

PERDIDOS

ANÁLISIS NARRATIVO E INFLUENCIAS CULTURALES

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Víctor Álvarez Rodríguez

DIRECTORA

Inmaculada Gordillo

MÁSTER UNIVERSITARIO OFICIAL
GUIÓN, NARRATIVA Y CREATIVIDAD AUDIOVISUAL

Facultad de Comunicación
Universidad de Sevilla

Curso 2010-2011



PERDIDOS

ANÁLISIS NARRATIVO E INFLUENCIAS CULTURALES

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Víctor Álvarez Rodríguez

DIRECTORA

Inmaculada Gordillo

MÁSTER UNIVERSITARIO OFICIAL
GUIÓN, NARRATIVA Y CREATIVIDAD AUDIOVISUAL

Facultad de Comunicación
Universidad de Sevilla

Curso 2010-2011

Visto bueno de la Directora del Trabajo

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA	11
2.1 Justificación	11
2.2 Hipótesis	12
2.3 Metodología	12
3. MARCO TEÓRICO	14
3.1 Paleotelevisión, neotelevisión e hipertelevisión	14
3.2 Fenómeno de internet	18
3.3 Nueva generación de series	20
3.4 Las series de televisión como objeto de estudio	28
4. ANÁLISIS NARRATIVO	30
4.1 Introducción	30
4.2 Análisis narrativo	35
- Primera temporada	38
- Segunda temporada	45
- Tercera temporada	51
- Cuarta temporada	60
- Quinta temporada	67
- Sexta temporada	76
4.3 Viaje del héroe de Jack	89
5. RELACIONES E INFLUENCIAS	96
5.1 Capacidad comunicativa de <i>Perdidos</i>	104
6. CONCLUSIONES	109
7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	111
Webgrafía	112

1. INTRODUCCIÓN

La evolución natural de los productos audiovisuales contemporáneos nos está llevando a un panorama donde se aúnan un discurso unitario y globalizado, además de un desarrollo de las nuevas tecnologías que nos permite acceder a él. Hace unos años era imposible pensar en un planeta común que ofreciera las mismas posibilidades en cada región. Es un hecho constatable que en las últimas décadas muchos éxitos de cine han tenido un estreno mundial, idea que refuerza una demanda unitaria de productos culturales.

Debido a la globalización muchos códigos y tradiciones culturales se han convertido en comunes, de forma que podemos aceptarlos en un mismo discurso. Esta idea se ve reflejada, por ejemplo, en el musical de *El fantasma de la ópera*, que ha sido estrenado con gran éxito en más de veinte países. Una producción y unos mismos valores triunfan en todo el mundo, dejando claro que la creación cultural actual es capaz de llegar a cualquier sociedad y ser aceptada por ella.

La aprobación de este tipo de discurso común se ve fundamentada por la nueva hegemonía de internet como medio de comunicación y difusión. Ha supuesto una auténtica revolución en la sociedad, permitiendo conectar lugares remotos del mundo en cuestión de instantes. Era de esperar que el mundo del ocio, la tecnología y la cultura utilizaran este medio como una oportunidad para expandirse. Por lo tanto, las sociedades actuales pueden gozar de un ámbito cultural mucho más rico que el que simplemente le impone su entorno.

El fenómeno de internet va más allá de ofrecer productos comunes a sus usuarios, sino que da la oportunidad de convertirlos en gestores de contenidos. Se trata de las webs 2.0 donde la persona participa activamente con aquello a lo que accede. Su tiempo de ocio es cada vez más importante y el usuario quiere ser quien decida qué, cómo y cuándo consumir un producto entre un mar de opciones. De esta situación se ha hecho eco el medio al que le ha sido arrebatado el protagonismo, la televisión. Un medio que se ha visto obligado a asumir la filosofía 2.0, así como el discurso globalizado. Para ello en España hemos asistido a la conversión de la señal analógica a la señal digital, como una notable mejora, no sólo de la imagen, sino también de la oferta de una programación más fragmentada. Además también se ha dado el salto a internet, compartiendo y realizando contenidos para esta nueva audiencia emergente en la red.

Los usuarios de internet componen un público activo que valora la calidad de los productos frente a la rígida oferta que conocía en televisión. Uno de los formatos consumidos de manera más ferviente por ellos son las series de televisión americanas. Asistimos a una auténtica revolución que recibe el nombre de la nueva generación de series. Estas ficciones vuelven a enamorar al público que no está sujeto a un horario de televisión, sino que depende de ellos mismos la manera de disfrutar de estos seriales. Gracias a la globalización, los usuarios pueden consumir estas producciones de manera inmediata tras su emisión en el país de origen, o masivamente meses después de su estreno, asumiendo incluso barreras culturales como el idioma. De esta manera los productos son capaces de llegar a una audiencia mundial gracias a su difusión a través de internet en la que participan los propios usuarios.

La nueva generación de series implica un solo un trato cultural y común a sus contenidos, sino también cuenta con un gran nivel de producción técnica. Muchas de ellas están grabadas en formato cinematográfico y cada vez son más autores de renombre los que participan en estas producciones. Una de las principales cadenas que ejemplifica este fenómeno es el canal por cable HBO, que ha producido creaciones como *Los Soprano* (1999-2007), *Sexo en Nueva York* (1998-2004), *Roma* (2005-2007), *Hermanos de Sangre* (2001) o *Juego de Tronos* (2010-), imprimiendo una gran calidad, tanto en producción como en guion, en cada una de ellas. Las cadenas privadas han querido sumarse a estas iniciativas invirtiendo en sus propias producciones. La cadena CBS creó *CSI* (2000-), Fox apostó por *House* (2004-) y *24* (2001-2010) y la ABC produjo *Mujeres Desesperadas* (2004-2010) y *Perdidos* (2004-2010). Todas ellas coinciden en cuidado de su estética y de sus tramas, pero es esta última la serie que se va a estudiar.

Podemos considerar a *Perdidos* como un producto hijo de la globalización, ya que la serie no pretende relacionarse con la identidad cultural estadounidense, sino que implanta la suya propia al desarrollar su argumento dentro de un universo en sí mismo. En esta ficción las reglas no están establecidas según cánones clásicos, ya que presenta una construcción de guion que juega constantemente con la temporalidad. Sin embargo, su mayor singularidad consiste en la repercusión mundial, ya que su discurso multicultural y su atractiva arquitectura narrativa han conseguido que sea la primera serie que se descargó de manera masiva a través de internet.

Desde un punto de vista básico, el drama cuenta la supervivencia de unos personajes que han naufragado en una isla desierta, un relato ya mítico en el mundo del cine y la literatura. Pero son los elementos de ficción, y concretamente los narratológicos, los que convierten a la serie en referente de su generación. La producción ha conseguido ser estrenada en televisiones de más de 160 países, aunque la gran mayoría de su audiencia la ha seguido a través de internet.

En España, *Perdidos* también ha tenido una notable repercusión, aunque nunca consiguió una gran audiencia. La serie fue comprada y estrenada por Tve1 en el verano de 2005. Comenzó emitiéndola los domingos por la tarde, para trasladarla al *prime time* de los jueves en mitad de la primera temporada. La segunda fue relegada a La2 muchos después, al igual que la tercera, casi un año más tarde de su estreno en Estados Unidos. Estas son las principales causas que provocaron que la ficción no consiguiera la notoriedad suficiente en el panorama nacional. Consciente de esta situación y de las continuas protestas de los seguidores de la serie a través de internet, el canal privado Cuatro, compró los derechos de la serie a la cadena nacional para sacarle el suficiente partido y evitar que siguiera siendo maltratada.

La adquisición de este producto ocurrió un año antes del anunciado final de la serie. Por lo tanto, la cadena privada tenía doce meses para recuperar la esencia de la misma, y hacerla llegar al público de manera clara y continuada. Para esto, Cuatro, conocida por su *slogan*: “las series eligen Cuatro”, creó la campaña *Año Perdidos*, donde la ficción se convertiría en la imagen de marca y reconocimiento de la cadena.

El anuncio de la compra se hizo de manera publicitaria antes de que se informara oficialmente. El modo de comunicarlo no fue directo, sino que se trató de un guiño a los fans

que estos supieron interpretar. Durante la emisión de un episodio de *House*, la cabecera de Cuatro no apareció con su tradicional rojo corporativo, sino convertida en el inicio tradicional de *Perdidos*. El nombre de la cadena aparecía desde un fondo negro para avanzar y después desaparecer tal y como ocurre con el título de la serie. Desde este momento, los fans de la serie entendieron que la cadena acababa de comprar la producción, lo que significaba un respeto por las tramas y la emisión de la misma.

La apuesta del canal privado por la serie fue de gran consonancia. Ajustó su programación para poder emitir las cinco temporadas existentes en ese momento en un periodo inferior a un año. Trajo a los actores que interpretan a Jack y a Hurley para presentar la serie a los medios nacionales. Raquel Sánchez Silva, una de las personalidades de la cadena, fue enviada a Hawái para realizar una serie de programas desde los mismos escenarios y seguir el rodaje de la sexta temporada. Otro hecho de importancia fue conseguir la exposición de objetos reales de la producción en varias tiendas Fnac del país. Y por último, se volcó completamente en la emisión de la sexta y última temporada.

Para promocionar la temporada final, la cadena creó un *spot*¹ en el que se anunciaba la temática de la misma. Se trataba de una reinterpretación del argumento en el que imágenes de los protagonistas se convertían en piezas de un ajedrez inmenso que representaba a la serie. Esta puesta en escena era acompañada de la narración en *off* de un poema de Jose Luis Borges. Fue tal la repercusión que tuvo esa creación, que Damon Lindelof lo consideró como la mejor promoción que se había hecho sobre la serie y la que mejor había sabido captar la esencia de la misma. Este *spot* fue comprado por la propia ABC, siendo doblado esta vez por Terry O`Quinn, Locke en la serie.

Uno de los principales problemas que siempre ha presentado la emisión de nuevas series americanas en cadenas nacionales, es el tiempo que transcurre entre la emisión en Estados Unidos y la nacional. Suele ser un periodo muy largo en el que los seguidores de estos productos los descargan de internet y, por consiguiente, las cadenas pierden audiencia. Cuatro quiso poner fin a este suceso emitiendo cada capítulo de la sexta temporada de *Perdidos* sólo cinco días después de su emisión en su país de origen. Para ello, había llegado a un acuerdo con Disney España, propietaria de la cadena ABC, para doblar los episodios el mismo día que eran emitidos en Estados Unidos. De esta manera, y a través de un gran esfuerzo por parte del equipo de doblaje, se conseguía tener el episodio listo para el domingo por la noche. Además, los capítulos eran subidos a la web de la cadena nada más acabar su emisión en abierto.

Pero el esfuerzo fue aún mayor para el episodio final de la serie. La cadena programó un especial de más de siete horas en la madrugada del 23 al 24 de mayo de 2010. En él expondría una serie de capítulos y la emisión en directo del doble episodio final subtulado al español. Las dos partes supusieron un gran éxito de audiencia para la cadena, ya que incluso emitiéndose a muy tempranas horas en la mañana, obtuvo un 39,6% y un 25,7% respectivamente. Pero la programación de este final no acabó aquí, ya que Cuatro emitió un programa especial donde se comentó el desenlace y organizó la retransmisión en directo del

¹ Spot promocional de Cuatro: <http://www.youtube.com/watch?v=5cfaGCRBr2s>

mismo en los cines Ideal de Madrid. Aunque todo este despliegue centrado en el último episodio supone un gran esfuerzo por parte de la cadena privada, no pudieron evitar graves fallos con los subtítulos o con la señal en directo desde Estados Unidos.

El caso de la apuesta de Cuatro por la serie demuestra y ejemplifica el fenómeno y referente en el que se ha convertido a nivel mundial. La cadena privada consiguió por primera vez que se emitiera en directo en un cine el desenlace de una serie, así como su emisión en televisión a la vez que en Estados Unidos.

A lo largo de este estudio vamos a analizar la narrativa de *Perdidos*, que nos hace conscientes de la complejidad de su estructura y el trabajo previo realizado por el equipo de guionistas. Argumentaremos como toda la trama forma parte de una única diegesis, y por lo tanto un único argumento unitario, que fue concebido así desde su creación. A este estudio hay que sumarle un trabajo de narrativa comparada con otras creaciones culturales que se han visto influenciadas por la serie de la ABC.

El mundo de la comunicación, en este caso audiovisual, está en constante evolución, y productos tan bien contruidos como este consiguen un mayor y más rápido progreso. Por eso, no podemos considerar a *Perdidos* como una serie más de su época, sino a una pieza clave que desarrolla la idea de nueva generación de series.

2. HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA

Esta investigación pretende realizar un análisis exhaustivo sobre la serie *Perdidos*, emitida por la cadena ABC entre septiembre de 2004 y mayo de 2010. En la actualidad asistimos a un resurgimiento de la ficción televisiva que es seguida por el espectador de forma masiva a través de internet. En este campo, la creación de ABC se ha convertido en un referente generacional. Para argumentar esta idea a lo largo de este estudio nos vamos a centrar en dos objetivos.

El primero de ellos será el análisis narrativo de la serie completa. Este apartado permite dar a conocer todos los recursos utilizados en la trama. Elementos que están relacionados en su mayoría con la estructura, ya que esta serie ha aportado una innovación en el discurso audiovisual actual.

Gracias a una concepción completa desde la gestación de la historia, ha sido posible una estructura horizontal con argumentos episódicos y verticales, basados en elementos ya conocidos por la audiencia. La narratología de la producción ha sabido reinventar conceptos formales y mitológicos instaurados en la cultura audiovisual de su época. La singularidad de la serie reside en la continua reinención de su estructura que sorprende al espectador en cada punto de giro.

El segundo objetivo a estudiar es consecuencia directa del primero, ya que a través de numerosos ejemplos de narratología comparada podemos comprobar cómo esta producción ha influenciado y modelado el mundo de la comunicación.

2.1. JUSTIFICACIÓN

Los motivos que han llevado a realizar esta investigación responden a cómo una serie de televisión puede instaurarse como referente cultural del siglo XXI. En el mundo de la comunicación cada vez tienen más importancia las creaciones que llegan a los usuarios a través de internet. Esta es una situación que nace de la globalización, donde la importancia de un alegato común adquiere peso. Es por esto que *Perdidos* es reconocida internacionalmente, ya que presenta unos cánones comunes para todas las culturas. La aceptación de su narrativa y discurso argumental confirman el éxito comunicativo de la misma.

El espectador actual es cada vez más exigente debido a la sobreinformación a la que está sometido a través de todos los medios que le rodean. La producción de ABC ha sabido ver esta situación como una oportunidad. Ofreciendo elementos narrativos y formales capaces de traspasar fronteras y medios de comunicación, ha vuelto a enamorar al público de los seriales televisivos. Por este motivo no podemos considerar a *Perdidos* como un serial más de su época, sino como un fenómeno de su generación. Supone un antes un después en el mundo de las series y, por consiguiente, en el mundo de la comunicación.

2.2. HIPÓTESIS

La hipótesis principal de este trabajo es la siguiente: La serie *Perdidos* posee una estructura global, compleja y unitaria que le aporta una identificación propia. Como se verá, para demostrar esta hipótesis se acude a la metodología basada en la Narratología ya que se busca estructurar toda la trama del drama bajo un único hilo argumental. Se trata de dar a conocer la principal característica de la serie, que es su enrevesado relato, para entenderla como un producto televisivo que es capaz de narrar una única y compleja historia a lo largo de seis temporadas.

Consideramos esta situación como un hecho novedoso o de relevancia, ya que las series producidas por canales privados suelen depender del nivel de audiencia y el beneficio que otorgue a la cadena. Por lo tanto, conocer la estructura de la serie y analizar su mensaje permiten considerar a *Perdidos* como un producto único y referente de su generación.

A esta hipótesis tenemos que sumarle una secundaria: La serie televisiva *Perdidos* es capaz de afectar en la cultura social contemporánea. El drama comenzó como una historia de relaciones entre personajes contada a través de una estructura novedosa, para actualmente convertirse en un referente en el mundo de las series de televisión. Esto se ha visto favorecido por la creciente cultura 2.0, donde el usuario de internet interactúa directamente con los contenidos que él elige. No podemos pasar por alto que esta producción fue una de las primeras que fue descargada de manera masiva, dando paso a la reciente cultura de series. Además, ha sobrepasado su formato, ya que ha influido y beneficiado a una gran cantidad de elementos comunicativos.

La creación de la ABC no es una ficción que se alarga e improvisa a lo largo de temporadas según la audiencia. A través del análisis de su narrativa, se hace evidente que nada es casual en su argumento y que se trata de una larga historia tejida a lo largo de seis temporadas.

2.3. METODOLOGÍA

En esta investigación, los objetivos e hipótesis definidos con anterioridad van a ser comprobados a través del estudio narratológico de la serie. La producción se caracteriza por su enrevesada trama y por la continua aportación de nuevos elementos de narración. Para poder argumentarla e ilustrarla detenidamente, se realizará un análisis narrativo de corte estructuralista.

El estructuralismo es un método de investigación que analiza la estructura narrativa de una obra. Fue iniciado por Saussure en la Universidad de Ginebra y muchos autores posteriores han desarrollado esta técnica y han aportado su propia interpretación del método, como Levi Strauss o Vladimir Propp.

En este caso, la producción que nos ocupa, presenta una estructura narrativa complicada y, en muchos casos, confusa. Su enrevesada composición es su característica principal. La serie tiene una organización base que vamos a conocer a través del análisis de las

seis temporadas. El uso de esta arquitectura da sentido a toda la historia, pero recursos como el *flashback* o el *flashforward* complican el relato.

La creación aporta numerosas innovaciones a la hora de construir su historia, utilizando elementos comunes en este tipo de narración. Pero la combinación de los mismos convierte a *Perdidos* en un producto novedoso. Por lo tanto, analizar la serie narrativamente permite conocer todos los recursos, elementos y estructuras narrativos que dan forma a la producción. Permiten argumentar una construcción conjunta del argumento.

A este estudio, hay que sumarle la aplicación del viaje del héroe creado por Joseph Campbell y ampliado años después por Christopher Vogler. Este recurso narrativo será aplicado a uno de los protagonistas de la serie, demostrando el trato y el trabajo que se ha dado a la construcción de la historia. De esta manera se constata la principal hipótesis de este trabajo que pretende demostrar la estructura unitaria del relato.

Por último, y para abordar la hipótesis secundaria, se realiza un trabajo de narratología comparada que demuestra como la creación de la ABC ha influido en otras creaciones culturales, así como en aspectos socioculturales de la época. Este trabajo se realiza encontrando elementos narrativos de la serie que han sido estudiados con anterioridad en otros campos comunicacionales.

3. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

3. 1. Paleovisión, neovisión e hipertelevisión

A finales del S. XX, el mundo de la comunicación sufre un cambio que modificará para siempre su estructura y modo de actuar. Si pensamos en el concepto original de televisión, apenas podemos imaginar una caja de madera con imágenes de presentadores en blanco y negro que le hablaban a la nada. Es curioso comparar aquellos inicios con la realidad televisiva que podemos encontrar hoy. Sin duda, el paso del tiempo y en concreto, lo que ya es conocida como la era de la comunicación, recogida por el autor Javier Cremades (2010), han hecho que pasemos de aquella caja que nos hablaba, a crear una televisión por y para el propio televidente. La televisión a la carta ha nacido, y tiene la intención de implantar las bases del futuro de la comunicación acompañada por internet, tal y como menciona el artículo de R. G. Gómez (2007).

Durante el S. XX, cualquier concepto comunicativo, ya se tratase de noticias, programas de radio, anuncios o series de televisión, eran adaptados al formato en el que se iban a emitir. Había unas claras líneas marcadas para cada elemento comunicacional. La noticia en prensa se regía por la estructura de la pirámide invertida que daba respuesta a las 5 w, el cine evolucionaba con el uso de la estructura clásica, principio, nudo y desenlace, y en televisión, pasábamos de la paleotelevisión a la hipertelevisión en apenas cuarenta años.

Si seguimos el esquema elaborado por Umberto Eco (1985) la televisión puede entenderse y estudiarse fragmentando su historia en dos etapas. Estas etapas son la paleotelevisión, la neotelevisión. Pero a esta división habría que añadirle una tercera época desarrollada por Imbert (2008:44) como postelevisión, también conocida como hipertelevisión. Todas ellas etapas se caracterizan por la iniciativa y la capacidad de sus públicos a poder decidir. En los últimos cuarenta años hemos pasado de una etapa a otra, hasta llegar a la televisión de nuestros días que es conocida como la hipertelevisión. El hombre moderno consumidor de televisión ha pasado de ver este artefacto como un electrodoméstico más del hogar a verlo como un compañero de entretenimiento, e incluso instrumento de aprendizaje. Necesita más y más información y no de cualquier tipo, quiere elegirla y ser partícipe de ella.

Empecemos por la primera época de la televisión, o lo que a partir de ahora llamaremos paleotelevisión. Este período se caracterizó por el monopolio de las primeras cadenas, así como la inexistencia de programación. Se gozaba de una hegemonía absoluta que apenas contaba con la opinión de público, los horarios o el perfil de la audiencia. Los minutos de emisión eran escasos a lo largo del día, y nunca se adaptaba a las condiciones o situación de los televidentes. En estos momentos, y seguramente debido a la inexperiencia en el medio, la televisión sufría una fuerte competencia con la radio, algo que dio origen, entre otros formatos, a las radio novelas, un formato que tardó muy poco tiempo en dar su paso a la televisión. Nacieron así los primeros formatos, muy elementales, de los que hoy conocemos la ficción, la información, el entretenimiento y la publicidad.

Por primera vez somos conscientes del poder de la ficción dentro de nuestros hogares. El cine estaba experimentando su primera gran crisis, favorecida en gran parte por la llegada

de la televisión y su gran popularidad en poco tiempo. Muy rápidamente, comenzó a primar la necesidad del ser humano en descubrir nuevas historias, por encima del tamaño de la pantalla que las reproducía. Un hecho del que tenemos reflejo en nuestros días. El espectador de hoy día prefiere internet para descubrir nuevas series y películas de manera totalmente indiscriminada. El televidente actual adora las series de televisión, pero fue en la paleotelevisión cuando se enamoró de los seriales.

En definitiva hay que tener muy en cuenta que el ser humano se ha sentido muy interesado por la ficción y por los mundos ajenos. Esto es palpable a lo largo de toda su historia. Ya en la prehistoria tenemos conciencia de las pinturas rupestres que representaban un mundo irreal, por no hablar de Grecia y Roma, de donde nos llegan las bases de la cultura occidental a través de mitos e historias fantásticas. Ésta es una idea que recoge Doctorow (2010) "Históricamente, existió algo parecido a una guerra de Troya, incluso, de hecho, a varias guerras de Troya, pero la que escribió Homero en el siglo VIII a. C. es la que nos fascina, porque es ficción."

El monopolio de la paleotelevisión se rompió con la llegada de la neotelevisión. La entrada de nuevas cadenas en el mercado televisivo, provocó el nacimiento de una idea básica que se convertiría en el germen de la televisión actual, la programación. Nos encontramos en los años ochenta, una época en la que nuestro país sufrió un fuerte cambio social y cultural que sin duda se vio reflejado en los medios de comunicación.

Con la llegada de la democracia tenemos la posibilidad de elegir quién queremos que dirija nuestras vidas, y la televisión no es ajena a esto. Los espectadores nos hacemos más exigentes y le pedimos más. Además, llega una generación que no se cree ciegamente todo lo que ve, tiene la necesidad de contrastar la información.

Es así, cómo con la llegada de las cadenas privadas, Telecinco, Canal + o Antena 3 por citar algunas, nació una democratización del panorama televisivo. De pronto surgió un mercado que hubo que ocupar rápidamente para conseguir un alto nivel de audiencia. Brotaron las franjas horarias, los bloques publicitarios en prime time y la adecuación de formatos televisivos a los espectadores de televisión según el momento del día. Comenzábamos a pensar que quizás, a las nueve de la noche, cuando volvíamos de la jornada laboral, era más oportuno emitir un serial fácil, entretenido y llevadero que cautivara a la audiencia y ésta nos correspondiese con fidelidad.

Esto provoca el nacimiento de lo que conocemos popularmente como televisión para toda la familia. Aquellas series como *Farmacia de Guardia* (1991-1995), *Médico de Familia* (1995-1999) o *Los Serrano* (2003-2008) trataban del día a día de familias más o menos disparatadas donde todos los miembros de la familia estaban representados. Esto busca una identificación directa con todos los segmentos que componen la audiencia.

Poco a poco, y partiendo de estos modelos ya citados, la neotelevisión permitió el desarrollo de nuevos formatos televisivos enfocados a un público determinado. Fue el comienzo de la fragmentación de la audiencia. Algunos de estos formatos influyeron en la creación de una realidad televisiva más elaborada, se buscaba adaptar argumentos e ideologías del momento, así como a elementos de identificación con la audiencia. Además, y

seguramente el elemento más importante nacido de la neotelevisión, fue el concepto de docudrama, donde la ficción y elementos de realidad, ya sean narrativos o formales, se unían para dar paso a la tercera época de la televisión.

“Si la neotelevisión se caracteriza por la heterogeneidad, la espectacularidad, el mestizaje, el sincretismo, los intentos de interactividad y sobre todo la fragmentación, en la hipertelevisión estas peculiaridades no se pierden, sino que se acentúan de forma hiperbólica” (Gordillo, 2009:15). Fue el mismo desarrollo de la neotelevisión el que desembocó en la instauración de la nueva época, la hipertelevisión. Esta época, que sirvió como despedida del S.XX, consiste en la hibridación de géneros dentro de la comunicación, y aunque es un concepto aplicado principalmente a la televisión, es una idea que en la actualidad podemos encontrar tanto en cine, prensa, radio o publicidad.

Uno de los primeros formatos que comenzaron a instaurar la hibridación en televisión fue el primer *reality* en la historia de la televisión española, se trató de Gran Hermano en el año 2000. Se trataba de un novedoso formato en nuestro país que tuvo un rotundo éxito en nuestra sociedad, pero en el que no fuimos pioneros, ya que la idea surgió en Holanda un año antes. Además, la película de Peter Weir *El Show de Thrumán* en 1998, ya abarcaba un idea muy cercana a la planteada en el programa. Este nuevo formato, al que siguieron decenas de *realities* a lo largo de la siguiente década y que hoy siguen existiendo, se define por lo general en la convergencia de la acción real grabada de unos personajes anónimos, y emitido, tras su consecuente montaje, a modo de serial.

Es interesante destacar que en nuestro país este fenómeno continúa funcionando y que somos el estado que más ediciones de *Gran hermano* ha emitido. Ya no sólo somos adictos a la ficción, sino también a la telerealidad, en definitiva seguimos ávidos no sólo de información, sino de cualquier tipo de comunicación.

Este es uno de los primeros de los formatos híbridos de éxito, que se pueden considerar dentro de la hipertelevisión. El *reality* es un producto nacido de la misma, pero realmente, todos los formatos han sufrido variaciones. Un ejemplo claro sería el uso de la ficción televisiva, donde es raro encontrar una serie centrada en un solo género, sino que puede combinar comedia, drama o romance, en un mismo producto ficcional. Esta idea queda muy clara en la serie emitida por Antena 3, *Los Hombres de Paco* (2005-2010), donde encontrábamos elementos de suspense, comedia, romance y acción.

Otro ejemplo claro de hibridación es el recogido por la profesora Gordillo (2009:37) “Se detectan elementos propios de la publicidad y de los programas de entretenimiento para contar la actualidad de forma amena, fragmentada y en ocasiones descontextualizada, como un verdadero espectáculo. El humor, tan ajeno al género informativo en la televisión tradicional, se convierte, en ocasiones, en la lógica de algunos programas de noticias”. Este caso sería del falso informativo emitido por Telecinco, *El Informal* (1998-2002), donde se informaba de manera absurda y disparatada sobre la actualidad del país. En este formato, se abarcaban desde cuestiones políticas a culturales, llegando incluso al caso en que un día de emisión, tras otro triste atentado de ETA, Javier Capitán, director y presentador del programa, comenzaba el programa dirigiéndose a los familiares de la víctimas, dándoles su más sentido pésame, pero como decía textualmente “Este es un programa de humor”, y el programa

continuó sin más. De algún modo, esta anécdota puede parecer descabellada, pero sin duda, deja muy clara la idea de cómo se mezclan los géneros en nuevos formatos de la hipertelevisión.

Estos nuevos formatos, han recibido el nombre de hipergéneros, ya que combinan elementos, tanto narrativos como formales, que antes existían por separado y los encontramos en un mismo formato. Esto era algo impensable hace unos años ya que cada formato, en teoría, respetaba unos códigos propios de cada género.

Según el autor Carlos Scolari (2008:5) “Los medios de comunicación han debido adaptarse a estos nuevos espectadores. Esto no significa, conviene repetirlo, que desaparezcan las formas televisivas anteriores sino que pasan a un segundo plano o se combinan con las nuevas para dar lugar a formatos híbridos.” Scolari nos habla de cómo el perfil de la audiencia ha avanzado a lo largo de los años y ya no le es suficiente con los formatos convencionales, sino que exige un nuevo modelo de televisión que la haga moverse y le sorprenda. La hibridación de géneros se convierte en el mayor diferenciador de este modelo comunicativo.

Como vimos anteriormente, la hipertelevisión también nos ha dejado un nuevo uso de la ficción. Los productos ficcionales actuales, no sólo son capaces de involucrarnos con su narrativa y su producción técnica, sino que además, son capaces de combinar información, publicidad y entretenimiento en un mismo formato. Es el caso, por citar alguno, de las teleseries o las *tv movies*. Muchas de ellas están ligadas a acontecimientos históricos, se financian en su mayor parte mediante publicidad, y un gran número veces se aboga por el entretenimiento absoluto, dejando de lado incluso los valores establecidos en su narración.

En definitiva, debemos contextualizar la hipertelevisión dentro de un marco comunicativo en que la decisión del espectador ha sido, y sigue siendo, clave. La creación de nuevos géneros y formatos no han nacido por el agotamiento de sus precursores, sino por la inquietud del espectador para descubrir nuevas historias y relatos, como reflexiona Gordillo (2009). Y es que la capacidad de elección del espectador es un concepto clave para el avance de la televisión, según la autora Concepción Cascajosa Virino (2005:11) “La sofisticación del drama actual es equiparable a la de un público que es cualquier cosa excepto pasivo”. Por lo tanto deberemos considerar a los hipergéneros como una nueva creación nacida gracias al desarrollo la historia televisiva, propiciada por el avance, cada vez más acelerado, del ser humano.

La comedia de situación fue un formato que vivió una de sus épocas doradas en los años noventa, donde series como *Cheers* (1982-1993), *Friends* (1994-2004) o *Frasier* (1993-2004), se convertían en productos de éxito en todo el mundo. Pero sin embargo, estas fabulosas series eran hijas de otros formatos anteriores como por ejemplo, *Te quiero Lucy* (1951-1957), donde se asentaron claramente las bases del género sitcom. Una historia desarrollada en pocos escenarios y sin exteriores, con pocos personajes, risas enlatadas y en algunos casos, público en directo. Estos son elementos formales del género que a lo largo de la historia y de las inquietudes del espectador, van evolucionando hasta llegar a la comedia de situación más cercana de nuestros días como puede ser *Modern Family* (2009-), pocos personajes, pocos escenarios pero reales y con exteriores, eliminadas las risas enlatadas, y

añadidos elementos de realidad que aportan una cercanía muy directa entre la serie y el espectador.

Tras este breve repaso de la historia de la televisión, hay que decir que actualmente, este modelo televisivo, no se puede terminar de entender sin la complementación y la interactividad que ofrece internet. Hoy día, internet y televisión comienzan a ser casi lo mismo, ya que ambos medios se aproximan velozmente, y más en el futuro, cuando ya muchas cadenas cuelgan sus contenidos en la red y emiten online.

3. 2. Fenómeno de internet

Sería injusto decir que los fenómenos de la hipertelevisión acaban con la hibridación de géneros y de formatos, ya que la nueva televisión del S. XXI se caracteriza principalmente por combinar sus contenidos con internet. En los últimos años hemos asistido al mayor proceso de globalización de la historia, proceso en el que internet ha jugado un papel fundamental.

Internet llegó a la sociedad como un elemento de carácter empresarial y corporativo. Apenas servía para mandar correos electrónicos a los primeros afortunados. De hecho, en los compases de este nuevo medio, internet era más un lujo que un modelo de comunicación. Había que pagar por tiempo navegado, y ocupaba la línea telefónica durante este tiempo. No fue hasta la llegada de la banda ancha, a finales de los años noventa, cuando internet empezó a funcionar.

En la actualidad, ya bien entrados en el S. XXI, el concepto de internet es entendido como la posibilidad de conectar y comunicar a personas a lo largo de todo el mundo en cuestión de segundos. Un hecho que demuestra esta realidad es el auge y la efervescencia de los blogs y las redes sociales. Hace pocos años era impensable pensar que acciones a través de herramientas como Facebook o Twitter podía influir en el éxito de productos culturales, o incluso en cuestiones políticas. También fructificó la creación de blogs personales de los mismos usuarios de internet que sólo quería lanzar su opinión a la red para disfrutar de feedback con personas de gustos similares.

Son muchos los que han advertido este paso adelante en el mundo de la comunicación. Un ejemplo fue el llevado a cabo por J.J. Abrams, creador de *Perdidos*, *Fringe* o *Alias*. Abrams utilizó la red para realizar una campaña de publicidad viral y promocionar el estreno en cine de su producción *Monstruoso* (2008). La campaña apenas consistió en la inserción de un teaser del film en el que sólo firmaba con su nombre y la fecha de estreno. No había título ni actor protagonista. Esto provocó tal revuelo en la red que al instante, miles de usuarios fans del trabajo del productor, colocaron a *Monstruoso* como uno de los estrenos más esperados del año.

Si algo hay que destacar por encima de todo, es que el desarrollo de esta tecnología ha dado absoluta libertad creativa al ciudadano y voz al fan para que pueda hablar y expresar lo que quiera sobre sus gustos e inquietudes Jenkins (2008:60). Para Cascajosa (2005:14) "Las comunidades de fans, tradicionales desde que contribuyeron a prolongar la vida de Star Trek a

finales de los sesenta, han logrado convertirse en entidades globales donde admiradores de los programas de televisión, ya sea de Estados Unidos, Singapur, Argentina o España, pueden conversar sobre su programa favorito, disfrutar de información anticipada sobre su desarrollo argumental, y a veces hasta someter a los programas a un nivel de escrutinio insólito”. No podemos asegurar que fenómeno fan de las series de televisión, no hubiera seguido existiendo sin el desarrollo de internet, pero es innegable que su máxima expansión ha sido gracias a este medio.

Además gracias a internet, tenemos la posibilidad de seguir cualquier serie al mismo tiempo en el que se está emitiendo en su país de origen y en versión original. Este hecho es algo que los seguidores valoran positivamente, ya que una de las consecuencias de la globalización es el valor de las culturas, los idiomas de origen y el respeto.

Este fenómeno en la red ha sido definitivo para que las series dramáticas dieran el salto a nivel mundial, aumentando a su audiencia en millonaria. Llegamos a un momento en el que el *share* del *prime time* empieza a tener menos importancia frente a los millones de espectadores que proporciona la red a lo largo de todo el mundo. Las cadenas de televisión han advertido esta situación, y cómo la red ha multiplicado el número de seguidores de sus series. Esto ha provocado que todas las páginas webs de las cadenas fuesen modificadas en pocos años para ofrecer la posibilidad de ver los capítulos de sus series en su mismo portal. Además, las cadenas han sabido optimizar sus recursos aumentando el valor del *product placement* dentro de sus dramas, ya que el porcentaje de audiencia televisiva no se corresponde con la realidad. El porcentaje mundial es mucho más elevado. Por último, otro elemento que han sabido rentabilizar los canales de producción, son las ediciones en DVD de todas las temporadas de sus series, y una vez finalizadas packs de las series completas.

Pero, el mercado de las series no acaba aquí ya que cada drama de éxito goza de un río de artículos promocionales como figuras, bandas sonoras, libros, videojuegos, ropa, y un largo etcétera. Todos estos artículos están pensados para satisfacer las necesidades del fan. En algunos casos los propios productores de las cadenas aprueban y colaboran en la producción de estos productos, creando un rico universo transmediático sobre la serie. Esto ayuda a la narrativa de la misma y al nivel de seguimiento de la audiencia. Pero, lamentablemente no siempre ocurre siempre así, ya que en muchos casos, la adaptación de los contenidos de la serie a otros formatos no aporta nada nuevo, ni ayuda a construir su propio universo. El público es lo suficientemente inteligente como para detectar estos productos, que identifica directamente con la serie, y que a fin de cuentas, pueden acabar dañando la imagen o estima que la audiencia pudiera tener de un drama.

Pero por encima de la mercadotecnia y del saber adaptarse al momento y a las nuevas tecnologías, tal y como recoge Cascajosa (2005:13) “El desarrollo de las nuevas tecnologías, especialmente de Internet, y el DVD, han contribuido también al buen momento vivido por el drama televisivo actual.”. Internet ofrece unas facilidades que el espectador puede disfrutar y de las que antes no disponía. Principalmente, la web es un portal abierto a la cultura y en el que está disponible cualquier tipo de información que puede completar el arco de una serie. Este hecho crea a un espectador más listo e inquieto que evoluciona constantemente con la narración. Además la posibilidad de conectividad de los propios espectadores hace que la serie

esté viva en todo momento y no sólo durante una emisión con horario cerrado en prime time. Este saber hacer y saber leer del espectador hace que las cadenas tengan mayor libertad creativa y puedan ofrecer productos más completos, más cuidados y más enrevesados que supongan un reto para el espectador, así como parte fundamental de su entretenimiento.

3. 3. La nueva generación de series.

En el momento en el que las series empezaban a llegar a España desde Estados Unidos, Cueto definió en el País (2006) “las series TV reinan en el firmamento audiovisual. Los teléfilos le están ganando la partida a los cinéfilos y salen de la larga clandestinidad con la cabeza muy alta y repitiendo: pero bueno, ¿cuántas pelis de Hollywood son mejores que *Perdidos*, *Los Soprano*, *House*, *Mujeres desesperadas* o *CSI*?” Este articulista recoge perfectamente como una nueva generación de series iba a cambiar el panorama de la narración a través de formatos audiovisuales. La televisión se enfrenta directamente a un cine que cansa al espectador y que parece que sólo está preocupado de repetir secuelas, fórmulas de éxito y adaptaciones literarias. La pequeña pantalla respondería con guiones originales y motivadores para el espectador, así como un gran nivel de producción que no tendría nada que envidiar a los 35 milímetros. Esta idea la refuerza Tous (2010:82) “La mayoría de las series de la era del drama se crean como superproducciones televisivas, a menudo similares a las cinematográficas, ya que la dirección y la escritura van a cargo de grandes equipos, pero con la diferencia de que la autoría es difusa, líderes visibles como creadores.”

En los últimos años, asistimos a una auténtica revelación en el drama televisivo. El serial se ha erigido como un referente de calidad y en muchos casos como imagen de marca de muchas cadenas televisivas. Este es un fenómeno para el cual, la autora Concepción Cascajosa (2005) encuentra una razón. Para Cascajosa, al igual que en su día ocurrió con el cine, el éxito del drama televisivo se debe a una primera apuesta por parte de los canales de cable estadounidenses. Cadenas como HBO, realizan dramas televisivos, de menor presupuesto que los realizados por las cadenas generalistas, pero a diferencia de estas, son series que gozan de mayor libertad creativa y de un número reducido de episodios. Esto ha despertado la curiosidad de los anunciantes, que aunque en un principio, la audiencia de los canales de cable pueda ser inferior a la de las generalistas, es un público más fiel y receptivo al producto televisivo que la cadena emite. En este caso, series dramáticas de calidad.

El caso de la HBO, es un caso digno de estudio, ya que fue pionera en lanzar el nuevo concepto narrativo de serie dramática que tenemos en nuestros días. Este concepto es otro hijo de la hipertelevisión en el que se da la hibridación de géneros, una cuidada producción y una audiencia fragmentada que como hemos visto, crece en millones de espectadores a través de internet. Es el caso de la serie que vamos a estudiar más a fondo, *Perdidos* de la cadena ABC, del que Anna Tous reconoce que “*Perdidos* se tiene que considerar como un caso paradigmático de metatelevisión de ficción por el conjunto de géneros que aglutina. Como *Perdidos*, la alteración del universo informativo propia de la metatelevisión adopta la forma de collage de construcción a partir de diferentes formatos y géneros” (2010:73)

Volviendo al canal de cable HBO, es de destacar su rápida apuesta por este tipo de formatos. Y es que este canal ha sido pionero desde sus inicios, ya que fue el primer canal en el mundo en ser emitido a través de cable, y no ondas terrestres. Su éxito, además, tal y como recoge Concepción Cascajosa (2005) creció al emitir películas de cine al poco tiempo de su estreno, y la creación de producciones propias. Fue así cuando en el año 1999, HBO dio luz verde a *Los Soprano* (1999-2007).

Si anteriormente vimos como a mediados de los noventa en España funcionaba el modelo familiar como formato dramático. En Estados Unidos, en 1999, ya se daba un paso más allá y se creaba *Los Soprano*, protagonizada por una familia de mafiosos donde la serie jugaba a juzgar su moralidad. La serie fue creada por David Chase, y aunque al principio fue concebida como largometraje, se convirtió en una de las series de más éxito de la historia reciente.

Para Cascajosa (2005:108) “Desde el punto de vista narrativo, *Los Soprano* se ha convertido en el exponente de una ficción que aspira a la calidad del cine, aprovechándose de las ventajas de una narrativa de larga duración”. Este es un elemento básico que se asentará en posteriores productos de ficción. Es el primer paso a la nueva generación de series. Además, en esta serie tenemos el caso en el que por primera vez, el personaje protagonista de la serie, tiene una extraña y difícil característica. Tony Soprano es un mafioso con problemas de identidad pero al que no le tiembla el pulso. Es un asesino, que consigue empatizar de manera muy cercana y directa con el público. Y aunque es una idea que ya se abordó en *El Padrino* (1972) de F. F. Coppola, al tratarse de un drama televisivo de larga duración, en teoría, era más fácil que el público acabase cansándose y perdiendo la empatía con un personaje que muchos podían calificar como maligno. En cambio, el personaje de Tony Soprano se convirtió en uno de los más queridos de la televisión en ese momento.

La serie duró seis temporadas en el canal de cable. Consolidó a una audiencia fiel, de la que se despidió un 10 de Junio de 2007, con un polémico final con un fundido a negro.

Las cadenas generalistas tales como ABC, Fox, CBS o NBC, no quedaron ajenas a esta evolución del género. Cada una ellas buscó la fórmula del éxito a través de series dramáticas, pero aderezándola con diferentes sales. De un mismo modelo televisión surgieron islas desiertas, cárceles, médicos, misiones de 24 horas, soldados, naves espaciales y comedias de diferentes tipos. Todos los formatos tenían en común varias características. Una de ellas era la serialidad de las tramas que buscaban una audiencia fiel, y la posibilidad de contar historias muy alargadas en el tiempo a través de arcos argumentales o de temporadas. Y la otra, la hibridación en todos los formatos. Ninguno de ellos se podría calificar dentro de un determinado género, sino que en cualquier serie se puede encontrar una clara presencia dramática, a la que se le añade comedia, acción suspense o ciencia ficción.

La CBS creó en el año 2000 la primera entrega de *CSI* (2000-), a la que siguieron posteriormente *CSI: Miami* (2002-) y *CSI: New York* (2004-). Todas ellas con formatos prácticamente idénticos en los que sólo podemos encontrar variaciones notables en cuestiones de producción. Cabe destacar en esta serie que es una producción de Jerry Bruckheimer, responsable de films como *Armageddon* (1998), *Pearl Harbor* (2001), o *Piratas del Caribe* (2003), obras que se caracterizan más por su alto nivel de producción, que por la creación de personajes y motivaciones.

Los episodios de *CSI* funcionan de manera episódica en donde cada capítulo abre y cierra una trama sobre la investigación forense de algún asesinato, y apenas deja espacio para la relación entre personajes, que evoluciona de manera horizontal a lo largo de la serie, con muy poca relevancia. Así lo recoge Tous (2010:115) “*CSI* mantiene ese carácter episódico de las series policíacas, y no está muy sometida a la serialización propia de la era del drama.”

Desde su estreno en Estados Unidos el seis de Octubre del año 2000, o desde su estreno en España, en Telecinco, el 15 de Julio de 2002, la serie ha sido un rotundo éxito de audiencia. En nuestro país ha sido imbatible en el prime time de los lunes desde el comienzo de su emisión, algo que no hizo dudar a los directivos de la cadena en comprar las respectivas *CSI: Miami* y *CSI: New York* para su emisión conjunta. La profesora Tous se hace también eco de este éxito (2010:115) “Desde la temporada del estreno (en España), las tres *CSI* han sido las tres series extranjeras más vistas. La cuota de pantalla media de las cuatro primeras temporadas de *CSI*, fue del 25,6%. El record de *CSI* en España es el 40% de share, obtenido en junio de 2007” Fue tal el éxito dentro y fuera de nuestro país, que el aclamado director de cine Quentin Tarantino dirigió un doble episodio para la final de la quinta temporada. El episodio, el 5x24 fue llamado *Gave danger*, y sirvió de inspiración años después para una película española titulada *Buried* (2010). Este episodio tuvo una edición propia en dvd para los seguidores del director.

Las tres versiones de *CSI* continúan su emisión actualmente aunque parece que las polémicas y el abandono de algunos miembros del reparto, así como el agotamiento del formato, han mermado en la audiencia.

Si la CBS consiguió el éxito gracias a la reinención del clásico formato episódico y policíaco, y si la HBO convertía en oro casi todo lo que tocaba tras el éxito de *Los Soprano*, la Fox no podía quedarse de brazos cruzados. La cadena apostó por dos formatos, uno de ellos fue la serie de acción *24* (2001-2010), en la que la principal apuesta de la serie se encontraba en la narración. Cada temporada constaba de 24 episodios, y cada uno de ellos ocupaba una hora en la vida del protagonista, de esta manera, cada temporada componía un día. Gracias a este diseño de la narración hacía que la temporada contase una clara historia horizontal a lo largo de los veinticuatro capítulos, y casi no existiesen las tramas auto conclusivas. Pero, lo que si permitía esta narrativa es que cada temporada pudiese ser independiente a la anterior y viceversa. *24* duró la friolera de ocho temporadas convirtiéndose en un éxito internacional.

Pero, no fue sólo por *24* lo que hizo que Fox se relanzara como creadora de dramas, en 2004 cuando con el estreno de *House* (2004-) dio un nuevo carácter a la cadena. Esta serie a priori sobre médicos y hospitales, se trataba de una reinención del mito de Sherlock Holmes. El protagonista se trataba de un médico desagradable en sus formas y con problemas para relacionarse, al que todos soportan, incluso reclaman, porque es un genio de la medicina. Esta apuesta de la cadena Fox se ha convertido en el buque insignia de su programación, y su actor principal, Hugh Laurie en toda una estrella internacional.

La estructura de *House* se compone de tramas episódicas en lo referido a los casos médicos, y de tramas horizontales y seriales respecto a las relaciones entre personajes. De hecho, en esta serie se repite un modelo de estructura en todos los episodios. Respecto a este tema, la doctora Cascajosa lo identifica de la siguiente manera (2007:196) “La vida cotidiana

del protagonista del caso se ve interrumpida por un ataque fulminante que pone en riesgo su vida. Entran en acción House y su equipo. Diversas indagaciones y pruebas clínicas apuntan hacia una serie de tratamientos que nos sitúan sobre la pista del mal, pero no terminan de ser eficaces. El paciente experimenta momentos críticos, y sigue empeorando. Su situación llega a ser desesperada, pero en el último minuto House da con el diagnóstico. De una manera u otra, el orden queda restituido”. A esta estructura básica, hay que añadir como las relaciones de los personajes en el hospital, siempre teniendo como eje central al protagonista, van avanzando y creciendo a lo largo de las temporadas. La estructura modelo definida por la doctora Cascajosa, se repite capítulo tras capítulo, pero que sigue funcionando debido a la empatía que encuentra el público por el personaje de *House*.

Al igual que sucediera con el personaje de Tony Soprano, el público siente una fuerte identificación con House. Un personaje difícil, que no muestra respeto por pacientes que claramente están en inferioridad de condiciones, pero que al final siempre acaba salvándoles la vida. De hecho son muy poco los pacientes que pierde a lo largo de la serie. Este es uno de los motivos por los que la audiencia adora al personaje. Es un malo bueno, que al final hará lo que debe, y las contradicciones siempre han sido una apuesta segura.

El otro elemento de identificación es el desarrollo narrativo que da justificación a los porqués del personaje. Esto ocurre en el último capítulo de la primera temporada de la serie, el episodio, 1x21 *Tres historias*. “House presenta a una clase de alumnos tres casos similares, y junto a ellos va desentrañando el origen de cada afección, antes de que a mitad del relato descubramos que uno de los pacientes fue el propio House. Con ello el sardónico doctor no sólo revela su minusvalía física y emocional, sino que también da una lección valiosa a los alumnos: que detrás de cada historia médica hay un ser humano cuya vida será transformada por sus aciertos o errores” (Cascajosa 2005:201). Este capítulo define perfectamente la esencia del personaje y los motivos por lo que el público empatizará con él durante las próximas temporadas.

Uno de los éxitos de la serie, así lo reconoce el propio creador de la misma, David Shore, es que este House, nació gracias a la reconversión del personaje Sherlock Holmes. Para la profesora Tous (2010:192) “La serie es un homenaje explícito al detective creado por Sir Arthur Conan Doyle en 1887, con la novela policiaca *Estudio en escarlata*. Los dos personajes son genios en su profesión, en la que utilizan la deducción más racional y menos empática posibles, compartiendo una fuerte aversión a establecer vínculos emocionales con los pacientes o cliente”. En la serie, House es un brillante médico de reconocida fama que no muestra empatía con el paciente, prácticamente cada caso lo toma como un reto de investigación al que tiene que buscar respuesta. Por su parte el doctor Wilson es el único desahogo emocional del personaje que sabe darle el toque necesario y motivador a House cuando este se encuentra perdido, ya sea en su vida emocional o profesional. Hay que destacar que esta reinención del detective inglés se encuentra presente hasta en el nombre de los personajes. “Holmes” tiene una fonética similar a la palabra inglesa hogar, “home”. Este “hogar” evoluciona a casa, o lo que es lo mismo “House”. El compañero del doctor tampoco se queda atrás en la adaptación etimológica, el compañero de Sherlock, Watson, a penas varía un par de letras para convertirse en Wilson.

Teniendo en cuenta este punto de partida a hora de crear la serie, no es descabellado pensar que *House* es un drama hijo de la hipertelevisión. Tal y como recoge Tous (2010:192) “*House* es un ejemplo de hibridación de series hospitalarias y policíacas. La mezcla de dos géneros tan consolidados de la serialidad televisiva, y aparentemente dispares, contribuye a dotar de originalidad el producto”. En este drama aparentemente de médicos, podemos encontrar elementos de investigación científica cercanos a *CSI*, y tramas de personajes cercanos a *Urgencias* (1994-2009). El drama en la hipertelevisión nos permite ir más allá de los géneros creando productos nuevos gracias a la hibridación. En *House* se encuentra el equilibrio perfecto entre investigación médico-científica y el drama humano, dotando a la serie de una personalidad propia.

Tener una serie con una autonomía narrativa reconocible y de éxito es el sueño de cualquier canal de televisión. *House* es un modelo de ficción por el Fox apostó en su día y hoy es reconocida como el programa estrella de la cadena. Es su imagen de marca. Algo muy parecido ocurrió con su estreno en España, tal y como recoge Cascajosa (2007:208) “*House* comienza a emitirse el 24 de enero de 2006 en el prime time de los martes, cuando apenas han transcurrido un par de meses desde el lanzamiento de Cuatro, y de la apuesta en marcha de la Televisión Digital Terrestre”. En el comienzo de la nueva era de la televisión, Cuatro, la nueva cadena nacida desde la desaparición de Canal + en abierto, nace apostando por formatos de ficción dramáticos americanos. Esta apuesta de lanzamiento posicionó a la joven cadena Cuatro como, una cadena joven que se preocupa por ese fenómeno que estaba ocurriendo en la red. Busca a una audiencia joven, que comenzaba a seguir las series a través de internet. Cuatro intentó dar cabida a este fenómeno dentro de su programación. Esta estrategia comenzó con la emisión de la entonces desconocida *House*. Sobre este asunto, la doctora Anna Tous apunta que (2010:191) “*House* fue la serie más vista de Cuatro durante la emisión de la primera temporada. Durante la emisión de los 22 capítulos de la primera temporada la serie se mantuvo con una media de un 11,04% de cuota de pantalla en el Estado español; 2.018.562 espectadores, casi el doble que la media de cuota de pantalla de la cadena durante el mismo periodo, que fue del 5,6%”. Al igual que en la Fox en Estados Unidos, *House* fue la carta de presentación de Cuatro en España, durante varias temporadas la serie era el elemento diferenciador del canal.

Cuatro se consolidó como la cadena nacional que más series extranjeras incluía en su programación de prime time. Llegó a crear una campaña publicitaria en la que se definía como, “las series eligen Cuatro”. *House* fue el primer gran éxito de la cadena, llegando incluso a acortar el tiempo desde el estreno de un capítulo en Estados Unidos, a su posterior emisión en España, ya doblado tan solo unas horas después, Cascajosa (2007). Tras *House* llegaron a Cuatro muchas series más, todas ellas diferenciando a la cadena por su apuesta por la ficción extranjera.

Por su parte, la cadena filial de Disney Company, ABC, fue la que más fuerte apostó por esta regeneración en la ficción televisiva aprobando series de muy diferente índole. La primera de ellas fue *Mujeres Desesperadas* (2004-), una comedia negra de un grupo de amigas adineradas que viven juntas en un barrio de clase alta estadounidense. Esta serie basa sus estructuras narrativas en otro éxito de HBO, *Sexo en Nueva York* (1998-2004), serie de la que tomó el relevo.

Mujeres Desesperadas fue el primer formato de éxito de la cadena ABC para sumarse a la nueva generación de series. Desde el primer momento, tal y como recoge la profesora Tous (2007:163) “Fue calificada de fenómeno sociológico en los EE. UU. Laura Bush, primera dama en ese momento, se declaró fan de la serie, y Oprah Winfrey, una auténtica institución televisiva, dedicó un programa a la serie”. Esta nueva serie presentaba su principal novedad en que estaba destinada para que el público femenino, en especial las amas de casa estadounidenses, se sintiesen reflejadas en sus protagonistas.

Mujeres Desesperadas nos cuenta la historia de cinco mujeres en un barrio rico que se ha hecho archiconocido y del cual se ha creado una réplica exacta en el mundo real, llamado Wisteria Lane. En este barrio sucederán todo tipo de aventuras donde la serie buscará el apoyo de la audiencia femenina. Aunque hay que destacar que los productores se sorprendieron porque no esperaban contar con tan alto volumen de público masculino como el que han contado.

La serie fue creada por Marc Cherry, un guionista con experiencia que ya trabajó en *Las Chicas de Oro* (1985-1992). Este autor buscaba una comedia que huyera de la sitcom, a la vez que se hiciera eco del rotundo éxito que había tenido *Sexo en Nueva York* en la HBO. Según Tous (2010:164) “*Mujeres desesperadas* se emitía la en la misma franja horaria en la que HBO emitió los affairs amorosos de las cuatro protagonistas de *Sexo en Nueva York*. *Mujeres Desesperadas* se considera una continuación de sus aventuras, más adultas y asentadas.”

Narrativamente hablando, la serie es un nuevo producto de la hipertelevisión que aborda numerosos géneros dentro de una misma ficción. En *Mujeres desesperadas* podemos encontrar drama, comedia negra, suspense y mucha influencia de *soap-opera*. Dentro de cada episodio, las protagonistas de la serie se reparten los géneros según que trama vaya a tratar. En la primera temporada eran muy comunes tramas de suspense para intentar descubrir quién fue el asesino de la narradora de la historia, Alice. La comedia viene en la mayoría de los casos del personaje de Bree, una ama de casa que pretende tenerlo todo perfectamente controlado. Así como la sensualidad y los mayores acercamientos a la *soap-opera* vienen por parte de los personajes de Grabielle y Susan, donde muchas veces, la ambición se interpone al amor. Para Tous (2010:167) “La mayoría de tramas arco y de tramas interepisódicas de *Mujeres Desesperadas*, tienen relación con el género *soap-opera* y, más concretamente con las protagonistas”. Aunque, por encima de los elementos del género, de misterio y la comedia negra, a la serie le queda un pequeño hueco para la nobleza y la esperanza. El mismo Cherry ha reconocido que en el fondo de la serie, las protagonistas sólo buscan la felicidad, sólo que en la mayoría de los casos les cuesta encontrarla.

En España la serie fue adquirida por TVE, en un paquete en el que también se encontraba *Perdidos* y una serie de películas Disney. Su primera temporada, emitida en verano de 2005 fue una de las series internacionales más vistas de aquel año. Pese a esto, la cadena pública relegó la emisión de su segunda temporada a La2, donde sufrió un severo desgaste de audiencia. El caso de TVE, es el caso de un mal uso y gestión de las series internacionales, algo que sin el poder de internet, hubiera conseguido que una gran parte de la audiencia perdiese el interés por estos productos, y a los pocos que sí, habrían sido maltratados durante años para poder continuar la narración de las temporadas. Por fortuna, internet y el boca-oído, han

conseguido que series como *Mujeres Desesperadas* o *Perdidos*, sobrevivan a una mala programación, aumentando en la mayoría de los casos el número de seguidores.

Como hemos recogido anteriormente, la cadena ABC fue una de las cadenas que más fuerte apostó por sumarse a la nueva generación de series. Además de *Mujeres desesperadas*, la cadena aprobó el lanzamiento de la serie que se convertiría en el referente cultural y audiovisual de la época.

En pocas palabras, podríamos definir *Perdidos* (2004-2010) como una reinención de la obra de William Golding, *el Señor de las Moscas* (1957), dónde una serie de supervivientes de un accidente aéreo tienen que vivir como náufragos en una isla repleta de misterios.

Los inicios de la serie fueron bastante inciertos, tal y como recoge Tous (2010), “Los productores de la serie querían realizar un drama que combinase la película dirigida por Robert Zemeckis, *Naúfrago* (2000) con el *reality* de éxito en aquel momento en Estados Unidos, *Survivor* (*Supervivientes* en su versión española.). La producción le fue encargada al guionista y por aquel entonces también creador de la serie de ABC *Alias* (2001-2006). Este creador era J.J. Abrams, que aceptó el reto pero con dos condiciones, la primera era que la idea inicial de la serie no daba más allá de un par de temporadas, por lo que quería que la isla fuera un personaje más de la trama, y la segunda que necesitaba la ayuda de un guionista. El afortunado fue Damon Lindelof, que se sumó al proyecto en cuestión de horas.

Abrams y Lindelof renovaron por completo los cimientos estructurales del proyecto de serie que les había presentada la ABC para crear la serie que todos conocemos hoy. Los dos creadores se alejaron de la idea de *reality* dando un segundo plano a la supervivencia del accidente en el paraíso, y trayendo a primer plano a una baraja de personajes que se convertirían el corazón de la serie, y en referentes narrativos para la creación audiovisual del S XXI.

Así la principal baza de la serie recaía en cómo estos personajes tenían que empezar de cero en un lugar desconocido para todos. En este lugar, no importaba quien habían sido, sino qué podían ser. De la Torre (2006) define de manera genérica a los personajes de *Perdidos*, aludiendo que su título no se refiere a que están perdidos de manera geográfica tras el accidente, sino que están “perdidos en sus vidas”. Todos los personajes de la serie han sufrido un tormentoso pasado que los ha llevado a ser personas que nunca quisieron ser. La llegada a la isla les brindará la oportunidad de redimirse y ser quien verdaderamente debió ser.

Este planteamiento humanista de la serie a través de catorce personajes principales en su primera temporada, hace que el drama tenga oportunidades extraordinarias de hibridación. Según Tous (2010:73) “*Perdidos* se tiene que considerar un caso paradigmático de metatelevisión (hipertelevisión) de ficción por el conjunto de géneros que aglutina.”. Como hemos visto, la riqueza la serie está en sus personajes de muy diversa índole. Esto provoca que cada personaje tenga autonomía de género tal y como reconocen sus guionistas. En *Perdidos* podemos tener una semana un episodio de suspense protagonizado por el iraquí Sayid Yarrá, a la semana siguiente viviríamos un drama médico de manos del líder de los supervivientes, Jack Shepard. A este capítulo le seguiría otro centrado en la fé y el misticismo de John Locke, para acabar el mes con una comedia negra con el gafado Hugo Reyes. La variedad de temas a tratar,

de las preocupaciones y miedos de sus protagonistas han sido uno de los elementos clave del éxito de la serie.

Formalmente, la serie también ha innovado de manera feroz y es que la narrativa de la serie se ha visto reforzada con el uso de los *flashbacks*. Tal y como recoge Cascajosa (2007:123) “En *Perdidos* el *flashback* constituye un elemento estructural básico de la serie y presenta algunas connotaciones interesantes. Por un lado, la repetición de los *flashbacks* acentúa la temporalidad cíclica de la serie. Por otro, resulta curioso el hecho de que, al situar *flashbacks* como acción fija de los personajes en todos los episodios, en cierta manera se resta importancia a otro tipo de acciones, como por ejemplo las relativas a la supervivencia.” La estructura de flashback se repite en todos los capítulos de las tres primeras temporadas, y en las posteriores evoluciona a *flashforwards* y *flashsideways*. En cambio, aunque el resultado varíe, no lo hace la fórmula ya que los flash de cada episodio están centrados en la vida fuera de la isla de algún personaje en concreto. Este hecho facilita repartir el protagonismo de los personajes en una serie coral, y facilitar también la identificación de la audiencia con los personajes.

Casi como todo lo que rodea a esta serie, el estreno de la misma en televisión también fue bastante utópico. “La primera temporada de *Perdidos* se emitió en Estados Unidos entre septiembre de 2004 y mayo de 2005, y poco tiempo después en España, entre el 5 de Junio y el 25 de agosto de 2005. La serie se estrenó en el Estado español el domingo día 5 por la tarde, sin campaña promocional previa, y tras la final de tenis de Roland Garros que ganó Rafael Nadal. Cuatro semanas más tarde se modificó el día de emisión: de los domingos por la tarde, a los jueves en prime time, para competir con operación triunfo (Telecinco 5), y, más adelante, con *24*, que emitía Antena 3” (Tous 2010:83). Esta fue la llegada de *Perdidos* a España, y tal y como queda claro desde el primer día, el maltrato de la serie en televisión continuaría durante años hasta que el canal Cuatro decidió comprarla a Tve1 un año antes de su anunciada finalización en Estados Unidos.

Puede que este fuera uno de los motivos, pero seguramente su intrigante trama y sus especiales personajes los que convirtieron a la serie en un fenómeno mundial. A día de hoy, *Perdidos* es la serie más descargada de la historia de internet, algo nada extraño, ya que fue la primera serie que comenzó a descargarse de manera masiva a través de la red. Un hábito común en la ciudadanía actual que nació con aquel accidente de avión.

La serie de la ABC ha batido todo tipo de records con el que se haya encontrado ya que durante sus seis años de emisión, las descargas legales en la página web de la cadena se convertían en millonarias. De hecho, el día de la final de la primera temporada, la página oficial de la serie se bloqueó de la cantidad de afluencia que recibía el servidor.

Hoy, algo más de un año después de la finalización de la serie son muchos los que reconocen que *Perdidos* ha dado un paso más allá en lo que la narrativa audiovisual se refiere. Gran número de series y películas estrenadas tras el éxito de esa ficción, beben de la rica mitología y nuevas formas que ha dejado la serie. Este es el motivo por el que *Perdidos*, y su éxito, merecen un estudio más detallado.

3. 4. Las series de televisión como objeto de estudio.

El fenómeno actual que se está viviendo con el mundo de las series también ha llegado al ámbito académico y han sido varios los autores que han investigado sobre el tema. Aunque en un primer momento podría parecer un campo muy ambiguo de interpretar, estudiosos de renombre han conseguido que cada vez sea más creciente el interés por el estudio de este campo, sobre todo desde las facultades de comunicación.

La televisión se ha convertido en motivo de estudio para autores reconocidos como Umberto Eco, que no sólo han analizado la televisión como fenómeno, sino que han estudiado toda su historia y sus repercusiones en la sociedad. Este último ha servido como guía para el trabajo desarrollado por autores como Gordillo, Scolari o Imbert, que han analizado las etapas y la situación actual del medio a través de un detenido análisis de los formatos que la componen. Uno de los elementos que conforman al medio televisivo son las series de ficción americanas donde se encuentra el motivo de nuestro estudio.

En España, son varios los autores que han escrito sobre el tema desde diferentes puntos de vista. Uno de ellos es la escritora Cascajosa Virino que en sus publicaciones aborda un análisis de varias series de televisión americanas. Esta autora trata el tema desde un punto de vista analítico del mensaje, así como la importancia de estas creaciones en la historia y evolución de la televisión. También es de considerar el trabajo de análisis de series de televisión norteamericanas, esta vez desde un punto de vista más narrativo, que ha realizado la doctora Anna Tous. La autora analiza varias series de televisión desde su gestación y trato en la cadena de emisión, al análisis de su mensaje y sus elementos narrativos.

Otro autor que ha escrito sobre el tema es el periodista Toni de la Torre, que ha editado varios libros sobre diferentes series de televisión y con diferentes estilos, pero en todos ellos hace interpretaciones propias sobre las ficciones. A este autor no se le puede catalogar como investigador académico, pero sí es uno de los principales escritores que se ha hecho eco de *Perdidos* en sus publicaciones.

La serie ha traído consigo un gran número de publicaciones que se suman a su mundo transmediático, y sirve como bibliografía al desarrollo de este trabajo. Entre estas creaciones encontramos varios tipos de interpretaciones de la serie, Kaye y Regazzoni, por ejemplo, han querido reinterpretarla desde un punto de vista filosófico, argumentándola con teoría sobre el tema. El propio Toni de la Torre analizó los misterios desde el punto de vista del mensaje hasta la segunda temporada. Algo que también ocurre con la recolección de artículos realizada por Scott Card.

Pero entre todas estas creaciones destacan otras dos publicaciones que se centran en la temática de la serie. La primera es la realizada por Pérez y Alba que desarrollan una guía completa, incluyendo el resumen de cada capítulo de la serie. No se trata de un análisis sino de una recolección argumental y un posterior muestreo de lo que ha dado de sí la transmedialidad de la serie. Un trabajo que no es desarrollado por escritores o investigadores profesionales, sino que fue desarrollado por dos seguidores de la serie que quisieron volcar su contenido en una guía escrita.

La segunda publicación es aquella recogida por Scolari, Maguregui y Pisticelli que intentan dar un punto de vista sociológico, académico y científico a todo el éxito internacional que ha supuesto la serie. Para ello, reúnen a numerosos expertos en cada materia que da una aportación académica y científica a cuestiones como la transmedialidad o el uso de la temporalidad en el argumento.

Por último, una publicación que se podría enmarcar dentro del marco de estudios realizados por Jenkins, es la enciclopedia de la serie realizada por Terry y Bennet. Se trata de una composición que reúne por orden alfabético todos elementos y conceptos de la serie, dándole una respuesta escrita y justificada que ha sido aprobada por los creadores de la ficción.

Estos son sólo algunos de los autores que guían este trabajo de investigación sobre la serie *Perdidos*. Como ocurrió con los primeros estudios sobre televisión, las series, y en concreto la que nos ocupa, también han provocado la aparición de publicaciones sobre ellas. Es una evidencia que estamos ante una nueva etapa del medio que está provocando consecuencias en multitud de campos. Hace algunos años hubiera parecido descabellado realizar un estudio académico sobre una serie concreta, pero se trata de una consecuencia más de la evolución del medio.

4. ANÁLISIS NARRATIVO

4. 1. INTRODUCCIÓN

Un ojo se abre. Un hombre trajeado despierta sobresaltado en un bosque de bambú. Mira hacia arriba y ve como el bosque se mece con el viento. Más allá, un precioso cielo azul. Aparece un perro. Ladra, se le acerca, lo huele y se marcha. El hombre, como puede, se levanta, está herido en un costado. Se incorpora y se marcha corriendo de ese lugar. Seis años después, este hombre volvería al bosque de bambú, esta vez, herido de muerte. Agotado se volvería a tumbar en el mismo sitio. Vería de nuevo el mecer de las plantas, y volvería a ver ese precioso cielo, surcado esta vez por el vuelo de un avión. El perro volvería a aparecer. Pero esta vez, no se marcharía, se quedaría junto a él para acompañarle. El hombre sonreiría y cerraría sus los ojos para siempre.

Entre estos dos parpadeos, han pasado seis años para el espectador y cuatro para el protagonista. Entre este abrir y cerrar de ojos ha ocurrido *Perdidos* (2004-2010), una serie de ABC que revolucionaría el panorama de las series de televisión de su época. Para muchos autores, como De la Torre, (2010:175) "*Perdidos* es LA SERIE. La que lo empezó todo". Para Tous, (2010:89) "*Perdidos* se ha convertido en materia de la cultura popular estadounidense". Y según Cascajosa, (2005:176) "*Perdidos* se convirtió en un gran éxito de audiencia y completó una de las temporadas más brillantes de la historia de la televisión". Tal y como citan estos autores, el drama de la cadena de Disney se ha convertido en un referente de su época. Se puede considerar a este producto televisivo como el ejemplo que define a la nueva generación de series. A partir del estreno de la serie el 22 de septiembre de 2004 en Estados Unidos, encontraremos referencias argumentales, de estilo y diseño en muchas de las creaciones culturales de éxito en los siguientes años. *Perdidos* se convierte en el producto común que marca la creación de una época.

El nacimiento de este drama televisivo, comenzó como un encargo de la ABC a J.J. Abrams, al que supo darle su propio estilo. El primer reto que se marcó su creador fue recuperar el uso de personajes y del misterio que definió en su día a *Twin Peaks* (1990-1991). En ese momento, la serie no era más que un proyecto sobre un drama de aventuras, pero tal y como recoge Cascajosa (2005:175) "*Perdidos*, es un drama coral con elementos fantásticos que muchos consideran un cruce de *Survivor* y de la película *Rashomon* (1950)". El concepto de la serie evolucionó rápidamente al ser un producto que nace en la época hipertelevisiva. Convergen multitud de géneros y estilos dentro del mismo argumento. Se busca un continuo interés del público, así como la sorpresa en la narración.

En especial, el terror asiático, y la escuela creada por el cine de Kurosawa en el mundo de la narrativa fantástica y de la ficción, marcan el inicio la serie. El responsable de la inclusión de estos elementos, es el encargado de producir y escribir el drama durante sus seis temporadas, Damon Lindelof. Este guionista llegó a la producción en el último momento para ayudar al creador, ya que Abrams necesitaba ayuda para escribir el piloto de la serie al estar inmerso en el rodaje de *Alias* (2001-2006).

Desde el comienzo, ambos coincidieron en muchos elementos de la gestación de la serie. Para empezar, estaban de acuerdo en que este nuevo drama, no se podía alargar en el

tiempo en forma de temporadas, sino que era una historia con principio y final. Si la serie empezaba con unos personajes sobreviviendo a un accidente aéreo, la narrativa debería acabar con la resolución de las tramas establecidas durante la supervivencia al mismo. Además, ambos tenían claro que si se quería mantener la atención del público, no bastaría con la trama de un grupo de supervivientes, sino que había que introducir otros elementos de interés. Así que Abrams y Lindelof tomaron la siguiente decisión: el lugar de supervivencia, una isla desierta, sería clave en la narración.

La isla se localizaría en algún lugar del Océano Pacífico, entre la ruta aérea-comercial de Sidney a Los Ángeles. Este territorio desértico y muy cercano al paraíso, sería el lugar dónde los protagonistas sobrevivirían. La creación de este escenario rico en matices, formaría parte del entramado de la serie y sería tratado como un personaje más. El misticismo del cine oriental y la construcción argumental de *Rashomon*, son claves a la hora de definirlo.

La isla serviría en la historia de la serie no sólo como un precioso escenario donde representar la acción, sino que se convertiría en un recurso narrativo que ayudaría a los guionistas a desarrollar las tramas. Según fuesen las necesidades de la historia y de los personajes, este ente proveería sumando misterios al argumento. Esta licencia narrativa hace posible que los guionistas introduzcan elementos como monstruos, barcos del S. XVIII en medio de la selva, búnkeres atómicos, poblados de decoración *vintage* y templos egipcios. La serie busca una explicación a todos estos escenarios que definen el carácter de la isla, y por consecuencia a la serie.

La creación de este lugar desconocido, el uso del suspense, el miedo y lo extraordinario, ayudarían a recrear una psicología específica en la mente de los supervivientes muy cercana a la vivida por los protagonistas de *El señor de las moscas* (1954) de William Golding. En la novela de este Premio Nobel, al igual que en *Perdidos*, los narradores de la historia son unos chicos que han sobrevivido a un accidente de avión acabando en una isla desierta. En este caso, la joven psicología de los protagonistas hará que dentro de su mente creen a un monstruo fundamentado por el miedo a la isla. Este ser inexistente provocará que reine el caos dentro del grupo de supervivientes y que traiga consigo consecuencias devastadoras. En *Perdidos*, la isla actuará de forma muy similar a la del relato de Golding sólo que aquí sí tendremos a un monstruo real que atacará directamente a la mente y a los recuerdos de los personajes. La serie consigue así un equilibrio muy rico al mostrarnos como los protagonistas tratan luchar contra la locura de ese lugar intentando mantenerse cuerdos.

Desde el punto de vista del discurso narrativo, los guionistas deciden contarnos la historia a través de una focalización externa. Ningún personaje sabe más de lo que sabe el espectador, esto consigue que el descubrimiento de los misterios y pasados del lugar, así como el avance del argumento, sean igual de interesantes e impactantes para ambos. Este elemento da pie a un juego de interpretaciones y percepciones de la serie desde multitud de puntos de vista.

En definitiva, la definición argumental que podemos darle a la isla de *Perdidos*, es la de un ente misterioso y real, al que los protagonistas intentan buscar respuesta mientras sobreviven a la aventura y a ellos mismos.

El tercer elemento de peso que definiría la serie sería la creación de personajes. Los dos creadores decidieron establecer la serie dando protagonismo a las personas que vivirían esa aventura y no a la aventura en sí. Poniendo el foco de atención en los supervivientes, la serie se convierte directamente en un drama humano. Para desarrollar este elemento en la narración, Abrams y Lindelof tomaron dos decisiones clave.

La primera es utilizar todas las ventajas que puede dar la idea inicial de la serie. Desde un primer momento, se concibe como el accidente de un avión de pasajeros en ruta comercial. Al tratarse de un vuelo transoceánico son muchos los pasajeros de diferentes nacionalidades que podemos encontrar en él. Este hecho lógico abre el abanico de posibilidades a personajes de diversos países y culturas. Los autores de la serie deciden crear su universo a través de ciudadanos de muchos rincones del mundo. En este vuelo encontramos a coreanos, ingleses, nigerianos, un iraquí y un buen grupo de estadounidenses. Esta decisión, además de ser una idea que aporta a la serie la posibilidad de un rico nivel cultural, también tiene un alto valor de *marketing*. La posible audiencia se multiplica a lo largo de todo el planeta. Los creadores están construyendo un producto audiovisual que no se identificará por una cotidianidad estadounidense con sus costumbres y culturas, sino que *Perdidos* va a ser una serie cosmopolita, desarrollada en un terreno neutral como es la isla y que representaría una pequeña versión del mundo repleta de culturas y religiones, que serán representadas en los personajes. Según Regazzoni (2009:13) “La isla de *Perdidos* no es un mundo fantástico e inverosímil, sino la perfecta alegoría del mundo en el que vivimos.”. Esta idea afecta directamente a la audiencia sentiría una fuerte identificación en los supervivientes cercanos a su país o continente.

Respecto a esto cabe destacar una situación que en su momento pudo parecer descabellada. Tal y como recoge Cascajosa (2005:19) *Perdidos* es una serie que ha nacido en la era del miedo islámico tras los atentados 11 de septiembre de 2001. De hecho, muchas de las primeras interpretaciones de la serie relacionaron el accidente del avión con lo sucedido aquel día. Los autores de la serie, contaban con esto, así que se adelantaron a la situación creando a un personaje que absorbiera todo este miedo. Se trata de Sayid Jarrah, un iraquí excombatiente en la Guerra del Golfo y que más adelante descubriríamos que era torturador. Jarrah, que comparte nombre con uno de los pilotos de los aviones del 11-S, es un guiño enorme a las teorías de la conspiración y un intento de humanizar al monstruo, siguiendo como guía el mito del monstruo enamorado, en este caso de la bella Shannon, otra de las supervivientes del accidentado vuelo.

La segunda decisión que se toma respecto a los personajes va unida al principal tema de la serie: la redención. Abrams y Lindelof toman el accidente como un punto de partida para todos los personajes. Antes del mismo, la disparidad del grupo de supervivientes los convertía en personas que aparentemente no tenían nada en común. En el vuelo encontramos a médicos, timadores, sacerdotes, estrellas de rock y enfermos de cáncer, por citar algunos, y aunque en un principio sus vidas han hecho de cada uno de ellos personas muy diferentes, todos tienen en común una vida infeliz, una vida que nunca eligieron ni quisieron vivir. Esta vida quedará atrás con su llegada a la isla. Este será el tema principal de la serie durante sus seis temporadas.

La concepción de las tramas de la serie versará sobre la idea de redención de los personajes. Para De la Torre (2006:26) “ellos mismos deben buscar en su interior a la persona que quieren ser. Dejando atrás su pasado, podrán iniciar una nueva vida, la que tal vez siempre hayan soñado”. La serie, a lo largo de sus seis temporadas, contará cómo estos personajes son capaces de perdonarse a sí mismos, o de aceptarse tal y como son, superando obstáculos tanto personales como físicos. Algunos encontrarán la redención en las primeras temporadas, pero son los personajes más complicados los que llegarán al final de la serie sin saber cuál es la vida que deben vivir.

Esta idea de redención aportará a la serie una vitalidad y unas ganas de vivir reflejada en sus protagonistas que, una vez superado el accidente, comenzarán a relacionarse según intereses propios. Un ejemplo es el caso del personaje más característico de la serie: John Locke. Un minusválido en silla de ruedas que al llegar a la isla es capaz de levantarse y poder andar. Para Locke esta isla representará su salvación, un ente con el que se siente en deuda, y a la que intentará proteger por encima de todo. Como John Locke, todos los personajes de la serie evolucionarán encontrando su propio perdón, quedando en paz consigo mismos y en muchos casos pudiendo vivir la vida que siempre soñaron. Pero, ante esta idea estructural y de liberación, la serie plantea su otra cara exponiendo a todos sus protagonistas a un riesgo vital durante toda la trama. La muerte y como enfrentarse a ella es otro de los temas primordiales de la serie.

La audiencia aprueba positivamente este modelo narrativo de redención, ya que por lo general, el espectador que consume este tipo de producciones, es alguien inquieto, que tiene sueños, y quiere de su rutina. Para Gordillo (2009), el espectador consume historias para evadirse de la realidad y disfrutar de otros mundos. En este caso, el mundo de *Perdidos*, da la posibilidad al espectador de disfrutar de la aventura, a la vez que le hace soñar con la idea de empezar una nueva vida.

Tras estos elementos, aún queda por abordar una cuestión formal que representará a la serie para siempre. Se trata del uso del tiempo narrativo a través de la analepsis. Tal y como recoge Tous (2010:91) “cada uno de los episodios de *Perdidos*, contiene de modo recurrente, *flashbacks* sobre el pasado de cada uno de los personajes principales”. La serie está narrada desde el punto de vista de los supervivientes del avión y la vida que empiezan en este lugar. Esta es la trama horizontal que abarca la serie desde el primer capítulo hasta el último. Se trata de una estructura desarrollada a lo largo de las temporadas que cuenta la evolución de los personajes dentro de la historia. Esta trama del presente de los supervivientes en la isla, ocupa aproximadamente un 60% de cada capítulo. El otro 40% es ocupado por varios *flashback*.

Perdidos cuenta en cada una de sus temporadas con un mínimo de 14 personajes principales. Se trata por lo tanto de una serie coral donde se pretende dar un peso equitativo en la trama a cada uno de ellos. La manera creada es la de dar protagonismo a un superviviente concreto en cada episodio. De esta manera, el personaje principal del mismo, interpretará la trama de mayor importancia del capítulo. A través de analepsias, conoceremos el pasado del protagonista que nos hará entender su presente en la isla. Esta diferenciación narrativa nos hará conocer como el personaje ha evolucionado desde su vida anterior y le ha servido su paso por la isla.

Tal y como recogía Tous (2010:93), el uso del *flashback* serviría además para dar un determinado estilo narrativo a cada episodio, explotando así la hibridación de géneros dentro del formato. La trama horizontal de la historia que siempre narra los acontecimientos en la isla, abordará los géneros de aventura con toques dramáticos y de fantasía, pero los *flashbacks* no seguirán esta norma. Al disfrutar de una analepsis personalizada en cada capítulo, los guionistas tienen la libertad creativa como para relacionar a cada personaje con un género diferente. La serie crece así abarcando todos los modelos posibles. En esta historia, relacionaremos al personaje de Hurley con la comedia negra, a Sayid con el espionaje y la guerra, con Kate tendremos *thriller* policíaco, con Jack dramas médicos y con Jin y Sun, una historia de amor asiática. Nuevamente *Perdidos* vuelve a abrir su abanico de posibilidades narrativas tomando como referencia todos los formatos posibles. Esto vuelve a ser un elemento empatizador con la audiencia que se enfrenta a cada capítulo con la sensación de encontrar una historia diferente a la del capítulo anterior, sin dejar de tratar el drama isleño.

Esta estructura combinativa entre presente y *flashback*, se da durante las tres primeras temporadas, dando signos de agotamiento. Tras más de sesenta episodios, el pasado de los personajes ya es conocido por el público y hace que pierda interés una de las principales bazas narrativas de la serie. En este momento, Damon Lindelof, por aquel entonces máximo responsable de la serie, tiene la idea de dar el siguiente salto narrativo. La introducción y combinación de los *flashbacks*, con los *flashforwards*. Este nuevo modelo de narración, funciona dentro de la estructura de la serie de la misma manera que ha hecho la analepsis, pero en este caso, se nos contará el futuro de los personajes en vez de su pasado.

Los *flashforwards* llegan en un momento necesario para la serie, y sirven para airear el argumento y avanzar en la aventura dando nuevas posibilidades de interpretación. Esta nueva estructura continúa durante la cuarta y quinta temporada, para llegar a la sexta y última donde se vuelve a reinventar la forma de narración.

Siempre tomando como punto de partida la trama del presente de la isla, los guionistas crean un nuevo modelo narrativo complementario. El mismo Lindelof lo llamó, *Flashsidewides*, y consiste en una realidad paralela a la vivida en la isla, donde los personajes reviven su vida con algunos cambios significativos, como si nunca hubieran llegado a estrellarse. Esta opción sirve al argumento para dar tiempo al seguidor de que saboree la serie y sepa despedirse de los personajes admirando quienes eran, y quienes son. La incógnita de este mundo paralelo se resuelve en el último episodio de la serie. Los personajes descubren que esa nueva vida es un lugar que crearon entre todos una vez muertos para poder descansar juntos y en paz tras su vivencias en la isla.

La importancia del uso de estas estructuras narrativas deja ver como el tiempo es otro elemento fundamental dentro de la historia de *Perdidos*. El uso de estas elipsis temporales es una moraleja, que queda representada en el personaje de Desmond, en la que se vuelve a reforzar la principal idea de redención de la serie. Para los personajes no importa quiénes fueron, o quiénes serán, solo importa lo que son ahora. En el presente. Quiénes son en la isla.

Perdidos, no propone sólo nuevas maneras de narrar y gestar la historia, son muchos los elementos de estilo que la definen como un nuevo modelo de serie. Uno de los más llamativos es el uso de una cabecera minimalista. Hasta ese momento estábamos

acostumbrados a ver en las series de televisión anteriores a los años noventa entradas con una música pegadiza o emotiva, que se acompañaba con imágenes de los protagonistas en su día a día para acabar con el título de la serie. Más tarde, este estilo evolucionó para crear cabeceras como las de *House* o *Mujeres Desesperadas*, donde se trabaja con elementos genéricos de la trama y que son utilizados de manera muy atractiva. A este estilo se le añade el nombre de los actores y el título. La serie de la isla misteriosa también creó su cabecera cercana al estilo establecido, donde se alternan planos cortos de los actores sobre un mar oscuro y truenos de fondo. Tras los primeros planos, aparecía el título de la serie acompañado de un zumbido.

A Abrams no le contentaba esta cabecera, por lo que se deshizo de todos los elementos y sólo se quedó con el título. Tuvo la idea de hacerlo avanzar desde un fondo negro al ojo del espectador y acompañarlo de notas interpretadas por instrumentos de cuerda que él mismo compuso. Estas notas punzantes acentuarían la inquietud mostrada en la serie.

El modelo simple y rápido propuesto por *Perdidos*, ha sido uno de los elementos que más ha influido en la elaboración de cabeceras de la gran mayoría de dramas que se han estrenado desde 2004. Incluso en España hemos visto como series de producción propia se adaptan a este nuevo formato, adquirido como modelo moderno y de inmediatez.

Tras todas estas decisiones creativas, la serie podía comenzar su producción. El episodio piloto de *Perdidos* se grabó en el mes de marzo de 2004 en las playas de Honolulu. En su momento fue el piloto más caro de la historia de la televisión alcanzado los once millones y medio de dólares, en los que se incluye la compra de un avión comercial completo para destrozarlo y poder recrear el desastre.

La emisión del primer capítulo fue un éxito de audiencia convirtiéndose en la serie con mejor arranque de aquel año 2004. Concretamente, fueron más de dieciocho millones de personas que siguieron el piloto por televisión. Se trataba del mayor reto de la temporada de la cadena ABC, y tanto el público como la crítica aplaudieron la nueva apuesta narrativa y formal que proponía la serie. Ese año, J.J. Abrams, ganó el Premio Emmy al mejor director de drama por el piloto, y la serie ganaría el de mejor drama. *Perdidos* comenzaba con buen pie para poner las bases de la narrativa y los productos culturales del futuro.

4. 2. ANÁLISIS NARRATIVO

Perdidos es una ficción serial que cuenta su relato a través de una trama desarrollada en un total de seis temporadas. La serie cuenta la historia completa sobre los supervivientes del vuelo 815. El drama aborda numerosos temas a lo largo de sus 114 episodios, pero el foco de la narración estará siempre en la evolución de los personajes y cómo afecta la aventura a sus vidas.

El argumento principal de la serie forma un conjunto que es correspondido con las vivencias de los protagonistas en la isla. Este relato tiene una arquitectura narrativa donde la historia de los naufragos avanza de manera horizontal, a la vez que lo va haciendo en forma de abismo. Tal y como recoge Gordillo (2008:10) “la diégesis principal recrea dentro de ella nuevas diégesis que se sitúan en distintos niveles de realidad. Los personajes del núcleo

argumental principal desarrollan historias -orales, literarias, fílmicas, teatrales, etc.- multiplicando las bifurcaciones narrativas”. La serie va descubriendo numerosos misterios que hacen avanzar la carga dramática y narrativa de la misma. Además, esta evolución junto a la de los protagonistas hace que los personajes cambien y crezcan dentro de la serie. El claro ejemplo lo encontramos en el protagonista, el doctor Jack Shepard que comienza la serie siendo un médico metódico y cerrado a la ciencia, y la acaba entregándose a la fe y luchando por ideas y valores intangibles que en un principio renegó. Esta manera de emprender el viaje personal de cada uno de ellos, y la estructura en abismo que se va abriendo a los misterios y descubrimientos de la serie consiguen mantener la atención de los espectadores a lo largo de los años. La historia va abriéndose mostrando otras realidades que antes no conocían y que amplían el valor dramático y narrativo.

Perdidos comienza su primera temporada con el relato de unos supervivientes en lo que aparenta ser una isla desierta. En los primeros veinticuatro episodios vemos una narración paralela a la evolución de los personajes, a la supervivencia y su asentamiento en el lugar. En esta tanda de episodios aprendemos a cazar, a buscar agua o a la creación de un refugio. Los protagonistas se moverán por el territorio descubriendo muchos misterios que harán que empiecen a involucrarse con el misticismo de la isla. El elemento que ejemplifica esta idea es la escotilla encontrada por John Locke. Este hallazgo representará el viaje del personaje y el miedo a aceptar la aventura por parte de todos los supervivientes. Además, en esta primera temporada se nos presenta el que será el siguiente bloque en abismo de la serie, la existencia de más habitantes dentro de la isla.

Durante la primera y la segunda temporada se juega con la idea de si están solos o no en el escenario de supervivencia. Esta cuestión obtiene respuesta al final de la segunda temporada donde varios de los protagonistas son secuestrados por *Los Otros*, los habitantes originales de la isla. Este término para De la Torre (2006: 114) “es una palabra designada para referirse a los extraños, a los que no conocemos. Y muy a menudo va asociado al miedo”. Este hecho da el primer salto cualitativo a la serie, que abre la narración hacia un territorio que se identifica con el miedo y lo desconocido. El espectador queda descolocado y expectante ante las opciones que puede presentar este nuevo abismo.

La tercera temporada se centra en las primeras explicaciones y en el descubrimiento de las personas que vivían en la isla antes que llegaran los supervivientes del accidente. *Los Otros* acaparan el misterio a superar en esta tanda de 22 episodios. La tercera temporada acaba con un resurgir de los protagonistas contra los habitantes originales para abrir un nuevo abismo dramático en forma de rescate.

Lo que podría parecer el final del argumento para la situación inicial de la serie, llega en la cuarta temporada de la misma. Se trata del rescate de los supervivientes. El cuarto universo de apertura narrativa está protagonizado por los hombres de Charles Widmore, que vienen en busca del mandamás de *Los Otros*, Ben Linus. Este nuevo grupo de personajes conseguirá que un reducido número de protagonistas abandonen la isla para volver a la civilización. Como recoge Gordillo (2008:11), esta arquitectura narrativa, muestra a la serie como un relato en forma de muñecas rusas. Cada ampliación del argumento a un universo mayor consigue que la serie gane misticismo, espectacularidad narrativa, y haga parecer a toda

la historia ya contada en temporadas anteriores como una pequeña aventura vivida por inocentes náufragos.

El siguiente bloque en abismo llega con la quinta temporada, donde tras el rescate, el grupo de protagonistas se divide en dos. Unos han conseguido salir de la isla y otros se han quedado atrapados en ella. Además, este segundo grupo comienza a saltar en el tiempo y a descubrir el pasado del lugar donde se encuentran. Ambos grupos se reunirán en el año 1977, en el pasado de la isla, donde la *Iniciativa Dharma* dominaba el lugar. En este momento, la serie alcanza el máximo uso de la ciencia ficción al mover a los protagonistas a través del tiempo gracias a la explicación del magnetismo y de las propiedades misteriosas de la isla.

En este momento, *Perdidos* vuelve a mostrarnos un escenario narrativo distinto a lo visto hasta ahora. Los personajes resultan responsables de los actos que provocaron el accidente de avión y, por consecuencia, su estancia en la isla. Esta idea hace que el argumento en abismo cobre sentido en el descubrimiento de nuevos y mayores universos, ya que esto los lleva a los orígenes de la historia.

La sexta y última temporada cuenta cómo los protagonistas vuelven a la actualidad para enfrentarse a su último reto. Para Scolari, Maguregui y Pisticelli (2011:114) “a medida que nos acercamos al final, la cuota mística aumenta”. El misterio de lo extraordinario esparcido a lo largo de toda la serie se concentra en este bloque de diecisiete episodios. En esta temporada se busca la respuesta a la pregunta: ¿porqué llegaron a esa isla?, ¿con qué fin? Lo que para muchos es cuestión de mala suerte o lógica, la serie lo convierte en un destino divino donde los personajes deben cumplir un rol. Ese es el verdadero motivo del relato. En su última temporada *Perdidos* se descubre como una larga partida de ajedrez entre los personajes a lo largo de seis temporadas. Las pocas piezas que llegan al final son los últimos supervivientes que deben de cumplir con un destino. Una misión que consiste en salvar a la isla de cualquier oscuridad que intente atentar contra ella no de manera real, sino a través de la fe en ese lugar y en su aventura.

A toda esta estructura en abismo sobre la vivencia de los personajes en la isla, hay que añadirle una estructura no lineal compuesta por las diferentes analepsis. Estos elementos narrativos pretenden completar la trama dando un sentido a las acciones de los personajes dentro de la isla. Para Tous (2010:92) “en *Perdidos*, las analepsis se utilizan para reforzar una compleja estructura”. En las primeras tres temporadas se presentan los *flashbacks* de los personajes. Cada episodio está centrado en un superviviente y cuenta de manera vertical el pasado del mismo. Cada náufrago suele protagonizar de uno a tres episodios en cada temporada, por lo que si ordenamos las narrativas verticales sobre su pasado, obtendremos un relato horizontal sobre su vida antes de llegar a la isla.

Ocurre exactamente lo mismo con el siguiente bloque narrativo dedicado a los *flashforwards*. En este caso, el pequeño relato vertical dentro del argumento nos cuenta el futuro de algunos de los personajes que van a conseguir salir la isla. Esta nueva apuesta narrativa es contada de manera independiente y personal a lo largo de los episodios, pero unida forma una historia horizontal a un nivel distinto al protagonizado en la isla.

La tercera apuesta narrativa llevada a cabo por los guionistas se da en la sexta temporada, donde presentarán un argumento totalmente inesperado por el espectador. Para Pérez y Alba (2010:299) “en esta temporada inauguramos los *flashsidewides*, una vuelta de tuerca más que nos hace jugar con las realidades paralelas [...] Vemos qué hubiese pasado si el avión 815 nunca se hubiese estrellado, sólo que con muchas diferencias con respecto a la línea temporal que habíamos visto hasta ahora”. Gracias a las licencias y las ventajas del argumento, el *flash* de la sexta y última temporada está protagonizado por un reinicio de las vidas de los personajes en el que no se han estrellado en la isla y sí llegan a su destino en Los Ángeles. Todos son unos desconocidos entre ellos y además, no serán exactamente los mismos que conocimos en su día gracias a los *flashbacks*. Se dan ligeras variaciones que los hacen diferentes. Un ejemplo, es el personaje de Hurley, que durante toda la serie ha sido un ganador de la lotería con muy mala suerte, y en el *flashsidewides*, él mismo se autodefine como la persona con más suerte del mundo.

Esta vez los guionistas estructuran el relato de la vida paralela a la vivida en la isla de una manera más ordenada. La narrativa sigue siendo vertical en cada episodio, pero con la diferencia que esta vez sí que están ordenados de manera lineal. Los personajes avanzan a la vez dentro de la historia para llevarlos a un lugar común: la redención y conclusión definitiva a sus vidas.

Los guionistas “construyen una arquitectura muy parecida a la corriente libre de conciencia, a las estructuras narrativas subconscientes” (Guarinos 2010:1). Estas estructuras que componen toda la serie, abarcan esta idea. Se trata de un complejo armazón que evidencia una de las principales aportaciones de *Perdidos* a la nueva generación de series. No es un drama que se alarga en el tiempo en busca de audiencia, sino que se encarga de narrar una historia compleja con principio y final. Hubiera sido imposible desarrollar la estructura en abismo sin una percepción previa del viaje de los personajes y los misterios descubiertos y por descubrir. Esto queda claro viendo como los guionistas introducen elementos al parecer sin explicación alguna en momentos puntuales de la serie, que mucho más adelante adquieren respuesta. Es el caso por ejemplo de la estatua del pie de cuatro dedos que aparece por primera vez en la segunda temporada, y que cobra sentido a mediados de la sexta. Otro caso es el del cable en la orilla que encuentra Sayid a principios de la primera temporada y que en la tercera guiará a Charlie hasta una estación *Dharma* para enfrentarse a su muerte.

PRIMERA TEMPORADA

La primera temporada de la serie está compuesta por veinticinco episodios. En esta tanda inicial, *Perdidos* presenta a sus catorce protagonistas con sus diferentes roles de acción e importancia dentro de la trama. Se establecerán también las bases de las relaciones entre los personajes que serán el pilar básico de la serie. Por último, esta temporada servirá como una gran introducción al relato completo, ya que contará la llamada a la aventura de los supervivientes. Descubrirán que no sólo son accidentados de un vuelo comercial, sino que realmente tendrán que convivir con el entorno en el que se encuentran. Esta etapa no narrará una aventura compleja como lo harán las siguientes, pero sí cimentará todos los conceptos narrativos del drama televisivo.

ANÁLISIS NARRATIVO PRIMERA TEMPORADA DE PERDIDOS

1.01 PILOTO I	Supervivientes	}	SUPERVIVENCIA BASE
1.02 PILOTO II	Supervivientes		
1.03 TABULA RASA	Kate		
1.04 EXPEDICIÓN	Locke		
1.05 CONEJO BLANCO	Jack		
1.06 LA CASA DEL SOL NACIENTE	Sun		
1.07 LA POLILLA	Charlie	}	ENTREGA A LA TRANSFORMACIÓN
1.08 EL TIMADOR	Sawyer		
1.09 SOLITARIO	Sayid		
1.10 CRIADO POR OTRO	Claire		
1.11 INCLUSO LOS MEJORES TIENEN PROBLEMAS GENERACIONALES	Jack	}	CONCIENCIA DEL PELIGRO Y ESCOTILLA
1.12 EN CUALQUIER CASO	Kate		
1.13 CORAZÓN Y MENTE	Boone		
1.14 ESPECIAL	Michael		
1.15 BIENVENIDA	Charlie		
1.16 MARGINADOS	Sawyer		
1.17 ...EN LA TRADUCCIÓN	Jin		
1.18 NÚMEROS	Hurley		
1.19 DEUS EX MACHINA	Locke		
1.20 NO HACER DAÑO	Jack	}	ÉXODO
1.21 EL BIEN COMÚN	Sayid		
1.22 NACIDA PARA CORRER	Kate		
1.23 ÉXODO I	Supervivientes		
1.24 ÉXODO II	Supervivientes		
1.25 ÉXODO III	Supervivientes		

Elaboración propia

La narración de la historia comienza directamente con el accidente del vuelo Oceanic 815. Los personajes corren aterrados alrededor de los restos esparcidos por la playa. En este caos se darán las primeras presentaciones y se establecerán los roles de los personajes principales. Las personas que sobreviven al accidente aéreo serán un total de 48, pero la serie sólo nos contará la historia de 14 de ellos. El resto del pasaje apenas influirá en la trama pero sí representará al grupo que debe ser salvado.

El episodio piloto de *Perdidos* está compuesto por dos capítulos en los que cada accidentado queda definido. Además, se marcarán las principales relaciones entre supervivientes, componiendo así el eje central para el resto de la historia. En el grupo de náufragos, y tras las vivencias de los primeros episodios, se establecen jerarquías y roles que serán vitales dentro de la historia. No hay que olvidar, que al tratarse de una serie coral, cada protagonista vivirá un viaje personal que le hará evolucionar dentro de la trama. Para conocer

a cada uno de ellos y su importancia en la isla seguimos el modelo de Casetti y Di Chio (2010:186) para el análisis de personajes:

PERSONAJE	PERSONA	ROL	FUNCIÓN
<i>JACK SHEPARD</i>	Cirujano de éxito	Líder de los supervivientes	Vela por la seguridad del grupo
<i>KATE AUSTEN</i>	Fugitiva	Motivo del triángulo amoroso	Intenta hacer lo correcto
<i>JOHN LOCKE</i>	Minusválido en silla de ruedas	Líder espiritual del grupo	Ayuda a los personajes a reencontrarse a sí mismos
<i>JAMES FORD "SAWYER"</i>	Timador	Rebelde del grupo	Vela por su propia supervivencia
<i>HUGO REYES "HURLEY"</i>	Ganador de la lotería	Desahogo cómico	Concilia y hace más llevadera la vida de los supervivientes
<i>CHARLIE PACE</i>	Pasada estrella de rock y drogadicto	El ayudante	Busca la aceptación
<i>SAYID JARRAH</i>	Ex-soldado torturador iraquí	Personaje resolutivo	Busca ser perdonado
<i>JIN SOO KWON</i>	Ajustador de cuentas de su suegro	Extranjero incomprendido	Protege a su mujer
<i>SUN PAIK</i>	Mujer sometida	Mujer liberada	Busca su libertad personal
<i>CLAIRE LITTLETON</i>	Joven embarazada que quiere dar a su hijo en adopción	Joven embarazada que quiere criar a su hijo	Representa la esperanza en la supervivencia
<i>MICHAEL DAWSON</i>	Padre forzado	Padre inexperto	Intenta salvar a su hijo
<i>WALT LLOYD</i>	Hijo forzado	Hijo adoptivo del grupo	Disfruta de la aventura en la isla
<i>BOONE CARLYLE</i>	Enamorado de su hermanastra	Eterno aspirante	Quiere integrar a su hermana en el grupo
<i>SHANNON RUTHERFORD</i>	Niña consentida	Pez fuera del agua	Intenta ser útil

Perdidos plantea su primer arco argumental entre los episodios 1.01 y 1.06. En estos capítulos se cuenta la supervivencia básica de unos personajes urbanos en un lugar virgen y desconocido para ellos. Nacen las relaciones y uniones entre personajes más fuertes la serie. Jack y Locke se conocen mostrándose un respeto mutuo. Surge el triángulo amoroso entre Jack, Kate y Sawyer. La ex-estrella de rock Charlie muestra una especial atención por la embarazada Claire. Y Hurley hace buena amistad con Sayid y Charlie, mostrándose como la persona más noble y dispuesta del grupo.

En este grupo de capítulos los protagonistas aprenden a sobrevivir de la manera más rudimentaria y ortodoxa posible: fraccionamiento de comida y agua, búsqueda de refugio en los restos del avión accidentado y constantes hogueras en espera de un rescate. El paso

adelante en esta forma de vida se da con el erguimiento del líder en el episodio 1.05. Jack, siguiendo la imposible visión de su difunto padre, se adentra en la selva en busca de agua y de un refugio natural, para acabar instaurando la filosofía de la serie en un discurso donde recoge la idea de “Vivir juntos o morir solos”. Esta idea de supervivencia será recurrente durante el resto de la trama, ya que define el espíritu de la aventura para estos personajes.

Jack Shepard será reconocido como representante del grupo de supervivientes y protagonista dentro de la coralidad. Será un líder atípico, ya que se trata de una persona que no quiere liderar y, además, en su vida nunca ha creído estar capacitado para destacar. Lleva a su espalda un sinnúmero de fracasos como su frustrado matrimonio, o una relación nefasta con su difunto padre. Estas cuestiones harán que Jack funcione como antihéroe ya que está llamado a ser el héroe de la aventura, pero no goza de las virtudes necesarias. Tal y como recoge Vogler (2002:69) “un personaje no heroico puede crecer hasta desarrollar el heroísmo.” El viaje de Jack le hará encontrarse con su destino para convertirse en el héroe de la historia.

En este primer arco también hay cabida para lo misterioso o sobrenatural, algo que ampliará el público objetivo de la serie. En el capítulo piloto y en el 1.04, se utilizará el elemento argumental del *Monstruo*. Un ente misterioso que vaga por la isla y al que no llegamos a ver, pero que sí personifica el miedo de los personajes al misticismo del lugar y a lo desconocido.

Además de esta primera toma de contacto con la isla, la serie también muestra los primeros atisbos sobre su verdadera temática. En los episodios 1.03 y 1.04, Kate y Locke respectivamente abordan la idea de cómo son nuevas personas tras estrellarse en la isla. Gracias a sus *flashbacks* conocemos cómo y quiénes eran en sus vidas. El accidente de avión los ha liberado de una manera personal que les permite empezar de cero. Como recoge Tous (2010:92) “las analepsis de los personajes y el vínculo que los une con la realidad en la isla se sitúan en el nivel oculto, profundo, que tiene como objetivo la redención de los personajes y su conocimiento personal pleno”. Pero esta temática es un concepto que la serie abordará más adelante y que en este bloque narrativo sólo pretende presentar.

El primer arco argumental acaba en el episodio 1.06 cuando una parte del grupo se divide al aceptar la necesidad de un refugio real, y el otro sigue en la playa esperando el hipotético rescate. En este caso se aborda por primera vez otro de los principales temas de la serie: la fe contra la racionalidad. Esta dualidad estará representada por los personajes de Jack y Locke y, aunque en esta primera decisión estarán de acuerdo en la idea de buscar un refugio y agua, tal y como recoge Tous (2010:99), “la duda, la incertidumbre de los personajes a raíz de la situación que están viviendo se explicita mediante la oposición de Jack-Locke, uno escéptico y el otro convencido de la existencia de lo paranormal, que se traslada a los espectadores”. El drama planteará esta duda de manera constante durante toda su duración, haciendo que el mismo espectador encuentre su respuesta.

El segundo arco narrativo se desarrolla desde el episodio 1.07 al episodio 1.10. Este bloque plantea por primera vez de manera directa la idea de redención de los personajes y la posibilidad que da la estancia en la isla para poder volver a empezar de cero. Según Cascajosa (2005:176), “la historia se centra en la lenta forma en la que comienzan a crear vínculos y el contraste entre su identidad pasada, la que se nos muestra en los *flashbacks*, y la que

desarrollan en la isla.” En este bloque, formado por cuatro episodios, encontramos la primera entrega a la transformación de algunos personajes. Y aunque esto será una constante a lo largo de la serie, el relato cuenta como Charlie decide dejar las drogas, como Sawyer es un tímido que ahora dice la verdad, como Sayid está muy arrepentido por los crímenes que cometió siendo soldado, y como Claire ahora quiere ser madre y no dar a su hijo en adopción como iba a hacer al aterrizar en Los Ángeles. Han pasado sólo diez episodios y *Perdidos* ya se muestra como una serie de misterio y supervivencia, donde el centro de atención es el drama humano.

Este segundo bloque acaba con el episodio 1.10, cuando los supervivientes descubren que no están solos. Un desconocido que se había infiltrado en el grupo de supervivientes rapta a Claire y hace que cunda el pánico entre los protagonistas. Un hecho que está precedido por un episodio anterior cuando Rousseau, otra náufraga de la historia de la isla, interroga a Sayid y le habla por primera vez de la existencia de más personas en el lugar. A partir de ahora ella, los supervivientes y la serie denominará a estas personas *Los Otros*. La serie juega a partir de aquí a crear un ambiente de desconfianza ante todo aquello que no sea reconocible desde el accidente. Esto acentuará el enigma en personajes como Rousseau, o el propio John Locke, cuando sus ideales sobre cómo vivir en la isla vayan más lejos que lo que el resto de supervivientes quieren.

El episodio 1.11 está protagonizado por Jack y muestra por primera vez una leve entrega a la aventura, que no a la transformación, del principal protagonista. Se abre un nuevo arco argumental desde este episodio hasta el 1.19. Este nuevo bloque comienza con la desaparición de Claire y cómo una serie de personajes van en su búsqueda. La expedición acaba fracasando al no traerla de vuelta, pero tiene un importante significado para Jack, ya que es la primera vez que cree que puede ser cierto que en la isla hay algo más que no conocen y se lanza en su búsqueda. Aún falta mucho para que el personaje del médico muestre una verdadera evolución. Su alejamiento del mundo racional en el que cree le llevará mucho tiempo y sufrimiento.

En este capítulo 1.11 se dará un hecho que marcará a la serie para siempre. Parte de la expedición en busca de Claire, formada por Boone y Locke, encuentran una escotilla de acero enterrada en medio de la selva. Esta escotilla se convertirá en la obsesión de Locke y la perdición de Boone. Será el eje central de la temporada y sus consecuencias tendrán ecos en las cinco siguientes. Según Cascajosa (2007:120), “con la escotilla, Abrams pretendía depositar mucho más que un simple trozo de metal esférico en la isla: quería dotarla de una característica que la hiciera especial, diferente, y que, al mismo tiempo, pudiera abrir muchas posibilidades narrativas”. Esta es una idea que también es recogida por Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:49), “como el agujero en medio del bosque que conduce a Alicia al país de las maravillas o, sin ir más lejos, la portezuela escondida en una habitación de la casa que conduce a Coraline a sus mundos, la escotilla de *Lost* permite ampliar el universo espacial de la serie hacia los confines de la imaginación sin caer en la inverosimilitud”.

Pero para *Perdidos* y argumentalmente hablando, este lugar representa la idea de fe e y, en especial, la de John. Este considerará el hallazgo como una pieza clave en su destino. Tal y como recoge Kaye (2008:58) “Locke busca de manera desesperada el sentido y el propósito de

su vida, aunque una y otra vez, termina desilusionado y lleno de angustia". En su gratitud a la isla por volver haberle permitido andar, el personaje entenderá que en el interior de este búnker está la respuesta a su existencia.

Además de mantener y desarrollar la trama de la escotilla, durante los siguientes episodios la vida de los supervivientes continuará a la vez que toman conciencia del peligro que les rodea. Esta idea se refleja en episodios como el 1.12 donde Kate recupera de los restos del avión un maletín repleto de pistolas, o en el 1.15 donde el grupo de supervivientes da venganza al secuestrador de Claire. Por primera vez los protagonistas sienten la necesidad de tomar decisiones drásticas en su estancia en la isla. En este caso de seguridad.

Pero *Perdidos* no deja nunca de lado su principal narración en la temática de la serie, ya que en este tercer arco argumental seguimos disfrutando de episodios que muestran la entrega a la transformación a una vida nueva por parte de los personajes. Es el caso de Boone en el episodio 1.13 donde Locke, en el rol de mentor, le enseña el camino para hacerle entender que no necesita a su hermana para sobrevivir. La relación con su hermanastra es un lastre que consigue que el joven no encuentre la felicidad. Tiene que dejarla atrás para sentirse liberado. Otro personaje que se desnuda emocionalmente ante la audiencia es Jin. Hasta el momento el coreano había sido el gran incomprendido de la serie y se cuestionaba su importancia dentro de la trama. Su incapacidad de hablar inglés y el pertenecer a otra cultura, le hacía estar aislado del grupo. En el episodio 1.17, el *flashback* nos cuenta el pasado del personaje haciendo que el público sea partícipe de la relación con su suegro y su mujer. Otra entrega significativa la encontramos en el episodio 1.18, donde Hurley encuentra en la isla los números que le hicieron tener mala suerte en la vida y va en búsqueda de una respuesta sin temor alguno.

Este bloque narrativo acaba con el episodio 1.19 cuando, debido a la insistencia de su mentor en buscar respuestas a la escotilla, Boone sufre un accidente de gravedad al caer desde una avioneta abandonada en un barranco. Poco antes de morir, el joven mantiene un leve contacto con los que dicen ser otros supervivientes del vuelo 815. Es la manera que tienen los guionistas de introducir una de las tramas de la segunda temporada: los supervivientes de la cola del avión. La muerte de Boone será crucial para Locke, que se sentirá responsable de lo sucedido y culpará a la isla y a su destino. Pese a este suceso, el personaje no perderá su fe en el lugar y considerará que la muerte del chico era un sacrificio que exigía la isla para que el resto del grupo tomase conciencia del lugar en el que se encuentran.

El último arco durará hasta el final de la temporada, concretamente desde el capítulo 1.20 al 1.25. Este tramo comienza con el nacimiento del hijo de Claire y la muerte de Boone. El fallecimiento supone un fuerte golpe en la moral de los supervivientes. El grupo, y en especial Jack culpa a Locke de lo sucedido, algo que provocará el comienzo de su rivalidad a lo largo de la serie.

Paralelamente a esta situación, algunos supervivientes construyen una balsa para poder salir de la isla y encontrar un rescate para el resto. Este elemento supone la esperanza para el grupo de poder salir en algún momento de su especial prisión.

El capítulo final de la primera temporada está compuesto por tres episodios llamados *Éxodo*, y según Tous (2010:112) “*éxodo* es el segundo libro de la Torá. Es un título adecuado, ya que un grupo de personajes abandona la isla con la balsa que han construido y, en un planteamiento de solución final circular, las analepsis se centran en un retrato coral de la situación de los protagonistas en el aeropuerto, poco antes del inicio de otro éxodo, el que les condujo a la isla”. En este caso, el título del capítulo relata a la perfección el concepto que quieren comunicar los guionistas. En este episodio, la trama da un paso hacia delante para no volver atrás. Un punto de no retorno que marcará la vida de los protagonistas para siempre. Acaba la primera temporada, la presentación de la historia y de los personajes

El fin de este arco narrativo acaba con este triple episodio que está dividido en tres tramas. La primera de ellas es la partida de la balsa hacia mar adentro en busca de libertad y de la restauración del orden. En este bote viajan Michael con su hijo Walt, Sawyer en busca de la supervivencia y Jin, que avergonzado por su pasado, emprende el viaje dejando atrás la isla pero en busca del perdón de su mujer.

La segunda trama viene precedida de la aparición de Rousseau y su noticia de que *Los Otros* van a atacarles esa noche. Ante la desesperación del grupo, Locke decide compartir su secreto para esconderlos. Jack a su pesar cede. Ambos irán a buscar dinamita al corazón de la selva, concretamente a un barco del siglo XVIII varado en la jungla. Mientras tanto, el resto del grupo comenzará la evacuación del campamento. Es en este momento cuando nace la tercera subtrama del episodio. Rousseau rapta al hijo recién nacido de Claire. Sayid y Charlie irán en su búsqueda y lo recuperarán.

Los Otros tendrán su primera aparición en este capítulo cuando aparezcan frente a la balsa de Michael y raptan a su hijo Walt. Acto seguido harán volar la embarcación por los aires, dejando a Jin, Sawyer y Michael a su suerte en el mar.

Jack y Locke volverán a la escotilla cargados de dinamita con la intención de abrir por fin el búnker. El ex-minusválido estará ansioso por hacerlo y mantendrá una fuerte disputa con el médico sobre la fe y el destino. Tal y como recogen Pérez y Alba (2010:64) “Jack y Locke discuten continuamente sobre la fe y la razón, por ver cuál es la que debe guiarles a todos.” En este caso la apertura de la escotilla ofrece un punto de vista para cada uno de ellos. Para el cirujano ofrecerá espacio donde ocultar al grupo. Para Locke ofrecerá respuestas. Esta conversación servirá para acentuar aún más la desconfianza de Jack en su compañero, pero a la vez, este ejercerá como mentor al hacerle ver ideas que nunca concebiría. Este momento se convertirá en uno de los más importantes de la serie. Tendrá resonancia en el futuro y será clave para el viaje y la evolución de Jack, todavía reacio a entregarse a su transformación.

La temporada culmina con la voladura de la escotilla y el *flashback* de todos los personajes tal y como eran al embarcar en el vuelo 815. Es entonces cuando la creatividad de los guionistas muestra cuánto evolucionado estos personajes en tan sólo una temporada. Volvemos a ver a Claire embarazada, a Charlie consumiendo droga o a Kate esposada. *Perdidos* muestra el contraste y el sentido de su viaje en unos pocos minutos. El plano final del episodio pasará a la historia de televisión. Jack y Locke miran un agujero casi sin fondo en el interior de la escotilla.

SEGUNDA TEMPORADA

La segunda temporada de la serie sirve como nexo de unión entre los argumentos presentados en la primera y tercera temporada. Son un total de veinticuatro episodios en los que se asientan las bases de la serie, y se acentúan todos los temas tratados en la primera temporada. Estos temas son: la discusión entre fe y ciencia, el desarrollo de las relaciones entre personajes, la coexistencia con *Los Otros* y el descubrimiento de nuevos misterios de la isla.

ANÁLISIS NARRATIVO SEGUNDA TEMPORADA DE PERDIDOS

2.01 HOMBRE DE CIENCIA, HOMBRE DE FE	Jack	RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS
2.02 A LA DERIBA	Michael	
2.03 ORIENTACIÓN	Locke	
2.04 TODO EL MUNDO ODI A HUGO	Hurley	SUPERVIVIENTES COLA DEL AVIÓN
2.05 ...Y ENCONTRADO	Jin&Sun	
2.06 ABANDONADA	Shannon	
2.07 LOS OTROS 48 DÍAS	Cola avión	
2.08 CHOQUE	Ana Lucía	
2.09 LO QUE HIZO KATE	Kate	VIDA EN EL CAMPAMENTO
2.10 EL SALMO Nº 23	Eko	
2.11 PARTIDA DE CAZA	Jack	
2.12 FUEGO + AGUA	Charlie	
2.13 EL GRAN GOLPE	Sawyer	
2.14 UNO DE ELLOS	Sayid	UNO DE ELLOS
2.15 BAJA POR MATERNIDAD	Claire	
2.16 TODA LA VERDAD	Jin&Sun	
2.17 CIERRE DE SEGURIDAD	Locke	
2.18 DAVE	Hurley	
2.19 S.O.S	Rose y Bernard	
2.20 DOS EN LA CARRETERA	Ana Lucía	TRAICIÓN DE MICHAEL
2.21 ?	Eko	
2.22 TRES MINUTOS	Kate	
2.23 VIVIR JUNTOS, MORIR SOLOS	Desmond	
2.24 VIVIR JUNTOS, MORIR SOLOS	Desmond	

Elaboración propia

La temporada comienza de una manera aplaudida por la crítica y el público, ya que se trata de una narración totalmente opuesta a la que el espectador esperaría, pero que le pone en situación de una manera asombrosa. Tal y como recogen Pérez y Alba (2010:65) “el capítulo comienza como en la primera temporada, con el clásico primer plano de un ojo. Esta vez es de un todavía desconocido Desmond. Engañándonos para que creamos que es un *flashback*, se despierta en lo que parece ser un bar [...] Hasta que escuchamos una explosión que revela que no es un bar sino que es el interior de la escotilla”. Esta situación se resuelve con un

movimiento de cámara que llega al agujero donde Jack y Locke aún siguen mirando, tal y como hacían al final de la primera temporada.

Esta segunda temporada funciona como continuación de lo ya contado, donde seguiremos descubriendo el pasado de los personajes, en algunos casos algo repetitivo. Muchos de ellos sufrirán una vuelta de tuerca a su nueva identidad redimida. Además este segundo año de emisión, la serie nos presentará a nuevos personajes, de los que algunos de ellos tendrán gran importancia en el argumento completo de la serie.

PERSONAJE	PERSONA	ROL	FUNCIÓN
<i>ANA LUCIA CORTEZ</i>	Chica hispana de difícil carácter	Líder de los supervivientes de la cola del avión	Busca venganza en <i>Los Otros</i>
<i>DESMOND HUME</i>	Escocés perdido en la isla	Creyente en su misión	Intenta volver a casa
<i>HENRY GALE</i>	Miembro de Los Otros	Secuestrado en la escotilla	Manipula a los supervivientes para poder escapar
<i>SR. EKO</i>	Sacerdote nigeriano	Sacerdote de la isla	Asegurarse que se haga el bien en la isla
<i>LIBBY</i>	Psicoanalista	Apoyo moral de Ana Lucia	Estar a salvo
<i>ROSE NADLER</i>	Enferma de cáncer	Mujer curada en la isla	Vivir en paz en la isla
<i>BERNARD ANDERSON</i>	Marido de Rose	Marido al cuidado de su mujer	Quiere salvar a su mujer

El primer arco argumental lo encontramos entre los episodios 2.01 y 2.03. Estos tres episodios tienen lugar la misma noche que los hechos sucedidos al final de la primera temporada. Los tres capítulos sirven para dar solución a las tramas planteadas en *Éxodo* y devolver a los personajes a la normalidad.

Por un lado los naufragos de la balsa llegarán de nuevo a la isla arrastrados por la marea. Allí serán secuestrados por los supervivientes de la cola del avión, pero ellos los confundirán con *Los Otros*. Este argumento será el principal precursor del arranque de las tramas de la segunda temporada.

Por otro lado, Jack y Locke conseguirán entrar en la escotilla y allí encontrarán a Desmond. Se trata de un hombre que lleva encerrado en ese lugar los últimos tres años, pulsando una tecla cada 108 minutos. La razón por la que lo hace es que si deja de hacerlo acabará el mundo. Desmond huye del lugar y John Locke acata la misión de seguir pulsando la tecla porque lo considera su destino. Jack se opone a dicha tarea, pero la insistencia de su compañero, y la conversación previa sobre ciencia y fe, que tuvo lugar horas antes y la serie narró en el episodio 1.25, consiguen que el médico ceda y pulse la tecla. John Locke considerará este hecho como un acto de fe por parte de Jack.

La idea de pulsar la tecla a lo largo del tiempo es el principal elemento que refleja la serie sobre la disyuntiva de razón o fe. John Locke quiere pulsarla y hacer algo en lo que cree firmemente por su convicción en la isla. Jack cree que pulsar el botón es una pérdida de tiempo y una mentira. Para el médico, una tecla no puede determinar el futuro del mundo. Esta discusión a lo largo de la temporada distanciará de manera definitiva a estos dos personajes.

El tercer elemento narrativo presentado en este pequeño arco de tres episodios, es el de la escotilla en sí misma. La pequeña puerta de acero esconde un absoluto búnker que en su día fue parte de las instalaciones de la *Iniciativa Dharma*, concretamente se trata de la estación *El Cisne*. Está equipada de todas las necesidades: ducha, lavadora, almacén de comida, almacén de armas, sofá, libros y mesa de ping pon.

En un primer momento este nuevo hallazgo puede parecer la solución a sus problemas, pero los guionistas darán a la escotilla las dotes del pacto de Fausto. Como dice el mito recogido por Batló y Pérez (2007:221), Fausto deseaba sobre todas las cosas la sabiduría suprema y estaba dispuesto a hacer lo que sea para conseguirla, tanto que se atrevió a pactar con el Diablo. En este caso los supervivientes han deseado tanto poder entrar en ese lugar, que cuando lo consiguen tendrán lo que desean pero a un alto precio. Las expectativas que habían albergado sobre el interior de la escotilla se verán truncadas, ya que en vez de encontrar una solución a sus problemas y una liberación, se sentirán más atrapados que nunca. El búnker sacará lo peor de ellos. Este elemento narrativo conseguirá oscurecer la redención de los personajes mostrando la peor versión de sí mismos. En definitiva, significará la llegada del mal a sus vidas dentro de la isla, algo contra lo que deberán luchar para conseguir su verdadera identidad. Este periodo será el que más se identifique con *El señor de las Moscas*, cuando la llegada de un paracaidista accidentado es confundida con la existencia de un monstruo, y significa el inicio del mal en el grupo de niños.

El segundo arco narrativo de esta temporada va desde el episodio 2.04 hasta el 2.08. En esta tanda la trama se centra en presentar a los supervivientes de la cola del avión como grupo que se va a sumar a los accidentados principales. Concretamente, en el capítulo 2.07, se cuentan las vivencias de estos pasajeros dese que se estrellaron hasta el momento actual del argumento. Se trata de un episodio independiente a la trama de los personajes principales y es considerado como un gran *flashback* dentro de la narrativa del drama.

Los dos grupos de supervivientes se encontrarán de manera trágica al morir Shannon, cuando es confundida por una de Los Otros. Los creadores, conociendo la pragmática de la serie, querían que la audiencia no se identificara con estos nuevos personajes y los sintiera como intrusos en el campamento. Algo que también ocurría a los protagonistas. Es la manera que tiene *Perdidos* de ser una serie altamente participativa y fácilmente de interpretaba desde muchos puntos de vista.

Tiene especial mención la particular muerte de Shannon, que funciona como eje para ser narrada en tres capítulos. Sirve para acabar los capítulos 2.06 y 2.07, y es el comienzo de la acción ocurrida en el 2.08. Es un momento contado desde tres puntos de vista y a través de tres personajes: Sayid, Shannon y Ana Lucia respectivamente.

Por otro lado, es interesante mencionar la nueva actitud y el peso que toma Hurley dentro del argumento. En la primera temporada prácticamente cumplía como desahogo cómico y mejor amigo de Charlie. Casi todas sus tramas se centraban en la maldición de los números que le hicieron ganar la lotería y su relación con ellos. Pero es a partir de la segunda temporada cuando los guionistas considerarán al personaje de una manera diferente. Los creadores darán al superviviente la voz de la audiencia. Hurley se convertirá en el público dentro de la serie, buscando una identificación entre las sensaciones del espectador y las del superviviente. De esta manera, cada vez que haya algún concepto o nuevo misterio, el ganador de la lotería preguntará, responderá o, en definitiva, actuará en representación de los seguidores.

Este bloque argumental centrado en los supervivientes de la cola del avión acabará con el reencuentro de los dos grupos, que será representado con sus líderes mirándose frente a frente. Son Jack y Ana Lucia, que ya se conocieron en el aeropuerto de Sidney antes de tomar el avión.

El siguiente arco argumental está formado de los episodios 2.09 al 2.13. Contará como evoluciona la vida en el campamento y empezará a resolver algunos de los muchos misterios planteados por la serie. Por fin sabremos la causa por la que Kate es una fugitiva, conoceremos al Sr. Eko, un sacerdote nigeriano que encuentra el cadáver de su hermano en la isla, y Charlie se sentirá tentado por la droga una vez más. Estos hechos harán que la relación entre personajes evolucione. Claire no querrá a Charlie cerca de su hijo, y Kate se sentirá muy cercana a Sawyer, al volver éste con el grupo de la cola del avión.

En este periodo tiene especial importancia el capítulo 2.10. En este episodio Eko, el nuevo personaje, se encuentra con su pasado en la avioneta que llevó a la muerte a Boone. Se trata de su anterior vida como narcotraficante y el cuerpo de su fallecido hermano. Además, en este viaje los guionistas aprovechan para dar a conocer lo que hasta ahora sólo eran ruidos y los personajes reconocían como *El Monstruo*. Es la primera vez que se muestra directamente, emergiendo como una enorme columna de humo negro. Este ente mantiene un cara a cara con Eko justo en el momento en el que el personaje está encontrando la redención. En el interior del humo podemos ver imágenes del *flashback* del personaje. *El Monstruo* retrocede y vuelve a la selva. Esta es la evidencia de que este ser no es sólo una forma que vaga arbitrariamente por la isla, sino que tiene capacidad de actuar y reaccionar. Esta vez no ataca a Eko porque, al haberse entregado a la transformación y haberse liberado de su pasado, merece continuar en la isla.

Estos episodios también vuelven a coquetear con la idea de *Los Otros*, al presentarse literalmente delante de Jack en el episodio 2.11. Le advierten que no se muevan libremente por la isla y que efectivamente tienen a Walt. Michael, su padre, hará caso omiso a estas indicaciones y correrá en su búsqueda haciendo desaparecer al personaje durante los siguientes siete episodios. Para *Los Otros*, tal y como recoge Scolari, Maguregui y Pisticelli (2011:33), “el descubrimiento de estos viajeros revela el signo de una coexistencia, una simultaneidad hasta el momento encubierta y que, sin embargo, desemboca en una vida paralela”.

Concretamente este arco narrativo acabará con el episodio 2.14 con la primera aproximación seria al mundo de *Los Otros*. Sayid consigue capturar a uno de ellos y lo lleva al búnker para interrogarlo y conocer la verdad sobre los misteriosos habitantes de la isla.

Este hecho es el punto de partida al cuarto bloque narrativo de la temporada. Está compuesto desde el episodio 2.14 al 2.19, y se trata del arco más interesante de estos veinticuatro capítulos. Descubrimos el precio que deben pagar los protagonistas dentro del búnker. Este lugar sacará lo peor de ellos: Sayid volverá a torturar al *Otro* secuestrado, Hurley dudará de su estado mental y el mundo real, Jack sufrirá por su incapacidad de liderar al grupo y John Locke perderá su fe en la isla al no dejar de pulsar una tecla. Todos estos tormentos convergen en el personaje de Henry Gale, el secuestrado por Sayid. Para los protagonistas, estos hechos afectan directamente a la redención que habían llevado a cabo durante la primera temporada. Como recoge Cascajosa (2007:129), “el universo de ficción de *Perdidos* parece construido, en realidad como una máquina de generar arrepentimiento de forma cíclica.” La serie se revuelve sobre su tema principal provocando que los protagonistas muestren su naturaleza interior. De nuevo deberán luchar, asumir las responsabilidades de sus actos y contemplar posibilidad de ser quién realmente quieren ser.

Este nuevo personaje encerrado en la escotilla es el motivo de discordia entre todos los demás, y consigue manipularlos según su interés. Durante un periodo de tiempo les hace creer que no es uno de *Los Otros*. Henry hará que el público sea partícipe de la trama filosofando sobre el concepto *Otro*. “*Los Otros* siempre son otros para alguien (algún otro), es decir, según otro punto de vista” (Regazzoni 2009:57). El secuestrado intentará librarse de la presión de sus captores a través de la manipulación y el despiste. Gracias a la resolutiva de Sayid, este personaje será revelado como miembro de lo que los supervivientes entienden *Los Otros*. Pero, cuando este hecho queda evidenciado, consigue la protección de John Locke, aprovechando su debilidad y falta de fe en la isla.

Pero *Perdidos* no se olvida nunca de su temática principal y aunque muchos de los personajes, que viven en relación a la escotilla, han dejado de disfrutar del viaje y de la aventura, hay personajes que sí lo hacen. Es el caso de Rose y Bernard, una pareja de jubilados que se separaron justo en el momento del accidente y cayeron en distintos lugares de la isla. Bernard, parte del grupo de cola, consigue encontrar a su mujer con los supervivientes principales. En el episodio 2.19 descubrimos que Rose tenía cáncer antes de llegar a la isla y su estancia en ella la ha curado. Los guionistas vuelven a representar en este personaje la esperanza y el poder curativo del lugar, ya sea en cuerpo o alma. Rose decidirá no abandonar la isla jamás.

Este arco finalizará con la vuelta de Michael y la confirmación de la escotilla como la bajada a los infiernos para el personaje. En este caso, desesperado por salvar a su hijo, el padre asesina a Ana Lucia y a Libby, dos de las nuevas supervivientes en el grupo. Deja escapar a Henry y urde un plan para traicionar a sus compañeros, y poder así recuperar así a su hijo.

El último bloque narrativo de la temporada se forma entre los episodios 2.20 al 2.24, que cuentan el plan de Michael para recuperar a Walt. En esta parte de la historia, el padre culpará al fugado Henry como responsable de los asesinatos y propondrá un plan para darle caza a él, a *Los Otros*, y recuperar de esta forma a su hijo. Jack y el grupo apoyarán la idea y le

acompañarán en su búsqueda. En este momento la serie vuelve a recurrir a la focalización omnisciente, donde se muestra a la audiencia el plan de Michael para con sus compañeros. Se trata del episodio 2.22, donde muestra cómo van a ser traicionados a cambio de que su hijo le sea devuelto.

Sayid, cumpliendo su función de personaje resolutivo de la serie, advierte esta intención y pone en aviso a Jack. Ambos crearán un plan paralelo al de Michael para asegurar la integridad del grupo.

La trama final no cuenta sólo con el plan de esta traición, sino que vuelve Desmond con la idea de dejar de pulsar la tecla. El *flashback* del doble episodio final está centrado en el recién llegado y es la primera vez que un capítulo está protagonizado por un personaje que no viajaba en el avión. En él conoceremos los motivos que le llevaron a la isla y a dos personajes importantes. Su novia Penny y su padre Charles Widmore, un magnate millonario con un pasado muy cercano a la isla.

En su vuelta a la isla tras la fallida huida, se encuentra con John Locke, desilusionado y habiendo perdido toda su fe en la aventura y en el lugar. Ambos deciden ir juntos a destruir el ordenador, dejar de pulsar el botón y demostrar que todo es una farsa. Tal y como recoge Kaye (2008:61), "Locke siente la obligación de revelar la verdadera naturaleza del dilema ético colectivo de la isla, a pesar de su apasionado deseo de creer que existen respuestas para las más profundas cuestiones metafísicas. Es por esto que Locke está tan enojado y autocrítico en el episodio final de la segunda temporada".

Sayid se dirige por la costa al lugar de reunión con Jack, es en ese momento cuando vislumbra una estatua de un pie con cuatro dedos. Es uno de los elementos mitológicos y místicos que presenta el drama a lo largo de la serie, y que obtendrán respuesta en el futuro. Mientras esto sucede, el grupo de supervivientes es apresado por *Los Otros*, tal y como habían acordado con Michael. A este le es devuelto su hijo y Jack, Kate y Sawyer son apresados por Henry Gale, que se presenta como el líder de *Los Otros*, y al que a partir de ahora nos dirigiremos por su verdadero nombre: Ben Linus.

En la escotilla Locke y Desmond se encuentran con Eko, que ha decidido tomar el relevo y seguir pulsando la tecla. Tras una fuerte disputa, el ex-invalido toma el control de la situación y decide esperar a que el contador llegue a cero para saber qué ocurre al no pulsar la tecla. Está convencido de que nada ocurrirá. Su fuerte convicción de lo místico y lo extraordinario, se ha tornado en una creencia en lo racional y en lo lógico más cercana de Jack que de él mismo. Es en este momento cuando recuerda la muerte de Boone y como ese sacrificio no mereció la pena.

Mientras tanto, Desmond descubre que el día del accidente del vuelo 815, no pulsó la tecla. Algo que le convierte en responsable de lo sucedido y le confirma que de no usar el sistema, algo grave sucederá. Es un ejemplo claro de cómo la serie se autorrefiere continuamente. En este caso, que Desmond sea el responsable del accidente que ocurrió en el primer episodio, da sentido a ambos hechos. El accidente sirve para entender la situación actual con respecto a pulsar o no la tecla, y el no pulsarla da respuesta a por qué se estrelló el avión. Para Tous (2010:240) "la autorreferencialidad como característica metatelevisiva se

mantiene y se incrementa en la era del drama, constituyendo un elemento fundamental del discurso del texto televisivo, porque acentúa el placer del reconocimiento de la audiencia". Esta manera de tejer el argumento se convertirá en una constante a partir de ahora que comenzará a dar a la serie un toque de nostalgia.

Gracias a la conexión de estos argumentos, la estación del cisne se presenta como una forma de contención de una energía electromagnética proveniente del interior de la isla. Es una de las primeras aproximaciones claras de la serie a la ciencia ficción. Aunque los guionistas siempre han reconocido y demostrado que sus argumentos tienen una base científica, estas condiciones se extrapolan para la magnitud de la historia. El momento llega. El sistema no se activa y Desmond aporta una última solución consiguiendo que el bunker implosione en una fuerte luminosidad púrpura.

La temporada acaba con una misteriosa llamada de teléfono a la que responde Penny, novia de Desmond. Desde el otro lado, una voz anuncia: "lo hemos encontrado". Es la primera vez en el presente que el relato sale de la isla para aportarnos información que desconocíamos hasta el momento. Es un nuevo acto de focalización omnisciente que nos hace partícipe que alguien del exterior está buscando a su pareja, y por consecuencia a la isla. Como dice De la Torre (2006:127) "Con la isla ahora visible, sin el escudo que producía El Cisne, es posible que llegue algún personaje del exterior".

TERCERA TEMPORADA

Con la tercera temporada los guionistas pudieron encaminar por fin la historia que querían contar. El comienzo de estos veintidós capítulos representa la atadura de manos que sentían los creadores respecto a la duración de la serie. Desde el primer momento *Perdidos* fue concebida como una historia con principio y final, por lo que decidieron literalmente encerrar a los personajes en jaulas hasta que llegaran a un acuerdo con la cadena.

Por parte de los creativos, se pretendía que la serie durara dos temporadas más de veinticuatro episodios cada una. Un total de 48 capítulos más, además de los ya firmados para la tercera temporada. De esta manera, la serie se compondría de cinco temporadas que rondarían los veinticuatro capítulos cada una. Pero la cadena ABC no estuvo del todo de acuerdo y decidió repartir los 48 episodios que pedían los guionistas en tres temporadas de dieciséis cada una. De esta manera, se respetaban las peticiones de los creadores y a la vez se alargaba el éxito de la emisión en una temporada más, y por tanto, un año más de emisión en antena. Ambos cerraron el acuerdo y *Perdidos* se convirtió entonces en la serie de seis temporadas que conocemos hoy.

ANÁLISIS NARRATIVO TERCERA TEMPORADA DE PERDIDOS

3.01 CUENTO DE DOS CIUDADES	Jack	CAPTURADOS POR LOS OTROS
3.02 LA BAILARINA DE CRISTAL	Jin&Sun	
3.03 INSTRUCCIONES ADICIONALES	Locke	
3.04 SÁLVESE QUIEN PUEDA	Sawyer	
3.05 EL PRECIO DE VIVIR	Eko	
3.06 SÍ, QUIERO	Kate	
3.07 NO EN PORTLAND	Juliet	
3.08 FLASHES ANTE TUS OJOS	Desmond	
3.09 EXTRAÑO EN TIERRA EXTRAÑA	Jack	
3.10 TRICIA TANAKA ESTÁ MUERTA	Hurley	REGRESO AL CAMPAMENTO
3.11 ENTER 77	Sayid	
3.12 PAR AVIÓN	Claire	
3.13 EL HOMBRE DE TALAHASSEE	Locke	
3.14 EXPOSÉ	Nikky&Paolo	
3.15 DEJADA ATRÁS	Kate	
3.16 UNA DE NOSOTROS	Juliet	LLEGADA DEL RESCATE
3.17 CATCH-22	Desmond	
3.18 F.D.C	Jin&Sun	
3.19 LA BODEGA	Locke	
3.20 EL HOMBRE TRAS LA CORTINA	Ben	
3.21 GRANDES ÉXITOS	Charlie	
3.22 A TRAVÉS DEL CRISTAL	Jack	
3.23 A TRAVÉS DEL CRISTAL	Jack	

Elaboración propia

Este acuerdo llevado a cabo durante la emisión del noveno episodio, permitió que el argumento empezara a evolucionar vertiginosamente y con un ritmo narrativo creciente de manera constante. Además también provocará que las siguientes temporadas estuvieran tematizadas por un argumento concreto. De esta manera se consigue dar cabida a todos los argumentos propuestos por la serie hasta el momento y por los que le quedan por proponer.

En esta temporada el argumento nos mostrará un nuevo abismo. Se trata de conocer todas las verdades acerca del mundo de *Los Otros*. Durante gran parte de estos veinticuatro episodios, la trama se dividirá en dos, rompiendo la linealidad seguida hasta ahora. Por un lado, la serie narrará las vivencias de algunos supervivientes con *Los Otros*, y por otro lado, la vida en el campamento de los personajes que no se involucran con este argumento.

En esta tanda de episodios conoceremos también las respuestas definitivas a las cuestiones más importantes del pasado de los personajes. Además, evoluciona el concepto místico de la isla a través de la confirmación de un personaje presentado en la segunda

temporada. Se trata de Henry Gale, que a partir de ahora será conocido por su verdadero nombre: Ben Linus.

PERSONAJE	PERSONA	ROL	FUNCIÓN
<i>BEN LINUS</i>	Antiguo miembro de la <i>Iniciativa Dharma</i>	Líder de <i>Los Otros</i>	Defiende su poder en la isla por encima de todo
<i>JULIET BURKE</i>	Investigadora ginecológica	Miembro médico de <i>Los Otros</i>	Quiere volver a cuidar de su hermana
<i>NIKKY Y PAOLO</i>	Supervivientes originales al accidente de avión	Miembros de los supervivientes anónimos	Quieren participar en la aventura
<i>RICHARD ALPERT</i>	Miembro de <i>Los Otros</i>	Antiguo miembro de <i>Los Otros</i> que no envejece	Obedecer a su líder y a la isla.
<i>NAOMI NORRIT</i>	Miembro del equipo de rescate	Contacto del barco cercano a la isla	Guiar al resto de supervivientes al rescate

La tercera temporada empieza tal y como acabamos la segunda. Jack, Kate y Sawyer han sido secuestrados por *Los Otros* y literalmente han sido retenidos en celdas. Esta trama ocupará la mayor atención del primer arco narrativo de la temporada. Está formado entre los episodios 3.01 y 3.09. En estos episodios el protagonismo es acaparado por la odisea de estos personajes dentro y fuera de sus jaulas, y cómo evoluciona su relación con *Los Otros* durante su cautiverio.

Esta situación da la posibilidad de incluir a un nuevo personaje femenino, que con el tiempo pasará a formar parte del grupo original de supervivientes. Se trata de Juliet, una investigadora ginecológica que fue llevada a la isla para ayudar a las mujeres que se quedaban embarazadas en la isla y descubrir por qué la mayoría morían durante la gestación.

La presentación de Juliet en el 3.01 sigue los cánones impuestos en la presentación de Desmond en el 2.01. Vamos descubriendo los quehaceres diarios del personaje a la vez que suena una música setentera. Nuevamente el lugar es una preciosa casa, toda de madera y con todas las facilidades: reproductor de cd, nevera, horno, etc. De pronto algo la saca de la rutina. La chica sale al exterior y sobre su cabeza vemos como el avión 815 se rompe en tres pedazos para estrellarse en algún lugar de la isla. En ese momento aparece Ben, confirmando que ese lugar es el núcleo de residencia de *Los Otros*. Tal y como recoge Kaye (2010:163), “la tercera temporada de *Perdidos* comienza mostrándonos las cosas desde el punto de vista de *Los Otros*”. Este será el principal cometido esta temporada, dar conocer el mundo de los habitantes originales de la isla y, aunque en este caso el comienzo se trate de un *flashback* contando cómo estos personajes asistieron al día del accidente de avión, no resulta tan efectista como la presentación de Desmond.

Ben Linus, un personaje clave dentro de la historia de la serie, será presentado en este bloque narrativo. Se trata del líder de *Los Otros* y el artifice de que Jack, Kate y Sawyer estén

cautivos. Este personaje ocupará un rol destructivo dentro de la narrativa. Siempre velará por sus intereses personales sin importarle nada más. Tal y como recoge Regazzoni (2009:57) “Es lo que Ben intentará, que Jack entienda, invitándolo a *cambiar el punto de vista* cuando éste sea prisionero de *Los Otros* en la estación Hidra”. Esta manera de actuar quedará clara en el episodio 3.02 cuando desvele que la estancia de los supervivientes en ese lugar no es casual sino que quiere provocar a Jack a través del triángulo amoroso. El objetivo de Linus es que el cirujano le trate de un tumor en su columna vertebral. Este personaje moverá los hilos suficientes entre los tres presos para que Kate acabe cayendo en los brazos de un Sawyer amenazado de muerte y el médico acceda a la operación a cambio de poder salir de la isla.

Este es el primer momento en el que Jack se muestra débil y derrotado ante la situación, ya que falta a su filosofía y discurso de “vivir juntos o morir solos”. Aún así, el amor que siente por Kate hace que en el último momento la ayude a escapar junto con Sawyer a un lugar seguro. Él se quedará para ayudar a Ben a la rehabilitación y después abandonar a isla tal y como han pactado.

Por otro lado, mientras el peso de la trama recae en el triángulo amoroso, en este arco también encontramos resolución al caos ocurrido en la escotilla al final de la pasada temporada. John Locke aparece tumbado en medio de la jungla y encuentra como la escotilla ha implosionado. Este hecho ratificará y devolverá toda la fe que tenía el personaje en la aventura y en la isla. Lo sucedido le confirma que debían pulsar la tecla, algo que forjará a un renacido John mucho más convencido y autoritario en todas sus ideas.

Otro de los supervivientes a la implosión es Eko, que sobrevivirá a este suceso para encontrar la muerte en el capítulo 3.05. Este final tan precipitado del personaje viene ligado a que el actor quería abandonar la serie, aún así, los guionistas consiguen darle el final que tenían pensado al personaje. El sacerdote, desesperado, vuelve a buscar el cuerpo de su fallecido hermano, pero se encuentra de nuevo con el monstruo de humo negro. Esta vez, la redención de Eko no es suficiente ya que el personaje está asustado y atormentado por su pasado en el que descubrimos su faceta como narcotraficante y asesino. Tal y como ocurrió en el capítulo 2.10, *El Monstruo* lo juzga, pero esta vez considera que no merece estar en la isla al haber desaprovechado su oportunidad de redimirse. Eko muere de manera violenta a manos del ente de humo.

El tercer personaje en discordia es Desmond. Este personaje sufre un cambio radical gracias a los hechos del búnker. El superviviente obtiene la capacidad de viajar mentalmente en el tiempo debido a su alta exposición al electromagnetismo. El equipo creativo de la serie introduce aquí de manera directa uno de los principales elementos de ciencia ficción que podremos encontrar en la serie. Todos ellos con la excusa del electromagnetismo, pero que en este caso hará que pueda revivir su vida poco antes de su llegada a la isla. Tal y como recoge Kaye (2010:67) “Desmond tiene una experiencia mística en la que viaja a través del tiempo y emerge en la isla, desnudo, como el día en que nació.”

En este *flash* conocemos la relación con Penny y como su padre, Charles Widmore, no lo acepta como pareja de su hija. Desmond llegará a ser consciente de que está reviviendo su pasado cuando se encuentre con Charlie y lo reconozca de su paso por la isla. La vivencia acabará y el protagonista volverá al lugar donde se encontraba: tumbado en la jungla. Aquí

comienza la redención del personaje que sea culpable de todos los fallos cometidos con su pareja, para marcarse el objetivo de salir de la isla y volver con ella. Gracias al final de la segunda temporada, el relato ha dado a conocer la situación de Penny en busca de Desmond, algo que refuerza la situación y el deseo del personaje de regresar con su amada.

Por otro lado, este capítulo presenta una nueva forma de narración, ya que no se trata de un *flashback*, pero sí que cuenta de alguna manera el pasado del personaje. Además está contado de manera continua haciendo que el viaje parezca más real.

La nueva cualidad de Desmond será una constante durante su estancia en la isla debido a su exposición al electromagnetismo, algo que hará que el personaje sufra diferentes y diversos *flashes* en el tiempo, haciéndole ver cosas antes de que sucedan. Este será el comienzo de su relación con Charlie, ya que como el recién llegado le advierte, según sus visiones, el músico va tener que morir. Este suceso cambiará el sentido y la estancia de Charlie en la isla. El personaje intentará buscar su misión en la vida, a la vez que se encuentra temeroso y desilusionado con su destino.

Este primer bloque narrativo de la tercera temporada acaba en el episodio 3.09, donde Jack comenzará una estrecha amistad con Juliet y se marchará con *Los Otros* a los barracones donde la investigadora fue presentada.

El segundo arco de la temporada lo encontramos desde los episodios 3.10 al 3.16. Este grupo de episodios está centrado en recuperar la coralidad de la trama, ya que hasta el momento el protagonismo había recaído en el triángulo amoroso. La serie vuelve literalmente al campamento de los supervivientes para recuperar a personajes que apenas habían aparecido hasta ahora.

Esta idea se puede ver muy clara en los capítulos 3.10 y 3.12. Están protagonizados respectivamente por Hurley y Claire. En el primero de ellos los supervivientes encuentran una vieja furgoneta *Dharma*, la consiguen poner a andar y la encuentran en ella un gran motivo de diversión, y en el segundo, la joven madre seguirá con la idea de un rescate para su hijo enviando aves mensajeras. Además en su *flashback* descubriremos que es hermanastra de Jack ya que ambos comparten padre.

Mientras tanto, Kate y Sawyer regresan de su cautiverio para unirse al grupo. La chica, arrepentida de haber dejado atrás a Jack, se reúne con Locke y Sayid para ir en su búsqueda. En cambio, Sawyer se quedará en el campamento, separándose así de Kate. Se abre aquí otra línea argumental donde estos tres personajes emprenden un camino hacia *Los Otros* y hacia las respuestas.

La serie va dando soluciones a cuestiones planteadas anteriormente, no sin antes volver a plantear otros interrogantes. Eso se refleja en el episodio 3.11 cuando Sayid, nuevamente siendo el personaje más resolutivo de la historia, pregunta a un miembro de *Los Otros* por su labor y sus orígenes. Este *Otro* fue encontrado por la expedición en una estación *Dharma* dedicada a mantener el contacto con el exterior. John Locke obcecado en su idea de no abandonar la isla, acaba destruyendo la estación. Otra gran respuesta respecto a este

personaje se dará en el capítulo, el 3.13, donde se revela el motivo por el que el superviviente acabó en silla de ruedas. Uno de los grandes misterios desde el comienzo de la serie.

El trío llega a los barracones donde descubren que Jack se ha tornado como un miembro de *Los Otros*. Intentan recuperarlo pero Sayid y Kate acaban siendo secuestrados. Locke, por su parte se plantará frente a Ben para pedirle explicaciones de lo sucedido en la escotilla. En este momento la serie alcanza uno de sus momentos álgidos al mostrar la rivalidad, y a la vez necesidad, que tienen estos dos personajes. Ambos hablan sobre el destino y la misión de cada uno en la isla. Los dos entienden el lugar bajo una misma identidad extraordinaria, pero la manera de gestionarla, ocuparla, y la envidia de Ben en su antónimo, les hace diferir gravemente.

Para el personaje de Locke, la isla le ha devuelto la vida al mostrarle un camino por el que andar y enseñarle la razón de su existencia. Para Ben este territorio es una maravilla que controla y de la que no va a ceder su poder. Los guionistas revelan entonces el poder misterioso de la isla al mostrar a un líder enfermo y en silla de ruedas y a un John en pie y con las fuerzas para hacer lo que sea necesario. Son estos momentos dramáticos entre personajes los que hacen que *Perdidos* obtenga una dimensión asombrosa, tan cercana a lo humano como a lo extraordinario. La resolución a este primer conflicto entre Locke y Ben se resolverá con la voladura del submarino que Jack y Juliet iban a utilizar para abandonar la isla esa misma noche. Esto enfadará ferozmente al médico, haciendo que a partir de ahora las posturas entre él y Locke sean irreconciliables. Esta temporada, y lo que queda de serie, cada uno de los dos vivirá su aventura por separado haciendo que la narrativa se divida en dos historias coordinadas. Una protagonizada por John, y otra por Jack.

Esta trama se zanjará con la misteriosa desaparición de *Los Otros* de sus barracones, que junto con John Locke, se adentrarán en la isla. En su lugar de residencia quedarán Jack, Kate, Juliet y Sayid, que decidirán tomar el camino de vuelta hacia el campamento.

En este lugar, los guionistas presentan a Nikky y Paolo, dos personajes que en el episodio 3.14 muestran un pasado en el que demuestran que han vivido la aventura de la serie desde el punto de vista de los supervivientes que no participan en las tramas. Esta idea fue del desencanto de los seguidores de la serie que se sintieron engañados con estos supervivientes. La solución creativa a estos personajes fue la de darles muerte a favor del contento de los fans. Así lo recogen Pérez y Alba (2010:128), “los malogrados Nikky y Paolo, que aparecen al principio de la temporada para desaparecer de forma cruel debido a la poca aceptación por parte del público”.

Cuando Jack y su grupo vuelven al campamento, los personajes rehusarán del nuevo miembro de su comunidad: Juliet. El médico la defenderá al tratarla como igual ya que, como todos, también quiere salir de la isla. Este segundo arco narrativo de la tercera temporada acabará en el episodio 3.16 con un *flashback* de Juliet en el que conoceremos que tiene la misión de traicionarlos tal y como acordó con su líder Ben. Nuevamente los guionistas utilizarán la focalización externa para hacer parecer a sus personajes más indefensos.

Por otro lado el personaje de Juliet tendrá importancia debido a su pasado como investigadora ginecológica. La presencia del personaje en el campamento permitirá que el

espectador descubra que Sun está embarazada y que Claire y Charlie se reúnan al dar un tratamiento a la joven madre y a su hijo Aaron.

El último bloque argumental se encuentra entre los capítulos 3.17 y el 3.23. En esta tanda de episodios cobrará especial protagonismo la posible llegada de un rescate a la isla y la respuesta de los supervivientes al plan de Ben a través de Juliet.

El tercer arco comienza con la llegada a la isla de una paracaidista que es encontrada por Desmond. Esta paracaidista trae una foto de él con Penny. Debido a la información ofrecida hasta ese momento al espectador, se pretende hacer pensar que este equipo de rescate es enviado por ella para salvar a su novio. Los supervivientes decidirán ocultar esta información a Jack debido al tiempo que ha pasado con *Los Otros* y a la desconfianza que tiene en grupo en él al proteger a Juliet.

Mientras tanto Locke vuelve al campamento para llevarse a Sawyer y mostrarle su motivo de redención. Se trata del verdadero padre de John, el responsable de robarle un riñón y de que quedara inválido, que ahora ha sido traído a la isla por *Los Otros*. Este hombre tiene un importante papel en el pasado del timador, ya que es la persona que ha estado buscando toda su vida. Gracias a él adoptó su nombre. En esta temporada, tal y como recogen Pérez y Alba (2010:128), “los *flashbacks* acaban de revelar los secretos más oscuros de los personajes, y los enfrenta directamente con sus temores más terribles”. Sawyer acaba matando a este hombre, rescatando a John Locke del peso de la mala relación con su progenitor y liberándose a sí mismo en su redención. A partir de ahora nacerá un nuevo Sawyer, muy diferente al que hemos conocido hasta ahora. Encontrar a esa persona era su meta en la vida, una vez que lo ha conseguido, la humanidad del personaje se abrirá teniendo en cuenta a sus compañeros, y en especial su relación con Kate.

Locke llevará el cadáver de su padre ante Ben, tal y como habían acordado a cambio de ser presentado ante la personalidad mística de la isla: Jacob. Tal y como cuentan *Los Otros*, responden a un ente superior, casi divino, que está por encima de todos los habitantes del lugar y es el que hace que la isla sea un lugar especial. Locke, incrédulo, decide visitarlo junto a Ben en busca de respuestas. Llegarán a una cabaña donde Linus intenta engañar al superviviente sobre la identidad de Jacob, pero será él quien se asuste al ver la reacción del lugar ante la presencia de Locke. Esta es la razón por la que el episodio 3.20 es llamado *El hombre tras la cortina*, haciendo alusión a la película de Víctor Fleming *El Mago de Oz* (1939). Son muchas las referencias que la serie tiene a esta historia así como la obra de Lewis Carol, *Las aventuras de Alicia en el país de las Maravillas* (1865). En este caso se trata del título del episodio que hace referencia al doble juego que puede traerse Ben Linus como mandamás de la isla. Pone en duda este mandato, al igual que la farsa que tenía montada el Mago de Oz. Otra referencia será la del episodio final de la temporada llamado *A través del espejo*, que mostrará influencias de la obra de Carroll. Estas referencias culturales, según Tous (2010:112) “establecen complicidad con el receptor y afianzan la madurez del producto”.

Nuestros dos personajes abandonarán el lugar para que Ben muestre a Locke parte de su pasado y el de la isla. Se trata de una fosa donde fueron almacenados los cadáveres de los miembros de la *Iniciativa Dharma*, en lo que Ben definirá como *purga*. Este será el momento en el que el líder de *Los Otros* dispare a John por la espalda, haciéndole caer al interior de la

fosa. Para Terry y Bennet (2010:49) “desde el momento en que Ben se encontró con Locke, el primero jugó con el lenguaje y torció la verdad lo justo para mantener la intriga del segundo. Este hecho se debía principalmente a los celos de Ben. Su frustración fue en aumento al ver que Locke parecía tener una conexión especial con la isla”. Linus está celoso por la manifestación que realizó el ente de Jacob delante del superviviente. Por como él enfermó, cuando en la isla todo el mundo sana. Y sobre todo, por como él nunca se ha sentido como John Locke. Este hecho define el carácter del personaje de Ben y como va hacer todo lo posible para mantener el control de la isla.

Por otro lado Kate le cuenta a Jack la llegada de la paracaidista y como sus compañeros ya no confían en él. El líder responderá contándole que Juliet le ha hecho saber del plan de Ben contra ellos. Todos juntos crearán un plan para engañar a Ben y conseguir llamar al equipo de rescate para que sean salvados. Esta es la trama presentada para el final de temporada, en el que se considerará el mejor momento de la serie. Por primera vez los protagonistas plantarán cara de manera conjunta a la situación que están viviendo en la isla.

Parte de este plan consistirá en desconectar una estación *Dharma* submarina que bloquea la comunicación con el barco de salvamento. Para esta misión se ofrecerá Charlie, que ya ha sido advertido por Desmond que si quieren ser rescatados, la estrella de rock deberá desconectar la estación y, por consecuencia, morir ahogado. El superviviente personificará esta misión en las figuras de Claire y su hijo, algo que hará que se entregue a su sacrificio. Hay que mencionar que, en este caso, el sacrificio del personaje lleva consigo su redención. El mayor problema de Charlie no fue su adicción a las drogas, sino la necesidad de sentirse útil ayudando a casi todos los personajes a lo largo de la serie. En esta ocasión es él el que debe cumplir con su misión para salvar a Claire.

En la playa Jack liderará al grupo hasta el interior de la selva, mientras Sayid esperará el ataque de *Los Otros* en el campamento. Es un gran despliegue narrativo que utiliza el espacio en la isla como si fuera un personaje más. En cuanto a esta reflexión, Casetti y di Chio (2010:156), nos explican como un personaje no tiene porqué ser una persona, sino que puede ser un lugar. Esta idea la transmiten a través del criterio de relevancia, que se trata del peso que el elemento ocupa en la historia, cuanto mayor sea el peso más cerca estará el elemento de ser un personaje. En el caso de la isla, ésta puede ser considerada perfectamente como un personaje dentro de la coralidad, ya que gran parte de la historia recae sobre ella, es más, sin isla no habría historia alguna que contar. Las características de este ente hacen que la trama se pueda desarrollar en tres puntos diferentes, donde cada uno de ellos recibe su dosis de acción. Especial mención tendrá el momento en el que Ben se presente ante Jack y le pida que no llame al carguero, puesto que no son la gente que él cree. Jack, experimentado en el trato con Linus, hace caso omiso y captura al líder de los habitantes originales de la isla.

Mientras tanto, Charlie desconectará el sistema de comunicaciones, no sin antes recibir una llamada de Penny preguntando por Desmond. De la conversación obtendremos la conclusión de que el equipo de rescate que aguarda entrar en la isla no pertenece a su búsqueda. Justo en ese momento Charlie encontrará la muerte tras la inundación de la estación *Dharma*. Pero la ex-estrella de rock tendrá un último momento para sus compañeros. Tras cerrar una compuerta para proteger de la inundación a Desmond, se escribe la frase en la

palma de la mano: “No es el barco de Penny”. Esta muerte se convierte en la primera pérdida de los que podemos considerar personajes importantes dentro de la trama. Es un momento reconocidísimo y reiteradísimo por los seguidores de la serie que lo han convertido en parte de la historia de las series de televisión.

En la isla, los guionistas darán un último momento para que John Locke muestre su oposición a que el grupo abandone la isla. El ex-invalido ha sobrevivido al disparo gracias a que en su lado izquierdo no tiene riñón. Herido, arroja su cuchillo a Naomi impidiendo la llamada. Aún así, Jack relevará su misión, desafiando y realizándola él mismo. Incluso ante la amenaza de muerte de John a punta de pistola, la racionalidad del médico ante el rescate, se impone contra la fe de Locke. Para John, no deben marcharse, todos son mejores personas después de llegar a la isla. Son personas nuevas que tienen la libertad de ser quienes quieran ser. Como recoge Kaye (2010:93), “Locke considera al destino una fuerza que les permite a algunos individuos elegidos cambiar quiénes son y lo que hacen. Gracias al destino que lo eligió y lo cambió, puede negarles a otros el derecho a decirle lo que no puede hacer”. Por eso, sus últimas palabras antes de la llamada son: “Jack, no estabas destinado a hacerlo”. Responden al teléfono. Jack contesta en nombre de los supervivientes del vuelo 815. La ayuda está en camino.

Pero lo interesante del final de la tercera temporada no lo encontramos en este plan a tres bandas. En este episodio, la narrativa de *Perdidos* da un salto totalmente inesperado para cualquiera. Durante el doble capítulo final, hemos asistido al que considerábamos un *flashback* protagonizado por el médico. En esta trama episódica del capítulo nos encontramos a un Jack descuidado, deprimido, con barba y adicto a los narcóticos. Es una imagen totalmente desconocida del personaje. La audiencia no sabe dónde colocar esta pieza de la vida del personaje en el conjunto de su pasado.

La respuesta a este enigma viene en la última escena de la temporada donde el personaje, destrozado moralmente, toca fondo y se reúne con alguien a las afueras de un aeropuerto. Se trata de Kate, ambos han salido de la isla y ahora Jack llora por volver. La chica se marcha, alguien la espera y no quiere saber nada más de la isla. Ante esto, el médico sólo puede gritar: “Tenemos que volver”. Durante el doble episodio, esta trama se plantea como si se tratase de un *flashback* se tratase. En cambio, gracias a este desenlace, el público se da cuenta de que este pequeño relato vertical ha ocurrido después de lo sucedido en la isla, y que tanto Jack como Kate han conseguido salir. Como recogen Pérez y Alba (2010:196), “en el *flashforward* se juega de manera que no se revela que los hechos son del futuro hasta el final del capítulo, pues es la primera vez que se usa este recurso narrativo”. Es la manera brillante que tienen los guionistas de introducir el *flashforward* dentro de la trama. Esta nueva manera de narrar la historia será muy recurrente en lo que quede de serie, elevando aún más la dificultad de contar y entender el argumento.

Acaba aquí la tercera temporada de la serie, y la que los seguidores reconocen como la mejor. En esta temporada se cierra de manera casi definitiva el argumento referido a *Los Otros*, ya que la cuarta temporada nos traerá un nuevo abismo que hará que recordemos a los habitantes originales sin ningún miedo, después de haberlos temido durante tres temporadas. Los supervivientes han superado este umbral. Para Kaye (2010:166), “aparte de que la guerra

entre *Los Otros* y los sobrevivientes continúe; y si Ben tiene razón en cuanto a Naomi, puede que haya una posible nueva guerra con un posible nuevo grupo de nuevos otros, gente del barco en el que Charlie asegura, antes de morir, que no venía Penny”.

CUARTA TEMPORADA

La cuarta temporada es la primera acordada con la ABC tras el anuncio del final. Es una de las que serán contadas en dieciséis episodios y comienza el relato de la segunda mitad de serie. Este es el motivo por el que el primer capítulo de la temporada se llama *El principio del fin*. Después del acuerdo con la cadena, los guionistas de *Perdidos* tenían marcadas cuales iban a ser las líneas a seguir para el resto de la serie. Concretamente, en este cuarto año de emisión, nos enfrentaríamos al hipotético rescate anunciado al final de la tercera temporada. Además, los guionistas aportarían el recurso narrativo del *flashforward*.

Estos eran los planes originales de los productores, pero la huelga de guionistas de Hollywood sucedida en el año 2007, cambió todos los propósitos iniciales. En el momento que comenzó la huelga los creadores sólo habían escrito ocho de los dieciséis capítulos originales. El rodaje pudo seguir al estar completos estos primeros guiones, pero llegó el momento en que la producción tuvo que ser detenida hasta que acabase la huelga ante la ausencia de guiones. Esto ocurrió en febrero del año 2008, una fecha muy tardía para recuperar los dieciséis capítulos iniciales y llegar a tiempo a su fecha de emisión.

La solución fue reestructurar toda la trama de la temporada en catorce capítulos para cumplir con las fechas y conseguir así los fines narrativos propuestos para la temporada. Esta decisión implicó que algunos personajes no tuvieran un capítulo protagonizado, como Sawyer y Claire, y que el ritmo de narración fuera vertiginoso, imprimiendo una velocidad al argumento fuera de lo común en la serie.

ANÁLISIS NARRATIVO CUARTA TEMPORADA DE PERDIDOS

4.01 EL PRINCIPIO DEL FIN	Hurley	LOS SEIS DE OCEANIC
4.02 MUERTES CONFIRMADAS	Carguero	
4.03 EL ECONOMISTA	Sayid	
4.04 EGGTOWN	Kate	
4.05 LA CONSTANTE	Desmond	
4.06 LA OTRA MUJER	Juliet	
4.07 JI YEON	Jin&Sun	
4.08 CONOCE A KEVIN JOHNSON	Michael	CARGUERO
4.09 LO QUE ESTÁ POR VENIR	Ben	
4.10 ALGO BUENO EN CASA	Jack	
4.11 FIEBRE EN LA CABAÑA	Locke	
4.12 NO HAY SITIO COMO EL HOGAR I	Seis de O.	RESCATE
4.13 NO HAY SITIO COMO EL HOGAR II	Seis de O.	
4.14 NO HAY SITIO COMO EL HOGAR III	Seis de O.	

Elaboración propia

Esta temporada narra también la apertura de un nuevo abismo, que deja atrás la coexistencia en el mundo de *Los Otros* para traernos a nuevos rivales. Se trata de los hombres del carguero, que son confundidos por los supervivientes como el equipo de rescate. Llegan a la isla en nombre de Charles Widmore. El padre de Penny, novia de Desmond, es presentado aquí como el villano absoluto de la historia, que envía a un grupo de secuaces para capturar y disputar el poder de la isla con Ben Linus. Widmore no llega viajar personalmente a la isla, por lo que esta historia es contada a través de los *flashbacks* y *flashforwards* de los protagonistas.

Además de los secuaces, en el barco también vendrán nuevos personajes con fines científicos, que los guionistas han sumado a la expedición para arrojar luz, en este caso empírica, a los misterios de la isla.

PERSONAJE	PERSONA	ROL	FUNCIÓN
<i>DANIEL FARADAY</i>	Científico con problemas de memoria	Científico incomprendido	Busca respuestas a los misterios de la isla
<i>MILES STRAUME</i>	Especie de cazafantasmas	Inadaptado del nuevo grupo	Intenta conseguir el dinero de Widmore
<i>CHARLOTTE LEWIS</i>	Aventurera de gran experiencia	Intenta conciliar a su grupo y los supervivientes	Quiere descubrir su pasado en la isla
<i>FRANK LAPIDUS</i>	Piloto de aviación	Nuevo hombre de confianza para los supervivientes	No quiere meterse en problemas
<i>MARTIN KEAMY</i>	Ex-marine	Secuaz de Widmore	Quiere sacar a Ben de la isla a toda costa

La cuarta temporada comienza de manera desconocida para el espectador y rompiendo los moldes con lo planteado hasta ahora. Los tres comienzos anteriores habían

sucedido con la apertura de un ojo en primer plano. Esta vez lo hace con una montaña de frutas volando por los aires. Se trata de Hurley en una situación nueva para él. Está siendo perseguido por la policía. Lo detienen y él grita: Soy uno de los *Seis de Oceanic*. Se trata de un *flashforward*, y como Jack y Kate al final de la tercera temporada, descubrimos que Hurley también ha conseguido abandonar la isla.

Este será el tema principal del primer arco de episodios de la temporada. Gracias a las palabras del millonario, sabemos que son seis los supervivientes que lograron salir. El primer bloque narrativo consistirá en jugar con la audiencia para hacerla saber quiénes fueron los personajes afortunados. “Pese a que podía parecer que desvelar el futuro de los *Seis de Oceanic* iba a ser contraproducente, los guionistas juegan al despiste y nos hacen preguntarnos cómo y por qué son ellos los seis que logran salir y no otros” (Pérez y Alba 2010:203). Esta trama será el tema principal de la temporada, pero la identidad de los *Seis de Oceanic* será revelada entre los episodios 4.01 y 4.07.

Debido a esta nueva modalidad narrativa, no quedará claro si el relato vertical del capítulo será un *flashback* o un *flashforward* hasta el final del mismo. Es el caso por ejemplo del episodio 4.07, cuando descubrimos que Sun está dando a luz fuera de la isla, donde el espectador sabe que se trata de un *flashforward*, y a Jin buscando un regalo para un recién nacido del que pensamos es su hijo. Pero la serie acaba sorprendiéndonos, ya que se trata de un encargo de su jefe y, por lo tanto, un *flashback* del personaje. En este capítulo descubrimos que Sun consigue salir de la isla, pero no Jin, a quien su mujer da por muerto.

Otra sorpresa que depara la narrativa del futuro de los personajes es descubrir que Kate es absuelta de sus cargos, al ser considerada madre soltera de un hijo que resulta ser Aaron. El hijo de Claire es otro de los *Seis de Oceanic*, que debido al caos del final de temporada, acaba en manos de la ex-fugitiva. Para evitar la adopción del pequeño, Kate defenderá que es su hijo natural.

El último de los *Seis de Oceanic* que queda por descubrir es Sayid. Al igual que Jack, Kate, Hurley, Sun y Aaron, el iraquí consigue abandonar la isla, no sin antes mostrar una nueva sorpresa al espectador. Al regresar a la civilización, el ex-torturador se encuentra con Ben que también ha conseguido salir y le convence para que haga de asesino con la gente de Widmore.

Hay que decir que toda la trama planteada en los *flashforwards* forma una historia común que evoluciona y hace relacionarse a los personajes entre ellos. Esta es la principal diferencia con los *flashback*. Estos eran más individualistas respecto al pasado de los supervivientes, aunque muchas veces sus vivencias se entrecruzaban sin que ellos fueran conscientes. Esta arquitectura narrativa es conocida como entrecruzamiento, y para Gordillo se trata de (2008:8) “la organización de diégesis diferentes que, por algún motivo se rozan o se cruzan de algún modo, más o menos breve, pero que de ese contacto surgen importantes consecuencias en las tramas de cada una de ellas.”

Pero este primer arco narrativo entre los episodios 4.01 y 4.07 también presenta grandes evoluciones en la trama de la isla. El argumento comienza tal y donde lo dejamos. Jack espera el rescate, mientras Desmond se reúne con el grupo que combatió a *Los Otros* en la playa liderados por Sayid. Allí le dará la noticia de que Charlie ha muerto y de su último

mensaje avisando que no es el barco de Penny. La muerte del joven músico marcará un antes y un después en el viaje personal de Hurley. De algún modo se perderá la inocencia y la manera de entender la aventura por parte del personaje. Para Scott Card (2007:149) "Hurley, a pesar de su buen carácter, también puede tener ramalazos de crueldad". En su función de representar a la audiencia, este superviviente se mostrará mucho más involucrado, convencido de su misión y participativo en las futuras decisiones que hagan avanzar el argumento.

En este punto, los creadores de la serie darán un momento al espectador para descifrarle la trama y como van a narrar los acontecimientos futuros. Todos los personajes se reúnen en un mismo lugar haciendo que, por varias escenas, el argumento pase por ese escenario. John Locke asiste por sorpresa y Jack intenta asesinarle a punta de pistola. Pero el arma no está cargada. Este paso muestra el estado de desesperación en el que está entrando el médico ante la manera de actuar con su antagonista. Al comienzo de la historia Jack hubiera sido incapaz de usar un arma.

En esta reunión de todos los personajes, y tras tener un momento para el recuerdo de Charlie, el grupo decide qué hacer ante la inminente llegada del equipo de rescate. Como mencionan Pérez y Alba (2010:203), "los supervivientes tienen que decidir si sobrevivir o arriesgarse a escapar de la isla pese a los peligros que esto supone". Una gran parte del grupo, liderados por Locke, y a los que siguen Hurley, Sawyer, Claire y un retenido Ben, deciden ocultarse en los barracones originales de *Los Otros*. El resto, guiados por Jack, irá en busca de los rescatadores. Nuevamente, la fe y la razón representadas en estos dos personajes se separan para crear dos tramas coordinadas que se entrecruzarán gracias a sus personajes. Esto se convertirá en una constante para el resto de la serie.

En los siguientes episodios llegan los personajes del carguero en un helicóptero pilotado por el que debió ser el piloto original del vuelo 815. En total son cuatro los nuevos personajes que se introducen en la trama. A demás del piloto, Frank, estarán Miles y Charlotte, Y el cuarto miembro será un científico de extrañas maneras llamado Daniel Faraday. Este personaje realizará constantes experimentos con el tiempo en la isla y se mostrará esquivo con la misión del rescate. Pronto saldrá a la luz el verdadero plan de estos personajes, que no es otro que el de secuestrar y llevarse consigo a Ben Linus. Jack no lo aceptará tan fácilmente y no renunciará a la idea de ser salvados. Se encargará de que Sayid y Desmond realicen un viaje en el helicóptero hasta el barco para que informen sobre la realidad de la situación.

Llega el momento del que está considerado, tanto por crítica como público, el mejor capítulo de la serie. Se trata del episodio 4.05, está protagonizado por Desmond y es llamado, *La Constante*. En este episodio el personaje sufre uno de sus viajes en el tiempo a través de la mente. Mientras va y viene a su pasado, cada vez que regresa a la situación del barco no recuerda por qué está allí y quien está a su lado. Como recogen Scolari, Maguregui y Picitelli (2011:52), "Desmond podría estar viviendo al mismo tiempo en el año 1996 y en 2004, puesto que viaja de forma imprevista e ininterrumpida entre ambos tiempos y ambos espacios". Esta situación se resolverá cuando en su pasado encuentra Faraday y le hable de *La constante*. Se trata de un elemento en su vida que se encuentra en sus dos realidades temporales. Esto le hará volver a la normalidad cuando llame por teléfono a su constante: Penny.

La historia de Desmond y Penny está claramente basada en la de Ulises y Penélope. Como menciona Kaye (2010:65), “como Ulises, el amor de Desmond es Penélope, y ella está condenada a esperarlo durante años [...] Desmond también tiene que sobreponerse a una serie de obstáculos, como la prisión, y como Ulises, queda varado en una isla.” Esta reinención del mito de *La Odisea* es un ejemplo de cómo los guionistas cubren el relato de elementos de la culturales, en este caso la mitología griega, para el enriquecimiento de la historia. No acaba aquí el paralelismo de la pareja con la épica griega, ya que según Kaye (2010:66), “también como Ulises, Desmond le dice a Penélope que aunque él prefiere estar con ella, tiene que terminar su viaje exitosamente por su propio honor”. Este honor está ensombrecido por la sombra de Charles Widmore, ejerciendo así una doble amenaza tanto para el futuro de la pareja como las tramas de los supervivientes de la isla.

Acaba de esta manera el primer arco narrativo de la cuarta temporada. El segundo está formado entre los episodio 4.08 y 4.11. El denominador común de esta tanda de capítulos se compone de las intenciones de los hombres de Widmore. Estarán representados por Martin Keamy, que llevará a cabo acciones con fatales repercusiones para los personajes.

En el grupo de los barracones asistiremos a una nueva manipulación de Ben hacia Locke, consiguiendo quedar en libertad a cambio de información. El antiguo líder de *Los Otros* le informará sobre la existencia de Widmore y de sus planes de hacerse con la isla. Le contará incluso que en el mundo real el padre de Penny ha comprado un avión para hundirlo y ha contado al mundo que habían encontrado el vuelo 815 en el fondo del océano. Es un nuevo ejemplo del manejo de la realidad dentro de la serie, ya que tanto el espectador como el superviviente saben perfectamente que ese avión no es el real. Pero para el argumento fuera de la isla, el resto del planeta sí cree que todos los pasajeros del vuelo han muerto. Esta subtrama servirá de coartada cuando los *Seis de Oceanic* vuelvan a la civilización y quieran guardar el origen de la isla en secreto.

Los secuaces de Widmore atacarán los barracones construidos por *la Iniciativa Dharma*, pidiendo a Ben que se entregue. Este se negará y conseguirá que su hija adoptiva sea asesinada antes sus ojos. Hay un antes y un después en este momento para el personaje. Como si de una partida de ajedrez se tratara, Linus considerará que Widmore se ha saltado las reglas y ha cruzado una línea que no debía. La situación se solucionará cuando Ben llame al *Monstruo de Humo Negro* acabando con la mayoría de sus rivales. En este momento Sawyer y Claire decidirán volver a la playa junto al resto del grupo, pero Hurley, Ben y Locke irán a buscar a Jacob.

En el *flashforward* de Ben, años más tarde, veremos cómo este visita a Charles Widmore en Londres. En este lugar, Linus amenaza a su rival de que pretende hacerle pasar todo lo él ha pasado. Va a matar a su hija Penny. La capacidad narrativa de esta nueva herramienta nos hace partícipe de una subtrama paralela a la historia de los supervivientes, que puede tener repercusiones importantes dentro de su aventura.

Mientras tanto en el carguero, un misterioso personaje se muestra ante Sayid y Desmond. Se trata de Michael, que ha regresado a la isla, esta vez sin su hijo, con la intención de buscar el perdón de sus compañeros aunque le cueste la muerte. Es la oportunidad que dan los guionistas al personaje para buscar la redención.

Por otro lado, en el campamento de los supervivientes, un desesperado Jack presiona a los nuevos personajes para saber cuándo llegará el momento de salir de la isla. Estos, ante la insistencia del médico, confirman que no va a llegar ningún rescate. El líder sufrirá entonces un ataque de apendicitis que deberá extirpar Juliet. En este suceso se evidencia la capacidad que tiene la isla de tratar de manera diferente a los personajes. Locke y Rose sanaron de sus enfermedades nada más llegar al lugar. Esto coincide con la grandeza y el agradecimiento que sienten los dos supervivientes por ese territorio. Pero en cambio, Ben y Jack enferman cuando no tienen buenas intenciones con la isla o simplemente quieren abandonarla.

La última trama de este bloque narrativo ocurre en el episodio 4.11, cuando Locke, Hurley y Ben acuden a la cabaña de Jacob. A su interior sólo entra el ex-invalido encontrando a la encarnación del padre de Jack. Este reconoce no ser el ente que está buscando, pero sí dice que puede hablar en su nombre. Ambos conversan cuando Locke descubre que en la cabaña también se encuentra Claire. No tiene a su hijo con ella y parece estar extrañamente poseída por una personalidad que no es la suya. John retoma su conversación para recibir una misión. Si quieren protegerse de los hombres de Widmore, deberá mover la isla.

Este es el mayor elemento de ciencia ficción introducido por los guionistas en toda la serie. A partir de ahora los saltos en el tiempo y en el espacio serán un referente en el argumento. La explicación a este fenómeno será de nuevo las propiedades electromagnéticas, que crean un efecto Casimir² sobre la superficie del territorio y hacen que la isla se mueva.

El último arco argumental está centrado en el rescate de los *Seis de Oceanic* y de cómo estos volvieron a casa en el *flashforward*. Se compone de los episodios 4.12, 4.13 y 4.14. El argumento comienza con la llegada de Sawyer y Aaron al campamento tras la misteriosa desaparición de Claire. Kate toma al niño. El recién llegado y un convaleciente Jack se introducen en la selva en busca de Hurley. El líder de los supervivientes está obcecado en la idea de abandonar la isla y recuperar la fe de su grupo. Quiere demostrar que no estaba equivocado. Tal y como recogen Terry y Bennet (2010:173), “cuando el grupo se dio cuenta de que el carguero no había venido para salvarlos, su fe en Jack como líder se desvaneció. Y él se negó a aceptar que había errado en sus juicios”. Poco a poco el médico se va abriendo a conceptos más abstractos de lo que él cree.

En el carguero, el helicóptero despegó rumbo a la isla. Sayid aprovecha para tomar una lancha, llegar al campamento y traer a sus compañeros de vuelta al barco y empezar así la evacuación. Desmond se quedará junto a Michael, ya que ambos descubrirán que en el interior del navío existe una bomba conectada a distancia al corazón de Martin Keamy. El iraquí llega al campamento y Kate le hace saber del plan de Sawyer y Jack. Pero lo que no sabe ella es que se dirigen directamente al helicóptero de los secuaces de Widmore. Ambos se adentrarán en la selva en busca de los demás. La misión de llevar supervivientes hasta el carguero deroga a Juliet y Faraday. Este último llevará el primer grupo al barco donde viajarán Jin, Sun y Aaron.

En este punto de la trama ha quedado claro que al final del triple capítulo los seis personajes estarán fuera de la isla, pero la serie intenta jugar al despiste hasta el último minuto, ya que a la finalización del episodio 4.12 los *Seis de Oceanic* se encuentran cada uno

² Efecto Casimir: Fuerza surgida entre dos elementos electromagnéticos con poca distancia entre ellos.

de ellos en un extremo diferente del territorio. Sun y Aaron han llegado al carguero, Jack va en busca de Hurley, este va camino de la estación de *Dharma la Orquídea* para que John pueda mover la isla, y Kate y Sayid son secuestrados por *Los Otros* cuando iban en busca del grupo.

Esta situación se resuelve cuando Ben se entrega a los hombres de Widmore, sabiendo que su grupo original realizará un plan para salvarlo. En este plan actuarán Kate y Sayid consiguiendo la libertad del reo. El acuerdo con ellos será la opción de dejar la isla dirigiéndose al carguero.

Jack y Sawyer llegarán a la estación *Dharma* donde se encuentran Locke y Hurley. Este será el escenario de la última conversación sobre la fe en la isla que tendrán los dos antagonistas. Esta vez el ex-invalido casi le suplicará que lo reconsidere. Jack no debe abandonar la isla y si lo hace deberá ocultarla en secreto. El médico volverá a mostrar su negativa, no sin escuchar por primera vez las últimas palabras que le dirigió John: “Si os marcháis deberéis mentir para preservar este lugar y a quién se queda aquí”. Locke se introduce junto con Linus en la estación y Jack se marcha con Hurley y Sawyer para reunirse en el helicóptero con Kate y Sayid. Esta conversación marca un punto de inflexión en la serie, ya que gracias a los *flashforwards*, el espectador sabe que las palabras del mentor harán mella en la actitud futura del cirujano. El Jack que encontraremos es un hombre hundido, sin rumbo y desesperado por encontrar un sentido a su vida volviendo a la isla. Tal y como un día fue John Locke. Además esta conversación deja claro que, aunque la serie se vaya abriendo a nuevos abismos, se presenten nuevos personajes, enemigos o nuevos niveles narrativos, el verdadero centro de la trama y el mayor dilema es el protagonizado por estos dos personajes.

Después de tanto tiempo, el momento esperado llega y los cinco supervivientes despegan en el helicóptero dejando la isla atrás. Se trata de un momento muy deseado que ha tardado cien días de supervivencia en llegar. Hurley vuelve a hablar en nombre de la audiencia y pregunta: “Cuando aterricemos, volveremos a por Claire, ¿verdad?”. Jack afirma y el helicóptero pilotado por Frank toma rumbo al océano. Pocos minutos después el piloto descubre que hay una fuga de combustible. Intentan aligerar peso pero no es suficiente. Sawyer hará un gesto valiente demostrando su amor por Kate. Para poder darle una oportunidad, el americano besa a la chica, le susurra algo al oído y salta al agua consiguiendo unos cuantos minutos más. Este acto por parte del tímido hubiera sido imposible al comienzo de la serie, pero la redención del personaje, al dar caza al hombre que le obsesionaba, le permite darse cuenta de la importancia de las personas que están a su lado. Cuando la principal señal de identidad del superviviente era salvarse así mismo, ahora elige salvar primero a las personas que quiere.

En la estación *Dharma*, Locke y Ben buscarán la manera de mover la isla. En ese momento serán atacados por un moribundo Martin Keamy, que será apuñalado por Linus en venganza del asesinato de su hija. Esto provoca que en el carguero la bomba inicie su cuenta atrás. Desmond intentará evacuar el barco, mientras Michael y Jin intentan congelar los circuitos electrónicos pero entonces llegará el helicóptero sin combustible. En pocos segundos el caos de la cubierta del barco hará que Sun suba al helicóptero junto con Aaron y Desmond salta en el último segundo. Frank despegará de la cubierta donde Jin queda gritando para que

lo recojan. Sun grita por su marido. De pronto el barco explota acabando con la vida de Michael que aún estaba junto a la bomba.

Locke y Linus descubrirán la manera de mover la isla accionando un viejo sistema de ruedas de molino. El líder de *Los Otros* se despedirá cordialmente de su antagonista, y sabiendo que esto le hará salir de la isla, accionará el sistema. Ben considera esta misión como un encargo personal de Jacob, que le pide que la salve a cambio de su destierro. Tras girar la rueda el personaje aparecerá tumbado en el desierto de Túnez un año después.

Mientras la rueda es girada, Sawyer llega a la orilla de la playa donde encuentra a Juliet triste por haber visto la explosión del barco. Ambos creen que todos han muerto. Pero el helicóptero se dirige entonces a la isla, cuando un resplandor electromagnético hace que desaparezca delante de sus ojos. Ante la estupefacción de los personajes, el transporte se queda sin combustible y se estrella en el mar.

Como unos verdaderos naufragos, Jack, Kate, Aaron, Sayid, Desmond, Sun, Hurley y Frank están a la deriva en una balsa de emergencia. El grupo discute sobre las capacidades de Locke, que tal y como vaticinó, ha hecho desaparecer la isla. El médico una vez más intenta negar lo evidente, pero ni él mismo cree ya su discurso. En ese momento una luz los ilumina. Es un gran barco. Y este sí es el barco de Penny. La joven recupera a los protagonistas del mar y se reencuentra con su pareja más de tres años después.

Todos juntos crearán un plan donde, tal y como dijo Locke, ocultarán su verdadera experiencia reconociéndose como los únicos seis supervivientes del vuelo Oceanic 815 que lograron sobrevivir al accidente. Son los *Seis de Oceanic* y el avión ficticio hundido por Widmore les servirá como justificación. Según Pérez y Alba (2010:204) “la finale es un punto de inflexión claro al separar a la mitad del casting fuera y dentro de la isla”.

Pero la temporada no acaba aquí, tal y como vimos en el *flashforward* de la pasada temporada, Jack fue a visitar un ataúd del que se desconoce su ocupante. La última escena nos mostrará como el médico y Ben se reúnen en la funeraria para acordar que todos juntos deben volver a la isla incluido el cadáver del ataúd. El cadáver de John Locke.

El conocimiento previo de la historia que tienen los guionistas hace posible que empleen estos recursos sin haber dado ninguna señal al respecto. Lo último que supimos del personaje es que se quedó en la isla cuando Ben la movió.

QUINTA TEMPORADA

La quinta temporada narra las consecuencias de que algunos personajes hayan dejado la isla y otros se hayan quedado solos en la misma. Narrativamente hablando se trata de la más complicada de la serie, ya que cuenta los hechos de los *Seis de Oceanic* tres años después de haber dejado la isla, a la vez que vemos como los personajes que se han quedado en ella saltan de manera descontrolada a través del tiempo.

El uso del tiempo será el tema clave dentro de la temporada tanto desde el punto de vista narrativo como argumental. Elementos de ciencia ficción hacen que los personajes se muevan a través del pasado y futuro de la isla conociendo a personajes y momentos clave de la historia del lugar. Esta idea para Pérez y Alba (2010:247) “permite a los guionistas jugar con un elemento que da mucho juego, pudiendo hacer a los protagonistas partícipes de eventos importantes en la mitología *lostiana*”. Esta es la manera que tienen los creadores de dar respuesta a muchos de los misterios ya presentados. Muchos de los supervivientes originales serán protagonistas en sucesos que ocurren mucho antes de su llegada a la isla en septiembre de 2004.

Debido a esta complejidad dentro del relato, los *flashbacks* y *flashforwards* desaparecerán prácticamente durante la narración. Sólo serán utilizados para mostrar las consecuencias de actos muy cercanos en el tiempo.

ANÁLISIS NARRATIVO QUINTA TEMPORADA DE PERDIDOS

5.01 PORQUE OS FUISTEIS	Varios	REGRESO A LA ISLA + VIAJES EN EL TIEMPO
5.02 LA MENTIRA	Hurley	
5.03 JUGHEAD	Desmond	
5.04 EL PRINCIPITO	Kate	
5.05 ESTE LUGARES LA MUERTE	Jin&Sun	
5.06 316	Jack	
5.07 VIDA Y MUERTE DE JEREMY BENTHAM	Locke	
5.08 LAFLEUR	Sawyer	VIDA EN LA INICIATIVA DHARMA
5.09 NAMASTÉ	Varios	
5.10 ÉL ES NUESTRO TÚ	Sayid	
5.11 LO QUE PASÓ, PASÓ	Kate	
5.12 MUERTO ES MUERTO	Ben	
5.13 A ALGUNOS LES GUSTA HOTH	Miles	PLAN PARA VOLVER AL ORIGEN
5.14 LA VARIABLE	Faraday	
5.15 SEGUID AL LÍDER	Richard	
5.16 EL INCIDENTE I	Varios	
5.17 EL INCIDENTE II	Varios	

Elaboración propia

Por otro lado, esta será una temporada con diecisiete episodios. A pesar de haber acordado dieciseis con la cadena ABC, tras la huelga de guionistas se perdieron tres por falta de fechas. Los responsables de la serie dieron la opción de recuperar esos capítulos en las dos temporadas restantes. Este es el motivo por el que la quinta y sexta temporada tengan diecisiete y dieciocho capítulos respectivamente.

Hay que mencionar que esta será la primera temporada que no introduzca nuevos personajes que tengan relevancia dentro del argumento, pero sí que se intensificará el

protagonismo de Richard Alpert, el miembro de *Los Otros* que no envejece con el paso de los años. Algo que permitirá que el personaje esté presente en la mayoría de las etapas de la isla. Este protagonista cumplirá la regla explicada por los guionistas en el episodio 4.05, donde Desmond descubría que Penny era su *Constante* en el tiempo. Aquel elemento que la encontraba allá donde fuera y le daba sentido a su historia. Para la audiencia, Alpert realizará esta función dentro del argumento, ejerciendo de cómplice temporal las aventuras de los supervivientes.

El segundo personaje que ganará en importancia será Daniel Faraday, el científico llegado en el carguero. Él también se ha quedado encerrado en la isla y servirá a los protagonistas y a la audiencia como guía de las reglas que marcan el viajar en el tiempo. Faraday ayudará a esclarecer las cuestiones más inexplicables de la trama debido a su conocimiento y experimentos con el uso del tiempo.

La temporada comienza haciendo un homenaje a los comienzos clásicos de la serie donde un desconocido se despertaba y hacía sus quehaceres del día a día. Este nuevo desconocido es un personaje familiar para la audiencia, el doctor Mike Chang, la cabeza visible de la *Iniciativa Dharma*. En efecto, la vida de este personaje transcurre en los barracones cuando estos eran regentados por los científicos allá por los años setenta. Chang se dirige a una de las excavaciones de una nueva estación *Dharma* donde han encontrado un objeto: la rueda que muchos años más tarde accionará Ben para mover la isla. El doctor ordenará paralizar la obra, algo de lo que será testigo Daniel Faraday. Su aspecto es el mismo con el que lo dejamos la última vez que lo vimos, por lo que la audiencia sabe desde ese momento, que algo ha ocurrido para que este personaje acabe en la *Iniciativa Dharma* en plenos años setenta.

El primer arco narrativo de esta temporada se forma entre los episodios 5.01 y 5.07, que cuentan de manera coordinada dos tramas. La primera se ocupará de mostrar el retorno de los *Seis de Oceanic* a la isla y la segunda, cómo los supervivientes que han quedado en la isla van saltando en el tiempo debido al desorden que provocaron los primeros al marcharse.

Fuera de la isla han transcurrido tres años a los que hemos asistido gracias a la narración de los *flashforwards* la pasada temporada. Ahora nos encontramos justo donde dejamos a Jack, junto a Ben y frente al cadáver de Locke. Ambos idearán un plan para reunir a los *Seis de Oceanic* y llevarlos de nuevo a la isla.

El personaje de Jack ha sufrido un cambio radical en los tres años que ha estado de nuevo en la civilización. Si fue el primero en liderar el exilio desesperado de la isla, su estancia fuera de ella le ha hecho recapacitar. El médico regresó convencido de su misión, incluso comenzó a vivir con Kate y Aaron formando una familia. Pero los problemas empezaron cuando la sombra de Sawyer llegó a la pareja. Kate debía cumplir con la misión que le encargó su compañero justo antes de saltar del helicóptero. Sawyer tenía una hija y quería que la chica se preocupara de ella. Esta situación provocó la ruptura de la pareja. Es el principio del constante deterioro que sufre la personalidad del personaje. A esto hay que sumarle el arrepentimiento de Hurley por haber abandonado a sus compañeros al salir de la isla, que hace que Jack se sienta culpable. Y el tercer hecho que provoca el cambio en la actitud y manera de actuar del líder es la visita que le hizo el propio Locke pocos días antes de su

muerte. En esta visita John le pidió que volviera para salvar a sus compañeros, una misión que le había encargado su propio padre. Es la última vez que Jack ve a John con vida, y por fin, el segundo cumple con éxito su misión de mentor sobre el médico.

El regreso de la imagen de su padre a su vida hace que todas las ideas del personaje caigan. Jack sufrirá un vacío en su interior que le hará tocar fondo hasta el momento en el que le grite a Kate que tienen que regresar. A partir de ahí el personaje comienza su renacimiento proponiendo este plan para reunirlos a todos y llevarlos de nuevo a la isla.

La caída de Jack está provocada por él mismo, por su incansable idea de salir de la Isla y su negativa a entregarse por completo a la redención. Al haber abandonado el lugar mágico, antes de haber completado su proceso de curación, el personaje siente un vacío en su interior que le impide volver a instaurarse en la realidad. A pesar de volver a su trabajo de siempre y tener una nueva familia que lo apoya no es capaz de disfrutar de ambas cosas porque sigue siendo un hombre con miedo, inseguro, que no cree es suficientemente bueno para nada. Además, se siente culpable por haber abandonado al resto de supervivientes a su suerte. Como recogen Terry y Bennet (2010:173), “cuando Jack regresó a Los Ángeles como uno de los *Seis de Oceanic*, su visión sobre sí mismo y su capacidad de liderazgo empezaron a cambiar. Tras enfrentarse a una grave depresión y al alcoholismo, comenzó a creer en el destino.” El hecho de volver a perder a su familia, hará su culpa más fuerte y dará su primer paso hacia el mundo de la fe, y consecuentemente a su transformación, intentando reunir a todos para volver a la isla.

Mientras tanto, en la isla Sawyer, Juliet, Faraday, Miles, Charlotte y Locke comienzan a saltar en el tiempo de manera desordenada. Se separan de manera definitiva del resto de supervivientes del avión que aún quedaban en la playa. Y gracias a los conocimientos del científico, consiguen mantener contacto con un viejo conocido. Un Desmond, en la época en la que aún pulsaba la tecla, es advertido por el científico de que necesitan ayuda o este constante movimiento a través del tiempo acabará con todos.

Este mensaje llega al Desmond actual debido a su especial relación con el tiempo. En este momento el personaje buscará a Jack para hacerle saber del peligro que corren sus compañeros. Pero él no volverá a la isla ya que ahora es feliz con Penny y el pequeño hijo de ambos.

Gracias a esta licencia narrativa, el saltar en el tiempo de los personajes, nos permite descubrir cuestiones planteadas con anterioridad sobre el pasado de la isla. En esta tanda de episodios descubrimos como era la playa sin el campamento, que el gobierno de Estados Unidos hacía pruebas con una bomba de hidrógeno en la isla, podemos ser testigos de cómo se estrelló la avioneta que acabó con la vida de Boone, y encontrar a Richard siempre formando parte de *Los Otros*, incluso en el futuro, avisando al grupo que los *Seis de Oceanic* han sobrevivido. “El tiempo se convierte en una mera geografía a recorrer y reexplorar por los protagonistas” (Scolari, Miaguregui y Picitellii 2011:37). Esta narrativa nos permitirá volver a disfrutar del nacimiento de Aaron, al que Sawyer acude escondido en la maleza, mientras mira como Kate lo asiste. También descubriremos como Jin está vivo tras la explosión del carguero y es testigo de cómo una joven Rousseau llega a la isla.

Este arco argumental acaba con la muerte de Charlotte, que recuerda su pasado en el lugar cuando era pequeña, y con John Locke volviendo a la estación *Dharma* de *La Orquídea* para utilizar el mismo movimiento que accionó Ben para mover la isla. Justo antes de hacerlo, se le aparece el padre de Jack que le encarga la misión de hacerlos volver, aunque le advierte que la misión le costará la vida. Su sacrificio es requerido como su destino para salvar la isla. John gira la rueda y, al igual que le ocurriera a Linus al final de la pasada temporada, aparece tumbado en el desierto de Túnez un año después. La serie aborda así el principio científico de los agujeros negros o agujeros de gusano, que según la teoría pueden unir dos lugares separados en el espacio y en tiempo. El giro de la rueda crea tal concentración electromagnética, que hace que cree este agujero de gusano engullendo al personaje y trasladándolo a Túnez. Para Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:115), “en la serie hay muy buena conjunción de ciencia y ficción; conceptos científicos ficcionalizados a través de un relato atractivo”.

Las vivencias de este personaje fuera de la isla para atraer a sus compañeros se contarán en el episodio 5.07, *Vida y muerte de Jeremy Bentham*, el seudónimo que utiliza el personaje fuera de la isla concedido por el mismísimo Charles Widmore. En su intento de volver a gobernar la isla, este personaje sigue moviendo los hilos desde bambalinas, en este caso dirigiendo las acciones de Locke.

El superviviente visita a todos sus compañeros y de todos recibe la negativa para volver. Especial mención tendrá la discusión, anteriormente citada, que tendrá con Jack. La negativa del médico será tan profunda que Locke está dispuesto a suicidarse, cumpliendo con su destino e intentando ganarse así la fe del doctor. En ese momento llegará Ben, que evitará la tragedia para de nuevo volver a manipular a John. Obtendrá una valiosa información de él, así como los planes de Widmore, el modo de volver o que Jin aún vive, para acto seguido estrangularlo con sus propias manos, de manera cruel y aprovechando la confianza de John Locke en él.

Esta es la muerte de uno de los personajes más importantes de la historia de *Perdidos*. A lo largo de toda la serie ha actuado como motor espiritual de los supervivientes. Durante mucho tiempo se dudó de las intenciones de Locke, pero el avanzar en la trama y su labor de mentor con Jack, denotan que siempre fue el personaje que mejor supo adaptarse al concepto de redención y el que más razón llevaba respecto al futuro de la historia.

Este asesinato por parte de Ben será comprendido como un suicidio, consiguiendo el fin que Locke esperaba para Jack. El doctor, junto con Linus, reunirá a todos los supervivientes fuera de la isla. Al principio todos mostrarán su negativa, pero las distintas motivaciones de los personajes harán que todos acaten el plan de Jack. Sun regresará a la isla en busca de su marido, Kate dejará a Aaron con su abuela natural para buscar a Claire y que sea su verdadera madre quien críe al pequeño, Hurley recibirá la visita de Jacob que le pedirá que vuelva a la isla a salvar a sus compañeros, y Sayid será retenido por la fuerza por un nuevo personaje llamado Ilana.

Tal y como le ha hecho saber una antigua miembro de *Los Otros* fuera de la isla y conocida por Ben, el plan de Jack consistirá en tomar un nuevo avión, que en ruta comercial de la aerolínea Ajirah, que pasará sobre la isla. El electromagnetismo los haría caer de nuevo en el

territorio y la aventura tendría continuación. El uso del destino como complemento narrativo en la historia haría que este vuelo fuese pilotado por Frank Lapidus, haciendo que como si de la reconstitución de un orden se tratase, por fin el piloto original del vuelo 815 los llevara a la isla.

El último ápice racional que muestra Jack es que, tal y como les cuenta la antigua miembro de *Los Otros*, para volver a la isla deberán recrear el vuelo original en las mismas condiciones: el cadáver de Locke hará de cadáver del padre de Jack, Hurley llevará una funda de guitarra como la que llevaba Charlie, Sayid irá esposado como Kate, Sun guardará el anillo de su marido como hizo Rose, Ben llegará justo a tiempo como Hurley al 815, y Jack llevará la carta de suicidio de Locke como la que llevaba Sawyer. Otra posibilidad no confirmada por los guionistas es que Kate cumpla el papel de Claire al viajar embarazada. La noche anterior a tomar el vuelo, la chica se acuesta con Jack. Este acto del personaje no tiene por qué ser gratuito ya que el tiempo que pasa en su regreso a la isla es de catorce días y puede que ni ella misma supiera de su embarazo. Además, en esta representación del vuelo original Kate no cumpliría ninguna función, algo extraño al tratarse de un personaje tan importante.

El segundo arco de la temporada se compone entre los episodios 5.08 y 5.13, y para Pérez y Alba “tiene una esencia más acorde con el resto de la serie y que no padece de esa esquizofrenia de la primera parte” (2010:248). En este segundo bloque se cuenta cómo los *Seis de Oceanic* regresan a la isla pero siendo separados por el destino en dos épocas diferentes. Por un lado Jack, Kate, Hurley y Sayid acabarán en 1977 junto con Sawyer, Juliet y los demás. Esta es la época donde el grupo dejó de saltar en el tiempo y, por consecuencia, se quedaron atrapados en ella. Coincide con los tiempos de la *Iniciativa Dharma* en la isla, por lo que el grupo debió adaptarse y unirse a ellos. Esto ocurrió hace tres años, por lo que el timador y el resto de sus compañeros ya forman parte de esta sociedad.

Para Scolari, Miaguregui y Picitellil (2011:38) “el retorno a la línea de tiempo biológico es obligatorio, como un evento fijo en la progresión temporal, pero dentro de este sistema se plantean dos modelos diferenciados de tiempo: uno lineal, que responde al curso natural de la vida, y otro infinitamente manipulable”. Esto definirá a la aventura vivida por los supervivientes en 1977 como línea manipulable, y abrirá las puertas a la línea de tiempo biológico: la protagonizada por los personajes que se mantienen en el vuelo de Ajirah.

El avión aterriza en la pista de aterrizaje que cavaron Kate y Sawyer cuando estuvieron cautivos por *Los Otros*. Otro ejemplo de autoreferencia de la serie, que ya en la segunda temporada se adelantó a los hechos que iban a ocurrir en la quinta. Este aterrizaje abre una nueva trama coordinada, protagonizada por los personajes que no viajan a 1977. Nos encontramos en 2007 y, a través de Sun, Frank, Ben e Ilana, descubriremos el último abismo al que se afronta la serie y será el tema principal de la sexta y última temporada: la concepción mitológica y mágica de la isla. Esta línea de tiempo biológico será la que inicie los sucesos que ocurrirán al final de la historia. Este argumento hay que complementarlo con la revelación de un nuevo y misterioso John Locke ante los accidentados del Ajirah. Según él, lo último que recuerda es haber muerto.

En 1977 los recién llegados son integrados en la *Iniciativa Dharma*, a excepción de Sayid, que será confundido con uno de *Los Otros*. El iraquí será ayudado a escapar por un

jovencísimo Ben Linus, aún muy lejos de la maldad que regirá siendo adulto. Sayid, intentando solucionar el futuro y evitar tanto sufrimiento a él y al resto de sus compañeros, disparará a sangre fría contra el muchacho. Pero la regla que plantean los guionistas de *Perdidos* ante esta opción es explicada varias veces por Daniel Faraday. Tal y como recoge el personaje, lo que pasó, pasó, por lo que no podrán cambiar nada de su futuro, ya que lo que suceda con ellos en la *Iniciativa Dharma*, sucedió realmente en la historia de la isla antes de que llegaran a ella por primera vez. Esta será la duda filosófica planteada en esta temporada que traerá consecuencias inesperadas en el capítulo final.

En esta temporada Hurley volverá a representar una vez más a la audiencia, preguntando en cada momento cuál es la situación real de los personajes y las posibles consecuencias. Usar a este personaje desempeñando la función explicativa, ayuda a una conexión e identificación directa con el mismo por parte del público, y una ilustración sencilla y humilde, propia del personaje, que facilita seguir el argumento. Un ejemplo de ellos es su actitud frente a los viajes en el tiempo que recoge Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:52) “gracias a esa alternancia, la narración, y con ella el espectador, puede viajar hasta íconos del cine fantástico basados en los viajes en el tiempo, como *Volver al futuro* (Zemeckis, 1985), película a la cual Hurley hace referencia”.

Desde el punto de vista de Sawyer, la llegada de sus compañeros no será del todo grata. En los últimos tres años ha tomado el papel de líder que Jack dejó. Ahora es él quien toma las decisiones e incluso se ha hecho un hueco dentro de los estamentos de *Dharma*: es el jefe de seguridad. A diferencia de lo que Jack cree, ya no necesitan ser salvados y tenían una vida feliz dentro de la isla. Justo lo contrario a los supervivientes que consiguieron volver a la civilización.

En la otra trama ocurrida en 2007, el nuevo Locke convence a un aterrado Ben para que se presente frente al *Monstruo de Humo Negro*, para que sea juzgado por sus acciones en la isla al igual que en su día lo hizo Eko. Esto ocurrirá en un escenario de ruinas egipcias, presentando una vez más elementos de la sexta temporada. Ben se siente culpable por la muerte de su hija y dominado por este nuevo John. El ente lo examina a la vez que el antiguo líder espera la muerte. No encuentra redención para él mismo, se ha rendido, cuando *El Monstruo* se convierte en la visión de su hija y le ordena que cumpla todos los mandatos de John Locke. El nuevo líder de la isla.

En este capítulo, el 5.12, tendremos uno de los pocos *flashbacks* de la temporada. En él seremos partícipes de más información sobre la guerra Widmore vs. Ben. Concretamente, tal y como amenazó, Linus se presenta frente a Penny para asesinarla como hicieron con su hija. Su recuerdo y la rapidez de Desmond en detenerlo consiguieran que esto no suceda.

Acaba aquí el segundo arco narrativo de la temporada que ha consistido en poner los cimientos argumentales para el final de la misma, como de la siguiente y definitiva. A partir de ahora, en el último bloque compuesto entre los episodios 5.14 y 5.17, se dará solución a la situación de los personajes encerrados en 1977 y se escribirá el capítulo introductorio del final de la serie.

En la trama transcurrida en 2007, Locke urdirá un plan para conseguir su dominio absoluto de la isla. Al igual que en su día Ben hiciera con él, John convencerá a Linus de que todos los males que le han ocurrido a él y a la isla han sido responsabilidad de Jacob, el semidiós al cargo de la misma. Ambos caminarán hasta su guarida para que Ben, tras la petición de Locke, le dé muerte. En este caso se invierten los roles ya establecidos por los dos personajes a lo largo de la serie, pasando el sumiso a dominador y viceversa. La muerte de Jacob representa el fin de la isla tal y como ellos lo conocen. De llevar a cabo la misión, un nuevo orden se instaurará en la misma.

El capítulo final de esta temporada es un episodio doble formado por los capítulos 5.16 y 5.17. La trama comienza con un personaje desconocido viviendo en el pasado de la isla. No tarda mucho tiempo en aparecer un segundo personaje vestido de negro. Ambos se sientan a conversar y a mirar el mar. Al fondo aparece la silueta del barco que acabará varado en la selva: la Roca Negra. Los dos personajes hablan de cómo ese barco ha llegado allí y de la condición del ser humano. El primero se muestra a favor de la bondad que existe dentro del hombre, el segundo afirma la oscuridad y la necesidad de destruir del mismo. La conversación acabará con una amenaza de muerte que por alguna razón el segundo hombre no puede cumplir. Pero tal y como dice: "tarde o temprano encontraré un resquicio y te mataré Jacob".

A través de esta conversación sobre la verdadera naturaleza del hombre, los guionistas nos han presentado a Jacob. Es un ser que confía en el ser humano y por eso trae personas a la isla, para demostrar su verdad, la capacidad de los hombres de corregir sus errores y hacer las cosas bien. Desde el punto de vista narrativo, defiende el concepto de redención. Para el segundo hombre, que a partir de ahora será conocido como Hombre de Negro, la oscuridad se cierne sobre la sombra de la persona haciendo que al final reine el mal.

Esta dualidad abre el argumento de la serie en su último abismo, mostrando cómo los protagonistas de *Perdidos* han sido traídos a este lugar por Jacob para demostrar su verdad sobre la naturaleza del hombre. De hecho, el *flashback* del episodio final de la temporada mostrará como el mismísimo Jacob se ha presentado en momentos importantes de la vida de los supervivientes para atraerlos hasta la isla. De su rival sabemos que por alguna razón no puede matar directamente a este personaje, por lo que nos da a entender que buscará la forma en la que tarde o temprano acabe con él y, por consiguiente, demostrar su verdad sobre el ser humano.

Para los personajes atrapados en 1977, el final de la temporada plantea la duda ante la teoría de Faraday: lo que pasó, pasó. La serie vuelve a replantear su tema de ciencia y fe a través la reformulación de la pregunta. Esta vez los personajes se debaten entre el libre albedrío de sus vidas o la posibilidad de controlar su destino. Esta cuestión es planteada por el científico que dice haber encontrado la solución a sus problemas.

Coincidiendo con la estancia de los personajes en la *Iniciativa Dharma*, comienzan las obras de lo que en su día será la *Estación El Cisne*. El mismo búnker que controlaba la energía electromagnética de la isla cada vez que se pulsaba la tecla. La misma estación *Dharma* que provocó el accidente aéreo tras el fallo de Desmond. El plan de Faraday consiste en frenar la construcción de la estación para poder volar toda la energía electromagnética de su interior. Para esto usará la bomba de hidrógeno que encontraron en uno de sus viajes por el tiempo. De

esta manera, impedirían la construcción de la estación, y por consecuencia, que Desmond no provocara el accidente, haciendo que el avión Oceanic 815 no se estrellara nunca. Borrarian todo lo ocurrido y los personajes aterrizarían en Los Ángeles como estaba previsto. Es lo que Daniel Faraday define como *La Variable*.

Aunque es un plan descabellado, Jack se entrega firmemente a cumplirlo. La llegada a la isla le ha confirmado todo lo que él esperaba encontrar a la vuelta en ese lugar. Las sensaciones son muy diferentes a las sentidas los últimos años. Ahora el médico sólo quiere arreglar todo lo que hizo mal la última vez. Quiere lanzarse a su aventura y encontrar su destino como tanto le insistía Locke. Esto hará que Kate lo encuentre diferente y no reconozca en él el líder que solía ser.

La nueva misión, que será acatada por el cirujano cuando Faraday muera a manos de *Los Otros*, afectará directamente a las vidas de Jin, Miles, Juliet y Sawyer. En especial a estos dos últimos, que tras tres años de soledad en la isla, el rebelde ha conseguido olvidar a Kate y encontrar el amor en la ex de *Los Otros*. La situación de estos personajes ha sido acomodada durante los últimos años ya que se habían hecho a esta forma de vida. Las nuevas intenciones del médico provocarán que tengan que dejar atrás todo por lo que han luchado.

Mientras el grupo se dirige a las excavaciones, Sayid será herido de muerte tras un disparo. Gracias a Jin y Hurley conseguirán llegar al lugar. Una vez allí Jack se ofrecerá para detonar la bomba y Sawyer intentará detenerlo dándole literalmente una paliza. Pero las convicciones del médico son más fuertes. El personaje quiere corregir todo lo que hizo mal, todos los compañeros que murieron y que no pudo salvar, y en especial, su relación con Kate. Haber perdido a la chica ha acabado con todas sus esperanzas. Pero incluso ella intentará detenerlo. Si lo hacen, ni ellos, ni ninguno de los demás se conocerán jamás. Pero ese es parte del objetivo de Jack. No quiere sufrir más.

El médico será recibido en la excavación por un tiroteo del que será salvado gracias a la llegada de sus compañeros, como si de la caballería se tratase. Entre todos acaban con los miembros de la *Iniciativa Dharma* y toman el control de la situación. Jack lanza la bomba al pozo excavado pero no explota. En ese momento una sacudida electromagnética agitará el lugar, haciendo que todos los objetos metálicos salten por los aires. Cajas de herramientas, palas, latas, incluso unas cadenas que se enrollan en el cuerpo de Juliet y la arrastran al fondo de la excavación. Sawyer la agarra e intenta salvarla, pero la chica acaba cayendo al fondo del agujero. El rebelde llora, la vida de su pareja se le escurrió de las manos. Como pueden, todos los personajes huyen del lugar ya que la zona se vuelve muy inestable. En el fondo del pozo, una Juliet ensangrentada retoma la consciencia y ve a su lado la bomba intacta. Agarra una piedra y la golpea hasta hacerla estallar. Ella también cree que puede volver a casa.

En el año 2004, Ben y Locke llegan a la guarida de Jacob, que se encuentra debajo de la estatua de cuatro dedos que atisbó Sayid al final de la segunda temporada. Otro ejemplo de planificación narrativa. En su interior esperan su llegada. Tras un peculiar saludo a Locke en el que dice: "al final encontraste el resquicio", Jacob sabe que Ben viene a matarlo e intenta conversar con él. Pero Linus llora y le pide responsabilidades sobre todo el tiempo que le ha servido a la isla y por qué considera a Locke mejor que él. Qué tiene Locke que él no tenga. Es la gran duda del personaje a lo largo de la serie. Resume la envidia y los actos contra John.

Jacob, conocedor de su destino, se deja apuñalar. Justo antes de morir dirá: “Ya vienen”. Refiriéndose a Jack y los demás que acaban de dejar 1977 gracias a la detonación de la bomba por parte de Juliet.

Mientras esto ocurre bajo la estatua, fuera de ella Sun, Richard y Frank esperan a que Locke y Ben salgan del interior. En este momento aparece Ilana junto a otros pasajeros del Ajirah que cargan con una caja. Ésta vuelca en la arena y de ella cae el cadáver de John Locke. El superviviente sigue muerto y el que acompaña a Ben en el interior es un ente que ha suplantado a su persona.

Debido al conocimiento previo que tiene el espectador por la primera escena del episodio, la persona que se ha hecho pasar por Locke es el mismo hombre que tuvo la discusión con Jacob. La persona que intenta demostrar la naturaleza maligna del ser humano. Esta vez ha encontrado el hueco y la manera de hacer que un hombre acabe con la vida del semidiós. Esto implicará ahora que la isla se quede sin su lado blanco que defiende la bondad y el poder de redención. Según Regazzoni (2009:96), “hipoticemos que Jacob sea una manifestación de la propia isla”. A partir de ahora los protagonistas se tendrán que enfrentar a la oscuridad que intentará dominar sus vidas.

Este suceso ocurrido con Locke hace que el espectador se replantee la serie por completo. Numerosas veces hemos contemplado visiones de los personajes como las apariciones del padre de Jack, la hija de Ben o los fantasmas del pasado de muchos de ellos como Hurley o Eko. Desde un punto de vista inconsciente, hemos asistido a cómo estas apariciones han influido en el comportamiento de los personajes, que a la vez, han propiciado reacciones en otros supervivientes. Según Terry y Bennet (2010:236), “en su deambular por la isla a lo largo de los siglos, trataba de explotar las debilidades de los candidatos que Jacob había traído hasta aquel lugar”. No es descabellado pensar que desde el primer momento, hemos presenciado una partida de ajedrez, en la que este misterioso personaje jugaba con las inquietudes de los personajes para lograr su fin: conseguir que alguno de ellos matara a Jacob.

La sexta temporada mostrará cómo, tras la partida, las piezas deberán cumplir su misión dentro del destino de la isla. Una misión que irá en contra de los intereses de este personaje oscuro. Para Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:27) “Jacob y su némesis serían los magos encargados de hacer que sus marionetas cumplan su rol servil. Pero si hay algo en lo que *Lost* mantiene una consistencia maníaca es en preferir siempre la incertidumbre por sobre el rigor, los juegos de prestidigitación por encima de cualquier previsibilidad”. Por fin tomará peso el argumento sobre qué es lo que tienen que hacer supervivientes en esta isla. Para qué fueron traídos a este lugar por Jacob. El verdadero John Locke tenía razón cuando se reconocía a él mismo y al resto del grupo como seres especiales con un gran destino por cumplir. Este destino será salvar la isla de la oscuridad.

SEXTA TEMPORADA

La sexta y última temporada será emitida en el primer semestre del año 2010. Casi seis años después que del estreno de la primera. Esta última etapa se centrará en dar un destino y

un final a cada uno de los personajes. La historia tomará tono místico que involucrará a los protagonistas en el duelo centenario que han vivido Jacob y su antónimo. Para Guarinos (2010:1) “en ese sentido desde el punto de vista narrativo la serie no puede ser más moderna y ajustada al *trashuman subject*”.

Todos los elementos fantásticos y extraordinarios, esparcidos a base de pinceladas a lo largo de la serie, se recogen aquí para escenificar el destino de su viaje y la importancia que tenía su aventura en la isla desde el primer momento.

ANÁLISIS NARRATIVO SEXTA TEMPORADA DE PERDIDOS

6.01 LA XI	Varios	REORGANIZACIÓN EN EL TEMPLO
6.02 LA XII	Varios	
6.03 LO QUE HACE KATE	Kate	
6.04 EL SUSTITUTO	Locke	
6.05 EL FARO	Jack	
6.06 ATARDECER	Sayid	
6.07 DOCTOR LINUS	Ben	RECLUTAMIENTO
6.08 RECONOCIMIENTO	Sawyer	
6.09 AB AETERNO	Richard	
6.10 EL PAQUETE	Jin&Sun	
6.11 FELICES PARA SIEMPRE	Desmond	
6.12 TODO EL MUNDO QUIERE A HUGO	Hurley	
6.13 EL ÚLTIMO RECLUTA	Varios	FINAL
6.14 EL CANDIDATO	Varios	
6.15 ATRAVÉS DEL MAR	Jacob	
6.16 POR QUÉ MURIERON	Varios	
6.17 FINAL I	Varios	
6.18 FINAL II	Varios	

Elaboración propia

En esta última temporada, los guionistas presentan un nuevo concepto narrativo diferente a lo visto hasta ahora. Dejando atrás las analepsis narrativas a través de *flashbacks*, y posteriormente las prolepsis, los creadores de la serie sorprenden con una nueva herramienta narrativa conocida como los *flashsidewides*. Según Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:40), “sobre la temporada final reposa el concepto de ucronía, que también se ha denominado *flashsideways*, o sea, lo que habría pasado si un punto de inflexión en la Historia no hubiese acontecido”.

Al final de la temporada pasada, el espectador se quedó con la duda de si el plan de Jack consiguió realmente borrar el pasado y hacer que los personajes volvieran ignorantes al vuelo 815. Precisamente este es el comienzo de la sexta temporada, todos los supervivientes vuelven a estar en el avión sin que ninguno se reconozca. No se trata de un *flashback* ya que a lo largo del episodio veremos guiños a la historia, para acabar aterrizando en Los Ángeles tal y como debió ocurrir.

Esta nueva reescritura del argumento presenta también algunos cambios en los personajes. En concreto, vemos a Hurley como el hombre con más suerte del mundo, a

Desmond como si de un pasajero más se tratase o de Boone sentado junto a Locke hablándole de que ha dejado a su hermana en Australia. Esta nueva trama, desarrollada también de manera vertical en cada episodio, como hasta ahora se ha hecho con el pasado y futuro de los personajes, descubre una realidad nueva y paralela respecto a lo vivido por los supervivientes en la isla. Es por esto que el primer capítulo de la temporada se llama *LA X*. Las tres letras unidas son comprendidas como el código aéreo que identifica al aeropuerto de Los Ángeles, pero, en el mundo del comic la separación de la letra X significa la existencia de una realidad alternativa. Por lo tanto, comprendemos el verdadero título del episodio como *Los Ángeles X*.

Esta realidad abordará los *flashes* de los protagonistas durante toda la temporada, descubriendo poco a poco el significado de la misma. Por otro lado, esta nueva narrativa nos permitirá volver a disfrutar de personajes ya fallecidos en el argumento principal, pero que siguen con vida en la realidad paralela. Es el caso de Charlie, Boone, Ana Lucia o Locke.

Respecto a la historia de la isla, el regreso de los supervivientes al año 2007 marcará el comienzo de un nuevo arco argumental, que preparará a los personajes y al público para la aventura final y la conclusión de la historia. Este bloque se compone entre los episodios 6.01 y 6.06. En ellos los personajes volverán a la línea de tiempo original, reuniendo de nuevo a todos los personajes en la isla en una misma época, algo que no ocurría desde el final de la cuarta temporada.

Despertarán la misma noche en la que Jacob fue asesinado, pero en el mismo lugar en el que se encontraban en 1977: la estación *del Cisne*. Pero ahora han pasado treinta años y la construcción *Dharma* está tal y como la última vez que la visitaron. En 2007 es un cráter en el suelo de la jungla, debido a la implosión provocada por Desmond en la segunda temporada. De esta manera, los guionistas reafirman su teoría de *lo que pasó, pasó*. Los supervivientes no han podido cambiar su pasado, sino que han provocado el acontecimiento que hizo construir la estación tal y como ellos la encontraron. Este hecho es conocido en la historia de la serie como *El Incidente*. De alguna manera, los protagonistas son culpables de su propia desgracia al favorecer la existencia del sistema de contención electromagnético.

Un Sawyer furioso lanza a Jack al fondo del cráter cuando descubren que Juliet sigue con vida bajo los restos del búnker. Tras un último intento y una despedida, la chica morirá y su pareja culpará al médico de lo ocurrido. La serie vuelve a autorreferirse, ya que narrativamente hablando, los supervivientes salen del cráter que antes fue la escotilla tan hundidos y perdidos como la primera vez que entraron allí. Como si nada hubiera pasado entre la segunda y la sexta temporada, se produce una conexión dramática que representa el fin de la aventura. El hecho de dejar atrás el búnker y volver a donde empezaron, pero estando tan rotos y faltos de redención como la primera vez.

Jack cargará con la responsabilidad de la muerte de Juliet, haciendo que la fe que el personaje había puesto en él mismo se desvanezca. Según Kaye (2010:79), “para que Jack entienda realmente su destino deberá asumir el importante cambio de paradigma, dadas las circunstancias en las que se encuentra ahora”. A partir de este momento el médico será un líder desmotivado y sin confianza al que no le importará poner su vida en juego para demostrar su esperanza en el lugar mágico y su poder de redención. La isla es la última oportunidad que le queda a Jack para encontrar un sentido a su vida. Su frustrada relación con

Kate, sus nulas dotes de liderazgo y su fracaso en la entrega a la doctrina de la fe, representada en la muerte de Juliet, harán que este personaje, que a pesar de su cambio no ha perdido su obstinación, esté tan desesperado en demostrar que el viaje no ha sido en vano, que pondrá en juego lo único que ya le queda, su propia vida.

Por otro lado Sayid seguirá herido de muerte y Hurley recibirá la visita del espíritu de Jacob. Éste le dirá que para salvar a su amigo deberá llevarlo al Templo. Todos llevarán al iraquí al lugar indicado, donde sobreviven los últimos miembros de *Los Otros* que quedan en la isla. Estos recibirán a los supervivientes de manera hostil, pero Hurley les dirá que vienen en nombre de Jacob y le entregará una anotación escrita por el mismo. Desde este momento sus antiguos rivales pasarán a protegerlos en el interior del Templo.

En este lugar se centrará la trama del primer bloque. Puede parecer contraproducente que en la última temporada de la serie, cuando aún quedan tantos misterios y tramas por resolver, los guionistas centren los seis primeros capítulos en desarrollar la mitología de la isla y utilizar una narración pausada. Para Pérez y Alba (2010:299) “la temporada comienza poniendo las piezas, lentamente y sentando las bases del juego”. Lo que el equipo creativo de *Perdidos* pretende es dar un momento de paz y reorganización a los personajes, antes de introducirlos en las tramas finales. Este es un hecho ya utilizado en narrativa fantástica ya que, por ejemplo, en *El retorno del Jedi* (1983), la última película de la trilogía original de *la Guerra de Las Galaxias*, los personajes pasan los primeros treinta minutos rescatando a Han Solo y sin abordar los argumentos finales. Otro ejemplo lo encontramos en la obra escrita de J.R.R. Tolkien, concretamente en el tercer libro de *El Señor de los Anillos*, cuando los jinetes de Rohan, antes de partir a la mayor batalla de la historia, deciden acampar en un acantilado para preparar la contienda. Son dos ejemplos de calma antes de la tempestad. Es el mismo recurso narrativo que utilizan los guionistas de *Perdidos* al darle al Templo esa característica pausada dentro de la acción.

Más allá de este lugar, en la guarida de Jacob, descubriremos como Locke muestra su verdadera identidad a Ben y los demás. Tal y como el público sospecha, el ser que ha adquirido el aspecto de John no es otro que el *Monstruo de Humo Negro*. En un enfrentamiento violento, Linus es testigo de cómo el personaje cambia de forma para defenderse. El ente se muestra invencible ante cualquier arma. Este renacido personaje que ha cumplido su misión de matar a Jacob, abandonará la playa para internarse en la selva. Será el momento en el que Llana, antigua colaboradora de Jacob, explique la situación. La masa de humo ha sido capaz de tomar la forma de cualquier criatura a lo largo de la serie, esto explica todas las visiones que los personajes han podido tener. Estas visiones han favorecido su plan a través de las acciones de los personajes que han interactuado con ellas. Como recogen Terry y Bennet (2010:237), “una vez desaparecido Jacob, el Hombre de Negro se quedó encerrado en el cuerpo de Locke, pero no pareció importarle. Sabía que era una persona enormemente importante para los candidatos”. No es casualidad que la encarnación del padre de Jack advirtiera al verdadero Locke sobre la necesidad de que él muriera para traer a los demás de vuelta. Al poder tomar la identidad de un fallecido John ayudaría a ganar la credibilidad y el respeto de su asesino Ben y en el futuro lo veremos enfrentarse a la determinación de Jack bajo la imagen de su viejo compañero.

Durante la estancia de los personajes en el lugar, asistiremos al intento de salvar a Sayid de una forma cercana a la magia, pero el esfuerzo resultará en vano. El personaje muere ante los ojos de sus compañeros, suponiendo otro golpe en la moral de Jack. La sorpresa será enorme cuando el iraquí se levante por su propio pie como si hubiera resucitado. Los mismos Otros se encargarán de explicar a Jack y a la audiencia que el verdadero Sayid ha muerto, pero su alma ha sido reclamada por una oscuridad habitante en la isla, que recluta almas para su causa. Algo que ya hizo con Claire.

La joven madre ha seguido viva en la isla durante las tramas de la quinta temporada, aunque el personaje no haya participado en ellas. En un nuevo ejercicio de autorreferencia, la superviviente se ha convertido en una nueva Rousseau durante este periodo. Al igual que la francesa, Claire se ha tornado muy cerca de la locura. Está obsesionada con la idea de que su hijo fue secuestrado por *Los Otros*, algo que apoyará el nuevo Locke. Tal y como acaba de hacer con Sayid, esta oscuridad predominante en la isla reclamó el alma de Claire para ayudarlo a conseguir sus objetivos. Este proceso en la personalidad de los habitantes de la isla es conocido como *la enfermedad* y consiste en hacer salir el demonio que cada uno de ellos lleva dentro. Dependerá de si el personaje ha cumplido su proceso de redención para que se deje dominar por la maldad naciente en su cuerpo, o en cambio prevalezcan sus valores e ideas y demuestren el poder de la isla para ser mejores personas.

A través de esta narrativa fantástica los guionistas quieren poner a prueba a sus personajes haciéndoles elegir literalmente entre el bien y el mal. Si ha merecido la pena el viaje personal de cada uno de ellos no acabarán formando parte del ejército oscuro de Locke. Y si no es así, el superviviente no encontrará su perdón.

Un personaje tentado será Sawyer, que tras escapar del templo se encontrará con Locke y este le propondrá la pregunta más importante: ¿por qué están ellos en esa isla? Es la manera que tiene el equipo creativo en centrar toda la atención del argumento, descartando cientos de interpretaciones que una audiencia tan participativa puede hacer de la serie. Tal y como recoge Regazzoni (2009:21), *Perdidos* es una serie de cuestiones fundamentales. Los guionistas dejan claro cuál va a ser el eje narrativo de la historia hasta el final absoluto. Saber cuál es la misión de los personajes en esta isla.

Esta información es manipulada por el personaje de John cuando lleva a Sawyer hasta una cueva para mostrarle una lista de cientos de nombres inscritos en una pared. La gran mayoría de ellos están tachados, todos menos las personas que coinciden con los números con los que Hurley ganó la lotería. 4 Locke, 8 Hurley, 15 Sawyer, 16 Sayid, 23 Jack, y 42 Jin o Sun, la serie no lo deja claro. Mientras Locke tacha el número cuatro, le explica como Jacob ha dominado sus vidas sin darle opción a elegir. Todos forman parte de una lista donde busca un sustituto para su labor, y ellos son las últimas opciones. Este es el significado de los números que tanto misterio han despertado a lo largo de la serie. Como si de una combinación mística por parte del destino se tratara, es en realidad la presencia de los protagonistas en la isla lo que indica su naturaleza. Ante esta situación John le propone a Sawyer no cumplir con el destino marcado por esta lista y abandonar la isla para siempre. El tímido acepta, pero Locke no le cuenta que para que él pueda abandonar el lugar todos los nombres deben estar tachados. Todos los supervivientes deberán morir para ofrecer la libertad al segundo, no

obstante, como ya hemos visto en su relación con Jacob, Locke no podrá acabar con ellos, sino que tendrá que buscar una forma para que se maten unos a los otros.

En el templo Jack sufre su última revelación cuando acude con Hurley a un faro donde encuentra la misma lista de nombres y un espejo que conecta con su hogar de infancia. Esto enfurecerá al médico que se dará cuenta que ha sido observado durante toda su vida, para ser traído hasta ese lugar. Será un punto de determinación para que el personaje de Jack crea de manera definitiva en su propio destino y en el papel que tiene que desempeñar en la isla.

Este arco narrativo acaba con el peor de los augurios para el personaje de Sayid, ya que permite la entrada de *El Monstruo* en el templo, acabando con casi todos *Los Otros*. En este caos Kate se reencontrará con Claire, el motivo por el que volvió a la isla. La chica cree que el niño tiene que criarse con su madre y viene para llevársela de vuelta. La sorpresa está en la actitud que tomará esta con ella cuando sepa que fue Kate quién se llevó a su hijo. El ataque al templo acabará con la división del grupo porque Locke consigue arrastrar con él a Jin, Sawyer, Sayid, Claire y Kate. A todos ellos les hablará de su intención de dejar la isla, pero a ninguno lo hará con total sinceridad.

El segundo arco narrativo de la sexta temporada está formado por los episodios del 6.07 y 6.12, donde se contará con más detalle el reclutamiento que está llevando a cabo Locke y la llegada de nuevos enemigos a la isla.

Los personajes que logran huir del templo forman un nuevo grupo compuesto por Jack, Hurley, Miles, Ben, Sun, Frank, Ilana y Richard. Todos ellos se instalarán en el viejo campamento dando la mayor sensación de nostalgia de la serie. Ver a los personajes caminar por un desgastado escenario hace recordar todas las aventuras vividas en ese lugar a lo largo de las temporadas. Es una la manera que tiene la historia de hacer consciente al público y a los personajes de que la historia llega a su fin.

Mientras esto ocurre en el campamento, un nuevo grupo de personas llega a la isla. A diferencia de como ocurriera en la cuarta temporada, esta vez Widmore en persona, junto con su respectivo equipo y un Desmond retenido, atracan con un submarino en la misma pequeña isla donde aterrizó el vuelo de Ajirah. Las intenciones del personaje que por fin se presencia en la isla son las de recuperar el poder de la misma acabando con el ente de John Locke. Para eso ha traído a Desmond, la única persona capaz de resistir a altos niveles de electromagnetismo. Widmore lo utilizará como arma para deshabilitar de sus poderes al *Monstruo* y poder así acabar con él y hacerse con la isla. Esta subtrama, altamente esperada a lo largo de la serie, será clave para el desarrollo del acto final.

La vuelta de Desmond a la isla y sus exposiciones al electromagnetismo volverán a hacer que su mente viaje de nuevo por el tiempo, pero esta vez, no para revivir su pasado, sino para visitar su vida paralela en el *flashsidewide*.

Esta nueva forma de narración continua muestra la vida alternativa de los personajes. En ella vemos numerosas similitudes entre los hechos vividos en la isla y los que se desarrollan de manera conjunta en este nivel narrativo. El haber coincidido durante el vuelo hace que algunos personajes se reencuentren por causalidad. De esta manera, volveremos a asistir a

situaciones muy parecidas a las ya contadas, como Kate ayudando a Claire en su embarazo, Jack ocupándose del ataúd de su padre, Locke en silla de ruedas superando obstáculos personales, y Jin y Sun reviviendo su relación como verdaderos amantes. Pero esta realidad mostraba unas variaciones en la vida de los personajes que aún así coincide con su pasado en la isla: Sawyer utiliza sus conocimientos como timador trabajando como policía, Jack entiende y afronta la relación con su padre cuando descubrimos que en esta realidad tiene un hijo, y Locke está a punto de casarse con la mujer que le abandonó en el mundo real.

Esta narración toma un giro cuando Desmond se introduce en ella. Para Pérez y Alba (2010:299) “cuando Desmond llega a la isla [...] vemos la relación entre las dos realidades”. En esta vida alternativa, el personaje trabaja para Widmore y recibe un encargo que lo relaciona con Charlie. El músico, desvariado, le habla sobre un recuerdo que tuvo estando cerca de la muerte, de una vida que no ha vivido. Fue un momento y el personaje sólo vio a una mujer rubia a la que amaba. Por lo que cuenta, entendemos que Charlie está hablando de Claire y de la experiencia de ambos en la isla. Es aquí donde toma sentido la teoría del espejo utilizada en cada *flashsidewide*. Para todos los personajes en esta vida paralela hay un momento donde se miran a un espejo y parecen reconocerse o recordar algo muy cercano a la sensación de un *déjà vu*. La serie vuelve a jugar con la iconografía de *Alicia en el País de las Maravillas* mostrándolos buscándose a través del espejo. Esta intención narrativa se confirma cuando, en el episodio 6.11, vemos como Desmond se refleja en una puerta de cristal y del otro lado sale Charlie, cuando lo último que supimos de él es que estaba muerto. Este espejo delimita los dos mundos narrados en la serie, a un lado está el mundo real, la aventura en la isla, y en el otro, tras la muerte, está la vida que quisieron vivir.

El personaje de Desmond descubrirá esta dualidad entre las dos vidas, e intentará reunirlos a todos en los siguientes *flashsidewides* para hacérselo saber.

En la narración de la isla, la serie nos presentara el único episodio de la temporada que estará protagonizado por Richard, se trata del capítulo 6.09. Es un capítulo muy importante que da respuesta a cuatro misterios fundamentales de la serie. Los dos primeros son resueltos cuando vemos que el miembro de *Los Otros* era uno de los esclavos que viajaba en el barco de la *Roca Negra* en el S. XVIII y cómo este acabó en el centro de la isla gracias a un terrible maremoto. El suceso hizo chocar al barco con la estatua original del pie de cuatro dedos. Se trataba de una antigua escultura egipcia que representaba a Tauret, diosa de la fertilidad. La figura quedó hecha añicos sobreviviendo sólo el pie que siglos más tarde encontrarían los protagonistas. Richard sería la primera víctima del Hombre de negro, que lo convence para matar a Jacob, sin embargo, el semi dios le invita a quedarse con él en la isla a cambio de la vida eterna. Esta es la razón que responde a la mística que siempre ha formado parte del personaje y su presencia en todas las líneas temporales.

Respecto al grupo de Locke, éste seguirá con su manera de ejercer de líder convenciendo a todos de que tarde o temprano saldrán de la isla. Mientras tanto, el campamento sufre la llegada del grupo de Widmore que rapta a Jin. Además, Claire intentará asesinar a Kate por haber robado a su hijo. Sayid se mostrará absolutamente frío, sin sentimientos, sumiso ante los mandatos de Locke. Y Sawyer intentará hacer un plan a espaldas de John para salvar a sus compañeros.

El grupo de Jack decidirá plantar cara a Locke cuando éste y Sun conversen sobre el viaje vivido por los dos. El médico prometerá reunirlos con su marido. Es el primer momento, en el episodio 6.10, en el que los creadores dejan claro que el final ha llegado y falta muy poco para la resolución. Esta situación la refuerzan con la conversación de estos dos personajes clásicos en uno de los escenarios más reconocidos y míticos de la serie: el campamento de los supervivientes.

Poco antes de salir, Ilana sufrirá un accidente que acabará con su vida. Desde el primer momento este personaje no llegó a funcionar, su precipitada muerte justo antes del enfrentarse con el *Monstruo* es una solución rápida de los guionistas. El resto del grupo emprenderá el camino en busca de Locke y Ben, Richard y Miles decidirán ir por otro lado para dinamitar el avión de *Ajirah*, impidiendo así que el ente de humo pueda abandonar la isla. Los demás serán guiados por el fantasma de Michael que dará respuesta a otro de los misterios: los susurros escuchados en la selva. Se trata de aquellas personas que al morir en la isla antes de cumplir su redención, se han quedado encerrados en ella para siempre. Finalmente Jack se encontrará con Locke desafiando su destino.

Comienza con este cara a cara el último arco narrativo de la temporada y por consiguiente de la serie. Está centrado única y exclusivamente en darle un final justo a cada personaje y será entre los episodios 6.13 y 6.18. La acción comienza con la llegada de Jack y su grupo al lugar de campamento del Hombre de negro. Tras una discusión sobre el verdadero Locke, al que esta vez Jack defenderá, todos juntos decidirán partir al avión de *Ajirah* para abandonar la isla. Mientras tanto, el nuevo John le encargará una misión a un sumiso y manipulable Sayid. En episodios anteriores, Locke ordenó al iraquí que secuestrara a Desmond ya que resulta de importancia para los planes de Widmore. Su secuaz cumpliría y lo aislaría en el interior de un pozo. Una vez que el grupo se pone en marcha para intentar el escape, el ente de humo le encarga a Sayid que acabe con el escocés para impedir cualquier reacción de su rival.

El iraquí llega al pozo y apunta con una pistola a un indefenso Desmond. Es en este momento cuando los ex-compañeros que vivieron juntos la aventura del carguero, tienen una conversación sobre la misión que debe cumplir Sayid y la vida tras la muerte. Concretamente el escocés le pregunta a su posible asesino qué le dirá a la mujer que ama cuando le cuente lo que ha tenido que hacer para volver a estar con ella. Estas palabras comenzarán la redención definitiva del ex-torturador. *La enfermedad* que domina su oscurecida alma empezará a desaparecer cuando la pregunta de Desmond le recuerde la razón por la que él siempre ha luchado: encontrar al amor de su vida. Este es el comienzo del final del personaje para encontrar su redención definitiva. El iraquí no cumplirá su misión y abandonará al reo para reunirse con el grupo.

La partida del grupo en busca del avión da la oportunidad a Sawyer de llevar a cabo su propio plan. Una vez que el personaje encontró la redención empezó a preocuparse de igual manera por él como por sus compañeros. Sin quererlo, el rebelde ha tomado las dotes de líder cuando Jack ha tornado a las filosofías que imprimía Locke al argumento. Esta situación entre los dos personajes se dará cuando el grupo de supervivientes consiga dar esquinazo a John y huir en un velero rumbo a la gente de Widmore para buscar su protección. En este escenario

tendrá lugar una discusión entre Jack y Sawyer. Ambos invertirán los papeles conocidos hasta ahora cuando el médico le contará lo mal que se sintió la primera vez que salió de la isla y que es su destino quedarse en el lugar para cumplir su misión. La respuesta de su compañero será la más racional posible, muy cercana a las del Jack de las cuatro primeras temporadas. Sawyer quiere abandonar la isla para salvarse y lo que pase después de eso no le importa. La situación se solucionará cuando Jack salte del barco para volver a nado a la isla. No va a cometer viejos errores y está dispuesto a entregarse a la transformación o misión que le tiene preparado el destino.

Con la llegada de este grupo al lugar donde se encuentra la gente de Widmore, en una pequeña isla cercana a la principal y donde también está el avión de Ajirah, se producirá la tan esperada reunión entre Jin y Sun. Tras más de una temporada separados Pérez y Alba recogen que (2010:300) “Sun y Jin demuestran, separados, su valía como entes individuales, pero no desisten en la búsqueda de su mitad perdida”. Esta reunión conllevará la traición de Widmore que en vez de refugiarlos, los captura encarcelándolos en las mismas jaulas donde Kate y Sawyer fueron encerrados por *Los Otros* en la segunda temporada. Una vez más autorreferenciación y uso del territorio como personaje por parte de los guionistas.

El cautiverio de los personajes acabará cuando en el episodio 6.14 *El Monstruo* ataque a los hombres de Widmore, mientras Sayid y Jack liberen a sus compañeros. Locke intentará ganarse así la confianza de todos. De esta manera el grupo al completo de los supervivientes originales se dirigirá al avión de Ajirah para poder escapar. Pero el Hombre de Negro tiene un plan para acabar con ellos sin que estos lo descubran. Con la excusa de que Widmore ha puesto una bomba en el avión, los convencerá para cambiar de vehículo y salir de la isla en el submarino. Justo antes de entrar, John introducirá la verdadera bomba en la mochila de Jack sin que éste lo advierta.

Paralelo al plan de Locke, Sawyer ha urdido el suyo donde con la ayuda de Jack no dejará entrar al ente en el submarino y podrá escapar con sus compañeros. Pero la llegada de los hombres de Widmore y el consiguiente tiroteo entre ellos, provocará un caos que cambiará la situación. Jack tirará a John al agua despistándolo, pero acto seguido irá a atender a Kate que es herida en el hombro. Mientras tanto el submarino partirá de su ataque dejando a Claire y a Locke fuera.

En el interior del submarino los personajes descubrirán la bomba y Jack entenderá que han caído en la trampa de Locke. Tal y como él quería, ha provocado la situación para que los candidatos se maten entre ellos. Como recogen Pérez y Alba (2010:351), “al ser candidatos, no le está permitido matarles, de la misma manera que necesitó a Ben para matar a Jacob [...] por lo que los ha puesto entre la espada y la pared con la intención de que se maten ellos mismos”. Sawyer, defendiendo la racionalidad, opta por desconectar la bomba, algo que se antoja definitivo. Es en este momento cuando nace el mayor drama de la serie. Tras advertir a Jack de la localización de Desmond, Sayid encuentra la redención absoluta agarrando la bomba y corriendo con ella al interior del submarino. El iraquí se inmola intentando salvar la vida de sus compañeros. El personaje completa su proceso curándose de *La enfermedad* cuando decide hacer el bien para encontrarse con su amada tras la muerte y estar orgulloso de sus actos. No hay que olvidar que desde un primer momento a la serie se la relacionó con la

temática surgida tras los atentados después del 11-S. Como recoge Cascajosa (2005:194), “la respuesta al 11-S ha sido responsable pero también plural, lo que es un reflejo del propio estado actual de la ficción televisiva norteamericana”. Esta influencia cultural siempre ha estado impresa de la serie, llegando al caso en el que el final del personaje iraquí será encontrar la muerte a través de la inmolación. Pero en este caso, no será asesino, sino que será héroe.

La explosión de la bomba provoca una fuerte sacudida y la apertura de un gran agujero en el casco que hunde al submarino. En pocos minutos, Hurley y Kate logran salir por el orificio al exterior. Sun queda atrapada e intenta ser liberada por Jin, Jack y Sawyer, cuando éste último sufre un golpe en la cabeza y queda inconsciente. El médico tendrá que sacar a Sawyer si quiere salvarle la vida. Es una difícil decisión que se ve obligado a tomar, dejando a Jin y a una atrapada Sun en el interior del submarino. Los coreanos lucharán hasta el último segundo para conseguir la libertad de ella. Él tiene la posibilidad de escapar y dejar a su mujer en el interior. Pero Jin no abandona a Sun. Ya han estado suficiente tiempo separados. Ambos decidirán morir juntos demostrándose su amor y la evolución que vivió una pareja que llegó rota en la primera temporada de la serie. El fin de estos dos personajes representa la seria amenaza del Hombre de negro en la serie, que es capaz de acabar con tres de los personajes más queridos y longevos del relato.

A la playa llegarán los supervivientes a la tragedia. Los pocos protagonistas originales que han sobrevivido a toda la serie. Jack, Hurley, Kate y Sawyer son los últimos de un grupo de catorce personas en busca de su destino y misión en la isla.

De esta manera comienza la recta final de la serie. A esta situación sigue un nuevo episodio, el 6.15. Sin utilizar a ningún personaje regular de la temporada, y al igual que ocurriera con el 2.07, un capítulo en forma de *flashback* muestra el pasado de Jacob y su némesis: como los dos hermanos crecieron juntos en la isla. Ambos entrarán en la disputa sobre la naturaleza del lugar, que desembocará en la caída del hombre de negro en una cascada con una fuerte luz. En esta caída morirá, pero su alma se convertirá en el ente de humo negro. Este será el escenario principal del clímax de la serie presentado en este episodio. Su cadáver y el de su madre serán colocados en las cuevas donde cientos de años más tarde serán encontrados por Jack. Es un nuevo ejemplo de cómo los guionistas conocían el completo de la historia desde el comienzo de la serie al mostrar en el episodio 1.06 el cadáver de los responsables de la aventura que iban a vivir.

El episodio 6.16 sirve como trámite para preparar el episodio final donde Locke busca la ayuda de Ben para cumplir su plan. Mientras tanto, el antiguo líder de *Los Otros* podrá cumplir su venganza matando a Widmore, justo cuando éste se ve acorralado y le confiesa a John la importancia de Desmond. Ambos caminarán hasta el pozo de Desmond cuando descubrirán que ha desaparecido. Allí Locke revelará su plan a Ben y haciendo un guiño en estética al final del capítulo 4.11 donde el verdadero John decía que tenían que mover la isla, esta vez, necesitan a Desmond para poder destruirla.

Por otro lado, al grupo de supervivientes se le presentará el fantasma de Jacob que le hablará del motivo por el que fueron traídos a la isla. Se resuelven aquí las últimas grandes incógnitas de la serie. Tal y como demostraron los *flashbacks*, los personajes tenían una

característica común, que estaban perdidos y solos en sus vidas, esperando algo que nunca llegaba. Su vivencia en la isla y el encontrar a personas como ellos, han hecho que la vida de los protagonistas se convirtiera en plena, teniendo la oportunidad de volver a empezar. Ahora Jacob le pide a uno de ellos que tome su relevo para representar la luz en la isla frente a la oscuridad encarnada en Locke. Este papel lo tomará Jack.

Llega así la serie a su último episodio. Un doble capítulo narrado en el 6.17 y 6.18, donde cobrará especial importancia la narración de los *flashsidewides*, a la cual se le dará respuesta. Esta línea narrativa presenta una novedad cuando los personajes vivan situaciones idénticas a las vividas en la isla y recuerden su paso por la misma. En ese momento entienden que éste es un nuevo lugar al que han ido una vez han acabado su misión en ella. Según Pérez y Alba (2010:367), “encontramos planos que son guiños directos a secuencias míticas de la serie”. Esto ocurre cuando Juliet atiende el embarazo de Sun en el hospital, tal y como hizo en la isla. En ese momento la coreana y su marido son conscientes de todo lo experimentado en su pasada vida. Esto es contado a través de un montaje de numerosas imágenes de los personajes a lo largo de la serie.

Esta arquitectura narrativa se dará con todos los personajes. El modo de despertar, junto con la música del Michael Giacchino, el compositor de la banda sonora de la serie, es el particular adiós de los guionistas a sus personajes, recapitulando sus historias. Para el espectador, es un recuerdo de las experiencias vividas con la serie y una manera de recordar todo el viaje.

En la isla, Locke consigue encontrar a Desmond y juntos se dirigen a la luz donde un día fue lanzado por su hermano para convertirse en monstruo. En el camino se cruzan con los supervivientes que llevan el mismo destino. Es en este momento en que Jack se muestra convencido de su misión y su destino, ya no está perdido. Frente a frente, advierte a Locke que va a defender la isla. No va a dejar que la destruya. Y va a matar a su oponente para que no pueda hacer más daño. Su rival de manera irónica se toma esto como un desafío.

En otro lado de la isla, Miles y Richard planean destruir el avión de Ajirah para que el Hombre de Negro no pueda escapar nunca. En el camino, el antiguo miembro de *Los Otros* se descubrirá una cana. Los acontecimientos de la isla han provocado que su maldición impuesta por Jacob acabe. Antes de llegar al avión encontrarán a un desfallecido Frank Lapidus que ha sobrevivido a la explosión del submarino. Este personaje propondrá escapar en el avión dejando encerrada a la criatura en el territorio.

Por su parte, Jack y Locke junto con Desmond marcharán al corazón de la isla. Scolari, Maguregui y Piscitelli plantean que “descubrirse finalmente el corazón de la isla, un lugar mágico y legendario que remite a lo más primitivo del género fantástico y que vendría a sellar la necesidad de cambio constante que ha padecido la isla a lo largo de las seis temporadas” (2011:54). En su interior, los dos rivales introducirán al escocés para que pueda poner en marcha la destrucción del lugar. Mientras ambos le bajan, recuerdan la similitud del momento con la escotilla. Jack y su némesis hablan del verdadero John Locke. El médico reconoce que tenía razón en todo, y que su rival no podrá hundir la isla porque, tal y como Locke dijo, es su destino defenderla.

Demond llega a las literales entrañas de la isla, donde se expone a un alto nivel de electromagnetismo. Éste es apagado cuando el personaje saca una gran roca que hace las veces de tapón cortando el flujo de agua de la cascada. En este momento la isla entrará en un temblor constante muy cercano al terremoto. Este suceso provocará que Jack y Locke luchen entre ellos cuando se descubra que el caos ha convertido en mortal al segundo.

Los dos antagonistas se verán envueltos en una pelea épica donde Jack se verá herido de muerte. Justo antes de ser rematado, Kate salvará la vida al médico disparando por la espalda a su rival. Este caerá desde un acantilado por el que intentaba escapar. Comienza aquí el final de Jack. Consciente de que su herida no puede ser tratada y convencido de su misión como salvador de la isla, se ofrece para restaurar el orden que Desmond ha deshecho en el corazón de la misma. Mientras él hace esto, le pide a Kate que encuentre a Claire y salgan las dos de la isla para que la chica pueda cumplir su objetivo. Muy a su pesar, la pareja se despide siendo consciente de que no volverán a verse más. El triángulo amoroso se resuelve con un “te quiero” por parte de ella. Jack llora y se marcha junto con Ben y Hurley al interior de la isla. Estos dos últimos se resisten a abandonar el lugar a expensas del riesgo que corren por dos razones: el primero de ellos no concibe su vida sin la isla y el segundo nunca abandonará a Jack.

Sawyer acompañará a su compañera hasta Claire para que la convenza y le haga volver con su propio hijo. En un gesto de curación de *La Enfermedad*, la madre se siente aterrada por el miedo de criar a Aaron. Kate la calma mostrándole su apoyo. En este momento, tanto Claire como Kate, encuentran la redención a través del personaje de Aaron. La primera afronta por fin el valor de la maternidad y la segunda ha conseguido su objetivo cuando regresó a la isla haciendo lo que se considera correcto. Las dos mujeres y Sawyer, como el eterno superviviente, llegarán al avión justo a tiempo antes de que el suelo desaparezca bajo él.

En el interior de la isla, el moribundo Jack relegará sus funciones como nuevo Jacob en su compañero y amigo Hurley. Aunque él se niegue y no crea en que la muerte del médico es un hecho, acaba acatando sus deseos. A través del mismo ritual con el Jack fue nombrado, el nuevo líder de la isla bebe agua de la misma en una botella de Oceanic. Los guionistas, en un nuevo acto de despedida, dejan la isla bajo la responsabilidad del personaje más querido: Hurley. La representación de la audiencia en este personaje, tiene en este acto una doble intención. Los guionistas realmente están dejando la isla en las manos de sus seguidores. La serie se acaba y el futuro de la misma, la repercusión que pueda tener a lo largo del tiempo, queda representada en la labor de Hurley.

A esta misión le acompañará un servicial Ben que le propondrá al nuevo líder gestionar la isla de una manera más cercana y sincera a lo que hizo Jacob. La bondad de Hurley aceptará su ayuda, encontrando el final idóneo para el personaje de Linus. Nunca abandonará la isla y por fin tendrá la responsabilidad suficiente para defenderla.

Mientras esto ocurre fuera, Jack entrará en el corazón del territorio y sacará a un Desmond aún con vida. Gravemente herido, conseguirá recolocar la roca en su lugar y restablecer el orden en la isla poco antes de que esta llegara a hundirse.

En los *flashsidewide*, Desmond ha conseguido reunir a casi todos y poco a poco van despertando y recordando su pasado juntos de manera emotiva. Vemos como Kate despierta al atender en el parto a Claire. Ésta y Charlie harán lo mismo cuando el segundo venga a socorrerla y se encuentre con Aaron. Locke despertará cuando Jack le opere de su invalidez y recupere la movilidad. Y por último Sawyer y Juliet se reencontrarán cuando uno empiece la frase de otro tal y como hacían en vida.

Jack volverá a mostrarse como el personaje más obstinado y al que más le cuesta entregarse a esta transformación en la que tienen que despertar. Pese a los intentos de Kate, el médico no conseguirá entender su vida hasta que se encuentre frente a su padre y le explique qué ha ocurrido.

En una de las conversaciones más importantes de la serie, su padre le explica que han venido a este lugar después de que todos hayan muerto, y aunque es un lugar atemporal, muchos murieron antes que Jack, y otros, los que consiguieron salir de la isla, murieron mucho después. Todo lo que han vivido es real. La aventura es real. Esta nueva trama contada en los *flashsidewides* es la forma que han utilizado los guionistas para reunir a todos los personajes que han construido esta historia. Ahora todos están juntos para, como dice su padre, irse.

Esta idea se abordará con un Jack entregado que entra en una iglesia donde le esperan todos sus compañeros. Están todos los que han sido importantes para él, Boone, Rose, Bernad, Penny, todos los personajes que han tenido relevancia en la historia se reúnen para irse juntos.

Estas imágenes se intercalan con la muerte de Jack en la isla. Tal y como ocurrió en la primera escena de la primera temporada, el médico camina a un bosque de bambú para tumbarse en el mismo sitio donde despertó cuando llegó allí. En la iglesia es feliz y está relajado tomado de la mano de Kate. Esa misma mano tapa la herida en la isla, cuando el avión de *Ajirah* sobrevuela el bosque. Entonces el protagonista entiende que Kate se ha salvado y que un avión puede sobrevolar ahora el territorio. El médico ha curado a la isla. Aparece el perro Vicent, como su filosofía dictaba: nadie muere solo. Hace seis temporadas el ojo de Jack se abría para comenzar la historia, ahora se cierra para siempre.

Así acaba el relato de *Perdidos*, una historia donde la constante ha sido hacer que los personajes supieran reencontrarse a sí mismos dentro de una aventura y un escenario maravilloso. El último de los abismos correspondió a la fantasía y a la mística de la historia que pretende dar una respuesta a todo. Puede que la respuesta no sea tan empírica como en su momento la serie prometía, pero este drama televisivo enseña muchas más cosas que ciencia, ya que la conclusión está más cerca de la interpretación de la fe. La iglesia que aparece en el episodio final no representa ninguna religión ni ningún dios, tal y como recogen Terry y Bennet (2010:398) donde se muestra como las vidrieras de la iglesia recogen la simbología de las religiones más importantes del mundo. No importa a donde vayan los protagonistas después de que una luz cegadora invada la iglesia. Lo que importa es el viaje que han recorrido y como han llegado hasta ahí. Para Regazzoni (2009:23), “porque más que la meta, que el objetivo o el final posible, aquí lo que cuenta es el propio camino de una narración que sigue estructuralmente abierta”.

La verdadera interpretación de la serie es la manera de actuar y de creer en un mundo occidental representado en estos personajes. El uso de la mística es una metáfora de las amenazas que puede sufrir el mundo, (Cascajosa, 2005:194). Por lo tanto, los guionistas se proponen hacer entender a sus seguidores que tienen que ser las mejores personas posibles para que entre todos vivamos en paz en esta isla que simboliza la esperanza de un lugar mejor. Según Tous (2010:109), “*Perdidos* es políticamente correcta, en consonancia con su época, para con el racismo y con otras cuestiones relacionadas con la alteridad”

Para Guarinos (2010:1) “La serie en sí misma es un derroche de maestría de guión y de relato televisivo”. *Perdidos* pasará a la historia por su enrevesada narrativa y su capacidad de sorprender a lo largo de sus seis temporadas. Se convierte por tanto en el mayor ejemplo de la nueva generación de series, habiendo dado un paso más a la hora de aunar conceptos sobre como comprender la vida y la televisión.

4.3. VIAJE DEL HÉROE

La serie que nos ocupa ha presentado numerosos recursos innovadores en su narrativa que la posicionan como un ejemplo de los productos de su generación. Este uso constante de elementos narrativos pretende hacer entender de una nueva manera el drama en televisión y es construido a partir conceptos básicos y clásicos de la narratología. Son precisamente estas concepciones las que le dan valor a la obra. Uno de ellos es el viaje del héroe, una teoría desarrollada por Joseph Campbell en 1949 a partir de sus numerosos estudios antropológicos, centrados en los mitos y sus influencias en todas las culturas. Este viaje consistía en un ciclo compuesto por varios mitemas que se repiten a lo largo de todas las historias que conocemos. Partiendo de esta creación seguimos las pautas de Christopher Vogler que se basa en ella para desarrollar en *El viaje del Escritor* (2002).

Esta obra pretende ser un manual para guionistas y escritores. En él se argumenta el recurso narrativo de El viaje del héroe, que consiste en una serie de etapas o mitemas que cumplen los personajes a lo largo de la historia. En todo relato los protagonistas se marcan unos objetivos y para llegar a ellos, deberán superar un viaje real o metafórico que les haga evolucionar y enfrentarse con su desenlace. Vogler estructura este camino en doce pasos que vertebran la narración completa de una obra.

En este punto vamos a aplicar la construcción de este autor al personaje central de *Perdidos*: Jack Shepard. Aunque la producción de la ABC consta de un protagonismo coral y a cada personaje podríamos aplicar el viaje, es el médico el que destaca al ser el líder del grupo de supervivientes y presentar el carácter y la psicología más complicados. De esta manera se evidencia, como se señala en la hipótesis principal de este trabajo, que la construcción de la serie es ideada desde el comienzo, al desarrollar todos los mitemas compuestos por Vogler a lo largo de sus seis temporadas.

Jack Shepard es un médico que sólo cree en la razón y en lo que puede ver y tocar, como hombre de ciencias que se siente muy cercano a su profesión. Su llegada a la isla está ligada a su desastrosa vida anterior, en la que tiene problemas con su ex -mujer y nunca ha

sabido llevar la relación con su padre. Este acaba de fallecer días antes de que se convirtiera en un naufrago. Todas estas condiciones provocan que no se sienta preparado para liderar al grupo de supervivientes, algo para lo que es requerido desde el primer momento. Por lo tanto, consideramos a Jack un héroe porque tal y como dice Vogler (2002:71), “los héroes pueden ser de muy diversos tipos, entre los que podemos incluir los que desean y no desean serlo, los sociables y los solitarios, los antihéroes, los héroes trágicos y los catalizadores”. Los problemas personales del médico le afectan en su forma de actuar, convirtiéndole en un líder imperfecto. Jack pertenece a la tipología de héroes que no desean serlo, ya que considera que no tiene las cualidades necesarias para guiar y salvar al grupo.

Todos los personajes de la serie tienen una función, una misión o un destino, y el destino de este protagonista es, precisamente, ser un héroe. Para conseguir este objetivo el superviviente realiza El viaje del héroe. Jack, aceptando su condición, y dejando a un lado su manera errática, testaruda y ligada a la razón de ver la historia, se abrirá a la fe de su viaje y su aventura y se convertirá en un héroe mesiánico que dará la vida por sus compañeros. De esta manera, el personaje cumple con la principal premisa de este viaje que acaba como una persona muy diferente a la que empezó el camino.

A continuación conoceremos el viaje de este protagonista a través de las doce etapas elaboradas por Christopher Vogler.

1. El mundo ordinario

La concepción de esta primera etapa sirve según Vogler (2002:118) para “establecer un mundo ordinario que funciona como el punto de partida para la comparación”. El inicio del viaje para Jack muestra la actitud del personaje antes del comienzo de la aventura. Para el protagonista y para el relato de *Perdidos*, el mundo ordinario está compuesto por la vida del personaje antes del accidente. Se trata de un joven cirujano de éxito que por otro lado, no sabe llevar sus relaciones personales. Es abandonado por su mujer al poco tiempo de casarse y con su padre nunca ha sabido llevar una buena relación. Esta es la principal lacra en el personaje ya que esta difícil situación con su progenitor le hace ser una persona insegura. Su presencia en el avión *Oceanic 815* se debe al transporte del cadáver de su padre que había fallecido en Australia. Para Jack este hecho le hace sentirse más perdido aún ya que pierde su figura de referencia y la posibilidad de arreglar la relación con él.

2. La llamada a la aventura.

La segunda etapa se da cuando el médico llega a la isla para dar comienzo a su aventura. Ocurre en el episodio 1.01 donde personas civilizadas sobreviven como pueden al desastre. El médico se presenta como tal e intenta ayudar a todos los heridos, y que como refleja Vogler, (2002:132) “puede sentirse hastiado por el estado actual de las cosas, y una situación incómoda emerge hasta que termina por lanzarlo a la aventura”. Estas circunstancias transcurren en el episodio 1.05 cuando, consciente de la ausencia de un rescate al pasar los días, propone usar refugios naturales para acomodar su estancia en la isla. Jack no abandona la

idea del salvamento, pero busca la manera de subsistir más cómodamente en el lugar. Es la llamada a la aventura del personaje que comienza a involucrarse muy poco a poco con su nueva vida y situación en la isla.

La esencia del personaje queda definida al ofrecer soluciones lo más racionales posibles a los primeros problemas de supervivencia.

3. El rechazo a la llamada.

Este momento llega en una escena concreta donde se da una conversación entre Jack y John Locke. Ocurre en el episodio 1.25 cuando ambos caminan hacia la escotilla para poder entrar en ella. Los dos están afectados por la muerte de Boone, el médico porque considera culpable a su compañero, y este porque lo interpreta como un sacrificio exigido por la isla. La pareja habla sobre el destino y la misión de cada uno en la aventura, pero los dos muestran opiniones muy diferentes. Para Jack el misticismo y la teoría del destino es una fantasía que no es real y lo considera un peligro para el grupo. Para Locke, todos tienen un destino, incluso el líder, tarde o temprano creerá en él y luchará para cumplirlo, aunque en este momento Jack no cree en nada más que lo tangible y lo racional. No se considera una persona importante con un destino que cumplir.

El viaje para el protagonista consiste en abandonar su mundo racional y científico y entregarse a la aventura y a una nueva vida que le presentan cuestiones más cercanas a la fe. Para Vogler (2002:141) “es natural que en la primera instancia los héroes reaccionan dubitativamente e intentan eludir la aventura”. La psicología metodológica del médico le hace evitar cualquier cuestión que implique la creencia en temas metafísicas. Aquellas cuestiones por las que deberá luchar al final de su viaje.

4. El mentor.

En el viaje del héroe cada protagonista suele tener un mentor que le guía en el camino y le aporta enseñanzas para poder cumplir su viaje. En el caso de Jack, este papel lo ocupa su antónimo en la isla: John Locke. Teniendo en cuenta que la evolución del personaje consiste en entregarse a la magia y fantasía que rige sus vivencias en la isla, es el líder espiritual del grupo el que consigue que el médico se abra a la convicción de su destino. Como recoge Vogler (2002:149) “el encuentro con el mentor es aquella etapa en la que el héroe obtiene provisiones, conocimientos y la confianza necesaria para vencer sus miedos y adentrarse a la aventura”.

A lo largo de la serie son muchos los momentos en los que estos dos personajes dialogan sobre la nueva vida que han comenzado tras el accidente y la misión de cada uno de ellos en el lugar. La gran mayoría de las veces, el médico se muestra contrario ante las ideas de su mentor, sólo en el episodio 2.03, y tras una grave discusión, Jack accede a pulsar la tecla para evitar el fin del mundo. Locke considerará este hecho un acto de fe. A partir de este

momento los dos personajes rivalizarán de manera absoluta pero el mentor nunca dejará de cumplir su labor.

Llegará el momento en que Jack consiga abandonar la isla y Locke lo siga años después para pedirle que vuelva y cumpla su misión y destino en ella. Al volver a encontrarse con la negativa del médico, el mentor intentará suicidarse como último recurso para hacerle ver la verdad de su discurso y de esta forma motivarlo para su entrega definitiva a la aventura. Como menciona Vogler (2002:154) “la relación entre el mentor y el héroe puede dar un giro trágico o fatal si el héroe es desagradecido”.

5. La travesía del primer umbral

Esta etapa del viaje se da durante toda la segunda temporada y queda representada con el concepto de la escotilla. Comienza con el primer acto de fe del médico en lo maravilloso. Al entrar en la construcción *Dharma*, los supervivientes encuentran un botón que pulsar cada 108 minutos para poder salvar al mundo. Esta idea está por encima del entendimiento de Jack y lo considera una tomadura de pelo, pero tras una discusión con su mentor, accede a pulsar la tecla sólo una vez. A partir de este momento, no volverá a hacerlo, pero sí aceptará que parte del grupo crea en esta misión y acceda a realizar la tarea. Es el primer umbral hacia la fe que emprende el personaje.

Para Volgler (2002:161) “los héroes no se limitan a aceptar los consejos [...] a menudo se requiere una fuerza externa que cambie el curso o la intensidad del relato y sirva para que el protagonista finalmente se comprometa de forma definitiva con la magna empresa”. La fuerza externa para Jack es el hallazgo de la escotilla. Allí el médico se entrega a la aventura de manera completa por primera vez, aunque aún no realiza ninguna transformación. Además, este argumento se refuerza con el elemento narrativo de la escotilla que representa el umbral como un lugar oscuro, húmedo y cavernoso.

6. Los aliados, las pruebas, los enemigos.

Esta sexta etapa se compone de tres conceptos que encontramos a lo largo de la tercera temporada.

Entre los episodios 3.01 y 3.09, Jack, junto con Kate y Sawyer son secuestrados por Los Otros. En este lugar sus captores provocarán que el médico tenga que decidir si actúa a favor de su beneficio o el de sus compañeros. Para esto, Los Otros le ofrecerán dejarle salir de la isla, a cambio de que el médico opere a uno de ellos. Pero por otro lado, matarían a Sawyer y se quedarían con Kate. La prueba llega cuando el doctor detiene la operación para conseguir la libertad de sus dos compañeros. Poniendo en riesgo su libertad, Jack sigue defendiendo a su grupo y pensando en ellos primero.

El médico se queda con Los Otros y la pareja regresa al campamento. Nada más llegar, la chica se reúne con Sayid convirtiéndose en los aliados del médico, a los que se sumará

Locke. Los tres urdirán un plan para rescatarlo de su cautiverio. En este caso Kate, el objeto amoroso de Jack en la historia, funciona como aliada “para acudir en ayuda del héroe y actuar como su conciencia” (Vogler, 2002:170).

Los enemigos están representados en la figura de Los Otros, ya que traicionan al médico infiltrando a una de ellos en el campamento. La respuesta del médico llega en el episodio 3.24, y será la de elaborar un plan que acabe con la hegemonía de estos en la isla.

7. La aproximación a la caverna más profunda.

Este punto se da en la cuarta temporada cuando llega a la isla un grupo de personas que podrían sacarlos de ella. Esto provoca una obsesión en el personaje que se obcecará con la idea de ser rescatado, que en los capítulos finales llegará a enfermar debido a este motivo. Curiosamente, la enfermedad del protagonista va en contra de la filosofía de la serie, ya que la isla es presentada siempre como un lugar sanador y capaz de hacer milagros.

Esta situación consigue que Jack muestre su peor cara cuando su obsesión le haga abandonar la isla dejando atrás a muchos de sus compañeros. Él sólo se preocupará por Kate.

Sin embargo, se da una dualidad en este momento, ya que justo antes de partir tiene una conversación con su mentor. Este por fin le hace entender parte de su discurso, y consigue que Jack acepte mentir al volver a la civilización para proteger a la isla y a los que se quedan en ella. En esta etapa todos los héroes, incluido Jack, “pasan a una región intermedia ubicada entre la frontera y el meollo del llamado viaje del héroe” (Vogler, 2002:176).

8. La Odisea

Jack abandona el territorio para pasar tres años en la civilización. En un principio todo es idílico ya que recupera, e incluso mejora, la vida que tenía antes del accidente, pero poco a poco la sombra de la isla, y de su posible destino no cumplido, se alarga sobre él. Entonces es cuando reaparece John Locke para pedirle que vuelva, y morir poco después de manera misteriosa. De esta manera el mentor de su viaje desaparece dejando a Jack solo ante el resto del mismo. A partir de este momento el médico toca fondo al romper las relaciones con casi todos sus compañeros, los Seis de Oceanic, sentirse perdido y culpable tras la muerte de John, y convertirse a un adicto a los antidepresivos y el alcohol. Está tan desesperado buscando sentido a su vida que está a punto de suicidarse. Pero como recoge Vogler (2002:192) “en ocasiones las cosas tienen que empeorar antes de ir a mejor”. El líder asumirá todas las enseñanzas de Locke y retomará su misión para reunir a sus compañeros, llevarlos de nuevo a la isla y buscar allí su destino y misión en la vida.

9. La recompensa

En el episodio 5.06 el médico consigue su mayor pretensión. Deseoso de recuperar el control de su vida, Jack, junto con los Seis de Oceanic, consigue volver a la isla para encontrar y cumplir su destino. Como cita Vogler (2002:212) “la experiencia de vivir una crisis genera un sinfín de nuevas posibilidades, y la recompensa, consecuencia directa de la odisea presenta muchas formas y funciones”. Jack, en esta segunda oportunidad, se muestra renovado continuando el discurso que tenía su viejo mentor en la isla. Está convencido de su misión cuando pone en peligro la vida de sus compañeros al desarrollar un plan que no tiene garantías de que funcione.

En definitiva, la recompensa para Jack es traducida como la oportunidad de arreglar todo lo que hizo mal la primera vez que llegó a la isla, y para ello pretende seguir el modelo espiritual y filosófico de su antiguo mentor John Locke.

10. El camino de regreso

Las consecuencias del plan desarrollado al final de la quinta temporada serán trágicas. Esta acción acaba con la vida de Juliet, y Jack es señalado como máximo responsable. El médico vuelve a hundirse, ya que se da cuenta que su nueva manera de actuar tampoco le devuelve el sentido de su vida y sigue siendo un líder tan imperfecto como la primera vez. Un Jack deprimido y desmotivado empieza la sexta temporada en la que, por primera vez, comienza a dejarse guiar en lugar de guiar a todo el mundo. Su camino de regreso se inicia cuando Hurley lo lleva a un lugar donde le demuestra que durante toda su vida ha sido observado y evocado a su destino en la isla. Esto provoca un resurgimiento en Jack, que se autoconvence de cumplir alguna misión en el escenario mágico que dé sentido a su existencia.

Este es el camino de regreso que emprende el personaje para conducirlo “a continuar el viaje hacia un lugar totalmente nuevo, en pos de un destino definitivo” (Vogler 2002:224).

11. La resurrección

Durante la sexta temporada se dan varios momentos en los que Jack intenta reafirmarse de sus convicciones. Después de descubrir que, tal y como decía Locke, es una persona especial que ha sido llevada a la isla por alguna razón, el médico busca esta razón en el tramo central de la temporada. Llegará incluso a intentar salvar la vida de algunos de sus compañeros aplicando su nueva filosofía, pero su expediente evitará que éstos crean en él.

La resurrección del personaje llegará cuando en el episodio 6.16, junto con los pocos protagonistas que aún quedan con vida, se encuentren con el espíritu de Jacob, personificación de la isla. Este ente les ofrecerá la posibilidad de convertirse en los nuevos protectores frente a la oscuridad que se cierne sobre ella. Jack asumirá esta tarea, considerándola su misión. Según Vogler (2002:233) “los héroes tienen que someterse a una purga y purificación finales”. Esta actitud tomada por el personaje evidencia el viaje recorrido

hasta ahora, ya que el protagonista que encontramos en el mundo ordinario jamás habría concebido la idea de tener que defender el territorio de ninguna amenaza fantasmal. El nuevo Jack deja de ser el líder metódico que conocimos para ser el nuevo ente representante del espíritu de la isla y la aventura.

12. El retorno con el elixir

La conclusión de la historia y el destino final del viaje emprendido por Jack ocurren en el último episodio de la serie: el 6.17. En este momento el médico se presenta como el defensor del lugar y directamente luchará contra las fuerzas que intentan destruirla. En una misión en la que resultará herido de muerte, Jack se ofrecerá como el único que puede restaurar el orden en la isla antes de que esta se hunda para siempre. El destino de la vida del personaje se convierte en proteger y evitar la desaparición de la isla como escenario mágico. Para cumplir este cometido, se verá obligado a renunciar a su amor por Kate, ayudándola a abandonar la isla para no volver a verse más.

Haciendo de mentor de Hurley, delegará en éste para que se convierta en nuevo guardián del lugar, y bajará al interior de la isla para retomar el control de la misma. Este esfuerzo le llevará a la muerte en una emotiva escena donde el protagonista se tumba en el mismo lugar en el que lo encontramos en su llegada a la misma. Jack se convierte en un héroe mesiánico cuando segundos antes de morir ve pasar el avión que lleva a Kate y a los demás de nuevo a la civilización. Todos están a salvo y el entregar su vida ha servido para poder conseguirlo. Como recoge Vogler (2002:260) “un elixir también común y muy poderoso puede ser la asunción por parte del héroe de una mayor responsabilidad en la etapa de retorno, de suerte que renuncia a su antigua condición de solitario y se pone a la cabeza o al servicio del grupo”.

Por fin Jack ha cumplido su cometido y se siente realizado, ya que ha cumplido su misión mística que era salvar a la isla y, además, también ha conseguido salvar al resto de los supervivientes, que era la misión que se había impuesto en el mundo ordinario. De esta forma tanto el personaje metódico como el espiritual consiguen el elixir.

El viaje comenzó con un protagonista entregado a la racionalidad y lo tangible, que sólo pretendía la supervivencia del grupo, y acaba con un personaje entregado a la fe y al misticismo para poder salvarlos. En un arco de seis temporadas Jack accede a un mundo abstracto al que quizás no llega a entender, pero en el que sí llega a creer.

5. RELACIONES E INFLUENCIAS

Cada pequeño avance que se realiza en la narrativa de cualquier formato, provoca una serie de influencias en los elementos que le rodean. El grado de esta repercusión dependerá de la calidad del producto y su éxito. La influencia de algunas producciones marcan un antes y un después que se aúnan con la aprobación de la audiencia y el éxito de sus sucesoras. Se pretende ofrecer nuevas ideas y conceptos al espectador haciendo evolucionar la manera de contar historias.

Uno de los mayores ejemplos de este tipo de producciones es el éxito que tuvo en su día la película de George Lucas: *Star Wars* (1977). En su momento, esta película fue un *film* de ciencia ficción que se estrenó en sólo unas pocas salas de cine, pero el éxito fue tan rotundo que dio lugar a cinco secuelas, varias series de televisión e instauró el concepto *merchandising*, conocido como artículos de promoción de las propias cintas (Jenkins, 2008:137). Esta conquista provocó en los años ochenta que el mundo de la cultura recibiera influencias claras de esta creación. Sin esta película, piezas como *E.T.* (1989), *Parque Jurásico* (1993), *Matrix* (1999), *Independence Day* (1996), *Alien* (1979) o *Blade Runner* (1981), no serían tal y como las conocemos hoy, o simplemente no existirían. Aunque muchos de estos productos son adaptaciones literarias, la concepción y la capacidad de la audiencia de asimilar y aceptar estos relatos, consiguen que los creadores desarrollen conceptos de un discurso audiovisual cercano a lo épico y lo fantástico. Ideas como el uso de varios personajes protagonistas, la importancia de un vehículo dentro de la trama, la incursión en la ciencia ficción y el constante desarrollo de los efectos especiales, son elementos comunes en el cine de éxito comercial estadounidense de los años ochenta y noventa.

La obra de George Lucas ha influido también en la manera de gestar *Perdidos*. Conceptos como varios protagonistas, el relato épico, la exposición ante la ciencia ficción, y las continuas referencias directas de los personajes a la saga galáctica lo demuestran. Pero a la vez, la serie emitida por la ABC está sirviendo como referente a las nuevas producciones del siglo XXI, que han sido elaboradas tras su estreno. Al igual que *Star Wars* es uno de los pilares culturales de *Perdidos*, la serie ha dado un paso más irguiéndose como referente de su época. No sólo en lo formal, sino también la temática de este drama está sirviendo de ejemplo para muchas creaciones.

Uno de los mayores hechos provocados por *Perdidos*, ha sido la nueva aceptación de diferentes culturas dentro de un mismo discurso audiovisual. Antes de la serie, cuando en una misma creación audiovisual encontrábamos a personajes de diferentes países, la barrera del idioma era superada de dos maneras diferentes. En la primera era se contrataba a un actor que hablara inglés y supiera darle un determinado acento a sus frases. Así se le aporta al personaje un pasado ligado a su propia cultura, pero que a la vez ha conseguido aprender un segundo idioma. La otra opción que aleja al personaje del espectador, es la introducción de un traductor para que pueda interactuar con los protagonistas. Pero estas herramientas narrativas, utilizadas en la mayoría de los casos ante la pereza del público masivo a enfrentarse a una nueva cultura, quedan obsoletas con la llegada de *Perdidos*.

Anteriormente hemos visto la importancia de introducir a un personaje como Sayid dentro de la trama, pero el uso de Jin y de Sun en la serie tiene un significado muy diferente. La pareja coreana representa la incipiente influencia del mundo oriental dentro del comercialismo occidental. Cada vez son más los *remakes* de películas de terror asiáticas llevadas a cabo por Hollywood. Los guionistas quisieron ser partícipes de este hecho dentro de su serie e introdujeron a estos dos personajes. Tomaron la decisión creativa en la que ambos hablarían su idioma original y sabríamos de ellos a través del subtítulo. Podría parecer un reto que la serie llevara implícitas estas características para el público, pero la lógica de la existencia de estos personajes dentro de la trama, y el cuidadoso y equitativo trato que da la serie a todas las culturas, hicieron que los coreanos fueran acogidos con gran cariño. Es la primera vez de manera masiva que una cultura es introducida de un modo tan íntegro dentro de una serie. Según Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:81), “no se trata de ofrecer nuevamente la misma trama con lenguajes diferentes, sino de usar lenguajes diferentes para componer piezas autónomas de una única trama”. Parte de las razones de este éxito está en la evolución de la audiencia, capacitada cada vez más para seguir productos más complejos, y en la globalización a través de internet, que permite el desarrollo de estos productos audiovisuales dentro de la supremacía estadounidense.

Desde el estreno de la serie, las creaciones audiovisuales ocurridas han tenido en cuenta este nuevo adelanto cultural promovido por *Perdidos*. La película más taquillera del año 2008 *El Caballero Oscuro*, fue dirigida por Christopher Nolan, y en esta nueva adaptación de Batman encontramos a una serie de personajes de origen chino. Esta vez, al igual que en la serie, los asiáticos hablan su propio idioma y el espectador tiene que seguir la trama mediante subtítulos. Ocurre igual en las series como *Héroes* (2006-2010) o la española *Física o Química* (2008-2011), donde en ambas se introduce un personaje oriental que alterna el idioma de la serie con su lenguaje natal. Otro ejemplo es *Malditos Bastardos* (2009) de Quentin Tarantino, donde se mezclan el alemán, el francés y el italiano, en el inglés americano hablado por los soldados estadounidenses.

Pero uno de los grandes méritos de la serie lo encontramos al influir como producto televisivo de calidad, generacional y como una nueva manera de abordar la narrativa en televisión. *Perdidos* ha marcado unas pautas en el nuevo modelo de creación de series, prueba de ello son las influencias que podemos encontrar de la misma en dramas posteriores a su estreno.

Nos encontramos ante una nueva generación de espectadores que entiende un concepto de televisión más abstracto de lo hasta ahora comprendido. El televidente quiere tener la capacidad de establecer su propia programación y en el horario que a él le convenga. Para ello, el usuario desarrolla internet como principal herramienta de entretenimiento. Dentro de este nuevo fenómeno, han surgido las series americanas como referentes de calidad. En este apartado encontramos a *Perdidos* como pieza clave de la televisión a través de internet y de producto exitoso que influye en la concepción cultural de la época. Según Jenkins (2008:137), “los fans siempre han sido adaptadores tempranos de nuevas tecnologías mediáticas; su fascinación por los universos de ficción inspira con frecuencia nuevas formas de producción cultural”. De hecho, la serie consiguió entrar en el libro *Guinness de los records* cuando en 2009 se le declaró la serie más descargada de la historia de la televisión. Debido a

este éxito y a su propuesta narrativa, muchas series y productos audiovisuales han seguido el camino marcado por *Perdidos*.

El primer caso con el que nos encontramos se trata de la producción de la cadena Fox, *Prison Break* (2005-2009). La serie estrenada un año después que el drama de la ABC, fue promocionada como una nueva versión de *La gran evasión* (1963) y propone una serie de argumentos carcelarios que hicieron de la primera temporada un gran éxito. La mayor similitud con *Perdidos* radica en que ambas series presentan un reparto coral en el que priman los personajes masculinos, las dos desarrollan el concepto de encierro, y que son producciones que podemos considerar del género de acción o aventuras.

En un primer momento, el argumento y la puesta en escena no se acercan mucho a la idea de serie que presenta *Perdidos*, pero el avance de las tramas desvela como la isla desierta ha podido influir en la concepción creativa de la serie carcelaria. La trama principal juega con el secreto del pasado de los protagonistas, que será desvelado a lo largo de la primera y segunda temporada a través de *flashbacks*. Durante la primera temporada también veremos como gran parte de la historia gira alrededor de un agujero que hacen en el suelo para escapar de la prisión. Para ambas series, los dos agujeros son mostrados con planos muy similares y en las dos representan la esperanza para los personajes, por lo que son capaces de cualquier cosa.

Prison break fue aclamada por crítica y público en su primera temporada, pero perdió toda la credibilidad a lo largo del tiempo. La principal causa de su despedida sin pena ni gloria, fue lo que más le diferenciaba de *Perdidos*, la ausencia de una estructura argumental para el conjunto de historia.

Otra serie que gozó de un sonado éxito fue la apuesta de la NBC *Héroes* (2006). Esta producción presenta unos componentes muy similares a todos los propuestos en el piloto de *Perdidos*. Nuevamente nos encontramos ante un reparto coral en el que la mayoría son hombres. Todos ellos tienen aptitudes especiales que les hace ser únicos en el planeta, donde tienen una misión, detener el apocalipsis. Estos conceptos son planteados en la serie de la isla desierta donde su presencia en la isla les convertía en elegidos con un místico destino.

Pero no acaban aquí los paralelismos ya que entre los personajes de *Héroes* encontramos a un personaje asiático que habla en chino y es subtulado. También presenta a una joven rubia llamada Claire, al actor que interpretó al piloto del vuelo 815 encarnando aquí a un policía y a un personaje con rasgos muy similares a Sayid, y de origen indio, igual que el actor que interpreta al iraquí de *Perdidos*.

Hay que reconocer que la estructura de *Héroes* difiere a la de la cadena de la ABC y que incluso cada temporada se centra en una historia diferente a la anterior, pero es innegable como la NBC creó esta serie para competir directamente con el producto estrella de su cadena rival, aderezándolo de múltiples similitudes.

Otra serie en la que encontramos el ADN de *Perdidos* es en la fallida *Flashforward* (2009-2010). Una vez anunciado el final de su producto estrella, la cadena ABC encargó una nueva serie de ficción con toques fantásticos que asumiera el puesto que dejaba la serie de los naufragos. El propio título ya indica una influencia de la serie, ya que fue un concepto

narrativo que dio a conocer al gran público. En este *Flashforward*, que sólo duró una temporada, encontramos referencias estilísticas al comenzar la narración con un desastre inexplicable. Se utilizan elementos muy similares como la idea de jugar con el tiempo en la vida de los personajes y una vez más, la coralidad de los protagonistas. La importancia de cada uno de ellos será clave para desvelar el misterio. Narrativamente hablando, otras semejanzas son un protagonista con problemas con el alcohol y que el suceso que da pie a la trama es narrado desde diferentes puntos de vista, al igual que el accidente del vuelo 815. Varios de los actores de *Perdidos* participan también en esta producción, Sonia Walger que interpretaba a Penny, es la actriz principal de este reparto y Dominic Monaghan, por aquel entonces un ya fallecido Charlie, da un vuelco a su carrera interpretando a un personaje oscuro.

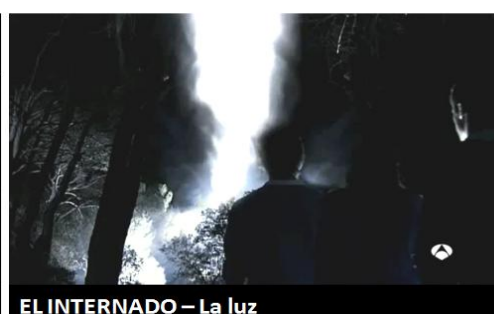
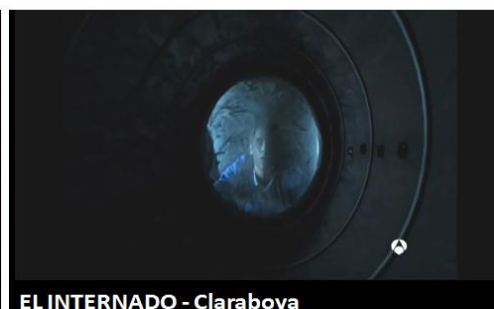
Otra producción de ABC fue la nueva versión de *V* (2009-2011). La trama comienza con la apertura del ojo de la protagonista la misma mañana de la llegada de los visitantes al planeta tierra. Este personaje está encarnado por Elizabeth Mitchell, Juliet en *Perdidos*. En esta serie, muchos de los visitantes viven camuflados como humanos, lo que hará que los personajes duden unos de otros. La narrativa intenta jugar con la duda del espectador, tal y como ocurría con *Los Otros*. Además los temas principales tratados en *V* están muy cerca del destino y de la reacción ante lo desconocido.

El fenómeno de *Perdidos* también ha llegado a la ficción española. En *Física o Química* (2004-2011), hemos escuchado piezas de su banda sonora, y en *Aída* (2005-) y *Los Serrano*, (2003-2008), los guionistas han introducido guiños a la serie como cajas *Dharma*, los números de Hurley, o el vuelo 815. Otro ejemplo está en el segundo episodio de la serie de Cuatro, *Cuenta atrás* (2008-2009). En este capítulo, el policía protagonista debe recuperar el control de un avión comercial donde transporta un detenido desde Togo. La simbología de la serie se refleja aquí a la hora de provocar el caos dentro del avión, el diseño del mismo es muy similar al Oceanic 815 y el papel que juegan unas esposas dentro de la trama al igual que las de Kate. También es de destacar el episodio 16.01 de la serie *Hospital Central* (2000-), donde un accidente de avión inspirado claramente en el episodio piloto de *Perdidos*, abrió la temporada de este longevo drama en diciembre de 2008.

Pero el caso más significativo lo encontramos en la serie de Antena3, *El Internado* (2007-2010). En esta ficción ambientada en un colegio en el interior de un misterioso bosque, encontramos multitud de referencias como, la existencia de un monstruo mostrado a través de cámara subjetiva en sus primeras temporadas, misterios de personajes resueltos mediante el *flashback*, una escotilla de metal encontrada en medio del bosque llamada claraboya, una luz cegadora y vertical que sale de esta claraboya, un niño con poderes premonitorios, unos números que recogen unas coordenadas, una organización secreta llamada *Otttox* y un larguísimo etcétera. La influencia es tal que en la primera temporada, sucede una escena muy similar a la entrada de los personajes de *Perdidos* en la escotilla. En *El Internado* se trata de un pozo donde los personajes de Iván y Carolina mantienen un diálogo prácticamente idéntico a la que mantienen Locke y Kate en el primer episodio de la segunda temporada.

La influencia de *Perdidos* en esta ficción ha sido reconocida por sus creadores, ya que su pretensión era traer el éxito de la serie al público español. Esta idea sigue estando patente en el Barco (2010-), ficción que ha relevado al drama español y que sigue tomando a la serie

americana como un referente. En esta ocasión, el electromagnetismo y la pérdida de contacto con la civilización, son los ejes fundamentales del relato.



Elaboración propia

Pero no sólo a la ficción televisiva llega las influencias de la serie en la televisión española. Numerosos programas como *Pekín Express* o *Desafío Extremo*, ambos de Cuatro, han utilizado la banda sonora de la serie. En cambio, uno de los casos más significativos fue el llevado a cabo en el programa de la misma cadena *Tonterías las Justas*. Cuando acabó la emisión del mismo en verano de 2011, Florentino Fernández hacía su propia versión del final de la serie para despedir el programa. Se utilizaba la banda sonora, se emulaban momentos clásicos, y el último plano era un cenital que cerraba con el ojo del espectador cerrándose. La mayor curiosidad llega cuando meses después el programa es adquirido por la cadena Neox para reinventarlo. En esta ocasión, como si de una elipsis narrativa se tratase, Fernández despertaba en el mismo escenario en el que acabó el anterior programa como hiciera Jack con su llegada a la isla en el primer episodio. Nuevamente se interpretaba una mítica escena para despertar al presentador en el nuevo formato: *Otra Movida*. Telecinco, cadena privada líder de país, también se ha hecho eco de esta corriente cuando promocionó su *reality Acorralados* con una nueva versión colorida y campestre de la cabecera de la serie.

Anteriormente hablamos de cómo la cabecera de *Perdidos* había innovado respecto a los modelos establecidos. Hay que reconocer que este modelo fugaz y escueto es un formato introducido por primera vez en la serie *24* (2001-2010), pero sin duda, gracias a su éxito, la responsable de exportar este modelo ha sido la serie de los naufragos. Prueba de ello es como producciones del mismo género y público objetivo han aplicado esta forma después de 2004.

En el gráfico podemos ver algunos ejemplos de producciones que han acatado este modelo. En la actualidad, siguen siendo muchas las series, programas de televisión o películas de cine las que lo utilizan ya que se ha convertido en un nuevo modelo considerado actual.

Sin embargo, el mérito de la cabecera de *Perdidos*, no queda sólo en lo formal, ya que la serie propone resumir la esencia de su argumento en sólo unos pocos segundos. La creación de Abrams hace que el aparecer, avanzar y desaparecer de las letras, acompañas de un zumbido, provoque al espectador un escalofrío similar a las sensaciones que encontrará en la serie. No ocurre esto en todas las cabeceras, ya que en muchos casos, la cuestión acaba de manera estilística.



Pero esta ficción no sólo ha creado escuela en lo que a televisión se refiere. En el mundo del cómic encontramos el curioso caso de *Pardillos* (2007-). Se trata de una creación elaborada por Carlos Azaustre, conocido en el mundo del cómic como Aza. Este joven dibujante estudiante de ingeniería, comenzó a colaborar realizando viñetas sobre *Perdidos* en diferentes *webs* y *blogs*. La repercusión de su trabajo fue creciendo, por lo que decidió reescribir toda la serie sabiéndole dar su propio estilo. Aza se basa en las tramas de las temporadas para crear sus historias con su particular humor. Para Scolari, Manguregui y Piscitelli (2011:64) “*Pardillos* es un cómic en el que el mundo de *Lost* [...] sirve de armadura a un trabajo de intertextualidad desafortunada que establece enlaces con la cultura de masas española a comienzos del siglo XXI”. El mérito del autor está en saber adaptar el discurso de *Perdidos* a su creación, haciéndolo llegar a cientos de personas. Las ediciones de cómics de Azaustre han sido un éxito que ha conseguido el reconocimiento de su sector a través de premios y la venta de sus cómics en la multinacional Fnac. Estos resultados han permitido que el autor lance nuevas historias y parodias, abriéndose camino en el panorama nacional.

El mundo de la música tampoco se ha quedado atrás y son varias las repercusiones de la serie en este sector. La más destacada es la llevada a cabo por el grupo español La Oreja de Van Gogh. Este conjunto ha sabido captar la esencia de la serie al incluir guiños que los fans tienen que interpretar por sí solos. Concretamente, en su álbum *A las cinco en el Astoria* (2008), la última pista acaba con ciento ocho pasos, y de ellos, todos lo que coinciden con los números de Hurley suenan como si se pisara un charco de agua. Este hecho ha sido reconocido por los miembros del grupo que se reconocen seguidores del drama. Tanto es así que el de

septiembre de 2008 de la revista 40 principales sacaba en portada a los componentes ataviados como los personajes de la serie.

En Estados Unidos también se ha dado el caso de que el grupo musical Weezer, ha sacado al mercado su último álbum titulado *Hurley* (2010). La mayor curiosidad del mismo reside en la portada del disco que es una imagen en primer plano de Jorge Garcia, actor que interpreta al multimillonario. Este hecho apunta la gran resonancia que tiene la producción en todos los ámbitos, y refuerza al personaje de Hurley como uno de los más queridos por el público.

En el sector del videojuego el éxito de la serie también ha influido en la creación de nuevas historias. Teniendo en cuenta que llegó a salir al mercado un videojuego oficial de la serie, es curioso el caso de *Causa Justa 2* (2010). En este juego el protagonista debe cumplir misiones en una serie de islas que podrá explorar con total libertad. En una de ellas, un campo electromagnético impuesto por sus enemigos hará que todos los aviones que sobrevuelan el lugar se estrellen en el mismo. El jugador deberá destruir este campo de energía para restablecer el orden en la pequeña isla. No acaban aquí las semejanzas entre los dos guiones, ya que los creadores del juego no ocultan la influencia de la serie introduciendo elementos míticos la misma: los restos de un avión accidentado en una playa, un personaje inmortal envuelto en humo negro que persigue al protagonista, incluso una escotilla en medio de la jungla con el mismo diseño que la de la serie.

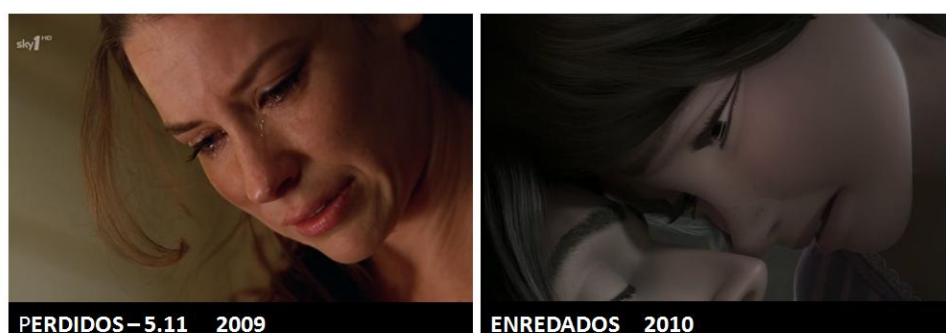
Otro ejemplo de la influencia de *Perdidos* en un videojuego, lo encontramos en la aplicación para dispositivos *Apple, CookingStar*. En este pequeño juego de descarga gratuita, una pareja de cocineros llamados Desmond y Penny ayudarán al usuario a preparar varios platos de un menú. Es de destacar que incluso el diseño de los personajes es similar al aspecto físico de los actores.

En el mundo del cine actual también podemos encontrar ecos de la serie creada por la ABC. Anteriormente vimos a través del ejemplo de *El Caballero Oscuro* (2008) como diferentes culturas entraban de manera igualitaria en las producciones del mercado estadounidense tras la muestra de *Perdidos*. Pero las influencias van más allá, en cuestiones de producción encontramos similitudes en la manera en que la saga Harry Potter empezó a mostrar a los mortífagos a partir de 2004: columnas de humo negro. Otra muestra es como Alex Proyas narraba un accidente de avión, con turbinas y explosiones incluidas, en la película *Señales del futuro* (2009). El protagonista de este film hace las veces de Jack en una secuencia idéntica a la del Piloto. Curiosamente, en esta película, un código numérico determina los accidentes que ocurren en la historia de la humanidad y una organización que persigue al protagonista es denominada por su hijo los que susurran. Todos son elementos desarrollados dentro de lo paranormal, pero con un trasfondo cercano y humano. Tal y como ocurre en la serie.

Otro elemento muy similar a un argumento presentado en la serie lo encontramos en la película de Disney, *Enredados* (2010). En esta película, el protagonista masculino oculta su verdadero nombre para adoptar el de un mítico aventurero al que reinventará como ladrón y tímido. Es una nueva versión de Sawyer, en el que coincidan incluso en su pasado como huérfanos. A lo largo de la película, este personaje dejará de lado esta falsa identidad para

centrarse en su verdadero ser y salvar así su amor por Rapunzel. Se trata del mismo viaje que emprendía el rebelde en la serie.

Además de la concepción de este personaje, en *Enredados* encontramos un parecido formal muy cercano a un momento clave en la historia de *Perdidos*. Al final de la película, a Rapunzel le cortan el pelo para volverse morena y perder la magia de su melena. La chica llora, e intenta salvar a su compañero que se encuentra herido de muerte. Es en este momento, cuando el personaje muestra un parecido muy cercano al momento en el que Kate se despide de Aaron para volver a la isla. En un primer plano contrapicado, la princesa llora mostrando sus pecas, unas de las principales señas de identidad de la protagonista de la serie. Es muy posible que los creadores de *Enredados* conocieran este momento de la serie, ya que la puesta en escena son prácticamente idénticas, aunque hay que reconocer que ambos personajes se fundamentan en principios diferentes.



Elaboración propia

Pero la influencia narrativa más clara que podemos encontrar en el cine comercial actual, está en la película de más recaudación de la historia: *Avatar* (2009). El film de James Cameron cuenta cómo un grupo de humanos llega a Pandora, un nuevo planeta, fértil y hermoso al que pretenden colonizar. En este grupo viaja Jake Sully, un joven inválido que ha asumido la misión en el último momento. El protagonista será sometido a pruebas para ocupar la versión avatar de un nativo del planeta. Esta opción le otorgará a Sully el poder de volver a correr y caminar de nuevo. En una emotiva escena, Jake volverá a reencontrarse a sí mismo a la vez que siente la hierba bajo sus pies. Desde ese momento se sentirá agradecido al lugar que le ha dado esta nueva oportunidad. La identificación de este personaje con el planeta Pandora es exactamente la misma que siente John Locke con la isla. A través de su protagonista, la narrativa de *Avatar* mostrará el escenario como un personaje con identidad propia, al que hay que entender y defender del enemigo externo. Pandora cumple la misma función que la isla cumplió para Locke.

Un último caso es el ocurrido con la película de Christopher Nolan *Origen* (2010). Es cierto que la serie que nos ocupa y esta creación no tienen semejanzas entre sí salvo que las dos abordan el tema de la realidad. Su relación con *Perdidos* la encontramos en que ambas producciones están enfocadas a un público objetivo similar: persona joven, con acceso a internet y amante de la ciencia ficción. A *Origen* se le ha criticado por tener un argumento demasiado enrevesado al jugar con las realidades. Curiosamente, es una de las etiquetas que se le ponen a la serie de televisión. En cambio, el *target* de ambas sí que ha sabido seguir la historia para comprender el argumento. Por eso es de destacar cómo el seguimiento de

Perdidos a través de internet ha conseguido proponer una narración complicada. Ha obtenido una respuesta de éxito mundial. Un producto predecesor a este tipo de narrativa fue *Matrix* (1999), que tal y como recoge Jenkis (2008:99), “ninguna franquicia cinematográfica ha sido tan exigente con sus consumidores”. Desde este momento, el siguiente escalón en cuanto a la exigencia para la audiencia lo encontramos en *Perdidos*, no sólo por su complejidad sino por su continuidad en el tiempo. El público, casi por primera vez, acepta este tipo de relatos de forma masiva, siendo la serie un producto más que ayuda a esta evolución como en su día hicieron otros. Teniendo en cuenta que ambas producciones no coinciden en prácticamente nada, la serie de misterio ha conseguido dar un paso más para conseguir el éxito de este tipo de producciones.

En definitiva, estos modelos expuestos del mundo de la cultura, son sólo unos ejemplos que demuestran las repercusiones del éxito de *Perdidos*. La serie de la ABC y sus creadores han sabido utilizar recursos clásicos de la narrativa como los *flashbacks*, y reescribir el relato del naufrago en una isla desierta para servir de ejemplo a la producción cultural actual. El conocimiento que otorga el oficio del guionista, da la oportunidad de conocer los productos del momento y aplicar nuevas ideas a sus propias creaciones. Esta serie es una pieza clave en el mundo audiovisual del siglo XXI, ya que ha sabido aunar conceptos para reinventarlos y hacerlos llegar al gran público.

5.1 CAPACIDAD COMUNICATIVA DE PERDIDOS

Hasta el momento hemos visto como *Perdidos* ha influido en la creación de nuevos productos culturales. Pero la singularidad de la serie no abarca sólo a este campo, sino que va más allá. La ficción está presente en los aspectos más mundanos de la vida de su público objetivo, como es coger un avión o ver una serie en versión original a la vez que se emite en Estados Unidos. A continuación analizaremos varios ejemplos de la capacidad comunicativa de *Perdidos*.

Es evidente que a lo largo de la historia son muchos los productos audiovisuales que están presentes en la vida del público. Un gran ejemplo es el caso de la serie *Friends* (1994-2004), cuyas situaciones cómicas sirven como prototipo para explicar momentos del día a día. Los seguidores de esta *sitcom*, suelen utilizar a menudo frases famosas de la ficción. Pero el caso de *Perdidos* es diferente, ya que esta serie es capaz de comunicar más allá del argumento. Por ejemplo, la producción de la ABC fue pionera en algo que actualmente se considera rutinario: la descarga masiva de series a través de la red. El uso del *cliffhanger* en la serie, hizo que el espectador no pudiera reprimir su necesidad de continuar con la trama y se adentrara en el mundo de internet para poder continuar viendo capítulos. Según Jenkis (2008:36), “no todos los consumidores mediáticos interaccionan todavía en el seno de una comunidad virtual; los hay que simplemente comentan lo que ven con sus amigos, familiares y compañeros de trabajo. Pero pocos ven la televisión en completo silencio y aislamiento. Para la mayoría de nosotros, la televisión alimenta las conversaciones de pasillo. Y, para un número creciente de personas, la charla de pasillo se ha hecho digital”.

Internet ha abierto una nueva puerta en la era de la comunicación que hace partícipe a los usuarios de los contenidos con los que interactúan. “El momento actual del cambio mediático está reafirmando el derecho de la gente corriente a contribuir activamente a su cultura” (Jenkins 2008:138). El usuario que se descarga series a través de la red es un perfil mucho más amplio. El público del panorama audiovisual actual, consigue participar en él a través de *blogs*, páginas *webs* y *chats* de descarga. De esta manera, se consigue una interacción mucho más directa entre el espectador, el producto final, sus creadores y la repercusión mediática. Gracias a esta implicación se ha conseguido que la cultura de las series lleguen a la sociedad de manera mucho más sencilla.

Para muchas personas, la idea de tomar un avión ha adquirido un sentido diferente desde que conoció la serie. Es muy común que, al entrar en un avión parte del pasaje se sienta identificado con los protagonistas y busque entre los pasajeros a los posibles dobles de los personajes de la isla. Esta situación es una broma muy común en el programa *El Hormiguero*, donde siempre se han declarado seguidores de la serie. Han llegado incluso a entrevistar a dos de sus estrellas en el plató y a vestir una bata *Dharma* en cada experimento científico. Son algunos ejemplos de cómo la cultura de la serie ha llegado a calar en el discurso cultural de sociedad actual.

Uno de los hechos más importantes relacionado con la serie y llevado a cabo por los seguidores de ésta, es la creación de *Bharma*. Se trata de un bar de copas abierto en Barcelona que cuenta con la decoración y estética de la serie. Todo el recinto está decorado con elementos de la trama y en su interior sólo se sirven cervezas y productos *Dharma*. Es sin duda un lugar de peregrinaje para los seguidores de la ficción y que sirve para organizar continuos eventos sobre *Perdidos*. Este lugar es el primer local comercial de España dedicado exclusivamente a la temática de una serie de televisión. Para Scolari, Maguregui y Piscitelli (2010:63) “la frontera entre un contenido generado por un usuario y la producción de la industria cultural es muy porosa”.

Recientemente hemos asistido a cómo una de las preguntas del examen de inglés de selectividad de Cataluña, se centraba en la serie. Concretamente se trataba de una actividad de *listening* donde se hacía una entrevista a Mathew Fox, actor que interpreta a Jack, sobre su opinión del final de *Perdidos*. Este ejercicio ha recibido numerosas críticas ya que muchos consideran que los alumnos que hayan visto la serie contaban con ventaja respecto a los que no la conocían. Pero la realidad es que gracias a su fama y a su presencia dentro de la sociedad, este producto audiovisual ha conseguido estar presente en el mundo académico a través de la prueba de acceso a la universidad.

En España existe una organización privada que es conocida como Club de Creativos. Este ente se ocupa de fomentar la creatividad entre empresas publicitarias, así como de formar a futuros publicistas. Una de las acciones que llevan a cabo para desarrollar esta función es el programa *Versus* que facilita a una serie de estudiantes seleccionados la posibilidad de hacer prácticas en una agencia. En verano del 2010, sólo unos meses después de la finalización de la serie, la prueba de acceso para el programa *Versus* abarcaba la temática de la serie. Concretamente se pedía al alumno la realización de una publicidad gráfica en la que incluyera en un metro cuadrado todo lo que necesitarías para crear una agencia de publicidad

en una isla desierta. La organización no escondía la influencia de la serie, ya que en las indicaciones de la prueba, se acompañaba de imágenes del estudiante en la isla, y citaba textualmente: ¿qué te llevarías a una isla desierta en el pacífico?, ¿el extractor de la cocina por si hubiera humo negro? Sin duda, el Club de Creativos tuvo en cuenta la repercusión que tuvo el final de la serie y quiso incluir este fenómeno social en su discurso. Es un ejemplo más de cómo *Perdidos* está presente en la comunicación de la sociedad actual.

Otra situación que demuestra la presencia de la serie en nuestra cultura es el caso sucedido en Estados Unidos a través de la lotería. En *Perdidos*, Hurley era un multimillonario que ganaba la lotería tras jugar una combinación de números: 4, 8, 15, 16, 23, y 42. En la ficción, estos números estaban relacionados con el destino de los personajes, pero en la realidad han conseguido que 9.078 personas ganaran un premio de 150 dólares. Aunque puede parecer que es una cifra menor, hay que destacar que en enero de 2011, más de nueve mil personas jugaron con la combinación de los míticos números del drama. Como recogen Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:63), “los usuarios, que contribuyen a la expansión narrativa de un mundo de ficción”. En esta ocasión, la combinación ganadora fue: 4, 8, 15, 25, 47 y 42. Sólo varían dos cifras.

En junio del año 2009, tuvo lugar un trágico accidente aéreo en el que murieron más de cuatrocientas personas. Debido a las condiciones del suceso, desde internet se habló la similitud entre este hecho y la narrativa de la serie. En este caso, tras salir de Rio de Janeiro con destino Paris, el avión de Air France se estrelló en aguas del Atlántico casi sin dejar rastro para el equipo de rescate. Fue esta última situación la que más se pudo relacionar con la serie. Es tal el nivel de vinculación entre realidad y ficción, que la cadena boliviana PAT cometió el gravísimo error de emitir fotogramas de la serie como si fuesen imágenes reales del suceso. Se trataba de planos del episodio piloto donde desde el punto de vista de Kate, conocemos como se rompió el avión en dos. En el informativo trataron el tema con respeto, llegando incluso a decir que las imágenes habían sido tomadas de una cámara digital *Casio* encontrada entre los pocos restos. Se desconoce si esta información fue emitida con intención de conseguir notoriedad a cualquier precio, o si realmente la cadena no contrastó la información. Pero lo que sí queda claro es que la capacidad comunicativa de *Perdidos* va más allá de la ficción, estando presente en el discurso de la sociedad. Esta idea la recogen Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:63), “contenidos que nacen con un espíritu marginal y artesanal pueden terminar absorbidos por los grandes sistemas de comunicación”.

Otro ejemplo, que demuestra como la creación de Abrams puede estar vigente en nuestra cultura, es el caso sucedido en el GECP (Grupo Español de Cáncer de Pulmón). Este organismo creó en el año 2009 un concurso para promover la lucha contra el tabaquismo y sus consecuencias. En esta edición, el premio especial del jurado recayó en el corto llamado *Humo Negro* y, como su propio nombre indica, abordaba la estética y narrativa de la serie. Un joven fuma en una playa rodeado de tres amigos cuando el humo negro los ataca. Van siendo alcanzados uno a uno hasta que la última chica llega a un lugar en el que se prohíbe fumar, el monstruo no puede atacarla y retrocede. Está inspirado en la estética y momentos puntuales de la trama. En este caso, el humo representa el cáncer que persigue y acaba con los fumadores. El verdadero mérito de la concesión de este premio por parte del jurado, radica no sólo en su estilo que consigue una estética muy cercana a la de la serie, sino que el mensaje

propuesto a través de estos elementos ficcionales es capaz de transmitir los valores planteados por el GECP a su público objetivo.

Pero este no es el único caso en el que se consigue emitir determinados valores a través de elementos de *Perdidos*. Publicitariamente hablando, para un creativo es muy importante encontrar mecanismos comunicativos que hagan llegar los valores de su producto a un público principal. Para conseguir este objetivo, se suele recurrir a la creatividad para adaptar el mensaje al mundo social y cultural de este público. Esta es la razón por la que cada actor del triángulo amoroso formado por Kate, Jack y Sawyer, hayan sido contratados por diferentes empresas de cosméticos para ser su imagen de marca. En el caso de los chicos, han participado en campañas de *L'Oreal* y *Cool Water* respectivamente, y ella ha trabajado con las dos. Pero en los tres casos, la marca utiliza su imagen para transmitir unos valores cercanos a los que representaban sus personajes en la serie. Pelo sano, rejuvenecimiento y hombría definen de manera publicitaria las actitudes de estos tres protagonistas.

En el caso del cuarto protagonista, John Locke, también ha conseguido transmitir valores en un *spot* publicitario. Esta vez se trata de la utilización del personaje y no del actor, lo que ha hecho que *Jeep* refuerce su imagen de marca. En el anuncio podemos ver como el vehículo recorre las etapas importantes de la historia de la humanidad, entre las que se encuentra la llegada del hombre a la luna o la caída del muro del Berlín. La última de estas imágenes está protagonizada por el personaje de *Perdidos*, sentado en la isla. La utilización de este recurso es más importante de lo que puede parecer, ya que la imagen que el público tiene de Locke representa todos los valores que Jeep quiere representar. John es un todoterreno que recorre la isla y no hay nada que impida su viaje. Para Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:64) “este tipo de juego intertextual es permanente y agrega un ulterior nivel de complejidad interpretativa a la trama narrativa”. Nuevamente, no es casual ni oportuna la decisión de elegir esta temática, ya que comunica a través de la narrativa que el espectador conoce gracias a la serie.

El éxito de la capacidad comunicativa de *Perdidos* se ve reflejado en estos ejemplos publicitarios. La publicidad tiene la obligación de adaptar el mensaje a su público, por lo que la existencia de estas campañas, evidencia como gran parte del público ha asimilado el mensaje y los valores de la serie. Como mencionan Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011:75), “debemos recordar que la publicidad siempre fue una narrativa transmediática”.

Otra campaña publicitaria relacionada con la temática de la ficción, es la llevada a cabo por la red social turca, *Gezenzi*. En este caso, el *spot* recrea un video de orientación *Dharma* protagonizado por el actor que los interpelaba en la serie. En este caso el Dr. Chang nos hace saber las ventajas de esta nueva red social. Sin duda es una campaña que juega con estos elementos, haciendo una clara llamada a los seguidores, tal y como recoge Jenkins (2008: 244) “la cultura de la convergencia está haciendo nuevas formas de participación y colaboración”. En este caso la red social nace identificándose con los valores de *Perdidos*.

También es destacable el *spot* realizado por la cadena de restaurantes *KFC*. En él, unos personajes inspirados en los protagonistas, encuentran en una isla desierta una serie de cajas de la cadena de restaurantes. Tiene especial protagonismo el personaje que pretende representar a Hurley. Este intenta calcular el precio de la comida a través de los números. La

solución llega cuando el *claim* publicitario hace saber el precio a través de un juego de palabras. En la serie, una de las frases más conocidas del personaje es: “Lo números son chungos”, en inglés, “*the numbers are bad*”. Este anuncio finaliza con la contraposición, *the numbers are good*, haciendo referencia al buen precio del producto. Una vez más, conceptos desarrollados por la serie son utilizados para conectar con el público objetivo, partícipe de la situación de Hurley en la isla.

Pero la campaña publicitaria que más se ha implicado con los valores de la serie ha sido la llevada a cabo con la cadena de supermercados estadounidenses *Target*. Se trata de tres anuncios para televisión en los que se ofrece un detector de humo, un teclado y salsa de barbacoa respectivamente. En cada uno de ellos, el producto es presentado como solución a los sucesos de la isla. El *Humo Negro*, el teclado del búnker y un jabalí sirven, en clave de humor, para dar a conocer la ventaja competitiva de la marca. En los *spots* se utilizan planos y escenarios reales de la serie que hacen que el público entienda más rápidamente y mejor el mensaje publicitario.

Todos estos ejemplos demuestran la gran repercusión que ha tenido la serie en todos los campos comunicativos, ya sean culturales o de información. Esto no habría sido posible si *Perdidos* no hubiera planteada de manera tan clara sus señas de identidad, y si no hubiera tenido un éxito mundial. La conciencia de una sociedad globalizada permite que un mismo discurso funcione en todos los ámbitos y regiones, por eso, no es extraño encontrar señas de esta narrativa en determinadas creaciones que buscan una identificación con un público objetivo, o la garantía de utilizar un recurso de éxito reconocido.

6. CONCLUSIONES

Gracias a la rica inversión de elementos narratológicos que hemos visto a lo largo de las seis temporadas de la serie queda comprobada la hipótesis principal de esta investigación que consistía en demostrar una arquitectura narrativa completa y unitaria a en el conjunto de la producción.

El exhaustivo estudio de las seis temporadas, la manera en que se autorreferencian narrativamente, las funciones de los personajes dentro de la historia, los arcos argumentales entre temporadas, y el viaje del héroe aplicado a uno de los principales protagonistas evidencian la concepción única del relato. Todos estos elementos están utilizados dentro de una compleja estructura que recurre al uso de factores temporales en su narración. Son contados de manera intercalada a la historia horizontal de la trama, pero podrían ser organizados linealmente, creando una trama que no entendiese de presente, pasado o futuro. Por lo tanto, la arquitectura presentada en la serie, supone una decisión creativa al organizar el relato de manera desafiante, convirtiendo a esta una de sus principales señas de identidad.

Una manera metafórica de entender la hipótesis principal es concebir la serie tal y como la plantea John Locke en el episodio piloto. Sobre un tablero de backgammon: “dos jugadores, uno blanco, otro negro”. La posterior incursión de los personajes de Jacob y su némesis plantean el relato como una larga partida de este juego donde “dos contrincantes tiran un par de dados con el objetivo de sacar todas las fichas del tablero antes que el otro jugador” (Terry y Bennet 2010:40). Es una muestra de cómo el relato es concebido de forma unitaria haciendo de los personajes piezas del juego.

Otra de las características narrativas que encontramos en la serie es la reescritura de elementos míticos. Durante todo el análisis nos hemos encontrado con varios momentos en la que la trama ha recurrido al uso de conceptos mitológicos que, gracias a la creatividad y nuevamente a la estructura de la misma, son reinterpretados a favor del discurso del drama.

Desde el punto de vista del mensaje, la serie nunca pierde su principal propuesta que es dar la oportunidad a los personajes de vivir una vida mejor. Es una idea que se plantea en los primeros episodios cuando los supervivientes buscan la redención en la isla, y llega hasta el último capítulo cuando Jack se sacrifica para salvar el lugar y conseguir que sus compañeros vuelvan a casa. Aunque es una premisa tratada en toda la serie, con el paso de las temporadas va tomando diferentes interpretaciones debido a la apertura a la ciencia ficción a la que va cediendo la historia, aunque sin alejarse nunca del drama humano. Hecho que sucede ante la necesidad del argumento de dar solución y respuesta a todos sus misterios. Ocurre lo mismo con el dilema planteado entre ciencia y fe, que adquiere su respuesta de forma compleja cuando la ficción implica directamente a sus protagonistas en cuestiones filosóficas.

Queda así resuelta la hipótesis principal de este trabajo, entendiendo a la serie como una única historia que ha sido capaz de mantenerse a largo de sus temporadas a pesar de ser emitida en una cadena privada como es la ABC.

Una vez realizado un detallado análisis de la narrativa de *Perdidos*, podemos utilizar los conocimientos adquiridos para desarrollar un trabajo de narratología comparada. Una labor

que permite concluir el estudio con las influencias que ha aportado la serie a los diferentes ámbitos del panorama cultural y comunicacional actual.

A través de diferentes casos que afectan a formatos de cine, televisión, cómics o videojuegos, hemos podido comprobar cómo la serie se ha convertido en un referente de su época. Elementos como subtítulos en idiomas originales o un reparto coral con todos los personajes con importancia dentro de la trama, era algo que encontrábamos en contadas ocasiones, pero tras el estreno de la serie es muy común encontrar estas decisiones creativas en numerosas creaciones audiovisuales. Son sólo algunos el ejemplos de cómo *Perdidos* se ha instaurado como un producto clave en la cultura contemporánea actual.

Otro elemento muy ligado a las influencias es su capacidad comunicativa. A través de ejemplos publicitarios podemos demostrar la hipótesis secundaria de este trabajo. Los valores del discurso de la serie están inmersos en la cultura social actual, ya que sería inviable comunicar utilizando elementos de la serie como eje de comunicación sin que su filosofía no se hubiera instaurado.

Como se ha detallado a lo largo de este trabajo fin de máster, la serie *Perdidos* supone un antes y un después, no solo en el campo de las series al que pertenece, sino en la cultura del siglo XXI. Su narrativa ha provocado influencias en el mundo que la rodea, y un año y algunos meses después de su finalización las sigue provocando. No cabe duda que el discurso de la serie ha hecho meya en la comunicación actual, pero seguramente su mayor logro ha sido dejar marcada a una generación que recordará este producto durante años.

7. BIBLIOGRAFIA

BATLÓ, Jordi y PÉREZ, Xavier (2007): *La semilla inmortal. Los argumentos universales del cine*. España, Anagrama.

CASCAJOSA VIRINO, Concepción (2005): *Prime time. Las mejores series de tv americanas, de CSI a Los Soprano*. España, Calamar Ediciones.

CASCAJOSA VIRINO, Concepción (2007): *La caja lista: Televisión norteamericana de culto*. España, Laertes S.A. de Ediciones.

CASSETTI, Francesco y DI CHIO Federico (2010): *Cómo analizar un film*. España, Paidós Ibérica.

DE LA TORRE, Toni (2006): *Descifrando el misterio de Perdidos*. España, Ara Llibres

DE LA TORRE, Toni (2010): *Las series que no dejan dormir*. España, Ara Llibres

GORDILLO, Inmaculada (2009): *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito, Ecuador, Ed. CIESPAL

IMBERT, Gerard (2008): *El transformismo televisivo*. España, Ediciones Cátedra.

JENKINS, Henry (2008): *Convergence culture*. España, Paidós ibérica.

JENKINS, Henry (2009): *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*. España, Paidós Ibérica

KAYE, Sharon M. (2010): *La filosofía de Lost*. España, Libros del Zorzal.

LÉVI-STRAUSS, Claude (2004): *Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades*. México, Siglo XXI editores.

PEREZ, Miguel y ALBA, Luis (2010): *Perdidos, la guía definitiva*. España, Ediciones Dolmen

PROPP, Vladimir (2006): *Morfología del cuento*. España, Editorial Fundamentos.

REGAZZONI, Simone (2009): *Perdidos. La filosofía. Las claves de Lost*. España, Duomo ediciones.

SCOLARI, Carlos A., MAGUREGUI, Carina y PISCITELLI, Alejandro (2011): *Lostlogia. Estrategias para entrar y salir de la isla*. Buenos Aires, Editorial Cinema.

SCOTT CARD, Orson (2007): *Todo sobre Perdidos*. España, Ediciones Dolmen.

TERRY, Paul y BENNET, Tara (2010): *Enciclopedia oficial de Perdidos*. España, Grijalbo.

TOUS, Anna (2010): *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. España, Editorial Advisory Board

VOGLER, Christopher (2002): *El viaje del escritor*. España, Robinbook.

WEBGRAFIA

CREMADES, Javier (2010): "La era de las comunicaciones" en *Micropoder*. http://www.micropoder.org/index.php?option=com_content&view=article&id=71:la-era-de-la-comunicacion-&catid=1:general&Itemid=56

CUETO, Juan (2006): "Análisis: La Parilla. Nuevo firmamento" en *El País.com* http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/Nuevo/firmamento/elpeirtv/20060416elpeirtv_3/Tes

DOCTOROW, E. L. (2010): "La historia de la ficción. Niveles de realidad en la obra literaria" en *Ciudad Seva.com* <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/doctorow.htm>

GORDILLO, Inmaculada (2008): "La coherencia de la disgregación en el cine posmoderno: un viaje intercontinental a través de universos filmicos fragmentados" en *Frame, revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*. Visto el 14 de Julio de 2011. http://fama2.us.es/fco/frame/new_portal/textos/num3/La-coherencia-disgregacion-cine-posmoderno.pdf

GUARINOS, Virginia (2010): "Lost In-dignation" en *blog Facultad de Comunicación Universidad de Sevilla*. Visto el 4 de Junio de 2011. <http://fcom.us.es/fcomblogs/virginiagarinos/>

JIMÉNEZ, Jesús y PINEDA, Antonio (2009): "Del estructuralismo al cognitivismo: hacia un enfoque cientifista de la narratología". *Admira, Nº 1. Universidad de Sevilla*. Visto el 10 de Agosto de 2011 fcom.us.es/revista-e/index.php/Admira/article/download/22/17

RUBIO MORAGA, Ángel L. (2004): "Historia de internet: aproximación al futuro de la labor investigadora". *España, Madrid, Dpto. de Historia de la Comunicación, Fac. de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid*. Vista el 18 de Julio de 2011. <http://www.ucm.es/info/hcs/angel/articulos/historiaeinternet.pdf>

SCOLARI, Carlos (2008): "Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo." En *Diálogos de la Comunicación*. Nº 77, Vic, Barcelona. Vista el 18 de Julio de 2011. <http://www.dialogosfelafacs.net/77/articulos/pdf/77CarlosScolari.pdf>

R. G. GÓMEZ, (2007): "Llega la televisión a la carta" en *El País.com*. http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/Llega/television/carta/elpepugen/20070518elpepirtv_2/Tes

OTROS ENLACES

Audiencia de la emisión del episodio piloto de *Perdidos* en Estados Unidos. http://abcmedianet.com/web/dnr/dispDNR.aspx?id=092904_04

Cómo se hizo el spot promocional de Cuatro para el estreno de la sexta temporada: <http://vimeo.com/9124099>

Escena inspirada en el accidente aéreo en Señales del futuro
http://www.youtube.com/watch?v=vXwB7_dOtA4&feature=related

Escena Señales del futuro: http://www.youtube.com/watch?v=vXwB7_dOtA4&feature=related

Humo Negro, premio GECF de la campaña “Deja de fumar ya”:
http://www.youtube.com/watch?v=eLyr0nEvmEA&feature=channel_video_title

La Oreja de Van Gogh portada revista 40 Principales estilo *Perdidos*
<http://img293.imageshack.us/img293/551/lodvglost2ob3.jpg>

Noticia del accidente Air France por la cadena PAT: <http://www.telelocura.com/emiten-imagenes-perdidos-como-si-fueran-accidente-air-france.htm> Spot promocional de Cuatro para el estreno de la sexta temporada: <http://www.youtube.com/watch?v=5cfaGCRBr2s>

Secuencia inicial alternativa de *Perdidos*. Extra oculto en DVD, primera Temporada. Vista el 17 de Junio de 2011 <http://www.youtube.com/watch?v=g55odcJdcJw>

Spot de respuesta al spot promocional de Cuatro para el estreno de la sexta temporada:
<http://www.youtube.com/watch?v=nhxpWuxAmaU>

Spot promocional de Cuatro para el estreno de la sexta temporada versión de ABC:
<http://www.youtube.com/watch?v=eQ1HnEG4-is>

Perdidos comparada con el remake de V http://www.dailymotion.com/video/xd7ret_lost-v-s-v_creation#from=embed

Precio del spot durante la emisión del capítulo final
<http://www.vayatele.com/internacional/el-final-de-lost-se-cotiza-a-900000-dolares-el-anuncio>

Record Guinness 2009 como la serie más descargada de la historia:
<http://lostph.blogspot.com/2008/09/perdidos-en-el-record-guinness-2009.html>

Récords, méritos y reconocimientos a la serie <http://foreverlost-lostmania.blogspot.com/2010/05/cuando-lost-es-historia-sus-records-y.html>

Videojuego Causa Justa 2: <http://www.youtube.com/watch?v=t-ayjAlYQKs>

