

Análisis narratológico comparativo de la serie *Lost* con producciones audiovisuales de ficción

Comparative narrative analysis of the series Lost with audiovisual productions of fiction

Víctor Álvarez

Universidad de Cádiz, Jerez de la Frontera, España.
victor.alvrod@gmail.com

Resumen

A través de una metodología basada en el análisis narratológico, esta investigación expone cómo la construcción narrativa multicultural, temática y estructural de la serie de televisión *Lost* (ABC 2004-2010) ha trascendido a otras creaciones audiovisuales coetáneas y posteriores. Se convierte en una pieza clave que fundamenta diversos discursos comunicacionales instaurando un nuevo modelo de creación para diferentes productos audiovisuales basados en la intertextualidad. Mediante la observación de distintos casos basados en similitudes y herencias de esta serie, la hipótesis de este estudio plantea a través del análisis del discurso de diferentes ficciones televisivas y cinematográficas, cómo ésta influye en sus procesos. Entre ellas encontramos a *Star Wars*, que en sus nuevas propuestas cinematográficas implanta considerables elementos de contenido coincidentes con *Lost*. Igualmente, este artículo también muestra desde una perspectiva analítica la evolución y tendencias de diferentes productos audiovisuales en los últimos años.

Palabras clave

Narrativa; comunicación audiovisual; ficción; series; televisión; cine.

Abstract

Through a methodology based on narrative analysis, this research exposes how the multicultural, thematic and structural narrative construction of the television series *Lost* (ABC 2004-2010) has transcended to other contemporary and subsequent audiovisual creations. It becomes in a key piece that bases diverse communication discourses. *Lost* establishes a new creation model for different audiovisual products based on intertextuality. By observing different cases based on similarities and inheritances with this series, the hypothesis of this study suggests through the discourse analysis of different television and film fictions, how this influences their processes. Among them, we find *Star Wars*, which in its new cinematic proposals implanted considerable elements of content coinciding with *Lost*. Likewise, this article also shows from an analytical perspective the evolution and trends of different audiovisual products in recent years.

Keywords

Narrative; audiovisual communication; fiction; series; television; cinema.

1. Introducción

En un detallado análisis de la narrativa de *Lost*, apreciamos la naturaleza unitaria de su relato. Esta serie narra los acontecimientos tras estrellarse un avión comercial en una isla desierta. Entre los supervivientes de este siniestro se encuentran personajes muy diferentes entre los que se enumeran: Jack, médico protagonista con problemas para liderar; Kate, una joven fugitiva; Sawyer, un timador profesional; Locke, un paralítico que vuelve a caminar en la isla; Jin y Sun, un matrimonio coreano; Hurley, un ganador de la lotería; Claire, una joven embarazada de 8 meses o Sayid, un exsoldado iraquí. A estos se le irán sumando otros como Desmond y Penny, pareja separada por la isla. Aunque parezcan diferentes, sus vidas anteriores al accidente están estrechamente ligadas y conducidas a una misión en la isla. *Lost* se trata de una serie de ciencia ficción en la que la interrelación entre culturas y misterio le aportan un estilo y personalidad propia. Se compone de una estructura horizontal con construcciones verticales episódicas que abordaban el pasado o futuro de los protagonistas. La construcción de "*Lost* es un ejemplo de historia-marco. Es una forma de narrativa que presenta una serie de relatos cortos, contados a menudo por narradores diferentes, que se enmarcan en una historia más amplia y extensa" (Vaughn, 2007: 55). Una serie de personajes que buscan la redención en una isla desierta. Fue creada por J.J. Abrams para la cadena ABC y rápidamente se convirtió en un referente para una nueva generación de series. Para Gordillo (2009), el volumen de "producción de ficciones televisivas y su ingente expansión, unida a la facilidad de los procesos de recepción, hace que un fenómeno que durante años ha sido ocasional o temporal se haya convertido [...] en un hecho regular" (99). Cascajosa (2007), realza el hito paradigmático de *Lost*: "la temporada 2004-2005 supuso un auténtico renacimiento creativo para las *networks* gracias al éxito de *House*, *Lost*, *Mujeres desesperadas* y *Anatomía de Grey*" (20). En este contexto, destaca la importancia de *Lost*. La influencia de algunas producciones marcan un antes y un después que se asocia con la aprobación de la audiencia y el éxito de estas en el diseño de su

discurso narrativo (Pinto, 1995). Esta serie ofrece nuevas ideas, conceptos, formatos y formas al espectador, haciendo evolucionar la manera de contar historias.

2. Antecedentes

Una de las producciones audiovisuales de ficción que marcó un hito es la exitosa película *Star Wars* (1977). En su momento, fue un film estrenado en unas pocas salas, pero su éxito ha dado lugar a secuelas, series de televisión e instauró el concepto de artículos de promoción para una película (Company, 2010). Este producto se convirtió en un icono, consiguiendo llamar la atención de The Walt Disney Company que compró la empresa Lucasfilm, propietaria de sus derechos, por 4.000 millones de dólares en 2012¹. La llegada de *Star Wars* significó desde finales de los años setenta que el mundo de la cultura recibiera influencias claras de esta creación. Sin esta película, cintas como la primera incursión cinematográfica de *Star Trek* (1979), *Alien* (1979), *E.T.* (1982), *Blade Runner* (1982), *Parque Jurásico* (1993), *Independence Day* (1996), *Matrix* (1999), la primera trilogía de *Piratas del Caribe* (2003-2007), el *remake* de *Star Trek* (2009) o la televisiva *Battlestar Galactica* (1978) y *SeaQuest* (1993-1996) no serían tal y como las conocemos hoy, o simplemente no existirían. Aunque muchos de estos productos son adaptaciones, la concepción y capacidad de la audiencia de asimilar estos relatos a través de la figura del héroe de Joseph Campbell (1949), consiguen que sus creadores desarrollen conceptos de un discurso audiovisual cercano al viaje, los personajes, la épica y lo fantástico. Varios protagonistas, la importancia de un vehículo dentro de la trama, la lucha entre el bien el mal, la mística, la incursión en la ciencia ficción y el constante desarrollo de los efectos especiales, son elementos comunes en el cine de éxito comercial estadounidense desde su estreno.

La obra de George Lucas ha influido también en la manera de gestar *Lost*. Todos estos mismos conceptos narrativos y referencias directas

a personajes y tramas de la saga galáctica lo demuestran. De la Torre (2015) considera que “*Star Wars* fue una referencia permanente en la gestión y desarrollo de *Lost*. Una referencia que se plasmó de maneras diversas” (182). Entre ellas, el uso del arquetipo de héroe, la lucha entre el bien y el mal, energías místicas que envuelven la trama y una serie de personajes con roles similares. Pero, del mismo modo, la serie emitida por ABC es ahora la que está sirviendo como referente a nuevas producciones. Al igual que *Star Wars* es uno de los pilares de *Lost*, la narrativa y discurso formal de esta serie, ha dado un paso más irguiéndose como referente de su época.

3. Metodología

El objetivo de esta investigación es comprender cómo la serie de televisión *Lost* se conforma en un modelo audiovisual referente dentro de productos audiovisuales del género fantástico. Para ello, se reconoce a esta serie como un revulsivo para el panorama televisivo de su época por su propuesta narrativa y forma. Para este estudio, se analizan diversas producciones audiovisuales coetáneas y posteriores a *Lost*, tanto cinematográficas como televisivas, así como otras obras culturales.

En un trabajo metodológico fundamentado con narratología comparada, podemos reconocer a *Lost* como una significativa obra de ficción en este periodo en la que muchos creadores buscan inspiración gracias a su compleja estructura y temática. Una labor que, siguiendo como instrumento el análisis del discurso, permite explorar la concepción de un nuevo paradigma para las series de televisión debido al cambio de consumo y al seguimiento de enrevesadas tramas y personajes. En consecuencia, este estudio plantea los objetivos específicos de analizar los elementos clave en la narrativa de la serie y, también, detectar aspectos concretos en los que puede existir una influencia en otros productos audiovisuales y culturales. Para De la Torre (2016), “*Lost* fue para muchos la primera serie de la nueva era de la ficción televisiva” (9).

En este particular, estos objetivos serán ejecutados de manera paralela a lo largo de la investigación.

Cada avance que se realiza en narrativa de cualquier formato, provoca un conjunto de influencias en los elementos que la rodean. Esto permite afrontar un estudio de técnicas y herramientas comunicativas sobre la intertextualidad del caso. Los procesos narrativos, las adaptaciones, “las interinfluencias entre distintas artes, tanto en el plano directo de la intertextualidad como en el de las adaptaciones y las técnicas y procedimientos constructivos, ha sido una constante” (Valles, 2008: 17). Para el desarrollo de este estudio y alcance del objetivo, se tendrá en cuenta el análisis comparativo de producciones coetáneas y posteriores que ha establecido el modelo narrativo y comunicativo de esta serie de televisión. Considerando el grado de influjo en diferentes creaciones, las decisiones creativas, aceptación de tramas, discurso, difusión y repercusión, determinarán el paralelismo intertextual de estas obras que han continuado el modelo establecido por *Lost*.

4. Análisis y resultados

4.1. El discurso narrativo de *Lost* como marco de referencia

Uno de los mayores logros narrativos de *Lost* ha sido la incursión de diferentes culturas e idiomas dentro de una misma narrativa audiovisual. Es cierto que la tripulación original de la serie *Star Trek* (1966-1969), ya presentaba conflictos de diversidad étnica e idiomática, pero eran razas de ficción. Además, en numerosas de estas series el inglés era un idioma común, a veces incluso con acento o traductor (Camacho, 2014). Un ejemplo es el personaje de Jocelyn Packard en *Twin Peaks* (1990), otra serie referencial para *Lost*. Una situación que los guionistas de *Lost* cambian viendo una oportunidad de expansión internacional con la incursión de los personajes de Jin y Sun. Se toma la decisión creativa en la que ambos hablarían su idioma original y serían subtítulos. La pareja representa la incipiente

influencia del mundo oriental dentro del comercialismo occidental. Podría parecer un reto que la serie llevara implícitas estas características, pero la lógica de la existencia de estos personajes dentro de la trama y el cuidadoso trato que da la serie a todas las culturas, permite afirmar que “en *Lost* no se observan rasgos de colonialismo y racismo” (Tous, 2010: 109). Esto, define la diversidad multicultural en la obra. Scolari, Maguregui y Piscitelli (2011) consideran que “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” (81).

Parte de las razones de este éxito está en la evolución de la audiencia, capacitada y formada en idiomas. Los espectadores pueden seguir producciones más complejas y globalizadas a través de internet, permitiendo el desarrollo de creaciones más complejas. El potencial “de distribución internacional de *Lost* era incrementado mediante un reparto coral, unas tramas y unos escenarios que permitían el protagonismo de personajes de diversos países, idiomas y culturas del mundo” (Menéndez, 2011: 726). La serie busca una comunión con el público que “lleva a la identificación con otras personas que viven en una situación parecida tras reconocer la semejanza entre su experiencia y la de los demás negros y asiáticos en general” (Baker, 1999: 214). Desde el estreno de la serie, muchas creaciones audiovisuales posteriores han tenido en cuenta la ventaja de integrar la diversidad dentro de la trama. Algunas de estas son: *Héroes* (2006-2010), *Física o Química* (2008-2011) o *Iron Man 3* (2013) con metraje exclusivo para China. Todas han introducido personajes orientales que en muchos casos alternan el inglés con su lengua natal.

Esta serie ha conseguido influir como producto televisivo de calidad, generacional y como una nueva manera de abordar la narrativa en televisión. *Lost* instaló pautas y un nuevo modelo de creación de series de ficción. En este escenario han surgido las series americanas como referentes de calidad y modelos de consumo a nivel mundial. Así encontramos a *Lost* como pieza clave de la televisión a través de internet y pro-

ducto exitoso que afecta en la concepción cultural de su época. Según Jenkins (2008), “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” (137). De hecho, la serie entró en el libro *Guinness de los records* en 2009 cuando fue declarada como la más descargada de la historia². Debido a este éxito y a su propuesta narrativa, muchas series y productos audiovisuales han seguido el camino marcado por *Lost*.

4.1.1. Influencias narrativas y estructurales en series de televisión en Estados Unidos

El primer caso con el que nos centramos es la producción de la cadena Fox, *Prison Break* (2005-2009). Esta ficción fue promocionada como una nueva versión de *La gran evasión* (1963). Proponía una serie de argumentos carcelarios que hicieron de la primera temporada un gran éxito. Presenta un reparto coral en el que priman los personajes masculinos, desarrollan el concepto de encierro y son producciones del género de acción o aventuras. El punto de partida no es cercano a *Lost*, pero el devenir de sus tramas desvela su influencia. El argumento principal juega con los secretos del pasado de los protagonistas, resueltos mediante *flashbacks*. En los primeros episodios también vemos como parte de la trama gira alrededor de un agujero en el suelo; en el caso de *Lost* se trata de una escotilla que se lleva la atención dramática. En ambas series, estas aberturas son mostradas con planos similares y representan la esperanza para los personajes. *Prison Break* fue aclamada por la crítica y el público en su primera temporada, pero sus tramas se extendieron demasiado. La principal causa del fin de la serie fue, lo que más la diferenciaba de *Lost*, la ausencia de una estructura argumental para el conjunto de historia.

Otra serie que gozó de un sonado éxito fue la apuesta de NBC *Héroes* (2006), cadena rival de ABC. Esta producción presenta unos componentes muy similares a todos los propuestos en el piloto de *Lost*. Nuevamente nos encontramos

ante un reparto coral e internacional en el que la mayoría son hombres. Todos ellos tienen aptitudes especiales que les hacen ser únicos con la misión de detener el apocalipsis. Conceptos planteados también en el argumento de *Lost* donde su presencia en la isla les convertía en elegidos con un místico destino. No acaban aquí las comparaciones, ya que entre los personajes de *Héroes* encontramos a un asiático, una joven rubia llamada Claire, a un policía (interpretado por el actor que se caracterizó como el piloto del Vuelo 815 en *Lost*) y a otro personaje de origen indio, como el actor que interpreta a Sayid en *Lost*, con rasgos similares.

Otra serie que copia el ADN narrativo de *Lost* es *FlashForward* (2009-2010). Una vez anunciado el final de su producto estrella, la cadena ABC encargó una nueva serie de ficción con elementos fantásticos que asumiera este hueco. El propio título ya indica una influencia de la serie, un concepto narrativo que dio a conocer al gran público. En *FlashForward*, que sólo duró una temporada, encontramos referencias estilísticas al comenzar con un desastre inexplicable. Se narra jugando con la línea temporal de la vida de los personajes y una vez más, un reparto coral. Otras semejanzas son un protagonista con problemas con el alcohol y un suceso seminal narrado desde diferentes puntos de vista, como el accidente del vuelo 815. También se recurre a una serie numérica importante para la historia. Varios de los actores de *Lost* participaron igualmente en esta producción: Sonya Walger y Dominic Monaghan. La serie "*FlashForward* remite a *Lost* en un intento de que la fórmula del éxito prevalezca en ella" (Expósito, 2011: 128). Otra producción de la misma cadena fue la nueva versión de *V* (2009-2011). La serie comienza igualmente con la apertura del ojo de la protagonista, personaje interpretado por Elizabeth Mitchell, Juliet en *Lost*. En *V*, muchos de los extraterrestres habitan camuflados como humanos, lo que hará que los personajes desconfíen. Se juega con la duda del espectador. Esta ficción, como la anterior, pasó desapercibida y es que "el gran problema de muchas series que han querido reproducir la fórmula Abrams reside en el hecho de que sólo han copiado el esquema de fórmula parcial" (De la Torre 2015:

54). Las dos se volcaron en plantear misterios muy rápido, pero ninguna de ellas supo crear personajes carismáticos ni conflictos interesantes con los que relacionarlos.

Gordillo y Guarinos (2013) consideran que el uso fragmentado del tiempo en el relato y "las estructuras elípticas residen en casi toda serie transgresora de moldes estructurales anteriores, ya sea en el diseño general de toda la serie, *Lost*, [...] o en el interior de cada episodio, *Breaking Bad*" (187). Es en la serie de la cadena AMC donde esta vez identificamos herencias en su estructura narrativa. La concepción única del relato y la búsqueda desesperada por los personajes de redención es coincidente con la ficción de J.J. Abrams. *Breaking Bad* (2008-2013) es un producto referente por sí mismo que ha conseguido ser un fenómeno televisivo y convertir a su protagonista en un icono. Además, cuenta con el cuidado y excelente trabajo de "guion que se hace con los personajes secundarios" (Cobo, 2013: 219). Otro punto que acerca a estas dos series es el desenlace para sus protagonistas. Ambos finalizan la serie con el mismo discurso formal, heridos, con un plano cenital en retroceso y yaciendo en el lugar por el que han dado todo.

4.1.2. Otros recursos estilísticos recogidos en televisión

Un nuevo aspecto singular e identificativo de *Lost* a considerar es su cabecera. Un sobrio y escueto título se acerca con un zumbido. Bort (2010) reconoce a este *opening* dentro de su baremo de adscripción mimética basada en la iconicidad del drama. Igualmente, se reconoce que este patrón fugaz es un formato introducido en *24* (2001-2010), pero es el modelo de *Lost* el que alcanza repercusión y réplica. Prueba de ello es como diferentes producciones han aplicado el formato proponiendo el tono de la serie en sólo unos pocos segundos. Algunas de las cabeceras que han continuado este esquema son: *Héroes* (2006-2010), *El Internado* (2007-2010), *Gossip Girl* (2007-2012), *Breaking Bad* (2008-2013), *FlashForward* (2009-2010), *V* (2009-2011), *Glee* (2009-2015), *El Barco* (2011-2013) y *Star Wars Rebels* (2014-2018).

4.2. *Lost* como inspiración para otros sectores culturales

Más allá de su medio, “*Lost* se ha convertido en materia de la cultura popular estadounidense, ya que otros programas televisivos hacen referencia a la serie; aparece en comics, anuncios, en títulos de canciones de grupos de música” (Tous, 2010: 89). Una idea coincidente para Scolari (2013), argumentando que *Lost* “no tardó en expandirse a otros medios y espacios de comunicación hasta convertirse en uno de los ejemplos más interesantes de narrativa transmedia” (160).

En el mundo del cómic hallamos el caso de *Pardillos* (2007-2011), una creación de Carlos Azaustre. Este dibujante comenzó a colaborar con diferentes webs y blogs realizando viñetas sobre *Lost*. Pero, tras la alta repercusión de su trabajo decidió reescribir la serie. Scolari, Manguegui y Piscitelli (2011) reconocen a *Pardillos* como “un cómic en el que el mundo de *Lost* [...] sirve de armadura a un trabajo de intertextualidad desahogada que establece enlaces con la cultura de masas española a comienzos del siglo XXI” (64). Estas ediciones fueron un éxito siendo galardonadas con diferentes premios³.

En el mundo de la música son varios los ecos de la serie. El grupo español La Oreja de Van Gogh supo captar su misticismo al incluir guiños que los fans interpretarían. Concretamente, en su álbum *A las cinco en el Astoria* (2008), la última pista acaba con ciento ocho pasos, y de ellos, los coincidentes con los números malditos para el personaje de Hurley suenan pisando charcos. Asimismo, en septiembre de 2008 fueron portada de la revista *40 Principales*⁴ ataviados como los personajes. En Estados Unidos también se ha lanzado el álbum *Hurley* (2010)⁵ del grupo Weezer. La portada de este álbum es una imagen de Jorge García, actor que interpreta al personaje. Esto apunta al gran reconocimiento que tiene la producción en cualquier medio formando parte de la cultura participativa los fans (Jenkins, 2013).

En el sector del videojuego el éxito de la serie también ha influido en la creación de nuevas his-

torias. Considerando que se produjo un videojuego oficial de la serie en 2008, destaca el caso de *Causa Justa 2* (2010). En él, el protagonista debe cumplir misiones en una serie de islas. En una de ellas, un campo electromagnético hará que todos los aviones se estrellen. El jugador deberá destruir este campo de energía. No acaban aquí las semejanzas, se detectan elementos reconocibles como restos de un avión en una playa, un personaje envuelto en humo negro o una escotilla en la jungla⁶. Estas acciones suelen buscar reconocimiento y “alcanzar a un público muy amplio, que podría incluir a personas no habituadas a jugar a videojuegos” (Selva, 2009: 159). Se persigue usar los elementos de la serie de modo promocional y ampliar el mercado. También ocurre con la aplicación para móviles *CookingStar*. Juego de descarga gratuita, donde una pareja de cocineros llamados Desmond y Penny⁷ preparan un menú. Destaca incluso un diseño de personajes muy similar a los actores.

4.3. *Lost* como reflejo para el cine de Hollywood

En el panorama cinematográfico actual también podemos encontrar ecos de esta serie. En cuestiones de realización encontramos similitudes de forma con la saga *Harry Potter* (2001-2011) al mostrar a los mortífagos a partir de 2004: columnas de humo negro. Otra muestra es como el director Alex Proyas narra un accidente de avión en *Señales del futuro* (2009), una secuencia idéntica a la del primer episodio de la serie. Además, aparece un código numérico y una organización que persigue al protagonista es denominada por su hijo como los que susurran. Todos son elementos aplicados dentro de lo paranormal, pero con un trasfondo cercano y humano, tal y como ocurre en la serie. Ocurre algo similar en *Batman v. Superman* (2016), donde Bruce Wayne comienza el film corriendo y rescatando a personas bajo los escombros de un rascacielos, acercándose mucho a la memoria visual del 11-S. Al igual que “ocurre en *Lost*, el fantástico y la ciencia ficción pueden servir para tratar con libertad el clima de desconfianza y miedo que ha seguido al 11-S” (Cascajosa, 2005a: 194). No acaban aquí las similitudes, este mismo protagonista reúne a diferentes per-

sonajes con cualidades especiales para un bien común. Trama procedente de los comics pero resuelta desde un punto de vista audiovisual y formal.

Otro referente argumental está en la película de Disney, *Enredados* (2010). En ella el protagonista masculino, Flynn, es un ladrón y timador que oculta su verdadero nombre, como Sawyer. Ambos personajes coinciden incluso en su pasado como huérfanos. A lo largo de la cinta, al igual que el náufrago, este personaje dejará de lado esta falsa identidad. Asimismo, en *Enredados* encontramos un parecido formal muy cercano a un momento clave en *Lost*. Al final del film, a Rapunzel le cortan el pelo, llora e intenta salvar a su compañero herido. Es en este momento, cuando el personaje muestra un parecido físico muy cercano a Kate despidiéndose de su hijo adoptivo Aaron para volver a la isla y traer de vuelta a su verdadera madre, Claire. Se trata de un primer plano contrapicado, prácticamente idéntico al citado momento en *Lost*. La princesa muestra sus pecas, principal seña de identidad física de la protagonista de la serie. Se detecta una construcción estilística heredada desde la serie de televisión. Igualmente, el actante de ambos personajes es huir y vivir nuevas aventuras, por lo que reconocemos a Flynn y Rapunzel como trasuntos de Kate y Sawyer.

Un nuevo ascendente narrativo que podemos encontrar en cine, está en la película de más recaudación de la historia: *Avatar* (2009). El film de Cameron cuenta cómo un grupo de humanos llega a Pandora, un nuevo planeta, fértil y hermoso que pretenden colonizar. En este grupo viaja Jake Sully, un joven paralítico que será sometido a pruebas para ocupar la versión avatar de un nativo. Esto le permitirá volver a caminar. En una emotiva escena, Jake vuelve a reencontrarse a sí mismo sintiendo la hierba bajo sus pies. Desde ese momento se sentirá comprometido con el lugar que le ha dado esta nueva oportunidad. La situación e identificación de este personaje con el planeta Pandora es exactamente la misma que siente John Locke con la isla. Ambos encuentran la mejor versión de sí mismos gracias al lugar mágico. Se muestra al escenario como un personaje con identidad propia.

Es destacable también cómo el complejo dilema de Jack, protagonista de *Lost*, ha servido como inspiración. En la serie, el médico se enfrenta a no saber claudicar. En inglés, su padre se refiere a ello como "*let it go*". Esta sencilla expresión se ha convertido en un himno para una generación gracias a la película de Disney, *Frozen* (2013). En este film, Elsa debe aprender a convivir con su poder, aceptarlo y dejarlo ir. Jack debe aprender a aceptar las cosas como ocurren aunque no crea en ellas. Esta idea está en la cinta de Abrams *Super 8* (2011), donde el niño protagonista debe superar la muerte de su madre. Desde este punto de vista, De la Torre (2015: 45) destaca que para este cineasta, "el tema de la ruptura del núcleo familiar y de la distancia del hijo respecto al padre no es exclusivo de *Super 8*", sino que es un concepto recurrente es un filmografía. Volviendo "a *Lost*, son muchos los personajes que tienen un pasado en el que predomina de forma clara un conflicto con la figura paterna" (De la Torre, 2015: 45).

4.3.1. *Lost* como punto de partida en estilo y forma: El caso de las nuevas secuelas de *Star Wars*

Considerando el análisis desarrollado, se deduce por qué Disney, propietaria de la cadena ABC y creadora de *Lost*, pone en manos de Abrams el regreso de *Star Wars* cuando compra Lucasfilm.

Casi cuatro décadas después del film original, el difícil reto de resucitar esta saga recae en el cerebro de *Lost*, serie heredera del universo narrativo de *Star Wars*, y a la vez, referente para la creación audiovisual de nueva generación. En su narrativa, "la dosificación de información que se lleva a cabo en *Star Wars* es una de las influencias más evidentes de la saga galáctica en las obras de J.J. Abrams" (De la Torre, 2015: 182). La obra de este autor es clara sucesora del cine familiar de los años ochenta, el mayor ejemplo es la nostálgica *Super 8* (2011), donde también consigue incluir elementos definitorios propios que lo convierten en un autor de estilo reconocible. En todas sus producciones consigue establecer un subtexto común en el que combina la búsqueda introspectiva de sus personajes hacia

una nueva y mejorada versión de ellos mismos y un discurso formal cuidado y medido. Características que se dan a conocer y se convierten en recurrentes, fondo y estandarte de *Lost*. Consecuentemente, el encargo de Disney a Abrams no puede significar otra cosa que la continuación de esta semiótica distintiva. La situación ha dado la vuelta. Ahora es la obra del neoyorkino la que sirve como pretexto para desarrollar las nuevas entregas de *Star Wars*. Descubrimos, por tanto, en *El Despertar de la Fuerza* (2015) varias tramas y decisiones que relacionan estas obras. Esta película una serie de nuevos personajes heredarán la lucha contra las fuerzas del mal en esta galaxia de ficción. Algunos de estos protagonistas son: Rey, una joven huérfana con sensibilidad hacia la Fuerza; Finn, un exsoldado que huye de la formación militar enemiga y Kylo Ren; el villano y heredero de Darth Vader, enemigo principal de toda la saga *Star Wars*.

En primer lugar, la figura del soldado desertor de Finn es un personaje que tiene mucho en común con cualquier protagonista de *Lost*. Es un hombre de color, representa la diversidad, quiere escapar de una realidad que no desea y busca una oportunidad de redención. Los personajes de *Lost*, "no están perdidos en una isla desierta, sino en su propio desastre emocional" (De la Torre, 2006: 25). Finn está perdido. Tiene un secreto que el espectador conoce pero los protagonistas no, concepto narrativo definido como "el recuerdo inconfesable" (Pérez, 2007: 126), tal y como ocurre con Sawyer, Jin o Locke. Abrams no esconde la concepción de este personaje y tras un accidente aéreo lo presenta con planos y reacciones similares a las de Jack en los primeros segundos del Piloto 1.01.

La concepción del trío protagonista, Rey, Finn y Kylo Ren, coincide en que todos son jóvenes que han crecido sin presencia paterna y buscan esta figura que por desiguales motivos no disfrutaron. En *Lost*, "la relación de los supervivientes con la figura paterna es fundamental para entender su relación con la isla, pues el conflicto con los progenitores hace de ellos personajes desarraigados" (De la Torre, 2015: 45). Para los nuevos personajes de *Star Wars* también es trascendental su pasado, "los actos y las elecciones

tomadas entonces tienen su peso, y las consecuencias de esas elecciones son muy reales" (Burke, 2007: 108), a la vez que definitorias para sus actantes.

Otra apuesta creativa interesante es esconder al *mcguffin* del relato, Luke Skywalker, en una misteriosa isla perdida. El lugar tiene un origen místico que lo relaciona con el comienzo de los Jedi y el concepto abstracto de la Fuerza. La "similitud entre la Fuerza y la Energía de la isla en *Lost* es quizá el tema más evidente. En ambos casos se trata de un poder intangible cuyo origen es indefinido" (De la Torre, 2016: 182). Si la idea de la Fuerza en su día facilitó la creación y entendimiento del poder de la isla de *Lost*, en esta ocasión, la metarreferencia de Abrams con su obra acerca aún más a *Star Wars* a su propio universo creativo.

Conjuntamente, un elemento formal muy reconocible de la serie de ABC es acabar cada episodio con un *cliffhanger*⁸. Concepto que Abrams traslada a *Star Wars*. Es cierto que esta apuesta narrativa es una de las mayores aportaciones de la saga cinematográfica con el final de *El Imperio Contraataca* (1980). Pero aquí, el director decide cerrar la película en mitad de una emotiva escena que Rian Johnson, director de su continuación, *Los últimos Jedi* (2017), retoma en el mismo punto. Nunca en una película de *Star Wars* se ha hecho algo así. Las elipsis entre ellas eran siempre de varios años. Se prolonga el argumento de modo horizontal y formal, algo muy habitual en bastantes episodios de *Lost*, donde la trama era alcanzada desde diferentes puntos de vista o personajes.

Finalmente, destaca la estructura narrativa que Disney ha implantado con los nuevos films de la saga galáctica. Ya con las precuelas, la "continuación de orden cronológico inverso reconfigura el producto a través de la analepsis, que resuelve la sanción a través de la construcción de los personajes, como sucede en *Lost*" (Tous, 2010: 94). En estas nuevas entregas vuelve a suceder. Hasta el momento, está anunciado el desarrollo de la continuación generacional de *Star Wars* con las aventuras de la familia Skywalker de manera horizontal. En-

tre estos estrenos, también se han anunciado una serie de películas *spin off* de manera vertical y conclusiva que retomará el pasado de los personajes. Es el caso de *Rogue One* (2016) o *Solo* (2018). Como si de grandes *flashbacks* se tratase, podremos saber más de sus orígenes, otorgando trasfondo a la historia y siguiendo el esquema de *Lost*, donde "el *flashback* constituye un elemento estructural básico de la serie y presenta algunas connotaciones interesantes" (Pérez, 2007: 123).

5. Conclusión

Como se ha detallado a lo largo de esta investigación a través del análisis narratológico comparativo del modelo televisivo actual (Riva, 2011), la serie *Lost* supone una nueva manera de concebir la realización de productos audiovisuales de gran consumo. La innovadora apuesta de esta ficción ha "demostrado que es posible que la experimentación formal pueda encontrar un hueco entre el gran público, animando así a cadenas y productores a apostar por tratamientos que se salen de la norma" (Cascajosa, 2005b: 5). La identificación de la audiencia con las diferentes características de su propuesta, así como el eco de estas en otras creaciones la sitúan como modelo a seguir de su generación dentro del marco internacional audiovisual. Un patrón de comunicación seriada, centrado en la diversidad y complejidad del discurso que, al igual que pasó en su día con el cambio de consumo comercial posterior al estreno de *Star Wars*, consigue poner en auge nuevas técnicas, estilos y planteamientos narrativos en la creación de series de televisión multiplataforma. Gracias a estas acciones, *Lost* es hoy "una marca que sigue publicándose incluso después de la conclusión de la serie. No solo se puede considerar un producto comercial, sino además, debe verse como un producto cultural que se ha insertado en el imaginario colectivo" (Ramos & Lozano-Delmar, 2011: 431).

El análisis comparativo realizado con las diferentes obras audiovisuales tratadas es sólo una muestra del gran alcance y repercusión que

generó esta obra televisiva. Sumada a las similitudes entre series de ficción, ha instaurado un nuevo hábito de consumo y relación con las series de televisión. Una situación que evidencia la evolución en el consumo de las series por parte de la audiencia, cada vez en busca de productos más ricos y complejos. Las creaciones televisivas y cinematográficas tienen hoy la opción de dirigir sus productos a un mercado global y cosmopolita en el que el idioma o la cultura no son una barrera. Las cadenas de televisión y, en consecuencia, los anunciantes, nunca han tenido un público tan amplio e internacional como el que disponen en la actualidad.

La consumación de este método llega con el regreso de la saga galáctica de manos de las personas que en su día dieron forma a este nuevo modelo de drama televisivo que ahondaba cuestiones filosóficas, multiculturalistas e innovaciones formales. En *Lost*, como en otras series, se aplican normas "hegemónicas de guion de todas las películas clásicas, con la diferencia de que ellas tienen la enorme ventaja de la duración para desarrollar más la psicología de los personajes y las tramas" (Muñoz, 2016: 73). Esta influencia se demuestra en el caso de *Star Wars*, que es un fenómeno cultural y comercial sin precedentes, pero que sin duda ha sido reinventada y adaptada a las nuevas generaciones aplicando este discurso formal constatado.

Siguiendo este análisis, queda verificada la hipótesis principal en la que se reconoce a *Lost* como parte fundamental de este cambio de paradigma en la industria audiovisual. Una oportunidad de guía para futuras producciones que busquen arriesgarse e innovar y, también, de interesantes posibilidades de desarrollo en estrategias publicitarias y comerciales. Queda, por tanto, manifestada la importancia de la presencia e intertextualidad de este producto audiovisual con su contexto cultural y mediático. *Lost* y su discurso han abierto ventanas e indicado caminos a los nuevos creadores que cuentan con una audiencia "prosumidora" (Scolari, 2013; Benassini, 2014), capaz de establecer relación emocional con los productos de ficción, interactuar con ellos y reconocer su innovación formal.

Notas

1. Disney compra Lucasfilm. *El País*: https://elpais.com/cultura/2012/10/30/actualidad/1351627793_778328.html

2- *Lost*, serie más descargada. *El Observador*: <http://www.elobservador.com.uy/la-isla-los-records-n55422>

3. Premio a *Pardillos*: <http://perdidos-comic.blogspot.com.es/2009/12/pardillos-premio-al-mejor-comic-on-line.html>

4. Portada 40 Principales: http://los40.com/los40/2008/08/29/actualidad/1219960800_292483.html

5. Portada del disco de Weezer: <http://jenesaispop.com/2010/08/10/48262/esto-es-la-portada-del-disco-de-weezer/>

6. Review de Causa Justa 2: <http://www.gamesradar.com/lost-island-hidden-injust-cause-2-10/>

7. Review de CookingStar: <http://www.pocketgamer.co.uk/r/iPhone/Cooking%2BStar/review.asp?c=12870>

8. Definición de Cliffhanger: Una historia o situación que es excitante porque finaliza o resulta incierta cuando sucede. Fuente: Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/cliffhanger>

Referencias Bibliográficas

- Baker, C. (1999). *Televisión, globalización e identidades culturales*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Benassini, C. (2014). De audiencias a prosumidores. Acercamiento conceptual. *Revista Luciérnaga. Comunicación*, 6 (12), 16-29.
- Bort, I. (2010). De los créditos a los openings: quiebras y derivas de las partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas del nuevo milenio. *Comunicación y desarrollo en la era digital*. 210-229.
- Burke, R. (2007). "Dudas, descartes y genios diabólicos". En Scott, O. (Coord.) *Todo sobre Perdidos* (pp. 103-127). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.
- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Nueva York: Bollingen Foundation.
- Camacho, P. (2014). Los subtítulos cinematográficos: un puente entre culturas. *Oceánide*. 6.
- Cascajosa, C. (2005a). *Prime time. Las mejores series de tv americanas, de CSI a Los Soprano*. Madrid: Calamar Ediciones.
- Cascajosa, C. (2005b). Por un drama de calidad en televisión: La segunda edad dorada de la televisión norteamericana. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 2 (25)
- Cascajosa, C. (2007). "Primeros apuntes: Pensando la televisión (norteamericana)". En Cascajosa, C. (Ed.) *La caja lista: Televisión norteamericana de culto* (pp. 19-26). Barcelona: Laertes de Ediciones.
- Cobo, S. (2013) "Walter White y Jesse Pinkman. La necesidad dramática del otro". En Cobo, S. y Hernández-Santaolalla, V. (Coord.) *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados* (pp 219-239). Madrid: Errata Nature.
- Company, F. M. (2010). "Star Wars", el génesis del merchandising. *Filmhistoria online*,

20 (2)

- De la Torre, T. (2006). *Descifrando el misterio de Perdidos*. Badalona: Ara Llibres.
- De la Torre, T. (2015). *JJ Abrams. La teoría de la caja*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Expósito, M. (2011) "FlashForward o el avance de una muerte anunciada. Quality popular televisión de saldo". En Pérez-Gómez, M. A. (Coord.) *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 121-133). Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito: Editorial Ciespal.
- Gordillo, I. y Guarinos, V. (2013). "Cooking Quality. Las composiciones estructurales de *Breaking Bad*". En Cobo, S. y Hernández-Santaolalla, V. (Coord.) *Breaking Bad: 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados* (pp. 185-199). Madrid: Errata Nature.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Jenkins, H. (2013). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Menéndez, C. (2011). "'Live together, die alone'. La audiencia global(izada) de *Perdidos*". En Pérez-Gómez, M. A. (Coord.) *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 717-730). Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- Muñoz, H. (2016). ¿Son arte las series de televisión?. *Index comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 6 (2), 69-82.
- Pérez, Ó. (2007). "El bucle del arrepentimiento: Sobre la construcción del universo de ficción en *Perdidos*". En Cascajosa, C. (Ed.) *La caja Lista: Televisión norteamericana de culto* (pp. 117-130). Barcelona: Ediciones Laertes.
- Pinto, M. R. (1995). El discurso narrativo en televisión. *CIC: Cuadernos de información y comunicación*, (1), 69-78.
- Ramos, M. y Lozano-Delmar, J. (2011). "Promoting *Lost*. New Strategies and Tools of Commercial Communication". En Pérez-Gómez, M. A. (Coord.) *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 717-730). Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- Riva, G. (2011). La continuación de la narratología por otros medios: Comentarios sobre TvTropes.org. *Luthor*, 1 (4), 11-14.
- Scolari, C. A., Maguregui, C. & Piscitelli, A. (2011). *Lostología*. Estrategias para entrar y salir de la isla. Buenos Aires: Editorial Cinema.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Selva, D. (2009) El videojuego como herramienta de comunicación publicitaria: : una aproximación al concepto de advergaming. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 141-166.
- Tous, A. (2010). *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. Barcelona: Editorial Advisory Board.
- Valles, J. R. (2008). *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistemática*. Madrid: Editorial Iberoamericana.

Vaughn, E. (2007). Relatos oceánicos. ¿Te han engañado?. En Scott Card, O. (Coord.) *Todo sobre Perdidos* (pp. 55-63). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

Sobre el autor

Víctor Álvarez es Doctorando en el Programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación entre el conjunto de Universidades de Sevilla, Málaga, Cádiz y Huelva. Su formación académica se completa con un Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual por la Universidad de Sevilla y una licenciatura en Publicidad y RRPP por la Universidad de Cádiz, España.

¿Como citar?

Álvarez, V. (2018). Análisis narratológico comparativo de la serie *Lost* con otras producciones audiovisuales de ficción. *Comunicación y Medios*, 27(37), 144-155. doi:10.5354/0719-1529.2018.48212