

# PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

Único formato aceptado por la Facultad

IMPRIMA ESTA HOJA Y DILIGÉNCIELA A MANO PARA ADJUNTARLA SU PROYECTO

**Director de Diseño de Proyecto: Carlos Durango**

**Aceptación del Director Diseño Proyecto:**



**Fecha:** \_\_\_\_\_ **Aprobación :** \_\_\_\_\_

**Aceptación Comité Curricular:**

**Nombre y Firma:**

**Fecha:** \_\_\_\_\_

## I. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

<b>Nombre (s) y Énfasis Profesional:</b>
Karem Samoa Díaz Robles
<b>TEMA:</b>
Análisis Audiovisual – Televisión – Estudios Culturales
<b>TIPO DE TRABAJO:</b> Monográfico: ____ Tesis: <u>X</u>
<b>Director de trabajo de grado sugerido por Usted:</b>
Carlos Durango (Comunicador Social – Periodista Pontificia Universidad Bolivariana) especialista en medios audiovisuales.
<b>Título provisional:</b>
<i>Una mirada al mundo de LOST</i> Análisis de los elementos de la narrativa audiovisual de la serie que han influenciado culturalmente en la audiencia y su aporte a los shows de su género.

## II. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

### 1. PROBLEMA

Por medio de esta investigación se pretende desarrollar un análisis de la serie de televisión norteamericana LOST, a partir de una definición de las estructuras narrativas, argumentación, la temática, los personajes, el proceso de producción, los recursos literarios y las referencias culturales que han permitido que esta serie se configure como un hito de la televisión por el impacto que ha tenido en su audiencia.

Para llevar a cabo el presente estudio, se hace necesario dividir el análisis en 5 capítulos que delimiten las áreas esenciales donde se centrará la investigación: Historia, Aspectos Técnicos Audiovisuales, Técnicas Narrativas, Recursos Literarios y Referentes Culturales. Teniendo en cuenta estos ejes, el presente Trabajo de Grado se centrará en responder la siguiente pregunta de investigación:

*¿Cuáles son los aspectos técnicos, narrativos, culturales, literarios y cinematográficos que dan forma a la historia de LOST y que constituyen un aporte en la forma de desarrollar nuevas formas de hacer televisión?*

## **2. ENFOQUE**

El presente Trabajo de Grado presenta un enfoque cualitativo porque se interesa más en conocer y describir la dinámica, mediante un análisis exhaustivo. Este tipo de investigación se asocia básicamente con el enfoque Descriptivo - Analítico ya que metodológicamente se caracteriza por el énfasis que hace en la aplicación de las técnicas de observación y descripción, clasificación y explicación de datos.

## **3. JUSTIFICACIÓN**

LOST es una serie norteamericana desarrollada por la cadena ABC, que comenzó en el 2004 y que a la fecha se encuentra emitiendo su sexta y última temporada. Al ser estrenado el show, los espectadores esperaban que su premisa fuera bastante simple: un accidente de avión en una isla remota del Pacífico Sur causa que 48 sobrevivientes luchan por su supervivencia. Pero después de crear una historia donde un monstruo de humo merodea la isla, un oso polar corre a través de la jungla, una secuencia de números causan una inimaginable mala suerte, un grupo secreto llamado “Los Otros” que viven en la Isla quién sabe hace cuánto, un proyecto de investigación científica llamado “La Iniciativa Dharma”, un botón que tiene que ser oprimido cada 108 minutos o el mundo se acaba, y de viajes a través del tiempo, la audiencia se encontraba en total expectativa semana a tras semana sin saber qué iba a pasar después. De este modo, esta producción se ha convertido no sólo en un éxito televisivo, gracias a su estructura innovadora y misteriosa, sino en un verdadero reto para los millones de seguidores alrededor del mundo, debido a la complejidad de su narrativa donde se entrelazan elementos de la cultura popular, religión, literatura, cine y ciencia.

LOST emplea estrategias narrativas poco convencionales que la hace única entre las series de televisión de su género: cada episodio se enfoca en un personaje central y revela su historia pasada a través de una serie de “flashbacks” que guardan relación con los eventos que se desarrollan en la isla.

Algo que caracteriza a LOST es que la estructura de su relato fue concebida para ramificarse en múltiples plataformas y diferentes formatos (para televisión, para web, para videojuegos, para dispositivos móviles, etc.). A esta concepción se la denomina narrativa transmediática<sup>1</sup>.

Otro aspecto que hace de Lost un caso especial es la compleja estructura espacio/temporal que maneja a través de sus personajes, y las conexiones que se van dando entre ellos, acrecientan el nivel de anticipación entre sus televidentes, dando como resultado la creación de miles de blogs y páginas web dedicadas a resolver los misterios que plantea la serie. El caso más importante es la creación de LOSTPEDIA<sup>2</sup>, una wiki (sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web) dedicada enteramente al estudio de LOST y al análisis de cada punto de la compleja historia, que sirva de guía al espectador para entender y debatir acerca de la serie.

Un punto más que hace interesante el estudio de la serie es su estrecho vínculo con la literatura, no sólo como base de referencia para la construcción de la historia, sino porque algunos episodios llevan títulos de libros, muchos otros contienen referencias literarias y algunos de sus guiones se basan en conflictos o tramas de ciertos libros, que han servido de inspiración a los escritores de la serie y que ofrecen pistas para entender el mundo de LOST. En este trabajo de grado se hará un análisis profundo acerca de este punto y se establecerá la conexión que existe mediante ejemplos claros y precisos.

---

<sup>1</sup> MAGUREGUI, Carina. *“Lost: un éxito televisivo que estrecha lazos con la literatura, la cultura popular y la educación no formal”* Tomado de <http://portal.educ.ar/debates/eid/cultura/lost-un-exito-televisivo-que-e.php>

<sup>2</sup> [www.lostpedia.com](http://www.lostpedia.com)

Y la expansión de la serie ha trascendido de las pantallas de televisión a las aulas de clase: el universo narrativo y transmediático de Lost continuó su lógica de crecimiento expansivo y ya inauguró la plataforma de la **Lost University**<sup>3</sup>, donde se pueden tomar cursos libremente acerca de la historia de LOST.

Todas estas razones explican el por qué es relevante e importante analizar esta serie desde un contexto técnico y literario, donde se organicen todas las piezas que la conforman y se determine a cabalidad su aporte al desarrollo de la televisión en esta nueva década, lo que ayudará a los futuros comunicadores audiovisuales a enriquecer sus historias bajo esta nueva perspectiva. Al conocer el caso de LOST y al dilucidar cada uno de sus elementos se podrá encontrar una “carta de navegación” para realizar productos audiovisuales de ficción con alta calidad técnica y creativa.

Es también relevante desarrollar este trabajo de grado para fortalecer el área de investigación en medios de comunicación del programa de Comunicación Social de la Universidad Tecnológica de Bolívar, específicamente en televisión, dado que hasta el momento no se registran antecedentes de investigaciones parecidas en el mismo. Este hecho convertiría el presente trabajo de grado en un precedente importante para futuros investigadores, por la determinación de nuevas herramientas para realizar este tipo de estudio.

Además, se pretende dejar un aporte tangible al Programa de Comunicación Social ya que el producto final será un video educativo donde clara y didácticamente se expongan las conclusiones del estudio, y es aquí donde reside la utilidad final de esta investigación por el aporte que puede significar para los estudiantes del programa de Comunicación Social de la Universidad Tecnológica de Bolívar.

---

<sup>3</sup> <http://www.lostuniversity.org/index.php>

## **4.UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**

Estudio de caso: análisis audiovisual y de influencia cultural de la serie "LOST"

### **4.1 OBJETIVOS**

#### **4.1.1 Objetivo General:**

Analizar los elementos audiovisuales, culturales y literarios de la serie de televisión "LOST" y el impacto de éstos en su audiencia.

#### **4.1.2 Objetivos Específicos**

- Determinar los referentes culturales, literarios y cinematográficos que sirvieron de inspiración a la historia de la serie LOST.
- Identificar y analizar los aspectos técnicos y narrativos usados en el guión de esta serie que apoyan la historia en general.
- Crear un video educativo donde se recoja la experiencia y el procedimiento para realizar análisis audiovisuales.

### III. CONCEPTOS, TEORIAS, ENCUADRE ESPACIO-TEMPORAL Y METODOLOGIA

#### 1. ANTECEDENTES

Desde su estreno en septiembre del 2004, LOST ha sido el tema central de numerosos artículos interesados no sólo en su historia y en sus personajes, sino a tratar de develar los misterios que la serie crea semana tras semana. Pero también ha sido objeto de estudio entre círculos académicos que han analizado los múltiples aspectos que la serie ofrece a nivel narrativo, literario y de lenguaje audiovisual, además de reconocer la influencia de la misma en la creación de nuevos modelos para contar historias y el gran impacto entre los fanáticos alrededor del mundo.

Entre estos estudios se destaca el desarrollado en Junio del 2009 por Janne Stigen Drangsholt, profesora de Teoría del Cine de la Universidad de Bergen en Noruega, titulado "*World without end or beginning: structures of displacement in LOST*"<sup>4</sup> en él, la autora investiga cómo la serie al mismo tiempo que desarrolla las historias de un grupo de sobrevivientes de un accidente aéreo en una isla desierta, no sigue una estructura narrativa lineal. Propone la autora que en esta serie el foco central y la secuencia narrativa se rompe mediante el uso de la intertextualidad, la que crea un movimiento vertical donde la motivación se deriva desde fuera del propio texto. La intertextualidad como herramienta simbólica llena a la serie de un profundo sentido, mientras añade una dimensión vertical que desestabiliza la narrativa. La autora explica que la función de esta estrategia es la

---

<sup>4</sup> Drangsholt, Janne Stigen(2009) 'World without end or beginning: structures of dis-placement in Lost',New Review of Film and Television Studies, p.209 — 224 Tomado de: <http://dx.doi.org/10.1080/17400300902816994>



de hacer resaltar el propósito principal de la serie que es desarrollar la mitología, y en este contexto la isla mítica de LOST emerge como un espacio en el que se la puede considerar como un *ser*, que comprende un terreno sincrónico donde se hacen referencias temporales tanto al pasado (flashbacks) como al futuro (flashforward), negando una secuencia lineal.

La narrativa de LOST es parte de una estrategia la cual ha sido explicada por sus productores (JJ Abrams, Damon Lindelof y Carlton Cuse) como una clara referencia a la saga de *Star Wars*, donde la respuesta a una pregunta inmediatamente dirige a otras preguntas nuevas.

La autora también expresa que el núcleo central de Lost son sus complejos elementos narrativos que hacen que la serie tenga tanto éxito a pesar de abordar aspectos existenciales y epistemológicos.

Otro estudio relevante para este trabajo de grado es el desarrollado por Carina Maguregui llamado "*Convergencia Cultural: Narrativas Transmedia y cruce de plataformas en LOST*"<sup>5</sup> en éste se desarrolla un análisis de la estructura de Lost desde la perspectiva de las **narrativas transmediáticas**, de la que Lost es una de las más grandes pioneras. Expresa la autora que la convergencia de medios y el cruce de plataformas permitió que la mitología de la serie se creciera paralelamente en diversos formatos, gracias a la transformación y confluencia de todos los medios, donde la historia se puede desarrollar en diversos soportes. Ejemplo de esto son las plataformas producidas por fans cuyos aportes construyen todo un mundo online de la serie. Según la autora, las narrativas transmediáticas:

1. Posibilitan llenar espacios dejados por la narrativa oficial en el tiempo entre temporadas
2. Construyen anticipación (anticipation building)

---

<sup>5</sup> MAGUREGUI, Carina. "*Lost: un éxito televisivo que estrecha lazos con la literatura, la cultura popular y la educación no formal*" Tomado de <http://portal.educ.ar/debates/eid/cultura/lost-un-exito-televisivo-que-e.php>

En resumen, la mitología de LOST crece paralelamente en 2 plataformas: Televisión e Internet, además de ser palpable en los siguientes formatos:

- Juegos: The Lost Experience y Dharma Initiative
- Lostisodes: Webisodes (Episodios Web)
- Página web de Oceanic Airlines
- Lost University

Concluye el estudio que a través del desarrollo de la historia de Lost en los diversos formatos, se dan 2 tipos de identificaciones:

- **Identificación Primaria:** Los fanáticos cuentan, escriben y ponen en escena Lost, es decir experimentan el rol de la instancia narrativa superior que manipula la diégesis.
- **Identificación Secundaria:** Se da con los personajes: amor-odio, simpatía-antipatía, confianza-desconfianza.

Siguiendo con el tema de la multiplicidad de plataformas que permiten una amplia difusión de LOST y la participación de los fanáticos en la construcción de las mismas, lo que hace de esta serie un caso especial, William Brooker, profesor de la Kingston University en Londres, desarrolló una investigación titulada “*Television out of time: watching cult shows on download*”,<sup>6</sup> un estudio centrado en la práctica de ver series de culto de TV a través de archivos de videos en la computadora. Brooker sugiere 4 formas principales en la que esta experiencia difiere de la forma convencional de ver televisión, centrándose primariamente en la serie LOST de ABC.

Plantea el autor que al ver LOST directamente en su computador, la audiencia tiene una experiencia más cercana, permitiendo un mayor acercamiento a la historia sin interrupciones, aunque esto puede lograr que se rompa la narrativa intencional del programa, que construye prólogos, actos y “cliffhangers”

---

<sup>6</sup> Tomado de <http://www.flowconference.org/rt06brooker.doc>

(momentos de tensión) alrededor de la estructura de cortes comerciales. En LOST la narrativa transmediática es mucho más ambiciosa que las demás series de su género ya que esta narrativa borra en gran medida la barrera entre ficción y realidad a través de las experiencias en diversos medios y plataformas.

Explica el autor en este estudio cómo las comunidades de seguidores de Lost que se han formado por Internet se han fragmentado dada la diferencia de emisión entre los canales de televisión en Estados Unidos y el Reino Unido, dando esto como resultado la necesidad de descargar el episodio o verlo online para adaptarse al ritmo de la misma comunidad.

Otra ventaja de esta práctica es la habilidad para capturar claves o pistas que los escritores dejan intencionalmente en cada episodio de la serie, esto permite estudiarlas a fondo y compartirla con los demás fanáticos en los sitios web dedicados a Lost, siendo el mayor ejemplo de estos la wiki Lostpedia. Esta práctica de dejar “mensajes subliminales” y claves secretas para los más dedicados fanáticos es muy utilizada en las series de culto recientes, siendo LOST es el más claro referente de éstas.

En el 2009, los medios de comunicación registraron la noticia que de que la Universidad Federal Fluminense de Brasil tomó a la serie como punto de partida de una materia de la carrera de Comunicación. La materia en cuestión es: “Estudio de los Medios”. Alfonso de Albuquerque, el profesor a cargo de la materia, este año presentó un trabajo titulado “Lost y la ficción transmitida”<sup>7</sup>. El docente explica que, en líneas generales, Lost se tomó como ejemplo de cambios que vienen sucediéndose en la ficción contemporánea. El curso estuvo dividido en tres partes. La primera parte vio a Lost como un microcosmos, la metáfora de nuestra sociedad globalizada contemporánea. La segunda parte del curso se centró sobre la discusión de la narrativa de la serie. Finalmente, una tercera parte del curso interpretó a Lost desde su función *transmediática*, ya que la serie sirve para relacionar la televisión con otros medios –Internet y la radio sean probablemente

---

<sup>7</sup> <http://raftreload-media.blogspot.com/2008/12/lost-material-de-estudio-en-una.html>

los mejores ejemplos, pero también los comics y las canciones que han hecho referencia a la serie.

En términos de referentes para la presente investigación, sin duda alguna el más relevante por incluir casi la totalidad de los aspectos que se abordarán en la misma, es el proyecto LOSTPEDIA, que desde el 2005 permite a fanáticos y seguidores del show organizar la gran cantidad de teorías e historias generadas por el show. Desde el lanzamiento del sitio, ha recibido más de 80.000.000 de visitas y se han creado 5.000 páginas dedicadas a analizar elemento a elemento de la historia y la narrativa de Lost. Este antecedente es único y singular para una investigación de este género dado que no se encuentra ligado a un trabajo o publicación académica pero en ésta se encuentra cada uno de los elementos que componen la compleja estructura del programa, lo que la convierte en un antecedente interesante y completamente importante para el desarrollo de este Trabajo de Grado.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.1 MARCO CONCEPTUAL

- **Estructuras narrativas:** Este es uno de los aspectos más importantes de resolver en un libro o guión. El ordenamiento, o la estructura narrativa, es lo que finalmente decide cómo inciden en el espectador, los elementos seleccionados. El autor puede acelerar o ralentizar la acción a su conveniencia, detenerla para dejar que hablen los personajes, anticipar o posponer hechos, ocultar datos y reservarlos para el momento oportuno, ofrecer pistas falsas, centrar la atención en determinados aspectos con menosprecio de otros, etc. Teniendo en cuenta el orden de los acontecimientos de la narración, pueden darse diferentes **estructuras narrativas**:
  - *Lineal o cronológica:* El orden del discurso sigue el orden de la historia.
  - *In medias res* (expresión latina “en medio del asunto”): El relato empieza en medio de la narración, sin previa aclaración de la historia. Se trata de un comienzo abrupto empleado para captar la atención del lector.
  - *Ruptura temporal:* Hacen parte de esta el Flashback (pasado) Flashforward (futuro), Contrapunto (Varias historias se entrecruzan a lo largo de la narración.) y Circular (El texto se inicia y se acaba del mismo modo).
- **Serie de Televisión:** Obra audiovisual que se difunde en emisiones televisivas sucesivas, manteniendo cada una de ellas una unidad argumental en sí misma y con continuidad, al menos temática, entre los diferentes episodios que la integran. Según Umberto Eco<sup>8</sup> la serie se caracteriza por una estructura narrativa fija. Existe una situación fija y cierto número de personajes también

---

<sup>8</sup> **Eco, Umberto.** “La innovación en el serial”, en *De los espejos y otros ensayos*. Editorial Lumen, Barcelona, 1986.

fijos, en torno a los cuales los personajes secundarios giran y cambian para dar la impresión de que la historia es distinta. Para Eco, también la serie demanda dos niveles de lector, primer nivel ingenuo que se cree las estrategias del autor y uno de segundo nivel, que es el que disfruta de la serialidad de la serie.

- **Storyline:** Idea, argumento dramático completo que sintetiza planteamiento, nudo y desenlace en un párrafo. Contempla la respuesta a las preguntas: ¿Quién es el protagonista? ¿Qué busca? ¿Qué problemas encuentra en su búsqueda? ¿Cómo termina la historia?
- **Podcasting:** El *podcasting* consiste en la distribución de archivos multimedia (normalmente audio o vídeo) mediante un sistema que permita suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche en el momento que quiera. No es necesario estar suscrito para descargarlos. Un podcast se asemeja a una suscripción a un blog hablado en la que recibimos los programas a través de Internet.
- **Wiki:** Un wiki, o una wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. La aplicación de mayor peso y a la que le debe su mayor fama hasta el momento ha sido la creación de enciclopedias colaborativas.
- **Flashback:** El Flash-Back es una Figura Retórica utilizada tanto en el Cine como en la Literatura y que consiste en alterar la secuencia cronológica de los hechos que se están narrando, trasladándose repentinamente al pasado.
- **Flashforward:** Técnica utilizada tanto en el cine como en la literatura que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al futuro. El flashforward es una ida repentina y rápida al futuro de un personaje en una historia.

- **Tempo narrativo:** Relación proporcional entre la duración de los acontecimientos; dicho de otro modo la duración narrativa sólo es mensurable en términos de una cuantificación espacial (cuánto texto se destina a cuánto tiempo) desembocando en el concepto alternativo de *velocidad narrativa*. Son cuatro los movimientos narrativos básicos, en orden creciente de aceleración:
  - *Pausa descriptiva:* Ritmo de máxima retardación en el que se detiene el tiempo de la historia.
  - *Escena:* Tempo narrativo en el que se da la relación convencional de concordancia entre la historia y el discurso. La escena tiende a ser un relato más o menos detallado, con frecuencia privilegia el diálogo como la forma más dramática de la narración.
  - *Resumen:* En este movimiento narrativo se observa un ritmo de aceleración creciente; los sucesos tienen una duración mayor duración en el tiempo diegético que en el espacio que se le dedica en el discurso narrativo: diez años de historia de un personaje se puede ver en 2 líneas, por ejemplo.
  - *Elipsis:* Movimiento narrativo que nos da una impresión de máxima aceleración
  
- **Guión:** Texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película o de un programa de radio o televisión, también las obras de teatro. Es decir, un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra dramática requiere para su puesta en escena. Abarca tanto los aspectos literarios (guión cinematográfico, elaborado por el guionista) (los parlamentos) como los técnicos (guión técnico, elaborado por el director) (las acotaciones, escenografía, iluminación, sonido).
  
- **Plano:** Es la unidad narrativa más pequeña pero significativa del hecho audiovisual. Es la parte de una película rodada en una única toma. Existen múltiples tipos de planos, pero los principales son

- *Plano panorámico:* El plano panorámico muestra un gran escenario o una multitud. El sujeto o no está o bien queda diluido en el entorno, lejano, perdido, pequeña. Tiene un valor descriptivo. También se utiliza para mostrar los paisajes.
- *Plano general:* Presenta a los personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea. Se utiliza para comenzar una escena o para situar una acción.
- *Plano conjunto:* Es el encuadre donde aparece un personaje con otro. Es decir en el cuadro final aparecen dos personas.
- *Plano figura:* Encuadre donde los límites superiores e inferiores coinciden con la cabeza y los pies del sujeto. Siempre y cuando no este allí.
- *Plano americano:* También denominado *3/4*, *plano medio largo* o *plano vaquero*, recorta la figura por la rodilla, aproximadamente, para mostrar la acción de las manos.
- *Plano medio:* Distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos, como es el caso de las entrevistas.
- *Primer plano:* en el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros. Este tipo de plano, al igual que el Plano detalle y el Primerísimo primer plano, se corresponde con una distancia íntima, ya que sirve para mostrar confianza e intimidad respecto al personaje.
- *Primerísimo primer plano:* Capta el rostro desde la base del mentón hasta la punta de su cabeza. También dota de gran significado a la imagen.
- *Plano detalle:* Sólo muestra en su máxima expresión a un objeto. En esta parte se concentra la máxima capacidad expresiva. Sirve para enfatizar algún elemento de esa realidad. Destaca algún detalle que de otra forma pasaría desapercibido.
- *Plano de dos:* Toma o encuadre empleado en la industria cinematográfica en la cual el marco abarca una vista de dos personas. Los personajes o sujetos no tienen que estar el uno al lado del otro, hay



muchas tomas que tienen a un sujeto en el primer plano y otro sujeto en el fondo.

- *Plano subjetivo o PDV*: Es la toma que nos muestra directamente el punto de vista de un personaje, o sea que vemos la acción y los acontecimientos como si fuésemos el personaje mismo dentro de la película.
  
- **Angulaciones de la cámara**: Diferencia entre el nivel de la toma de vista y el del objeto que debe ser filmado. Un objeto puede parecer mejor o peor según el punto de vista desde donde se mira. Un personaje puede ser más o menos importante desde donde se mire. El ángulo es una de tantas formas que el director tiene para expresarse, para hablar. Los ángulos opinan porque dan una idea sobre los objetos según la posición de la cámara. Entre los tipos de ángulos más relevantes encontramos:
  - *Normal o neutro*: el ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos o, en caso de ser un objeto, a su altura media.
  - *Picado*: Angulación oblicua superior, es decir, por encima de la altura de los ojos o la altura media del objeto y está orientada ligeramente hacia el suelo. Normalmente, el picado representa un personaje psíquicamente débil, dominado o inferior.
  - *Contrapicado*: Opuesto al picado. Suele representar un personaje psíquicamente fuerte, dominante o superior.
  - *Nadir*: La cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.
  - *Cenital*: La cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.
  - *Plano holandés*: Cuando la cámara está ligeramente inclinada, por lo regular a un ángulo de 45 grados. Esto demuestra inestabilidad.
  - *Subjetiva*: La cámara nos muestra lo que el personaje está viendo, es decir, toma por un momento la visión en primera persona del personaje.

## 2.2 MARCO TEÓRICO

La televisión, es una máquina narrativa de entretenimiento. Es, según Omar Rincón, una máquina semiótica, la cual provee a la sociedad de los referentes más comunes que tenemos como comunidad. Rincón afirma, en su libro “Narrativas Mediáticas o cómo se cuenta la sociedad del entrenamiento” que vivimos en una cultura mediática, construida por los medios de comunicación.

Esta cultura crea redes de significados colectivos donde los medios de comunicación “se instalan como espejos donde reflejarnos y como reflejos donde devolvemos lo mediático”<sup>9</sup>. Según Rincón, los medios audiovisuales de nuestra cultura son el material básico de los procesos de comunicación, y nuestro referente narrativo más importante en la actualidad es el de la televisión, que ha triunfado como medio más popular y como narrador central, ya que ha promovido **relaciones afectivas** con sus audiencias e **identificaciones** con sus públicos.

Según Rincón, la televisión narra de acuerdo a los siguientes criterios:

- **La televisión todo lo que toca lo convierte en conflicto dramático**
- **La televisión es innovar sobre la repetición narrativa**
- **La televisión narra sobre la base de arquetipos morales universales**
- **La televisión es dilación temporal, todo siempre está a punto de pasar**

Afirma Rincón que la televisión, en su constitución como contadora de historias, se ha caracterizado por la transformación de sus modos de contar. Así, hoy se puede hablar más propiamente de los múltiples y diversos formatos televisivos o de las formas que toma la televisión según sea la combinación que se haga de los géneros, los elementos narrativos, los referentes de época las lógicas industriales y los gustos públicos.

---

<sup>9</sup> RINCÓN, Omar. “Narrativas Mediáticas o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento. Editorial Gedisa. Primera edición. Barcelona. 2006.

Las series, en este orden de ideas, construyen la avanzada industrial y creativa televisiva. En las series de continuidad, la historia pasa y evoluciona de un capítulo a otro buscando un final cerrado.

Plantea Rincón la existencia de nuevas comunidades de sentido creadas por la nueva televisión, conocida como “gen HBO”. Esta es una televisión que no se había conocido, que no es cine ni televisión sino *otra televisión*. Es una nueva forma vanguardista de hacer tv que exige televidentes más allá del gusto construido y que se expresa en programas que requieren un público más inteligente y más comprometido con la televidencia, programas que generan **comunidades mundiales** de seguidores que conversan sobre su vida alrededor de su influjo. Entre estas series se encuentran **LOST**, 24, The West Wing.

Se encuentran 4 características que marcan el relato de esta tendencia y que permiten comprender su éxito:

- *Audiencia:* El espectador DECIDE qué quiere ver y por qué. El televidente de series mundiales es activo y conforma comunidades al asistir al mismo evento narrativo, luego se conecta a Internet para comentar la experiencia sucedida.
- *Industria:* La televisión encontró un nuevo mercado donde expandirse al generar públicos propios dispuestos a pagar por ver, conversar y afiliarse a estas marcas.
- *Temáticas:* Los productores se arriesgan muchísimo más en las temáticas y en su forma de tratarlas.
- *Audiovisual:* En los modos de narrar se trabaja innovadoramente sobre las formas de contar hasta hacer pura televisión, algo que se ve atentamente y se disfruta como si se estuviera pensando en imágenes.

Esta nueva forma de ver televisión da como resultado una transformación en la misma, generando su expansión hacia otras plataformas gracias al desarrollo tecnológico, creando así las **narrativas transmediáticas**, concepto introducido en

el 2003 por Henry Jenkins<sup>10</sup> que sirve para nombrar las experiencias narrativas que se despliegan a través de diversos medios o plataformas.

En las narrativas transmediáticas cada medio/plataforma cuenta una parte diferente de un gran mundo narrativo. Existen varios conceptos similares: algunos prefieren el término “cross-media”, “multimodalidad”, “narrativas multimedia”, pero en suma todos hacen referencia en mayor o menor medida a lo mismo: mundos narrativos que atraviesan varios medios/plataforma. Se habla de *plataforma* porque gracias a la red la construcción de estos mundos también incluye a los consumidores.

Según Jenkins, en la convergencia de los medios cada historia importante es contada, cada marca se vende, y cada consumidor se encuentra haciendo uso de múltiples plataformas mediáticas. Esta circulación de contenido a través de diversos medios depende grandemente de la participación de los consumidores, ya que la convergencia representa un cambio cultural ya que los consumidores deben buscar nueva información y hacer conexiones entre el contenido disperso a través de los medios. La convergencia se da en las mentes de los consumidores y a través de sus interacciones sociales con los demás. Se da así un sentido de inteligencia colectiva al compartir lo que se sabe en los nuevos medios. De esta manera, se da un cambio de paradigma en las industrias mediáticas, por la convergencia impacta la manera cómo consumimos los medios.

Plantea Jenkins que las narrativas transmediáticas integran múltiples textos para crear una narrativa tan extensa que no puede ser contenida en un medio único. De esa forma, ejemplos como la película Matrix, donde a la historia original se le sumó el lanzamiento de cómics, juegos de consola, juegos para computador y libros extienden la mitología de la misma hacia su público, permitiendo su participación. Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas, con cada texto nuevo haciendo una contribución distinta al todo. En

---

<sup>10</sup> Profesor de Comunicación, Periodismo y Artes Cinematográficas de la Universidad de California del Sur.

una forma ideal de narrativas transmediáticas, cada medio hace lo que hace mejor, de forma que una historia puede ser introducida en un filme, expandida a través de la televisión, novelas y cómics, su mundo puede ser explorado a través de juegos o experimentado como atracción de un parque de diversiones. Cada franquicia debe ser autónoma para que no haya necesidad de ver la película para entender el juego, y viceversa.

Según Tom Abba, especialista en teoría narrativa y profesor de la University of Western England, la convergencia de los medios y plataformas para llenar las nuevas demandas de los nuevos consumidores es una práctica de las series de ficción modernas gracias al establecimiento de una cultura multimedia manifestada a través de la web. Los aspectos de las estructuras transmediáticas también tienen sus repercusiones en la forma que toma la historia, requiriendo una atención más cercana por medio de los espectadores. Sugiere además que las narrativas transmediáticas han “desestabilizado” la autoridad del autor de la obra, resultando la responsabilidad de crear sentido y de construir mundos, tanto del escritor como de la audiencia. Es decir, crean un rol colectivo.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> ABBA, Tom. “Examining the future of transmedia narrative” Revista: Science Fiction Film and Television 2.1 (2009), p. 59–76

## **2.3 METODOLOGÍA**

### **2.3.1 Diseño**

El presente trabajo de grado es de tipo descriptivo-analítico ya que pretende desarrollar un análisis de la serie de televisión “LOST”, específicamente determinando sus elementos audiovisuales, culturales y literarios y el impacto de éstos en su audiencia y en el desarrollo de nuevos paradigmas de narrativa audiovisual.

Para desarrollar este análisis el proyecto desarrollará el siguiente esquema donde cada apartado constituye una variable de investigación:

1. HISTORIA
  - Génesis
  - Trama
  - Estructura
  - Temas
  - Personajes
  - Conflictos
  - Tiempo
  - Espacio
  - Misterios
  
2. LENGUAJE AUDIOVISUAL
  - Movimientos
  - Planos / Ángulos
  - Sonido y Musicalización

### 3. TÉCNICAS NARRATIVAS

- Flashback
- Flashforward
- Flash – sideways

### 4. RECURSOS LITERARIOS

- Cliffhangers
- Plot twists

### 5. REFERENTES CULTURALES Y LITERARIOS

- Literatura
- Cine y Televisión
- LOST y la cultura popular

### 6. UNA MIRADA AL MUNDO DE LOST (VIDEO EDUCATIVO)

- Guión literario y técnico
- Propuesta pedagógica

### 7. EPÍLOGO (NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS)

- Sitios web
- Merchandising
- Podcasts
- Mobisodios y Webisodios

### 2.3.2 Muestra

Como este trabajo de grado pretende desarrollar un análisis completo acerca de la serie de televisión “LOST” centrado en los puntos enumerados anteriormente, la muestra será conformada por 18 episodios escogidos por su nivel de relevancia para el desarrollo del presente análisis:

#### TEMPORADA 1:

- Pilot Part 1-Part 2
- White Rabbit
- Exodus Part 1- Part 2

#### TEMPORADA 2:

- Man of Science, Man of Faith
- Lockdown
- Live Together, Die Alone

#### TEMPORADA 3:

- A Tale of Two Cities
- Flashes before your eyes
- Through the Looking Glass

#### TEMPORADA 4:

- The Beginning of the End
- The Constant
- There´s no place like home

#### TEMPORADA 5:

- Because You Left
- The Variable



- The Incident, Parts 1 & 2

#### TEMPORADA 6:

- LA X
- The Substitute
- Ab Aeterno

### **2.3.3 Instrumento**

Siendo esta investigación de tipo cualitativo, se empleará la técnica de observación participante para determinar los puntos relevantes objeto del análisis expuestos anteriormente, pero con el fin de llevar un registro que ayude a la organización de los datos para su posterior análisis, se propone un formato que será llenado a medida que se exploren los capítulos que hacen parte de la muestra. **(ver anexo 1)**

### **2.3.4 Procedimiento**

Para lograr un orden que asegure la obtención de los objetivos trazados en el presente Trabajo de Grado, la investigación se dividirá en 3 partes:

#### **Parte I. Análisis Audiovisual:**

El desarrollo del análisis es tal vez la parte central de la presente investigación ya que de su correcto desarrollo depende la búsqueda de elementos únicos en la narrativa y la estructura audiovisual de la serie. Por este motivo a este análisis se le dedicará la primera parte del estudio con el fin de obtener los datos necesarios para la producción del documental.

Los pasos a seguir para esta parte son:

- Organización de la muestra (Capítulos) (DVD)

- Recopilación de transcripciones de capítulos (disponibles en línea)
- Observación de capítulos de la muestra
- Uso del formato por cada capítulo
- Organización de resultados por categorías
- Elaboración de listado de coincidencias entre capítulos
- Redacción de informe
- Elaboración de documento con datos y conclusiones

## **Parte II. Análisis Cultural e Histórico**

Para esta parte se hace necesario seguir los siguientes pasos:

- Selección de blogs y páginas web dedicadas a LOST
- Recopilación de información en páginas oficiales y creadas por fanáticos acerca de la génesis de LOST, trama, personajes, conflictos, tiempo, espacio, desarrollo en plataformas, artículos, entre otros.
- Elaboración de listado de libros que hacen parte de la historia de la serie
- Elaboración de listado de películas que hacen parte de la historia de la serie
- Observación y análisis de las películas referenciadas

## **Parte III. Elaboración Producto (Video)**

### **PREPRODUCCIÓN:**

- Escogencia de imágenes
- Estructura de guión técnico
- Redacción de guión literario
- Escogencia de sonido/musicalización

**PRODUCCIÓN:**

- Grabación de voces en off

**POSTPRODUCCIÓN:**

- Edición y montaje de imágenes y sonido

#### 4. PRESUPUESTO

<b>DETALLE</b>	<b>Vr. Unitario</b>	<b>Vr. Total</b>
<i>Impresiones</i>	-	\$50.000.00
<i>Fotocopias formatos (30 formatos)</i>	\$100	\$30.000.00
<b>SUB-TOTAL PAPELERÍA</b>	-	<b>\$80.000.00</b>
<i>Honorarios Asesor de tesis</i>	-	\$500.000.00
<b>SUB-TOTAL HONORARIOS</b>		<b>\$500.000.00</b>
<b>Edición Video</b>	90.000/hora	<b>\$450.000.00</b>
<b>IMPREVISTOS</b>	-	<b>\$300.000.00</b>
<b>TOTAL PRESUPUESTO TESIS</b>	-	<b>\$1.180.000.00</b>

## INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Grado, ***“Una mirada al mundo de LOST: Análisis de los elementos de la narrativa audiovisual de la serie que han influenciado culturalmente en la audiencia y su aporte a los shows de su género”*** nació de la inquietud por conocer qué papel juega cada aspecto dentro de la serie para configurarse como un hito televisivo y un fenómeno que ha trascendido las pantallas de los televisores de millones de espectadores alrededor del mundo, hasta formar una verdadera comunidad de seguidores de la misma, que no sólo la ven, sino que participan en ella mediante el uso de las nuevas plataformas.

El propósito de esta investigación es analizar los elementos audiovisuales, culturales y literarios de la serie de televisión “LOST” y el impacto de éstos en su audiencia. Y específicamente se determinarán los referentes culturales, literarios y cinematográficos que sirvieron de inspiración a la historia de la misma, además se identificarán y analizarán los aspectos técnicos y narrativos usados en el guión de esta serie que apoyan la historia en general y se buscará finalmente conocer cuál es el aporte de LOST para las narrativas transmediáticas, aquellas que se desarrollan en múltiples medios y que fomentan la participación del televidente.

La razón para analizar esta serie en particular es que su guión presenta una estructura novedosa e innovadora, que va desde presentar una línea de tiempo original, mostrando las vidas de los personajes antes de su accidente en una isla misteriosa, así como después que salen de ella, viajar al pasado y hasta explorar líneas de tiempo alternativas. Esta forma de narrativa reta al televidente a permanecer atento al desarrollo de la serie y requiere una mayor labor de decodificación debido a su complejidad. Además, es evidente la pulcritud dentro del proceso de producción: locaciones paradisíacas, música impecable, excelente fotografía y una labor de alta calidad en efectos especiales, lo que ha significado un despliegue de presupuesto nunca antes visto en una serie de televisión americana. También es un hecho que resalta a cualquier televidente que dentro de

la historia se entrelazan fuertemente elementos de la cultura popular y claros referentes religiosos, literarios, cinematográficos, e, inclusive, científicos.

Por otro lado, la labor de los fanáticos de la serie es otro aspecto que atrae más atención sobre la misma. Diariamente se actualizan blogs dedicados al estudio y seguimiento de LOST, los seguidores crean páginas webs donde todos los usuarios se registran y participan en foros con teorías destinadas a resolver los misterios de la serie, y otros tantos producen podcasts, videoblogs, series alternativas, comics, y sitios donde se ofrecen miradas alternativas a la historia original. Es por esto que se hace también necesario analizar estos aspectos para entender el impacto de la historia en la audiencia mundial.

La presente investigación se divide en 6 capítulos: Historia, Lenguaje Audiovisual, Técnicas Narrativas, Recursos literarios, Referentes Culturales, y Desarrollo de Producto: Video Educativo. Cada uno de estos capítulos estarán orientados a responder y alcanzar los objetivos planteados.

Finalmente, se espera lograr hacer un aporte tangible a la investigación en medios de comunicación, específicamente en el área de medios audiovisuales, para convertirse en un antecedente claro y práctico para futuros investigadores en este campo.



## **PLANTEAMIENTO**

Con base en el estudio y análisis de los elementos técnicos, narrativos y culturales dentro de la serie, se plantea que éstos configuran una gran red que soporta el propósito general y la mitología de la historia y que esta serie ha trascendido e impactado la forma de hacer televisión y la forma de ver la televisión dado a su aporte en las series de su género.





# CAPÍTULO I. HISTORIA

## 1. Génesis

En el 2004, Lloyd Braun, presidente de entretenimiento de la cadena de televisión norteamericana ABC, presentó la idea de hacer una serie de ficción basada en el reality show “Survivor”, donde se presentara a un grupo de sobrevivientes de un accidente aéreo. En un primer intento por desarrollar la idea central del programa, no se presentaron los resultados esperados por los ejecutivos de la cadena, razón por la cual se decidió incluir a JJ Abrams, afamado director, productor y escritor de series de televisión como Alias, Felicity, y de películas como Misión Imposible III y Armageddon, entre otras. A Abrams se le asignó la tarea de desarrollar la *story line* propuesta por Braun:

***“Un avión se estrella en el océano y varios sobrevivientes de este vuelo se encuentran en una isla desierta”***

Abrams consideró que la mejor forma de desarrollar la historia sería transformar la isla en un lugar que no fuera común. ¿Qué pasaría si la isla a donde llega este grupo de sobrevivientes no es simplemente una isla? ¿Qué pasaría si encontrarán una escotilla dentro de la isla? ¿Por qué no hacer de la isla un personaje en sí misma, en vez de hacer un programa sobre un grupo de gente en una isla desierta? Fueron algunas de sus inquietudes, que luego se trasladarían a la elaboración del guión para el episodio Piloto de la serie, desarrollado en conjunto con Damon Lindelof, guionista conocido antes de LOST por su participación en la serie “Crossing Jordan” de la misma cadena. Ambos llegaron a la conclusión de que el programa debía estar anclado en un misterio. Después de varias reuniones iniciales, pudieron determinar el panorama completo del programa y a dónde se iba a dirigir. En otras palabras, sabían el verdadero propósito de la historia.

Para el desarrollo del Piloto de la serie, los escritores se basaron no sólo en el drama que suponía las relaciones entre un grupo de desconocidos forzados a convivir por una situación trágica, sino que también quisieron añadirle esa presión externa y crear a su vez una mitología para convertirla realmente en una serie

misteriosa. La escritura del bosquejo del guión del episodio piloto les tomó, en total, cinco días. Eso fue el comienzo de lo que sería LOST.

## **2. Trama**

La serie plantea la historia de un grupo de sobrevivientes de un accidente aéreo del vuelo Oceanic 815, que cubría la ruta entre Sidney (Australia) y Los Angeles (Estados Unidos). Este grupo de personas aparecen en una isla desierta llena de misterio en donde poco a poco van descubriendo cada vez más que su llegada a ese lugar no fue producto de una simple casualidad sino que tal vez fueron escogidos con un propósito. A su vez se descubre también que cada uno de estos personajes están conectados desde antes de abordar el vuelo. Las preguntas que plantea la serie son: ¿Qué es la isla? ¿Cuál es el destino de estos personajes? ¿Para qué fueron escogidos? Y ¿podrán, algún día, regresar a sus vidas normales?

### 3. Estructura

#### 3.1 Formato

Serie de televisión transmitida por la cadena ABC.

#### 3.2 Temporadas

La serie está estructurada en 6 temporadas; cada una conformada por el siguiente número de capítulos:

- *Temporada 1*: 24 capítulos
- *Temporada 2*: 24 capítulos
- *Temporada 3*: 23 capítulos
- *Temporada 4*: 14 capítulos<sup>12</sup>
- *Temporada 5*: 17 capítulos
- *Temporada 6*: 18 capítulos

#### 3.3 Fechas de emisión<sup>13</sup>

- *Temporada 1*: Septiembre 22, 2004 – Mayo 25, 2005.
- *Temporada 2*: Septiembre 21, 2005 – Mayo 24, 2006.
- *Temporada 3*: Octubre 4, 2006 – Mayo 23, 2007.
- *Temporada 4*: Enero 31, 2008 – Mayo 29, 2008.
- *Temporada 5*: Enero 21, 2009 – Mayo 13, 2009.
- *Temporada 6*: Febrero 2, 2010 – Mayo 23, 2010.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Esta temporada tiene una disminución considerable de episodios con respecto a las anteriores, producto de la huelga de escritores de televisión en el año 2008.

<sup>13</sup> Estas fechas de emisión son de acuerdo a la cadena ABC en Estados Unidos.

### **3.4 Diseño de Capítulos**

Cada capítulo tiene una duración de 42 minutos, extendido a una hora por el tiempo de comerciales. Un episodio de LOST aborda la historia de un personaje en particular, a quien se le llama “Personaje Central”, usualmente con este personaje inicia el capítulo y es quien tiene mayor prominencia dentro de éste. Dependiendo de la estructura narrativa del capítulo, el personaje central puede tener el desarrollo de un evento en su pasado, futuro o en la realidad paralela. En LOST, cada capítulo sirve para conocer la vida de un personaje, pero al mismo tiempo se avanza en la historia general de la Isla. Por esta razón, no se puede considerar que cada capítulo sea independiente, sino que deja la trama abierta entre un episodio y otro.

---

<sup>14</sup> Actualmente se está transmitiendo la sexta temporada de esta serie, que será además la temporada final.

### 3. Temas

#### 3.1 Vida y Muerte

*"It's sort of understood on **Lost** that that's what you sign up for. There's going to be constant character turnover, because the stakes on the Island are life-or-death."*<sup>15</sup>

**-Damon Lindelof**<sup>16</sup>

Tanto la vida como la muerte han sido temas recurrentes en la serie, ya que además de añadirle drama, se encuentran siempre en balance. El accidente significa, en sí, la muerte de cada uno de estos personajes. La muerte a sus vidas antes del mismo. La llegada a la isla representa un nuevo comienzo para cada uno de ellos. Como le manifiesta Jack a Kate en el episodio 3 de la Primera Temporada, llamado "**Tabula Rasa**"<sup>17</sup> : *"Three days ago, we all died. We should all be able to start over"* (Hace 3 días, todos morimos. Y deberíamos ser capaces de comenzar de nuevo). De esta forma se entiende que la llegada a la isla significa un renacer para cada uno de los personajes.

Un aspecto que caracteriza la historia del programa, es el concepto de redención. Una vez un personaje hace un sacrificio o logra un avance en sus vidas, esa superación viene sucedida de su posterior muerte. El más claro ejemplo de este punto y tal vez la muerte más sentida dentro de la serie, es el sacrificio de Charlie en el episodio "Through the looking Glass" de la Temporada 3. Esta muerte desencadenó a su vez una serie de sucesos determinantes en el desarrollo de la historia en la temporada siguiente. La redención de este personaje consistió en que por mucho tiempo se sentía como un cobarde, hecho que le manifestó a Kate

---

<sup>15</sup> "Se entiende que en Lost para eso es para lo que firmas. Va a haber constante cambio en el reparto, porque las probabilidades en la isla son de vida o muerte" Tomado del especial: Lost on Location del DVD de la Temporada 2.

<sup>16</sup> Productor ejecutivo y Guionista.

<sup>17</sup> **Tabula rasa** es una locución latina que significa "*tabla rasa*" (es decir, una tablilla sin inscribir) y que se aplica a algo que está exento de cuestiones o asuntos anteriores. También se utiliza la expresión "*Hacer tabula rasa*" para expresar la acción de no tener en cuenta hechos pasados, similar a la expresión más moderna de "*hacer borrón y cuenta nueva*". Tomado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Tabula\\_rasa](http://es.wikipedia.org/wiki/Tabula_rasa)

en el episodio “Piloto: Parte 2” de la primera temporada, después de haber dejado las drogas forzosamente al llegar a la isla y de vencer la tentación al encontrar un cargamento de heroína camufladas en estatuas de la Virgen María en la Temporada 2, su personaje sufrió una transformación porque fue capaz de hacer algo desinteresado pensando que su sacrificio iba a servir para que todos pudieran salir de la Isla.

Otro caso de redención es el de Michael. Después de haber matado a dos mujeres inocentes<sup>18</sup> (Libby y Ana Lucía) para salir de la isla con su hijo, cae en una fuerte depresión dado al rechazo de éste al enterarse de lo sucedido. Michael intenta sin éxito suicidarse, pero al final comprende que debe hacer algo por los que traicionó al salir de la isla, y mientras no lo haga, cualquier intento por acabar con su vida fracasaría dado a que la isla aún no había terminado su trabajo con él. Luego de enterarse que sus amigos podrían morir por una bomba, decide quedarse él intentando desactivarla para darles tiempo de escapar. La bomba estalla y Michael muere al sacrificarse por aquellos a quienes un día traicionó.

Otras muertes que ocurrieron después de la redención son las de: Shannon (Temporada 2), Boone (Temporada 1), Libby y Ana Lucía (Temporada 2), Eko (Temporada 3), Faraday (Temporada 5) y Juliet (Temporada 6).

### **3.2 Destino vs. Libre Albedrío**

A lo largo de sus 6 temporadas, la serie ha planteado la pregunta de si estos personajes tienen un propósito especial, si están realmente destinados a hacer algo o si ellos deciden sobre lo que hacen o no. Esta es una de las preguntas fundamentales del programa: ¿pueden cambiar estos personajes lo que ocurre mediante sus acciones?

---

<sup>18</sup> Episodio “Two Fort he road” – Segunda Temporada.

John Locke, uno de los personajes centrales de la serie, es el primero que nota que la isla es un lugar especial. En el episodio “Piloto, Parte 2” de la Temporada 1, él le manifiesta a Walt que en ese lugar ocurrió un milagro. Más adelante se revela que antes de llegar a la isla, él estaba en silla de ruedas. Eso le hizo pensar que ellos habían sido llevados a la isla con un propósito. Y manifiesta que nada de lo que suceda en ese lugar puede ser casualidad. Todos los sucesos los trata de ligar con la noción de “destino”, e inclusive justifica las muertes como sacrificios necesarios para servir al propósito mayor de la isla.

En el episodio “White Rabbit” de la Temporada 1, Locke le pregunta a Jack: “¿Qué tal si todo lo que nos pasó ha sido por una razón?” y manifiesta que fue la isla la que los escogió a todos. Es hasta la Temporada 5 que vemos que estas afirmaciones son ciertas, pero que en realidad es el personaje de Jacob, un ser místico a cargo de la protección de la isla, quien escoge a las personas que son llevadas a la isla. En la temporada 6 se amplía mucho más ese concepto, en el episodio “Ab Aeterno”, donde Jacob manifiesta que él “invita” a las personas a la isla, para probar que pueden dejar atrás lo que fueron. Es en los más recientes episodios en los que la mayoría de los personajes acogen esta creencia en el destino.

### ***La Escotilla o “Estación Cisne” de la Iniciativa Dharma***

En la Temporada 1, Locke encuentra una escotilla oculta en el suelo de la jungla. Al principio no entiende qué puede ser, o qué puede haber dentro de ella, pero esta escotilla representa para él clave para entender por qué han sido llevados a la isla. Es su creencia que el abrirla es parte de su destino. En su afán por conocer su interior, ocasiona la muerte de Boone, la cual considera un sacrificio que la Isla requería para probar su fe en ella.

Al final de la primera temporada, los personajes sufren una amenaza por parte de un grupo de habitantes de la Isla quienes la poblaron antes que ellos se estrellaran, este grupo es llamado “Los Otros”, y para defenderse vuelan la puerta



de La escotilla para esconderse en ella. Al ingresar descubren que en realidad es un lugar amoblado al estilo de los años 70, con ducha, cocina y provisiones, pero lo que más les llama la atención es que es una estación donde tienen que ingresar una secuencia de **números** cada 108 minutos exactamente: 4, 8, 15, 16, 23, 42, y en caso de no hacerlo, eso significaría el fin del mundo. La escotilla fue construida por la Iniciativa Dharma, un grupo de científicos que descubren la Isla y realizan experimentos en ella, para realizar experimentos electromagnéticos, pero después de un incidente, se transforma en el lugar desde el que se tiene que preservar la vida no solo de la Isla, sino del mundo en general.

Para Locke es claro que el pulsar ese botón es parte de su destino. Pero al poco tiempo pierde la fe, e intenta dejar de pulsarlo, e inmediatamente causa un accidente electromagnético. En medio del caos, Desmond (habitante de la escotilla) se da cuenta que el accidente de avión fue causado por su culpa, ya que fue el mismo día que dejó de pulsar el botón. Esto hace que Locke exprese: *“Estaba equivocado”* pero el accidente es inminente, ante lo que la escotilla tiene que ser explotada para evitar consecuencias peores.

### ***Cambiando el destino***

Como fue expresado anteriormente, uno de los conflictos primordiales de la historia de la serie es el determinar si estos personajes pueden o no cambiar su destino, si es que realmente existe, si está escrito o no. Un episodio determinante que aborda este tema con claridad es: *“Flashes Before Your Eyes”* de la Temporada 3.

En este episodio, centrado en Desmond, se explora lo ocurrido después de la explosión de la escotilla. Desmond despierta en el piso de su apartamento en Londres, años antes de su llegada a la Isla. Pero no es un Flashback lo que está viviendo, sino que su memoria está consciente de que está **viajando en el tiempo**. Al adquirir conciencia de ello, Desmond trata de cambiar las circunstancias que lo llevaron a la isla, intentando no cometer los mismos errores,

específicamente en su relación con Penélope Widmore. Decide proponerle matrimonio, pero al comprar el anillo, se encuentra con una misteriosa anciana, quien le dice que ese no es su destino, y que por mucho que él quiera cambiar las circunstancias, el universo siempre busca una manera de “corregir el curso de las cosas” y de ponerlas en el camino correcto.

Es la creencia de esta señora, llamada Eloise Hawking, que cualquier intento de cambiar el destino siempre va a fallar. Aunque Desmond se resiste, no es capaz de proponerle matrimonio a Penélope, alejándose de ella una vez más, y llevando su conciencia de regreso a la Isla.

Después de este episodio, es revelado que Desmond posee la habilidad de ver el futuro a manera de “Flashes”, especialmente la muerte de Charlie, la cual trata de evitar varias veces hasta que se da cuenta que no puede cambiar el destino y Charlie muere frente a sus ojos tal como lo había visto. Esto demuestra que dentro de la historia está marcado lo que ha de suceder y que no vale la pena intentar cambiarlo.

### ***Lo que pasó, ¿pasó?***

La temporada 5 comienza con saltos en el tiempo en la historia de la Isla. Estos saltos hacen que los personajes que se quedaron en ella, queden “atascados” en el año de 1974, época en la que la Iniciativa Dharma desarrollaba sus experimentos en la Isla. Los sobrevivientes logran entrar a la Iniciativa pero siempre recordando que no pueden intervenir en los acontecimientos, ya que “Lo que pasó, pasó” y no pueden hacer nada para cambiar el pasado.

Esta temporada explora el conflicto de tener la oportunidad de cambiar los eventos que causaron trauma y dolor en la vida específicamente de dos personajes: Sawyer y Miles. Sawyer recuerda que el asesinato de su madre y posterior suicidio de su padre hubiera podido ser evitado por él mismo si hubiera salido de la isla y llegado a tiempo a su casa. Y Miles conoce en el pasado a su padre a quien nunca

vio y del que creció pensando que lo había abandonado. Pero tampoco intenta acercarse a él y mantener una relación cuando tiene la oportunidad.

Sin embargo, Daniel Faraday, quien es el que les expresa que no se puede cambiar el pasado, desarrolla una nueva teoría según la cual los personajes son las “Variables”<sup>19</sup> y que debido a esto sí pueden cambiar el pasado mediante sus decisiones, basadas en el Libre Albedrío. Teniendo en cuenta esto, crea un plan para evitar que suceda el accidente que los trajo a la isla. Pero este plan parece no funcionar puesto que los personajes siguen en la Isla. Aunque tuvo un efecto secundario: se crea una realidad alterna donde el avión no se estrella.<sup>20</sup>

### ***Locke vs. Jack***

El tema de Destino vs. Libre Albedrío se puede abstraer al conflicto entre Locke y Jack. John Locke es eminentemente un hombre de fe, que cree ciegamente en el destino y en que tiene un propósito por cumplir, mientras que Jack es un hombre de ciencia, quien piensa que cada persona es libre de tomar decisiones y crear su destino. Y es por esto que no se rinde aunque las circunstancias no jueguen a su favor. Es por eso que lucha para salvar lo insalvable, por recuperar lo irreparable. Por arreglar lo que sencillamente está dañado.

Pero su transformación después de la muerte de John Locke es evidente. Al regresar a la Isla, Jack deja todo en manos del destino y no busca intervenir. Por primera vez decide dejar ir lo que no puede manejar. Acepta lo que pasa sin escepticismos. Ese nuevo Jack no intenta imponer ciegamente lo que considera que es correcto, sino que deja decisiones en manos de otros en quienes confía. Aprende a seguir. Y esto, en vez de opacar su figura de líder, la fortalece más. Ahora Jack es un hombre de fe.

---

<sup>19</sup> Episodio 15. Temporada 5: “The Variable”

<sup>20</sup> Episodio 1. Temporada 6: “LA X”

### 3.3 Blanco y Negro

Tradicionalmente el blanco representa pureza, paz y lo que se asocia con lo “bueno”, el negro, por otra parte, representa oscuridad, y se asocia con lo “malo”. Este tema es recurrente en la trama de LOST, como un simbolismo de fuerzas que están en juego y que luchan por imponerse sobre la otra, la lucha del bien contra el mal.

En el episodio: “Piloto, Parte 2” John Locke se encuentra en la playa jugando *Backgammon*, el juego más antiguo del que se tengan registros. Walt se acerca y le pregunta en qué consiste el juego, a lo que Locke contesta: “*Two players. Two sides. One is light, one is dark.*” (Dos jugadores. Dos lados. Uno es luz, y otro es oscuridad). Esto se conecta con el hecho de que en la isla hay un choque de dos fuerzas opuestas representadas con estos colores. Por un lado, Jacob, quien viste ropa de color blanco y por el otro, su Némesis, quien viste de negro<sup>21</sup>.

En las seis temporadas que lleva la serie, las referencias a estos colores son numerosas, pero por su importancia se enumeran las siguientes:

- El cabezote y los créditos del programa manejan un fondo negro y letras blancas. El único episodio en el que esto ha cambiado (fondo blanco y letras negras) fue “The Incident” (episodio final de la quinta temporada). Simbolizando un cambio en la narrativa del programa.
- Jack encuentra en los cuerpos de *Adan* y *Eva*, un par de piedras de color blanco y negro.
- En la balanza de la cueva de Jacob, hay a cada lado una piedra blanca y una piedra negra. El némesis arroja la piedra blanca al mar, simbolizando la victoria de su lado.
- Los logos de la Iniciativa Dharma y sus estaciones son en blanco y negro.

---

<sup>21</sup> Episodio final Temporada 5: “The Incident”

### **3.4 Problemas Familiares**

La relación de padres e hijos ha sido un tema frecuente en LOST desde el primer episodio de la serie. Específicamente los problemas que se presentan en las interacciones. Es pertinente aclarar que no sólo se presentan entre los padres biológicos, sino también los adoptivos, suegros, padrastros y otras figuras paternas.

A continuación se relacionan los casos de conflictos entre los personajes y sus padres:

#### ***Jack y Christian Shephard***

Christian, médico al igual que Jack, desde pequeño le inculcó que no era lo suficientemente bueno y que no tenía lo necesario para ser un líder<sup>22</sup>. Esto, sumado a su problema de alcoholismo, creó para Jack una constante rivalidad con su padre, que se extendió hasta que Jack denuncia a su padre por una mala práctica médica, que ocasiona la muerte de una joven mujer, esto ocasiona que Christian Shephard pierda la licencia de médico, agravando su problema de alcoholismo y dañando para siempre su relación. Christian, deshecho por no poder dejar su orgullo para arreglar la relación con su hijo, viaja a Australia, donde finalmente, a causa de una sobredosis de alcohol, muere. Jack viaja a ese país a buscar a su padre, pero ya es tarde.

#### ***John Locke y Anthony Cooper***

John Locke nace prematuramente producto de la relación de su madre adolescente con un hombre mucho mayor, Anthony Cooper. Cooper, es un estafador que se dedica a conquistar mujeres casadas para llegar al dinero de sus maridos y además es el responsable de casi todas las tragedias en la vida de Locke. Después de engañarlo para que Locke le donara un riñón, lo abandona una vez más. Después aparece en su vida y daña la relación de Locke con Helen. Posteriormente lanza a Locke desde una ventana, causando su parálisis.

---

<sup>22</sup> Episodio 5. Temporada 1. "White Rabbit"

### ***Kate y Wayne***

Wayne es el nuevo esposo de la madre de Kate, Diane Austen, a quien maltrata. Kate odia a Wayne no sólo por eso sino por el dolor que sintió por la separación de sus padres. Después Kate descubre que Wayne es realmente su padre, sintiendo asco ya que este intentó violarla en repetidas ocasiones. Después toma la decisión de matarlo, haciendo que explotara la casa en la que vivían.

### ***Kate y Diane Austen***

Kate sostiene un gran resentimiento por su madre, dado a que no sólo dejó a su padre por Wayne, un alcoholico que la maltrata, sino que además, al enterarse que Kate es la responsable de la muerte de Wayne, la delata ante las autoridades. Tiempo después, Kate intenta acercarse a su madre pero ésta la rechaza diciendo que si la vuelve a ver llamaría a la policía, promesa que cumple años después cuando Kate la visita en el hospital. Después de salir de la Isla, Diane ofrece atestiguar a favor de Kate en su juicio si ésta la deja ver a su hijo.

### ***Sawyer y su padre***

La historia de la relación de Sawyer y su padre es trágica. Su madre, después de ser engañada por un estafador (Anthony Cooper) es asesinada por su esposo. Después éste se suicida mientras Sawyer sólo tenía 7 años y observa todo escondido debajo de su cama. Al crecer Sawyer adopta ese nombre por ser el apodo que utilizó Cooper para engañar a su madre.

### ***Benjamin y Robert Linus***

Benjamin Linus crece creyendo que su madre murió por su culpa, hecho que siempre es recordado por su padre quien le tiene gran resentimiento. Maltratándolo constantemente, Benjamin considera que su lugar no es a su lado, sino con “Los Hostiles” pobladores de la isla antes que llegara la Iniciativa Dharma. Para demostrar su compromiso con ellos, Benjamin acciona un plan para asesinar a todos con un gas tóxico y a su vez a su padre, quien muere frente a sus

ojos el día de su cumpleaños, mientras buscaba la manera de arreglar la relación entre ellos.

### ***Hurley y David Reyes***

David Reyes abandona a Hurley cuando está muy pequeño, pero al ganar Hurley la lotería regresa al hogar, lo que hace Hurley sospeche que está detrás de su dinero. Pero posteriormente logran mejorar la relación entre ellos.

### ***Walt y Michael***

A raíz de la separación de sus padres, Walt crece sin conocer a Michael y reconociendo como padre a Brian, nuevo esposo de su madre. Cuando ésta muere, Brian no acepta seguir cuidando a Walt y Michael debe ponerse a cargo de su hijo. Constantemente en la Isla están discutiendo, ya que Michael no conoce a su hijo y no está preparado para adoptar su posición de padre. Cuando logran salir, Walt no acepta vivir con Michael por lo que él hizo para garantizar su salida de la isla. (Matar a Ana Lucía y a Libby)

## **3.6 Redención**

Otro de los temas claves dentro de la historia de LOST es la redención. Al parecer esta es una meta que los personajes buscan alcanzar, algunos con éxito y otros aún siguen en la tarea de lograrlo. Según Damon Lindelof, productor ejecutivo del programa, la redención es la esencia central de la serie, ya que los personajes llegan a la isla y se ven enfrentados a solucionar los conflictos y errores que cometieron en sus vidas antes del accidente.

En el apartado 3.1 (Vida y Muerte) se ponía de relieve que cuando un personaje lograba la redención, moría. Ejemplo de ello las muertes de Michael, Boone, Shannon, Ana Lucía, Libby, Charlie, Eko, entre otros. Pero además algunos personajes siguen aún en la búsqueda de solucionar los errores del pasado, y

algunos que ya lo han logrado, juegan un papel importante en el desarrollo de la historia y su “misión” aún no ha terminado.

### ***¿Bendición o locura?***

A lo largo de las 6 temporadas el personaje de Hurley se ha transformado de un hombre que poseía muchas inseguridades por su aspecto físico y por pensar que su habilidad de ver a la gente que murió y comunicarse con ellos es un trastorno mental. Es por eso que al poco tiempo de salir de la isla, regresa al Hospital Psiquiátrico. Pero tiempo después, y al ser visitado por Jacob, es llevado a pensar que tal vez ver a sus amigos que murieron no es una locura, sino un don.

Con esta nueva perspectiva, regresa a la Isla y toma un nuevo papel, el de guía, al ser el único que puede comunicarse con Jacob después de su muerte, quien le da instrucciones claves para lo que se debe hacer.

### ***Sigan al líder***

Jack Shephard creció creyendo que no era lo suficientemente bueno para que la gente lo viera como un líder. Pero al llegar a la isla se ve enfrentado a superar esta situación y a hacerse cargo del grupo de sobrevivientes, quienes veían en él esa figura. Pero siempre vivía en conflicto con lo que veía y con lo que él creía. Al ser un hombre de ciencia, se negaba a aceptar que la Isla es un lugar especial, y por lo tanto se rehusaba a darle la razón a Locke en lo que decía. Su finalidad era lograr que todos salieran de la Isla y regresaran a sus vidas.

Pero al salir de la Isla la vida de Jack no mejoró. Siempre queriendo arreglar lo inevitable, dañó su relación con Kate y comenzó a tener problemas de alcohol y drogas, hasta el punto de querer acabar con su vida. Al enterarse de la muerte de Locke, Jack comprende que es necesario regresar a la Isla, y sigue todas las instrucciones para hacerlo, sin cuestionamientos, siendo este un gran avance.

Al regresar también acepta fácilmente el hecho que llegan a un tiempo diferente, y muchas veces habla acerca del “destino” y del “propósito” que tienen que



alcanzar. Es uno de los que lleva a cabo el plan de Daniel Faraday, cree en la existencia de Jacob y confía en Hurley. Apoya a Richard y no intenta influir en su decisión de morir, sino que prueba el destino. Ahora es un hombre de fe.

### ***Un estafador profesional***

La historia de Sawyer es otra que resalta por su transformación: un estafador que procuraba no enamorarse de nadie, llega a la isla y se transforma casi instantáneamente en el personaje más odiado por todos, por su concepción de que en la isla cada persona debía mirar conforme a sus propios intereses y no por lo demás. Pero poco a poco comienza a mostrar una faceta más amable, hasta el punto de hacer un sacrificio para que Kate saliera de la isla. Cuando se queda en compañía de Juliet, Daniel, Miles y Jin, Sawyer adopta la posición de líder que antes ostentaba Jack.

## **3.7 Renacimiento**

Hay muchos elementos dentro de la historia de LOST que ponen este tema como uno de los más importantes para el desarrollo de la misma. Y es que en la Isla cada uno de los personajes tiene la posibilidad de redimir lo que hicieron en el pasado, simboliza un nuevo comienzo en sus vidas y una oportunidad para vivir las cosas de manera diferente. De hecho eso es lo que Jacob quiere demostrar: que las personas son capaces de tomar buenas decisiones y que la naturaleza humana es fundamentalmente buena, y que lo hecho en el pasado no es importante una vez llegan a la Isla, ya que en ella pueden transformarse.

### ***Las reglas no aplican para Desmond***

Desmond Hume vivió gran parte de su vida pensando que era un cobarde. Esta cobardía le impidió seguir adelante en su relación con Penelope Widmore. Su complejo de sentirse inferior y sin propósito, se ve transformado en una responsabilidad al llegar a la Isla: llevar el destino del mundo en sus manos, al oprimir el botón. Más adelante Desmond descubre que puede ver el futuro y que las reglas en cuanto al tiempo no se aplican para él, dándose cuenta que

realmente es especial y valioso para el destino de la Isla. Esto lo lleva a pasar de ser un personaje secundario a ser la clave de muchos elementos necesarios para el destino de la Isla y de los sobrevivientes en general.

### ***La resurrección de Sayid***

El caso de Sayid no es de un renacimiento espiritual o un cambio en la forma de actuar con respecto a su pasado, sino una verdadera resurrección. Después de ser herido fatalmente por una bala en el episodio final de la Temporada 5 “The Incident”, Sayid se encuentra agonizando y es llevado al Templo por instrucciones de Jacob a Hurley (LA X<sup>23</sup>). Allí, muere ahogado. Pero minutos después, despierta causando gran asombro entre todos.

### **3.8 Liderazgo**

El liderazgo es otro tema que se trata con mucha frecuencia dentro de la serie, ya que cada grupo conformado necesita de alguien que guíe y tome decisiones. En la Isla, existen 2 líderes claros. Por un lado, está Jack quien es el que guía a los sobrevivientes y toma las decisiones del grupo, y por otro, Ben, líder del misterioso grupo de pobladores de la Isla, a quienes los sobrevivientes llaman: “Los Otros”. Estas dos personalidades tienen distintos modelos de liderazgo que serán explorados a continuación.

### ***Jack y los Sobrevivientes***

Como fue expresado anteriormente, Jack Shephard llega a la Isla lleno de inseguridades acerca de sus capacidades para liderar. Esta es realmente una posición que no desea ocupar pero que no puede evitar ya que ante todos los sobrevivientes, es él el que mediante su ejemplo y relativa calma puede tomar las mejores decisiones para el bienestar de todos. Es un líder innato, que sabe delegar responsabilidades en los otros de acuerdo a sus habilidades y que además sabe actuar con rapidez en medio de los eventos más graves. Esto le hizo merecedor del respeto de los demás. Pero también Jack posee debilidades en su

---

<sup>23</sup> Capítulo 1- Temporada 6

liderazgo, tales como su necesidad de controlar todas las cosas y de no poder “dejar ir” lo que es inevitable. Esta terquedad y orgullo le cuesta a veces tomar decisiones sabias, sino tomadas en momentos irracionales. Su impulsividad es otro aspecto que entorpece su liderazgo, ya que no piensa ni medita lo que va a hacer sino que reacciona, lo que cuesta la muerte de varios personajes.

### ***Benjamin Linus y Los Otros***

En el grupo de “Los Otros” la figura del Líder funciona radicalmente diferente a la de los sobrevivientes. El líder, dentro de este grupo, es escogido por Jacob, un ser que está a cargo de la Isla, y como tal, su puesto depende de la labor a desempeñar, de si la cumple o no. Y es sumamente frágil. Pero, por otra parte, algo que supone una ventaja muy grande para aquél que sea Líder, es que contará con su “gente” sin que sus decisiones sean cuestionadas. Poder prácticamente ilimitado.

Cuando Benjamin Linus llega a la Isla muy joven, no tarda en comprender que su lugar no es con la Iniciativa Dharma, sino con aquellos llamados “Los Hostiles”, y al cabo de unos años logra ser escogido como líder, tomando la decisión de desterrar a su antecesor, Charles Widmore, de la Isla para siempre. Linus es un hombre obsesionado por el poder y quien no genera simpatía entre su gente, pero todos siguen su obsesión por querer que las mujeres tengan hijos dentro de la Isla. Como líder es totalmente frío y no le importa poner la vida de los suyos en peligro con tal de mantener su posición. Esto a la larga le cuesta ser reemplazado por John Locke y desterrado también de la Isla al moverla en el tiempo.

### **3.9 Secretos**

Los personajes de LOST tienen muchos secretos de sus vidas pasadas que ocultan los unos de los otros. Estos son revelados poco a poco en el transcurso de la serie o sólo a unos pocos.

### ***Kate: nacida para correr***

Cuando los sobrevivientes descubren que un fugitivo iba a bordo del avión, no imaginaron que fuera Kate. El que descubre su secreto es Jack, al atender al policía encargado de llevarla de regreso a Los Angeles, Edward Mars. Jack no planeaba revelar este secreto pero Hurley lo descubre, y pronto todos lo saben a través de Sawyer.

### ***La parálisis de John Locke***

Por cuatro años John Locke estuvo en una silla de ruedas. Al llegar a la isla, puede caminar. Pero este secreto no es conocido por todos, primordialmente porque Locke no quiere exponerlo, sino a quienes él decida. El primero que lo sabe es Walt pero más adelante es revelado que Rose también conocía de su condición dado a que lo vio en el aeropuerto antes de abordar el avión.

### ***Sun no sólo habla coreano, entre otros secretos***

La relación de Sun y Jin antes de llegar a la Isla estaba en crisis. Jin a pesar de amarla, insistía en dominarla y no dejarla tomar sus decisiones. Por este motivo, Sun se refugia en un viejo amigo quien se ofrece a darle clases de inglés pero con quien además sostiene una relación extramatrimonial, de la que sólo se entera su padre. Al llegar a la Isla, Sun poco a poco va transformando su forma de ser, hasta lograr que Jin la reconozca como su esposa y no como a alguien a quien dominar. Es revelado que Sun sabe hablar inglés cuando se acerca a Michael y le explica las razones por las que Jin lo atacó en la playa. Más adelante Kate se da cuenta, y finalmente, por defender de nuevo a su esposo, tiene que hablar inglés ante todos. Pero este no es el único secreto de Sun. Su infidelidad, el conocimiento acerca de la infertilidad de Jin (la cual él ignora), el chantaje que tuvo que pagar a su suegra, entre otros, completan la lista de verdades que oculta este personaje.

### ***La adicción de Charlie a la heroína y su recuperación en la Isla***

Charlie Pace se vuelve drogadicto por la influencia de su hermano mayor y compañero de banda, Liam. Esta adicción a las drogas es la causa del fracaso de su proyecto musical. Pero mientras Liam supera su problema y es capaz de comenzar una nueva vida y una familia, Charlie insiste en llevar ese estilo de vida.

Al estrellarse, se une a Jack y Kate en su búsqueda de la Cabina del avión, pero con la intención de buscar las dosis que escondió en el baño<sup>24</sup>.

Este hecho no es conocido por nadie pero el único que lo intuye es John Locke, quien le propone un cambio de las drogas por la guitarra. Charlie acepta pero después le pide las drogas de regreso. Finalmente, toma la decisión de dejarlas por voluntad propia antes que las circunstancias lo obliguen, y las echa al fuego. Al poco tiempo, los efectos de la abstinencia son notados por Jack quien lo excusa ante el campamento manifestando que es “un resfriado”. Después, cuando Charlie cree que ha superado su problema, descubre el avión repleto de imágenes de la Virgen María con droga camuflada en su interior. Pero después de un tiempo, las lanza al mar, con lo que da por terminada esa adicción en su vida.

### **3.10 Visiones y Sueños**

La gran mayoría de personajes han experimentado tanto dentro como fuera de la Isla tener visiones o sueños, que les presentan en algunas ocasiones pruebas o tareas que tienen que llevar a cabo. Estas visiones son tan vívidas que el personaje cree que está sucediendo en realidad, pero todos son movidos y guiados por ellas hasta el objetivo final.

En ocasiones las visiones pueden ser de personas muertas que tienen relación de alguna forma con el personaje. En el caso de Hurley, él es visitado frecuentemente por personajes muertos tanto dentro como fuera de la Isla: Charlie, Eko, Ana Lucía, Michael, Jacob, entre otros.

---

<sup>24</sup> Piloto Parte 2. Temporada 1.

## 4. Personajes

### 4.1 Personajes Principales

- **Jack Shephard:** Médico cirujano de columna. Antes de llegar a la Isla se casa con Sarah, pero su matrimonio fracasa por la constante necesidad de arreglar todo, lo que lo lleva a obsesionarse con su trabajo. Viaja a Australia a buscar a su padre, con quien tiene problemas desde su infancia. Pero al llegar a Sidney descubre que éste ha muerto. Después del accidente se convierte en el líder de los sobrevivientes. Su personalidad es impulsiva, en ocasiones toma decisiones movido por sus emociones. Al salir de la Isla se convierte en alcohólico y dependiente a los antidepresivos. Pero a su regreso sufre una gran transformación.
- **Kate Austen:** Fugitiva. Después de asesinar a su padrastro, vive años huyendo. En Australia es capturada. En el vuelo de regreso, el avión se accidenta. Su secreto es descubierto por Jack. Es aventurera, tiene habilidades para seguir rastros, aprendidas de su padre. Mantiene una relación con Sawyer dentro de la Isla pero al salir de ella se compromete en matrimonio con Jack. Adopta a Aaron, hijo de Claire. Regresa a la Isla con la firme intención de encontrar a Claire y hacer que se reencuentre con su hijo.
- **James “Sawyer” Ford:** Estafador profesional. Antes del accidente, se dedicaba a conquistar mujeres casadas o en proceso de divorcio para quitarles el dinero de sus maridos. Se enamora de Cassidy a quien abandona y después se entera que tiene una hija. Guarda siempre una carta la cual escribió al culpable de la muerte de sus padres, Anthony Cooper, a quien jura encontrar y matar. Tiempo después de su llegada Locke lo conduce a donde está Cooper y lo asesina. Es uno de los personajes más odiados en la Isla al principio. A pesar de su aspecto, es educado y ama la lectura. Ingenioso. Le pone apodos a todos los

personajes. Sufre una transformación cuando tiene que asumir el papel del líder, pero después de la muerte de Juliet, vuelve a su carácter habitual.

- **John Locke:** Sobreviviente del vuelo. Antes del accidente estaba en silla de ruedas. Su propio padre lo manipuló para que le donara un riñón y después lo empujó por una ventana. Crece en hogares de paso ya que su madre tiene trastornos mentales. Cree en el destino y cuando llega a la Isla sabe que es un lugar especial. Tiene una fuerte comunión con la Isla y no desea salir ni que nadie salga de ella. Es escogido para reemplazar a Benjamin Linus como líder de Los Otros pero al comenzar los saltos en el tiempo de la Isla, es el único que los puede detener volviendo a la rueda congelada. Al salir de la Isla su objetivo es lograr que todos regresen, sin tener éxito por lo que intenta suicidarse pero es detenido por Benjamin Linus, quien después de obtener información de su parte, lo asesina. Su cuerpo es llevado de regreso a la Isla.
- **Hugo “Hurley” Reyes:** Joven de ascendencia latina con problemas de sobrepeso. Sufre de trastornos depresivos por lo que es llevado a un Hospital Psiquiátrico donde conoce a Leonard, un paciente que repite una secuencia de **Números**, (4, 8, 15, 16, 23, 42) con los cuales juega a la lotería al salir de ese lugar. Gana el sorteo pero comienza a ver que los números atrajeron mala suerte sobre su vida y la vida de quienes lo rodean, por lo que considera que está maldito. Viaja a Australia a conocer más acerca del origen de los números. En la Isla siempre está dispuesto a ayudar pero tiene un problema de adicción a la comida el cual supera con la ayuda de Libby, una sobreviviente de la parte trasera del avión. Hugo posee también la habilidad de comunicarse con los muertos, lo que aprovecha Jacob para darle instrucciones.
- **Jin y Sun Kwon:** Pareja de esposos coreanos. Jin trabaja para el padre de Sun. A su nombre comete crímenes los cuales justifica con la excusa de darle el estilo de vida que merece. Se avergüenza de su pasado y no le confiesa a Sun su origen, pero ella lo descubre. Sun, por su parte, es una

mujer que ha vivido sometida primero por su padre y luego por su esposo. Su relación está en crisis y uno de los aspectos más críticos es que no pueden concebir debido a la infertilidad de Sun (la cual Jin desconoce). Debido a su cercanía con un amigo que le enseña inglés, Sun le es infiel a Jin. En la Isla Jin descubre que Sun habla inglés. Conciben una hija en la isla pero Jin no la alcanza a conocer porque Sun da a luz al salir.

- **Sayid Jarrah:** Iraquí oficial de comunicaciones de la Guardia Republicana. Durante la Guerra del Golfo colaboró con el Ejército Norteamericano de quienes aprende técnicas de tortura. A nombre del régimen, tuvo que emplear sus conocimientos para torturar a su amor de la infancia y con quien mantiene una relación clandestina, Nadia. La ayuda a escapar y no la vuelve a ver hasta que hace un trato con el FBI, quienes le dan su locación exacta. Al viajar a verla, sucede el accidente. En la Isla sus habilidades son apreciadas por todos, las utiliza en Sawyer y jura no hacerlo más. Pero esta promesa es quebrantada en múltiples ocasiones. Hábil y fuerte, es imprescindible para las misiones de los sobrevivientes. Dentro de la Isla sostiene una relación con Shannon, quien muere. Al salir, se reencuentra con Nadia y se casan, pero ésta es asesinada. Regresa a la Isla dispuesto a cambiar las cosas pero no lo logra. Es herido fatalmente por Roger Linus y muere pero resucita, teniendo un cambio en su ser. Ahora no siente nada.
- **Claire Littleton:** Joven australiana. Llega a la Isla embarazada y da a luz a Aaron. Es medio hermana de Jack y ambos lo ignoran al conocerse, tiempo después lo descubren pero cada uno en circunstancias diferentes. Sostiene una relación con Charlie. En la Temporada 5 su personaje no aparece, volviendo en la Temporada 6 con un cambio en su carácter.
- **Charlie Pace:** Estrella de Rock de una banda llamada “Driveshaft”. Inglés. Adicto a las drogas. Viaja a Australia a buscar a su hermano para que regrese a la banda. Éste no acepta. En la Isla, Charlie se considera como un cobarde y un inútil, situación que va cambiando poco a poco. Conoce a Claire y se enamoran. Es de religión católica y cree firmemente que Aaron



debe ser bautizado a causa de una **visión** que tiene. Cuando se da la oportunidad de salir de la Isla, la única opción es nadar hacia una estación sumergida, llamada **The Looking Glass**, la cual bloquea las comunicaciones de la Isla y no deja enviar señales. Charlie toma esa responsabilidad y descubre que era su destino hacerlo porque la clave son las notas de una canción. Desactiva la señal y muere a causa de una granada que explota el vidrio del cuarto en el que se encuentra. Para evitar que Desmond muera, se encierra pero antes le deja un mensaje escrito en su mano: "NOT PENNY'S BOAT".<sup>25</sup>

- **Benjamin Linus:** Líder de Los Otros. De personalidad manipuladora. Reconoce que miente para lograr lo que quiere. Dice que nació en la Isla pero más adelante es revelado que llegó a ella a los 8 años con su padre, quien trabajaba para la Iniciativa Dharma. A causa de las malas relaciones con él, hace un trato con "Los Hostiles" como son llamados Los Otros por la Iniciativa Dharma. Asesina a su padre y se convierte en su líder. Dice acatar las órdenes de Jacob, pero en realidad jamás lo ha visto hasta el día que lo asesina por manipulación del "Hombre de Negro". Sufre de cáncer y por ese motivo se hace capturar por los sobrevivientes, mintiendo acerca de su nombre y origen, pero Sayid lo descubre. Luego, es liberado por Michael quien a cambio sale de la Isla. Es padre adoptivo de Alex, hija de Rousseau, a quien se la arrebató con sólo unas semanas de nacida. Su personaje aparece en la Temporada 2.
- **Desmond Hume:** Escocés. Habitante de la Escotilla por 3 años hasta que los sobrevivientes la abren. Llega a la Isla por un accidente que sufre en su bote, en el que recorría una carrera alrededor del mundo, en la que ingresa para demostrarle su valor a Charles Widmore, padre de Penélope, su novia. Antes de llegar a la Isla fue monje, soldado y es apresado por varios años. Su historia de amor con Penélope es quizá uno de los emblemas del programa, debido a que se enlaza con momentos críticos en el programa.

---

<sup>25</sup> "The Looking Glass" Episodio Final. Temporada 3.

Desmond es considerado como “especial”, posee la habilidad de ver el futuro y especialmente la muerte de Charlie, la cual intenta evitar muchas veces. Al salir de la Isla se reencuentra con Penélope con quien se casa y tiene un hijo, Charlie. En la Temporada 5 manifiesta su deseo de no regresar jamás a la Isla, a pesar que ésta aún lo “necesite”. Es llevado en la Temporada 6 de regreso a ella por Charles Widmore, quien lo necesita para sus planes.

- **Jacob:** Misterioso habitante de la Isla quien está a cargo de protegerla. Es él quien escoge quiénes llegan a ella, razón por la cual está invisible para el resto del mundo. Es el máximo líder de Los Otros, quienes nunca lo han visto pero siguen sus órdenes a través del líder de turno. La verdadera apariencia física de Jacob es revelada en *The Incident*, episodio final de la Temporada 5, donde además se descubre que no envejece y que visitó a algunos personajes en momentos críticos de sus vidas. En ese episodio también se descubre a su Némesis, quien jura matarlo y lo logra manipulando a Benjamin Linus.
- **Juliet Burke:** Fue llevada a la Isla por Benjamin Linus 3 años antes del accidente del vuelo Oceanic 815<sup>26</sup>. Es una doctora especializada en fertilidad, razón por la cual es reclutada por Los Otros para desarrollar su investigación en mujeres de la Isla. Lo intenta sin éxito al darse cuenta que las madres que conciben en ese lugar inevitablemente mueren. Su mayor deseo es regresar a casa al lado de su hermana y sobrino, deseo que promete cumplir Benjamin, pero no lo hace. En su lugar, la envía al campamento de los sobrevivientes ganándose la confianza de Jack, para determinar cuáles mujeres estaban embarazadas. Decide no seguir adelante el plan al verse descubierta y después que algunos salen de la Isla, se convierte en un gran apoyo para Sawyer, con quien mantiene una

---

<sup>26</sup> Not In Portland. Episodio 10. Temporada 3

relación. Al escuchar el plan de Jack, lo apoya, pero eventualmente muere por las heridas ocasionadas por una fuerte caída<sup>27</sup>.

- **Richard Alpert:** Misterioso habitante de la Isla. Trabaja para Jacob, quien le da el don de no envejecer<sup>28</sup>. Su papel es actuar como intermediario entre Jacob y el líder como consejero. Llega a la Isla a bordo del *Black Rock*, un barco de esclavos.
- **Michael Dawson:** Sobreviviente del accidente, padre de Walt. Traiciona a los demás al entregarlos a Los Otros para poder salir de la Isla. Mata a Ana Lucía y a Libby al liberar a Benjamin del lugar donde lo mantenían cautivo. Al salir, confiesa lo que hizo a su hijo y éste no lo perdona. Intenta suicidarse sin éxito hasta que es reclutado para infiltrarse en el buque carguero dirigido a la Isla, misión organizada por Charles Widmore. Muere como consecuencia de una explosión la cual intenta demorar el tiempo suficiente para que sus amigos abandonen el buque.
- **Walt Dawson:** Hijo de Michael. Es considerado como “especial” y sus habilidades son aún desconocidas. Al salir en la balsa, es secuestrado por Los Otros<sup>29</sup> quienes experimentan con él en un lugar llamado Habitación 23. Sale con su padre de la Isla.

## 4.2 Personajes Secundarios

- **Boone Carlisle:** Hermanastro de Shannon, a quien siempre intenta proteger. En la Isla se dedica a seguir a Locke en su intento por abrir la

---

<sup>27</sup> The Incident. Episodio Final Temporada 5.

<sup>28</sup> Ab Aeterno. Episodio 9. Temporada 6.

<sup>29</sup> Éxodo. Capítulo Final Temporada 1.

escotilla, pero muere a causa de una caída<sup>30</sup>. Regresa en una **visión** de Locke donde le hace saber que Eko necesita su ayuda.

- **Shannon Rutherford:** Hermanastra de Boone. Es considerada como una inútil hasta que conoce a Sayid. Es ella quien traduce el mensaje grabado por Rousseau.<sup>31</sup> Ayuda a Sayid en la traducción de los mapas y notas. Después de un tiempo establece una relación con él. Es ella quien tiene visiones de Walt después que este es secuestrado, y al querer perseguirlo, es asesinada accidentalmente por Ana Lucía.
- **Ana Lucía Cortés:** Sobreviviente de la parte trasera del avión. Asesinada por Michael.
- **Libby Smith:** Sobreviviente de la parte trasera del avión, también asesinada por Michael. Establece una relación con Hurley, a quien ayuda a vencer su adicción por la comida. Es ella quien antes de llegar a la Isla regala el bote a Desmond para que participe en la carrera alrededor del mundo. Su pasado es misterioso y su historia ha quedado inconclusa.
- **Mr. Eko:** Sobreviviente de la parte trasera del avión. En su pasado fue narcotraficante y líder de una mafia nigeriana, a la que ingresa para proteger a su hermano Yemi, quien muere intentando detener el envío de un cargamento de drogas. Se hace pasar por sacerdote y practica la fe católica. Bautiza a Aaron. Es asesinado por el “Humo Negro” mejor conocido como “El Monstruo”.
- **Rose y Bernard Nadler:** Pareja de esposos mayores. Están separados la primera temporada, ya que Bernard en el momento del accidente se encontraba en la parte trasera del avión. Al llegar al campamento de los sobrevivientes, se reencuentran. Deciden no salir de la Isla ni involucrarse en los conflictos de sus amigos.

---

<sup>30</sup> Do no harm. Episodio 20. Temporada 1.

<sup>31</sup> Piloto Parte 2. Episodio 2. Temporada 1.

- **Danielle Rousseau:** Francesa. Lleva 16 años en la Isla. Asesina a todo su equipo por considerarlos infectados. Madre de Alex, de quien es separada desde que nace. Es asesinada por el equipo de sicarios enviados por Charles Widmore para capturar a Benjamin Linus.
- **Alexandra Rousseau:** Hija de Danielle a quien conoce poco antes de su muerte. Es hija adoptiva de Benjamin, con quien posee una relación conflictiva. Es asesinada por Keamy, líder del equipo de sicarios enviados por Charles Widmore para capturar a Benjamin Linus.
- **Penélope Widmore:** Hija de Charles Widmore y esposa de Desmond Hume. Al estrellarse éste en la Isla, comienza su búsqueda. Lo logra localizar el día del evento electromagnético que destruye la Escotilla, y prepara un equipo para localizar la Isla. Se reencuentra con Desmond y tienen un hijo, llamado Charlie.
- **Charles Widmore:** Millonario Inglés. Antiguo líder de Los Otros. Durante su juventud tuvo una relación con Eloise Hawking, con quien concibió a Daniel. Es expulsado de la Isla por tener una hija con una “forastera”. Este hecho hace que tenga gran resentimiento por Benjamin, y es él quien organiza el equipo de personas a cargo de su localización y captura. Al ver que este plan fracasa, regresa a la Isla por medio de un submarino con un nuevo equipo. Se instala en la Isla Hidra, muy cerca de la Isla principal. Su objetivo e intenciones aún no están claras.
- **Eloise Hawking:** Madre de Daniel, quien también fue líder de Los Otros. Es una especie de “policía del destino” ya que considera que éste no debe ser cambiado y cualquier intento puede ser fatal. Es ella quien aconseja a Desmond no casarse con Penny. También es a ella a quien acuden los que lograron salir de la Isla para saber la manera de regresar. Posee un conocimiento que aún no es posible determinar.
- **Pierre Chang:** Miembro de la Iniciativa Dharma, científico quien preside la construcción de diversas estaciones en la Isla. Su personaje es introducido

desde la segunda temporada a través del video de inducción de la Estación Cisne (la escotilla). A medida que los sobrevivientes descubren nuevas estaciones, su imagen aparece en otros videos. Su papel toma importancia en la Temporada 5, donde se desarrolla la historia de la Iniciativa Dharma. Es padre de Miles Straume, quien crece pensando que fue abandonado. Sin embargo, es revelado que Chang obliga a su esposa a irse de la Isla para protegerla del Incidente.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> The Incident. Episodio Final Temporada 5.

### 4.3 Equipo científico del buque carguero

Estos personajes son introducidos a partir del final de la Temporada 3, teniendo especial relevancia a lo largo de la Temporada 4.

- **Naomi Dorrit:** Líder del equipo científico. Es quien recluta a los demás miembros. Aterrizó en la Isla sola, pero queda herida. Al recuperarse, revela que vienen a rescatarlos, hecho que se demuestra que no es cierto más adelante. Intenta comunicarse con el buque pero es imposible dado al bloqueo de las comunicaciones, hecho que hace que Charlie vaya hasta la estación de *The Looking Glass* y muera. Al desbloquear la señal, Naomi envía su ubicación exacta, permitiendo que el resto del equipo pueda llegar a la Isla. Pero al hacer esto, es herida por Locke y muere.
- **Daniel Faraday:** Físico. Hijo de Charles Widmore (hecho que ignora) y Eloise Hawking. Antes de llegar a la Isla realizaba experimentos para determinar si la conciencia humana podía viajar en el tiempo. Estos experimentos ocasionaron que su memoria fallara hasta el punto de no recordar hechos recientes. Es visitado por Charles Widmore quien le ofrece la oportunidad de ir a la Isla a desarrollar su investigación, prometiéndole que en ese lugar iba a ser sanado. Al llegar, es quien explica los fenómenos de saltos en el tiempo a los sobrevivientes y su teoría “Lo que pasó, pasó”, que considera que al transportarse al pasado no se debe intervenir en los hechos ya que esto no va a cambiar. Sin embargo, sabe que Desmond es la clave de todo y lo contacta para que se encuentre con su madre. Después que los saltos en el tiempo terminan y se unen a la Iniciativa Dharma, Daniel desarrolla una nueva teoría llamada “La Variable” por medio de la cual intenta cambiar los hechos para que los sobrevivientes nunca se estrellen en la Isla y puedan seguir sus vidas normalmente. Es asesinado por su propia madre.
- **Frank Lapidus:** Piloto. Originalmente era él quien iba a pilotear el avión del vuelo Oceanic 815. Es reclutado para manejar el helicóptero del carguero

hasta la Isla, y transportar personal. Tiene problemas de alcohol, que supera al salir de la Isla. Coincidentalmente pilotea el vuelo Ajira 316 que lleva de regreso a la Isla a quienes salieron de ella. Es considerado como un candidato para reemplazar a Jacob.

- **Miles Straume:** Psíquico con la habilidad de comunicarse con los muertos al estar en contacto con sus cadáveres. Su misión es encontrar a Benjamin Linus, a quien chantajea, pero realmente acepta hacer parte del equipo para tener alguna pista acerca de su padre, miembro de la Iniciativa Dharma, Pierre Chang.



## 5. Conflictos

A lo largo de sus seis temporadas, la serie plantea en su historia conflictos que son comunes a sus personajes y al desarrollo de la historia en general. Dentro de los temas desarrollados anteriormente se ponía de relieve el conflicto entre el *Bien* y el *Mal*, simbolizados con frecuencia en el color blanco y el negro; así como también el conflicto entre *Destino* y *Libre Albedrío*, siendo este un gran elemento narrativo dentro de la historia de la serie.

Otro punto es el conflicto entre *Padres* e *Hijos*, algo que comparten la mayoría de personajes, quienes están determinados a partir de sus historias personales y de crianza. Esto genera no sólo inseguridades en ellos, sino que muchos de los errores que cometen son por causa de estas relaciones.

Existen, además otros temas de conflicto en LOST que serán explorados a continuación.

### **“Si no podemos vivir juntos, moriremos solos”**

Sin duda el problema fundamental de la primera temporada es el tratar de que tantas personalidades distintas, de culturas divergentes, nacionalidades diversas, puedan coexistir sin problemas. El racismo es un problema que aunque no se aborda directamente, queda claro desde el episodio piloto. En él, vemos que la primera sospecha acerca de la causa del accidente es que fue un ataque terrorista. Y ¿quién es el señalado? El único con rasgos del medio oriente: Sayid. Por otro lado, tenemos el conflicto entre Jin, quien es coreano, y Michael, norteamericano de raza negra. Para Michael, la causa del ataque de Jin hacia él es por su color de piel, hecho reforzado por la problemática que se vive en los Estados Unidos entre inmigrantes coreanos y negros.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> La razón de este conflicto racial consiste en que “la demografía del Sur de Los Ángeles de barrios históricamente negros cambió cuando los hispanos y coreanos compraron licorerías y tiendas antiguamente dirigidos por negros. La competencia entre razas por el mercado de trabajo y la pequeña empresa encrespó los ánimos. En concreto, durante los 80, la mayoría del personal negro de jardinería del centro de la urbe fue despedido, y reemplazado por latinos que, al no estar sindicados, cobraban la mitad que sus predecesores. La fractura entre empresas propiedad de coreanos y la población negra a la que servían era especialmente pronunciada. La comunidad

Las tensiones a causa de la convivencia causan rupturas dentro del grupo, hecho que se agrava cuando comienza a escasear el agua y demás alimentos. Al ver esta situación, Jack expresa esta frase: “Si no podemos vivir juntos, moriremos solos”, la cual es repetida a lo largo de momentos clave del programa, para recordar que para asegurar la supervivencia, es necesaria la unión. Choca esta percepción con la filosofía de Sawyer: “*Every man for himself*” o “*Cada quien por lo suyo*”. Llama la atención que no hay ningún problema en cuanto a la figura del líder, ya que todos ven en Jack a quien seguir.

### ***Hombre de Ciencia, Hombre de Fe***

El programa plantea el conflicto además entre la fe y la ciencia, representado en las figuras de Jack y Locke. Por un lado, Jack, es el médico que siente que debe arreglar todo y no es capaz de dejar ir lo que es inevitable. John por su parte es un hombre que cree que es especial y que tiene un propósito, como todos los que están en la Isla, y que deben descubrirlo. Estas dos visiones constantemente chocan. Pero el conflicto real es creer o no que la Isla es un lugar especial. Jack se niega a creerlo por temporadas; es hasta que sale de ella y regresa a su vida que descubre que algo le falta, hasta que exclama a Kate “Tenemos que volver” en el episodio final de la Temporada 3 “*Through the looking glass*”.

## **6. Tiempo**

### **6.1 El accidente**

Ocurrido el 22 de Septiembre del 2004. El vuelo 815 de la aerolínea Oceanic sale de Sidney (Australia) con destino a Los Angeles. Después de varias horas de vuelo se reportan fallas en el sistema de navegación y el piloto decide dar la vuelta sin poderlo comunicar a la torre de control.

---

*negra se quejaba de malos tratos por parte de los tenderos, y de unos precios excesivos.”* Tomado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Disturbios\\_de\\_Los\\_%C3%81ngeles\\_en\\_1992](http://es.wikipedia.org/wiki/Disturbios_de_Los_%C3%81ngeles_en_1992)

## **6.2 Flashbacks (Pre-accidente)**

Abarca los episodios sucedidos en la vida de los personajes antes del vuelo. Pueden ser de su infancia, o de eventos que sean importantes narrativamente.

## **6.3 Flashforwards (Post-accidente)**

Abarca los episodios sucedidos en la vida de los personajes que logran salir de la isla: Jack, Kate, Sayid, Hurley, Sun, Aaron, Desmond y Frank, desde su salida de la misma hasta 3 años después. (2004-2007) Estos eventos son introducidos a partir del final de la tercera temporada hasta la quinta temporada, cuando regresan.

## **6.4 Timeshifts (Saltos en el tiempo)**

Ocurren desde la salida del grupo de la Isla, a causa del movimiento hecho por Ben y los sufren quienes permanecieron en la misma. Estos saltos en el tiempo van desde el año 1954 hasta el año 1974, cuando paran. A partir de ahí los personajes viven 3 años de sus vidas en la Iniciativa Dharma, hasta 1977.

## **6.5 Post-retorno**

Mientras algunos personajes regresan a 1977, otros por extrañas razones siguen en el año de 2007, ocasionando 2 líneas de tiempo: 1977 y 2007. Estas se unen a partir del Incidente. (Episodio final Temporada 5)

## **6.6 Realidad Paralela o “Flash Sideways”**

A partir del Incidente, y desde el inicio de la Temporada 6, los episodios en la serie son divididos en los eventos que ocurren en la Isla Post-Incidente (2007) y la exploración de una realidad paralela en la que los personajes aterrizan en Los Angeles. (2004).

## **7. Espacio**

A continuación se detallan las locaciones más importantes y lugares referenciados en la historia. La serie es grabada en su totalidad en la isla de Oahu (Hawaii).

### ***La Isla***

Es la locación central de la serie. Su ubicación es incierta dado a sus constantes movimientos en el tiempo y el espacio, pero se atribuye que está localizada en el Pacífico Sur dada la trayectoria que llevaba el vuelo Oceanic 815.

### ***Sidney (Australia)***

De esta ciudad sale el vuelo Oceanic 815 que se estrella en la Isla.

### ***Los Angeles, California (USA)***

A esta ciudad se dirigen los pasajeros del vuelo Oceanic 815.

### ***Seúl (Corea del Sur)***

Ciudad de origen de Jin y Sun Kwon.

### ***Londres (Inglaterra)***

En esta ciudad se desarrollan varios flashbacks de diferentes personajes: Charlie Pace, Charles Widmore, Desmond Hume, Penelope Widmore, Sun Kwon.

## **8. Misterios**

El género de la serie es fundamentalmente el drama, pero tiene elementos claros de ciencia ficción y misterio que enriquecen la historia, que se explorarán a continuación.

### **8.1 Los Números**

Su significado y propósito es desconocido. A través de la historia, se repite una secuencia de números: 4 8 15 16 23 42. Éstos son utilizados por Hurley para

ganar la lotería con consecuencias desfavorables. Además, se encuentran inscritos en la puerta de La Escotilla y son ingresados cada 108 minutos en la computadora de esa estación.

Según Damon Lindelof, productor ejecutivo de la serie, los números son los valores de la ecuación Valenzetti, una fórmula matemática diseñada para predecir el final de la humanidad. Según Lindelof, esta ecuación fue utilizada por la Iniciativa Dharma para intentar cambiar las variables en la ecuación para evitar que eso sucediera.<sup>34</sup>

Más adelante, en el episodio *Lighthouse* (Temporada 6) se descubre que cada “candidato” a reemplazar a Jacob tiene un número asignado, de esta forma:

- 4- Locke
- 8- Hurley
- 15- Sawyer
- 16- Sayid
- 23- Jack
- 42- Kwon (es desconocido si se refiere a Jin o a Sun)

## 8.2 Los susurros

Este es un fenómeno misterioso que durante las 6 temporadas de la serie estuvo sin resolver. Los susurros son escuchados generalmente cuando Los Otros se acercan, o en situaciones de peligro de algún personaje dentro de la Isla, inclusive han sido escuchados fuera de la Isla, generalmente mientras preceden una visión de un personaje que ya murió o se encuentra a una distancia considerable. Otro momento donde se escuchan los susurros es mientras se acerca el Humo Negro o Monstruo como también es conocido.

En el episodio 12 de la Temporada 6 “*Everybody Loves Hugo*” es revelada la naturaleza de los susurros, como pertenecientes a personas muertas dentro de la Isla cuyas almas se encuentran detenidas en ella; intentando comunicarse con

---

<sup>34</sup> Tomado de [http://lostopedia.wikia.com/wiki/The\\_Numbers](http://lostopedia.wikia.com/wiki/The_Numbers)

quienes la habitan. Los susurros son escuchados por primera vez por Sayid en la jungla en el episodio “*Solitary*”<sup>35</sup>.

### **8.3 Propiedades Curativas de la Isla**

La Isla es considerada como un lugar especial. Desde la curación de la parálisis de Locke, el cáncer de Rose, la infertilidad de Jin, e inclusive la “resurrección” de Sayid, hasta la rapidez con que se sanan las heridas dentro de la misma, son manifestadas sus propiedades curativas. Los orígenes de estas propiedades son inciertos, y es manifestado que no funcionan en todos los habitantes de la misma, como por ejemplo Ben, quien a pesar de haber sido curado una vez de una herida de bala propinada por Sayid contrae cáncer terminal dentro de la misma, no teniendo otra opción que secuestrar y manipular a Jack para ser sanado.

Pero estos efectos curativos no son exclusivos de la Isla sino que se le atribuyen a Jacob. En el caso de la hermana de Juliet, quien sufría de cáncer, es manifestado por Ben que Jacob la había sanado. Además, en el episodio “*The Incident*” cuando Locke cae de la ventana de un octavo piso de un edificio, Jacob se acerca y lo toca, esto hace que Locke milagrosamente despierte y quede vivo.

### **8.4 El monstruo**

Esta misteriosa aparición se le conoce también con el nombre de “Humo Negro”, aunque también es identificado como un “sistema de seguridad” que protege la Isla. Desde el primer episodio, este fenómeno amenaza la “seguridad” de los sobrevivientes.

Poco a poco se descubre que “El Monstruo” trabaja para alguien, que tiene además la facultad de juzgar y perdonar a quienes considere que tienen arrepentimiento por lo hecho. Es una especie de impartidor de justicia. Sin embargo, en la Temporada 6 es revelado que es en realidad la forma no corpórea

---

<sup>35</sup> Episodio 9. Temporada 1.

del llamado “Hombre de Negro” o Némesis de Jacob. Sus intenciones y verdadera naturaleza aún permanecen sin resolver.





## **CAPÍTULO II. LENGUAJE AUDIOVISUAL**

Para lograr un entendimiento general de cuáles son los elementos dentro de la narrativa audiovisual y los aspectos técnicos que no sólo sirven de soporte a la historia, sino que además la enriquecen y aumentan su importancia dentro del desarrollo de las series de ficción, es necesario hacer un análisis que determine uno a uno cuáles son estos aspectos y además cómo apoyan la trama y sirven para lograr el objetivo general de la misma.

A nivel de producción, LOST maneja elementos únicos que la diferencian de la gran mayoría de series de su género: grandes equipos trasladados a la isla de Oahu, en Hawaii, donde sus locaciones ofrecen escenarios con gran capacidad de adaptación a la historia, en ellos se han recreado paisajes de diversas partes del mundo, como Irak, Sudán, Londres, Santo Domingo, entre otros.

En este capítulo se desarrollará todo lo relevante a nivel de lenguaje audiovisual, producto de un análisis de la muestra total de 18 Capítulos de la serie.

## 1. Movimientos de Cámaras

En este punto, el análisis se centra en analizar cómo son utilizados los movimientos de cámaras para apoyar la narrativa de la serie. LOST se caracteriza por emplear en su producción un extenso equipo de personas dedicadas a hacer de ésta una serie impecable en términos de lenguaje audiovisual.

Es por esto, que no sorprende que se aprecien en los capítulos, movimientos de cámaras complejos, seguimientos, uso de steady-cams, dolly, entre otros. El primer ejemplo de esto lo vemos iniciando la serie, en el Piloto. En este capítulo se evidencia la calidad de la serie en materia audiovisual: vemos a Jack acostado en el piso, e inmediatamente la cámara sube con una grúa para mostrarnos más del escenario.

Cuando Jack se incorpora, y trata de asimilar lo que sucede, corre a través de la selva para encontrarse con los sobrevivientes. Aquí, vemos un travelling horizontal que sigue a Jack mientras atraviesa un bosque de bambú, hasta llegar a la playa. En esta secuencia inicial el director quiere situarnos en el escenario: primero la jungla y después el lugar del accidente y donde los sobrevivientes vivirán por las siguientes temporadas: la playa. Se muestra a través de un paneo desde el punto de vista de Jack.

Cuando el protagonista llega al lugar del desastre, la cámara comienza a mostrar a través de barridos, emulando la confusión que reina después del desastre, y mientras Jack corre, grúas y tomas aéreas lo sitúan como el centro de la acción.

Más adelante, los sobrevivientes se encuentran más tranquilos pero se escuchan ruidos extraños que vienen de la jungla. De esta forma se reúnen y una panorámica circular muestra las expresiones de terror, sorpresa, angustia y falsa calma de algunos. Se aprecian también zoom-ins para llegar a un primer plano de sus rostros.

## **2. Planos y Ángulos**

La composición audiovisual, de planos y ángulos, ayuda a hacer énfasis en aspectos, personajes o elementos, con el propósito de hacer que el espectador se concentre en ellos. De esta forma, cuando se muestra un ojo abriéndose en primerísimo primer plano como tema recurrente en los capítulos, quiere preparar al televidente para que éste esté atento a lo que viene.

Se destacan en la narrativa de LOST el uso de planos cenitales y contracenitales, así, cuando en la secuencia inicial se muestra a Jack en el piso, en medio de la selva, también se aprecia lo que él ve desde su punto de vista, árboles inmensos que no le dejan ver el cielo ni apreciar exactamente dónde está.

Planos generales y panorámicos sitúan al espectador en la isla, le muestran más ampliamente dónde se encuentran los sobrevivientes, describen locaciones, en suma, le enseñan al televidente la Isla y la magnitud de la extensión de la misma.

Todos estos aspectos son mostrados con detalle en el video educativo producto de la presente investigación: “UNA MIRADA AL MUNDO DE LOST”

### **13. Sonido y Musicalización**

Dentro de cualquier producción, la música y la edición de sonido son parte vital pues refuerzan las situaciones, crean suspenso, apoyan el ritmo de la narrativa y transmiten sentimientos, de esta manera constituyen los elementos emotivos dentro del lenguaje audiovisual.

Como la Isla no es un lugar común, pronto se descubren sonidos que no son usuales en la cotidianidad, como es el de la jungla, los animales, y el sonido del monstruo. Ese último es un sonido metálico, casi como un “tac tac tac”, tomado de los sonidos de máquinas registradoras e impresoras de recibos por los productores de la serie.

Otro aspecto importante dentro de la serie es la música. Compuesta por Michael Giacchino, ganador de diversos premios Emmys por la banda sonora de esta serie y del Oscar por la película UP. El soundtrack de esta serie fue puesto en escena por la “Hollywood Studio Symphony”. Giacchino utilizó pedazos del avión donde se grabó el piloto, para darle un sentido diferente a la música.

Las canciones acompañan cada momento que pasan los sobrevivientes, sean de suspenso, tristeza, magnifican las escenas, crean contraste entre ellas. Ejemplo de esto es la escena de la muerte de Boone al finalizar la Temporada 1. Esta escena es una de las más representativas en LOST ya que muestra el equilibrio entre la vida y la muerte. Los guionistas presentan el contraste entre este hecho y el nacimiento de una nueva vida, el hijo de Claire, Aaron. La canción que presenta este evento es “Booneral” y es un recordatorio de la fragilidad y al mismo tiempo, del milagro de la vida.



### CAPÍTULO III. TÉCNICAS NARRATIVAS

En el estudio y análisis de un guión, las técnicas o estructuras narrativas son un aspecto fundamental a resolver ya que definen la manera cómo el espectador recibe el mensaje seleccionado. El guionista es el creador de un mundo donde él decide cómo organizar la acción y el orden en el que presenta los hechos, e inclusive el ritmo de éstos, anticipando los hechos o posponiéndolos, ocultando datos y esperar el momento oportuno para revelarlos, centrar la atención del televidente en determinados hechos, dejar pistas en el desarrollo de la trama que sean imperceptibles para algunos, etc.

El orden de los acontecimientos en LOST es quizás uno de los elementos más cautivantes de la serie ya que exigen una capacidad de atención del televidente dado a su complejidad. El referente de tiempo más claro es con el que arranca la historia: el accidente del vuelo Oceanic 815, 22 de septiembre del 2004. A partir de ese hecho son mostrados acontecimientos ocurridos antes y después del accidente. Pero la imaginación de los guionistas no se queda allí: introducen una nueva forma de contar la historia y es a través de una técnica llamada **Flash Sideways**, donde se exploran 2 realidades alternas. De esta forma, LOST introduce nuevas maneras de narrar que enriquecen la historia y le dan un tono único.

## 1. Flashback (*analepsis*)

En LOST, los *flashbacks* nos llevan a los eventos que tuvieron lugar antes de la secuencia de sucesos primaria de la historia. Es decir, todo lo que sucedió en la vida de los personajes antes del 22 de septiembre del 2004, día en que comienza la historia de los sobrevivientes del vuelo Oceanic 815.

Los *flashbacks* son, sin duda, un componente especial que hace que esta serie sea única en su género. Mediante esta técnica se puede explorar a fondo los conflictos de los personajes, sus creencias, las conexiones entre ellos, y toda la mitología que encierra la serie en torno a ellos.

### 1.1 Temporadas

Las tres primeras temporadas se caracterizaron por emplear los flashbacks como técnica narrativa para apoyar los sucesos que se estaban desarrollando en la Isla. Pero además, de los episodios analizados en las siguientes temporadas (4, 5 y 6) también utilizan flashbacks los siguientes:

- The Constant (Temporada 4): Centrado en Desmond.
- The Variable (Temporada 5): Centrado en Daniel Faraday.
- The Incident (Temporada 5): Centrado en Jacob, Jack, Kate, Sawyer, Hurley, Sayid, Jin y Sun.<sup>36</sup>
- Ab Aeterno (Temporada 6): Centrado en Richard Alpert.

### 1.2 Generalidades

Cada episodio que contiene un flashback dentro de su estructura narrativa cumple una serie de aspectos generales que ayudan al televidente a identificarlos y los

---

<sup>36</sup> Este capítulo presenta la interacción de Jacob con estos personajes antes de su llegada a la Isla pero también a su salida de la misma y antes de su regreso.



guían para la comprensión de los hechos presentados. Estos aspectos o reglas generales son:

### ***Eventos***

Como regla general en las dos primeras temporadas, los flashbacks presentaban eventos sucedidos antes del accidente. Lo que quiere decir que cada episodio tenía un personaje central quien era explorado a través de un retroceso en la narración.

Esta norma fue usual hasta que en la segunda temporada son introducidos a la historia un nuevo grupo de sobrevivientes quienes estaban en la cola del avión. Así que era necesario para la historia conocer qué sucedió en “su parte de la isla” durante los 48 días que los dos grupos de sobrevivientes estuvieron separados, desde su punto de vista.<sup>37</sup>

Otros eventos tienen lugar después que un grupo de sobrevivientes logra salir de la Isla. Pero mientras el tiempo en la Isla transcurre de una forma diferente, por fuera de ella pasan los años normalmente. Por eso también son considerados como flashbacks, teniendo como referente el tiempo en la Isla.

### ***Sonido***

Cada flashback comienza con un sonido característico que onomatopéyicamente se escribe “Woosh”. Este sonido indica que a continuación el personaje que aparece en pantalla va a tener un flashback.

### ***Personajes***

Generalmente el personaje central del episodio es quien es objeto del flashback. Aunque en algunos capítulos se ha presentado que se presenta de varios

---

<sup>37</sup> “The Other 48 days” episodio 7 – Temporada 2

personajes en simultáneo, como en *The Incident*<sup>38</sup>, los episodios Piloto parte 1 y 2 de la primera temporada, *Éxodo* de la segunda temporada, entre otros.

Así también, un flashback desde el punto de vista de un personaje puede involucrar a otros. O cambiar el punto de vista de un personaje a otro como es el caso de *“A tale of two cities”*<sup>39</sup> donde comienza el episodio con una serie de flashbacks desde el punto de vista de Juliet y luego se alternan con los de Jack.

### **1.3 Análisis de Flashbacks por episodio**

La muestra de episodios analizados fue de 18 divididos en las seis temporadas que tuvo la serie en total. Estos episodios presentaban una diversidad de técnicas narrativas entre las que se detallan a continuación si emplearon o no Flashbacks, y centrados en qué personaje.

---

<sup>38</sup> Episodio final temporada 5

<sup>39</sup> Episodio 1 temporada 3

<b>Episodio</b>	<b>Temporada</b>	<b>Flashback</b>	<b>Personaje (s)</b>
Piloto	1	Sí	Jack / Charlie /Kate
White Rabbit	1	Sí	Jack
Éxodo	1	Sí	Walt /Jack / Kate / Sawyer
Man of Science, Man of Faith	2	Sí	Jack
Lockdown	2	Sí	Locke
A tale of two cities	3	Sí	Juliet / Jack
Flashes before your eyes	3	Sí	Desmond
Through the looking glass	3	No	Jack
The beginning of the end	4	No	Hurley
The Constant	4	Sí	Desmond
There's no place like home	4	No	Oceanic Six: (Jack, Kate, Sayid, Hurley, Sun, Aaron)
Because you left	5	No	Jack / Ben
The Variable	5	Sí	Daniel
The Incident	5	Sí	Jacob/Jack/Kate/Sawyer Sayid/ Jin/ Sun
LA X	6	No	Pasajeros Oceanic 815
The Substitute	6	No	Locke
Ab Aeterno	6	Sí	Richard Alpert

## 2. Flashforward (*prolepsis*)

Esta técnica narrativa consiste en mostrar eventos que sucederán después de la línea de tiempo original. En LOST, los *flashforwards* son introducidos al final de la tercera temporada, en el episodio “Through the looking glass” el cual muestra a varios personajes que logran salir de la isla. Este episodio final prepara al televidente para lo que sucederá en la cuarta temporada, la cual se centra básicamente en Flashforwards que complementan lo que sucede en la isla.

### 2.1 Temporadas

La temporada 4 es en la que predomina el uso de *Flashbacks* para mostrarnos cómo es la vida de los sobrevivientes que logran salir de la vida y toda la historia que tuvieron que crear para proteger a quienes quedaron atrás.

Los personajes que logran salir de la Isla son llamados los “Oceanic Six” y son: Sun, Aaron, Kate, Jack, Sayid y Hurley. Estos son presentados ante la prensa como los únicos sobrevivientes del vuelo Oceanic 815. Pero, adicionalmente, también logran escapar Desmond y Frank Lapidus quienes como no viajaban en el avión, regresan a sus vidas sin ser detectados. La Isla continúa en secreto para el resto del mundo.

En la Temporada 5 encontramos *Flashforwards* en un par de episodios que aunque no fueron parte del análisis de este trabajo de grado, vale la pena mencionar por su importancia en la narrativa de la serie, estos capítulos son “316” que hace referencia al vuelo Ajira 316 donde los sobrevivientes que logran salir de la Isla regresan a ella (paradójicamente, Frank Lapidus es quien pilotea el avión), y “La Fleur” centrado en Sawyer y en su vida 3 años después que los “Oceanic Six” salen de la Isla. En ese período la Isla se comienza a mover a través del tiempo hasta detenerse, finalmente, en 1977.

Finalmente, como se expresó anteriormente, en el episodio “Trough the looking glass” es donde se explora por primera vez el uso de *Flashforwards* en LOST. Sólo se hace evidente que ellos logran salir de la Isla al final del episodio con la frase que Jack le dice a Kate en el último minuto de ese episodio: “*We have to go back, Kate. We have to go back!*” (Tenemos que regresar, Kate. ¡Tenemos que regresar!).

## 2.2 Generalidades

Al igual que los Flashbacks, los Flashforwards también cumplen una serie de normas generales en cada episodio que le indican al televidente que está viendo un episodio que ocurrirá en el futuro.

- Como regla general, los capítulos que contienen *flashforwards* inician con uno de ellos y luego muestran la acción del personaje cuando aún está dentro de la Isla.
- El televidente es inducido a creer que mientras ve un *flashforward*, las acciones ocurren antes de la llegada del personaje a la Isla (flashback) pero después descubre que son eventos posteriores.
- Los flashforwards tienen como centro los personajes que lograron salir de la Isla a excepción los que vemos en la Temporada 5 (316 y La Fleur).
- Los flashforwards generalmente cuentan con la presencia de personajes que murieron en la Isla (Charlie, Ana Lucia, Libby) quienes llevan un mensaje: hay que regresar.
- Un episodio especial por combinar tanto flashbacks como flashforwards, es “Ji Yeon” en la temporada 4. Eventos de antes de llegar a la isla se yuxtaponen con eventos que suceden después, haciendo que el televidente crea que están ocurriendo simultáneamente, sólo haciéndose evidente que son dos líneas de tiempo diferentes al final del capítulo.

- No hay sonidos ni efectos que permitan separar un flashforward de la acción que sucede en la línea de tiempo original. Sólo cortes a negro o cortes a comerciales. Generalmente se le dedica a los flashforwards un acto completo para separarlos de lo que ocurre dentro de la Isla.

### **2.3 Análisis de Flashforwards por episodio**

La muestra de episodios analizados fue de 18 divididos en las seis temporadas que tuvo la serie en total. Estos episodios presentaban una diversidad de técnicas narrativas entre las que se detallan a continuación si emplearon Flashforwards, centrados en qué personaje, y se agrega en qué lugar del mundo tuvo lugar el flashforward para contextualizarlo con el desarrollo de la historia en general.

<b>Episodio</b>	<b>Temporada</b>	<b>Flashforward</b>	<b>Personaje (s)</b>	<b>Lugar</b>
Through the looking glass	3	Sí	Jack	Los Angeles
The beginning of the end	4	Sí	Hurley	Los Angeles
There's no place like home	4	Sí	Oceanic Six	Los Angeles / Corea / Londres

### 3. Flash-sideways o Alternative Timeline (*Realidad Alternativa*)

A partir de la sexta y última temporada de la serie, los guionistas decidieron emplear una nueva técnica narrativa llamada “Flash Sideways” para explicar los eventos sucedidos a causa de la detonación de la bomba de hidrógeno, conocida como “Jughead”, al final de la quinta temporada, en el episodio “The Incident”.

Para comprender el porqué del uso de esta técnica es necesario contextualizar los hechos que sucedieron en la temporada 5. Es en esa temporada cuando los sobrevivientes son conscientes que deben regresar a la Isla para detener los flashes a través del tiempo que ponían en riesgo la vida de quienes se quedaron en la Isla. Después de regresar, vemos que mientras un grupo llega a 1977, (fecha en la que se detuvieron los flashes en la Isla), otros aparecen en el 2007, en la línea de tiempo original, donde pasaron los 3 años exactos que los Oceanic Six estuvieron por fuera de la Isla.

Entonces, se hace necesario que para que esas 2 líneas de tiempo (1977 y 2007) se unan y por consiguiente, todo el grupo de sobrevivientes pueda reunirse nuevamente, tiene que ocurrir un evento con la suficiente fuerza electromagnética que permita manipular el tiempo para evitar la llegada de los sobrevivientes a la Isla, y todos los eventos desafortunados que vinieron a causa del accidente del vuelo Oceanic 815. Estos hechos y su explicación lógica son explorados en el episodio “The Variable” de la quinta temporada.

Jack, al ver que existe la posibilidad de cambiar lo que pasó, decide seguir con el plan trazado por Daniel Faraday, el cual consistía en detonar una bomba de hidrógeno que se encontraba en la Isla desde 1953 aproximadamente, traída por el ejército de los Estados Unidos a ese lugar.<sup>40</sup> El lugar de la explosión debía ser en la construcción de la estación “The Swan” (El cisne) o mejor conocida como “La

---

<sup>40</sup> “Jughead” episodio 3 temporada 5.



Escotilla” descubierta por los sobrevivientes al final de la temporada 1 y donde se desarrollan la mayor cantidad de hechos de la temporada 2.

Este lugar es escogido ya que si la escotilla no fue construida, el avión no se habría accidentado. Es necesario recordar que es Desmond el encargado de oprimir un botón cada 108 minutos, y el día que no lo hizo, el avión cayó en la Isla. Al final de la temporada 5, en el episodio “The Incident”, es detonada la bomba por Juliet y esto causa que veamos en la temporada 6 esta “realidad paralela” que nos muestran los guionistas en la temporada 6.

### **3.1 Temporadas**

Como fue explicado anteriormente, los *Flash-sideways* son utilizados como técnica narrativa en todo el desarrollo de la sexta temporada, a excepción del episodio “Ab Aeterno” que es desarrollado en forma de Flashback de la vida de Richard Alpert.

### **3.2 Generalidades**

La estructura de los flash-sideways es un poco más complicada que la de los flashbacks y flashforwards. Por lo tanto, es más difícil para el televidente determinar cuál de las líneas de tiempo es “real”, y si la que nos muestran los flash-sideways son un sueño o si es realmente lo que sucedió.

### ***Sonido***

Al igual que en los flashbacks, los flash-sideways se caracterizan por poseer un sonido especial que ayuda en la transición. Este sonido es asimilable al de la bomba al detonarse al final de la temporada 5.

### ***Personajes***

Un aspecto que llama la atención de esta técnica es que muestra a todos los personajes que abordaron el vuelo Oceanic 815 originalmente, inclusive a los que murieron en la Isla o a consecuencia del accidente. Un aspecto interesante, a su vez, es la presencia de Desmond a bordo del avión, lo que no pasaba en la línea de tiempo original ya que éste se encontraba en la Isla en esa fecha.

Es precisamente Desmond un personaje que adquiere especial importancia en esta “realidad alterna”, ya que actúa como un puente entre las dos realidades que se desarrollan simultáneamente a lo largo de la temporada 6.

### **3.3 Alteraciones a la historia original**

Si bien esta realidad hace creer al televidente que son los eventos sucedidos si el avión no se hubiera estrellado, o inclusive que realmente la bomba surtió efecto, en esta línea de tiempo se notan claras diferencias con la historia original, variaciones que son exploradas a continuación.

#### ***La Isla hundida en el fondo del océano***

Uno de los eventos más impactantes al inicio de la temporada sucede en el episodio “LA X” donde los pasajeros del vuelo Oceanic 815 aterrizan en Los Angeles. Al inicio del episodio vemos la misma secuencia de eventos del episodio “Piloto” (Temporada 1) con la diferencia que la turbulencia no hace que el avión se parta en dos, sino que es momentánea. Después vemos a Jack respirar tranquilamente y la cámara enfoca el mar, y en el fondo de él la isla sumergida completamente.

#### ***Jin y Sun: Amantes clandestinos***

Estos personajes no están casados en esta línea de tiempo. Mientras Jin sigue trabajando para el padre de Sun, éstos mantienen una relación escondida. También es interesante resaltar que Sun no habla inglés lo que es otra variación a la historia originalmente presentada.

#### ***Jack es padre***

En esta realidad Jack es divorciado (al igual que en la línea de tiempo original) sin embargo, la esposa no es la misma y su identidad no es revelada sino hacia el

final de la serie. Además, tiene un hijo llamado David, un adolescente con el que tiene básicamente los mismos conflictos que con su propio padre.

### ***Locke es parálítico otra vez***

Sin la isla que es el lugar donde Locke recupera la habilidad de caminar, éste es una vez más un hombre frustrado por el hecho de estar atado a una silla de ruedas, pero las circunstancias por las que terminó en ella son diferentes a la de la historia original. En la realidad alterna Locke queda parálítico a causa de un accidente aéreo causado por su falta de experiencia en pilotear aviones. Y su relación con su padre es también mostrada desde otro ángulo, ya que éste lo acompañaba al momento del accidente y quedó con graves daños psicológicos.

### ***Hurley: un millonario feliz***

Otro aspecto curioso es que Hurley gana la lotería pero con números diferentes a la secuencia original: 4-8-15-16-23-42. Por tal motivo su “suerte” cambia y su vida parece estar realmente bien y sin los problemas que lo atormentaban.

## CAPÍTULO IV. RECURSOS LITERARIOS

Si bien las técnicas narrativas utilizadas por los guionistas de LOST, estudiadas en el anterior capítulo, constituyen un novedoso aporte a la forma de hacer televisión, existen otros elementos que la forma cómo la historia es contada y que enriquecen la trama en general, estos elementos son llamados **recursos literarios**.

Los recursos literarios son los que le imprimen un tono particular a la historia, marcan el ritmo en el que ésta es contada, crean misterio en torno a ella, revelan acontecimientos importantes, guardan otros en secreto, determinan los puntos de vista, etc. Son, en suma, los que marcan la forma en la que al televidente le es presentada la historia. La adornan pero a la vez son parte relevante de ella. En conclusión, le añaden vida y la hacen real.

El presente capítulo estudia los recursos literarios empleados por los guionistas de LOST a través de sus 6 temporadas, tomando como muestra los 18 capítulos analizados.

### 1. Cliffhanger

Del inglés *cliff* (precipicio) y *hang* (colgar o suspender).<sup>41</sup> Este recurso narrativo tiene como objeto capturar la atención del televidente, crear expectativa y suspenso en torno a una situación cuyo desenlace es totalmente incierto.

---

<sup>41</sup> <http://www.papelenblanco.com/diccionario-literario/diccionario-literario-cliffhanger>

Generalmente estas acciones ocurren al final de un capítulo o de una temporada en el caso de las series de televisión, y uno de sus propósitos es crear un gancho de expectativa en el espectador de manera que éste sea cautivado por la historia. De esta forma, la audiencia sintonizará el siguiente capítulo para saber de qué manera se resuelven los hechos.

En el caso de LOST, esta técnica es claramente identificable a lo largo de sus seis temporadas. Es así como entre cada capítulo la especulación por parte de la audiencia iba en aumento, lo que se hacía visible en páginas web dedicadas a seguir la serie, como es el caso de DarkUfo, CarLOST, o inclusive el ejemplo más relevante, Lostpedia.

Es así, como semana a semana iba creciendo la expectativa y se iba configurando un fenómeno que calaría cada vez más hondo en la cultura popular. LOST no sólo le daba la oportunidad a sus fanáticos de ver la serie, sino que también les permitía crear mundos alternativos con sus teorías, y la búsqueda de respuestas propias sobre lo que sucedería en el capítulo siguiente.

Teniendo en cuenta la muestra escogida para el presente análisis, encontramos la presencia de *cliffhangers* que se detallarán a continuación.

<b>RELACIÓN DE CLIFFHANGERS POR CAPÍTULO</b>				
<b>EPISODIO</b>	<b>TEMPORADA</b>	<b>SUCESO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
Piloto (Parte 1)	1	Muerte del piloto	Jack, Kate y Charlie encuentran el cuerpo del piloto en lo alto de un árbol	Final del capítulo.
Piloto (Parte 2)	1	Recepción de una transmisión en francés	Shannon traduce el mensaje y Sayid determina que la grabación lleva 16 años repitiéndose	Final del capítulo. Charlie pregunta: "¿Dónde estamos?"

White Rabbit	1	Jack cae por un barranco	Jack queda colgando de un barranco. Corte a comerciales. Locke lo salva.	Corte a comerciales.
Éxodo (Parte 1)	1	Descubrimiento del "Black Rock"	Se revela que el "Black Rock" es un barco antiguo.	Corte a comerciales.
Éxodo (Parte 2)	1	La escotilla es abierta	Jack y Locke observan la entrada a la escotilla sin saber qué está adentro	Fin de temporada.
Man of Science, Man of Faith	2	Jack reconoce a Desmond	Desmond, quien había conocido a Jack años atrás, es revelado como el único habitante de la escotilla.	Final del capítulo.
Lockdown	2	Sayid le informa al resto del grupo que el prisionero miente acerca de su identidad	Es revelado que el nombre del prisionero no es "Henry Gale"	Final del capítulo.
Live Together, Die Alone	2	El botón de la escotilla no es oprimido por Locke	A causa de la pérdida de fe de Locke, éste decide no oprimir el botón y sus consecuencias son desconocidas	Final de temporada.
Live Together, Die Alone	2	Jack, Kate, Sawyer son capturados por "Los Otros"	Michael traiciona a sus amigos y los deja en un muelle amordazados	Final de temporada.
Live Together, Die Alone	2	Penélope Widmore recibe una llamada donde le dicen: "la encontramos"	Se descubre que Penelope tiene una estación dedicada a rastrear la Isla	Final de temporada.
A tale of two cities	3	Se revela la existencia de una "ciudad" dentro de la Isla	Un flashback ilustra cómo se vivió el accidente del avión desde la perspectiva de "Los Otros"	Corte a comerciales.
Flashes before your eyes	3	Desmond manifiesta que tiene visiones acerca de la muerte de Charlie	Hurley decide investigar si Desmond en realidad puede ver el futuro	Fin de capítulo.

Through the looking glass	3	Se revela que los eventos desarrollados al final del capítulo son a causa de la salida de la Isla	En el desarrollo del capítulo se cree que es un flashback de Jack pero al final se ve que son eventos posteriores a la salida de la Isla	Fin de temporada.
The beginning of the end	4	Daniel llega a la Isla en un helicóptero	Un flashback ilustra cómo se vivió el accidente del avión desde la perspectiva de "Los Otros"	Fin de capítulo.
The Constant	4	Se revela que Daniel escribe en su diario que su constante será Desmond	Queda en suspenso las razones por las que Daniel tiene tanto conocimiento de la Isla	Fin de capítulo.
There's no place like home	4	La Isla es movida por Ben	Ben mueve la Isla para protegerla pero no se sabe cuáles son las consecuencias de hacerlo	Fin de temporada.
Because you left	5	Faraday aparece en la Iniciativa Dharma	Todo indica que los que quedaron en la Isla viajaron a través del tiempo	Corte a comerciales.
The Variable	5	Eloise le dispara a Daniel sin saber que es su hijo	No se sabe qué suerte corrió Daniel al ser disparado por su madre. El episodio termina con "I'm your son"	Fin de capítulo.
The Incident	5	Jacob es apuñalado por Ben	Después de ser echado al fuego, queda la duda si Jacob puede o no morir	Fin de temporada.
The Incident	5	Juliet detona la bomba "Jughead"	Al caer por el sitio de la construcción, Juliet golpea la bomba. El episodio finaliza con un corte a blanco, algo nunca antes visto en LOST	Fin de temporada.
LA X	6	Sayid despierta después de ser considerado muerto	Después de intentar sanarlo, Sayid muere en el templo pero misteriosamente regresa a la vida	Fin de capítulo.

The Substitute	6	Sawyer descubre los nombres de los sobrevivientes en una cueva	Sawyer es llevado por "Locke" a una cueva donde descubrirá por qué fueron escogidos por Jacob	Corte a comerciales.
Ab Aeterno	6	No	Al ser un episodio histórico, no contiene cliffhangers	

## 2. Plot Twist (Cambio en la trama)

Un plot twist es un recurso literario y narrativo que le da un cambio a la dirección de la trama, en este caso, de una serie de televisión. Se usa comúnmente para mantener el interés de la audiencia, mediante sorpresas o revelaciones. Mientras que algunos cambios pueden ser previstos por algunos televidentes, otros pueden ser una verdadera sorpresa para ellos.

Para los guionistas de LOST, originalmente iba a ser utilizado el “Falso Protagonista” para cambiar la trama. Esto consiste en presentar a un personaje como el héroe o principal en el primer capítulo, y después matarlo. De esta forma, en el Piloto, Damon Lindelof, productor ejecutivo y co-creador de la serie, diseñó el personaje de Jack para ser presentado como el único protagonista y toda la acción se centraría en él salvando a los demás pasajeros, para después hacer que éste muriera. Pero esta decisión no fue acogida por los directivos de ABC.

Sin embargo, LOST presenta muchos *plot twists* en el desarrollo de sus seis temporadas. Revelaciones que crearon shock entre los fanáticos de la serie, en su momento. Desde el primer hasta el último capítulo la serie mantuvo la atención de



sus seguidores mediante este recurso narrativo que le ayudó a resaltar su importancia entre los shows de su género.

### ***La Isla es un lugar especial***

Este es, tal vez, el primer elemento de la trama revelado que marca la dirección de la serie desde que es descubierto. La historia deja de ser acerca de un grupo de personas que se estrellan en una isla desierta, tratando de sobrevivir, y se convierte en una historia que contiene elementos míticos y extraños. En suma, la Isla deja de ser el escenario y se convierte en un personaje en sí misma.

El episodio Piloto nos revela que la Isla, es, verdaderamente un lugar especial, donde ocurren eventos inconcebibles en la realidad. La pregunta de Charlie: “*Guys, where are we?*” (¿Dónde estamos?) lleva al televidente a considerar realmente que algo sucede en este lugar. La presencia de un “monstruo” que mueve los árboles en este episodio, y que al final termina por matar al Piloto, además de osos polares que deambulan libremente por esta isla tropical, son claros indicios que no es una historia de supervivencia sino que encierra mucho más.

### ***¿Quién es el fugitivo?***

En el episodio Piloto se revela que había alguien a bordo del avión bajo la custodia de un agente federal, mas la identidad de este fugitivo permanece escondida hasta que en un flashback mostrado en la segunda parte de este mismo capítulo, los televidentes ven a Kate esposada en el avión. Este hecho es sorprendente para la audiencia ya que Kate es mostrada como una mujer generosa, amable y digna de confianza por parte de todos los sobrevivientes.

Sin embargo, al hacer el análisis, es claro que los guionistas dejaron una pequeña pista acerca del pasado de Kate en el inicio del capítulo y esto es cuando se conoce con Jack. Cuando Kate entra a escena, está tocando las muñecas de sus manos como si algo le molestara. Después la atención es desviada hacia la conversación de estos dos personajes, y en esta conversación también Kate revela su naturaleza de fugitiva, ya que expresa que ante un evento traumático del tipo que le tocó lidiar a Jack en su primera cirugía, ella habría salido corriendo. A lo que Jack le dice: “No estás corriendo ahora”.

### ***Walt es secuestrado por “Los Otros”***

Al finalizar la primera temporada, en el episodio “Éxodo”, el grupo de sobrevivientes que intentan salir de la Isla a bordo de una balsa (Michael, Walt, Sawyer y Jin) son emboscados por un grupo de “Los Otros” quienes toman a Walt y explotan la balsa, dejándolos a la deriva en medio del mar. Esta acción hace que una gran parte de la acción de la Temporada 2 sea la búsqueda de Walt por parte de Michael y las decisiones que tomará para lograr recuperarlo, decisiones que afectan inclusive el desarrollo de los eventos de la Temporada 3 donde al traicionar a sus amigos, Michael puede salir de la Isla pero éstos quedan bajo el poder de Los Otros.

### ***Se abre la Escotilla***

Al iniciar la segunda temporada, en el episodio “Man of Science, Man of Faith”, se revela que dentro de la escotilla hay una estación de la Iniciativa Dharma que está lo suficientemente equipada para vivir “civilizadamente”. En los primeros minutos de este capítulo se muestra el interior de la escotilla pero el televidente no lo sabe, sino que se asume que es un flashback de algún personaje por fuera de la Isla, lo que representa una sorpresa cuando dentro de este lugar se escucha una fuerte explosión y se muestra por fuera de ella a Jack y a Locke, en la misma escena final de la Temporada 1.

### ***Una ciudad dentro de la Isla***

Los televidentes descubren, en el primer episodio de la tercera temporada llamado “A tale of two cities”, que dentro de la Isla existe un vecindario con casas idénticas, llamado “Las Barracas”, donde viven Los Otros. Esto es un cambio en la trama ya que siempre este grupo de habitantes de la Isla habían aparecido anteriormente sucios y viviendo como si no tuvieran ninguna clase de comodidad. Claro está, que los guionistas fueron dejando indicios que llevaban a la conclusión de que este grupo escondía algo y que realmente utilizaban disfraces para presentarse ante los sobrevivientes, tal vez para no revelar su verdadera naturaleza o simplemente para atemorizarlos con su aspecto.

En este episodio se introduce un nuevo personaje, Juliet, quien vive en una de esas casas. Como el televidente no conoce este nuevo escenario, es inducido a creer que lo que ve está sucediendo por fuera de la Isla, hasta que aparece en escena Ethan y Ben, y se ve en el cielo la imagen del avión partiéndose en dos. Después, la cámara muestra la locación de “Las Barracas” dentro de la Isla, lo cual representa una verdadera sorpresa para el espectador.

### ***La vida delante de los ojos...de Desmond***

En el capítulo “Flashes before your eyes” de la tercera temporada la serie nos muestra lo experimentado por Desmond después de la explosión de la escotilla. De esa forma, él puede regresar a su pasado e intentar cambiar las cosas pero al final decide no hacerlo. Así, este personaje sufre un cambio y adquiere otra importancia para la historia en general.

### ***“Tenemos que regresar, Kate”***

Una de las sorpresas más marcadas en el desarrollo de la serie fue precisamente el final de la temporada 3, en el episodio “Through the looking glass”, en este se muestra a un Jack descuidado, alcohólico, y a punto de cometer suicidio. Mientras los televidentes son inducidos a creer que estos eventos tuvieron lugar antes de su llegada a la isla, al final del capítulo se revela que efectivamente Jack logró salir de la Isla y que Kate también, pero queda el misterio de cómo lograron salir, por qué Jack ha cambiado tanto y si alguien más logró volver a su vida antes del accidente.

### ***¿Quién está en el ataúd?***

Después de ser revelado que un grupo de sobrevivientes logran salir de la Isla, Jack sufre una crisis en la que manifiesta la necesidad de volver, y quizás, un gran sentimiento de culpa. También hay un misterio acerca de la muerte de alguien llamado “Jeremy Bentham” el cual, al parecer, Kate conoce también. Pero la identidad de “Jeremy Bentham” se conoce cuando, en el episodio “There’s no place like home” (Final de la temporada 4), Jack irrumpe en una funeraria y llora ante un ataúd. Segundos después es sorprendido por Ben quien le dice: “tenemos que llevarlo a él también”, y la cámara muestra a John Locke dentro del ataúd, dejando las circunstancias que llevaron a su muerte en secreto.

### ***Viajando en el tiempo***

Al mover la Isla, los sobrevivientes que quedaron en ella comienzan a experimentar viajes en el tiempo a través de “Flashes” que amenazan con causarles la muerte. Así que Locke decide volver al lugar donde Ben hizo que la Isla se moviera para intentar que estos flashes siguieran afectando la vida de los

sobrevivientes. Los flashes paran pero el grupo queda atrapado en 1974, tiempos de la Iniciativa Dharma. Los sobrevivientes se unen a ella y viven tranquilamente allí, durante 3 años.

### ***El falso Locke***

Al final de la cuarta temporada, los televidentes ven a Locke en un ataúd. También ven que Jack tiene que llevar el ataúd con el cuerpo de Locke de regreso a la Isla para recrear las condiciones exactas del vuelo original. (Temporada 5)

Jack, Kate, Hurley, Sayid, Ben y Sun regresan a la Isla a bordo del vuelo *Ajira 316*, pero mientras una parte llega a la Isla en tiempo real (2007), otro grupo aparece en 1977 y se reúnen con los que quedaron allí. Así, entre los que quedaron en el 2007, se encuentra el cuerpo de Locke, quien misteriosamente vuelve a la vida. Pero más tarde se conoce que no es realmente Locke sino el “Monstruo” quien tiene la habilidad de tomar el cuerpo de personas muertas. Las intenciones de este monstruo son las de destruir a Jacob, lo que logra al final de la temporada 5, en el episodio “The Incident”

### ***Oceanic 815 llega a Los Angeles***

Al detonar la bomba en el episodio “The Incident”, se vuelve a ver los sobrevivientes originales abordando el avión y aterrizando en Los Angeles. Sin embargo, muchas de sus historias fueron modificadas de manera que hacen que el televidente se pregunte si en realidad cambiaron el pasado, o esta “realidad alternativa” es un sueño colectivo.

## CAPÍTULO V. REFERENTES CULTURALES Y LITERARIOS

Uno de los aspectos más relevantes dentro del mundo de LOST, es la gran cantidad de elementos que van más allá de su historia, tomados de la cultura popular, e insertados dentro de ella, que aumentan la experiencia del televidente al momento de ver la serie, y quienes son seguidores de ésta, han conformado comunidades globales<sup>42</sup> dedicadas al estudio y análisis de estos elementos.

Libros, canciones, programas de televisión, películas, e inclusive religiones han sido incluidas dentro de la historia de la serie, siendo una especie de guías o pistas que los fanáticos detectan y estudian atentamente, para entender, precisamente, la magnitud del mundo de LOST, lleno de misterios, esperando ser resueltos.

Es así como este capítulo se dedica a desenterrar esas pistas, como piezas de un mapa escondido, que llevan hasta el corazón de la Isla misma, y que ayudarán a comprender la trama con mayor profundidad,

### 1. Literatura

Antes de entrar la escotilla<sup>43</sup>, la cual se revela como un refugio dotado de música, camas, y libros, existían variedad de éstos últimos dentro de la Isla. A través de toda la Temporada 1, el personaje de Sawyer se nos presenta como un lector ávido de cualquier tipo de literatura, y, a través de él se tiene contacto con una

---

<sup>42</sup> A través de páginas webs, portales, foros, dedicados al estudio de la serie. Este punto será referenciado y explorado en el epílogo.

<sup>43</sup> Episodio "Man of science, Man of Faith" Temporada 2 Capítulo 1.

variedad de libros, como *Watership Down*, *Carrie*, *La Biblia*, *Crimen y Castigo*, entre otros. Y es que según el actor Michael Emerson, quien en la serie representa al personaje de Benjamin Linus, “cada vez que sale un libro en la pantalla, he aprendido a reconocer que hay un propósito, y tiendo a querer buscar los libros y leerlos, con ganas de encontrar alguna pista que me ayude a entender lo que está sucediendo<sup>44</sup>”

Pero, no sólo se encuentran libros dentro de la Isla, sino que la misma serie ha reconocido sus ancestros literarios y sus influencias, como predecesores de la misma de donde han salido gran variedad de elementos para enriquecerla.

### **1.1 Antecedentes Literarios**

Conforman este apartado las obras que marcaron a los guionistas y creadores de la serie para desarrollar la trama de la serie, o darle vida a algunos personajes.

#### ***The Stand (Stephen King)***

Según los productores ejecutivos, Damon Lindelof y Carlton Cuse, la obra de Stephen King, autor norteamericano de novelas de misterio y terror, fue una clara influencia para su formación como escritores y posteriormente, como guionistas de esta serie.

Específicamente como antecedente se identifica la obra “The Stand” (traducida como “Apocalipsis” en español), un libro extenso donde trata la historia de un virus letal que ha acabado con la mayoría de la población mundial, excepto por un pequeño grupo de personas que se reúnen, se acompañan y crean relaciones entre ellos.

---

<sup>44</sup> Especial “Lost Book Club” DVD Pack Temporada 3. Material Adicional.

Las similitudes de esta obra literaria con LOST son muchas: encontramos en la serie un grupo de sobrevivientes también, que vienen de experimentar un evento traumático, pero en realidad la historia es acerca de estos personajes, de lo que son como personas, al igual que en el libro de King.

### ***Alicia en el País de las Maravillas (Lewis Carroll)***

Otro precedente literario de LOST es este libro, escrito en 1865, que es una historia claramente reconocida a nivel mundial, ya que ha sido llevada al cine en varias ocasiones. Se aprecia esta influencia en el episodio 5 de la Primera Temporada de la Serie, llamado “*White Rabbit*” (conejo blanco), que hace referencia a este personaje de la obra, a quien Alicia sigue hasta llegar a ese país de las maravillas.

En ese episodio, se presenta la primera vez que se le da a conocer a los televidentes la vida de Jack antes de llegar a la isla, y se descubre a un personaje que a pesar de ser el “héroe” que ha ayudado a salvar la vida de muchos de los sobrevivientes, también ha tenido que pasar por la tristeza de perder unos cuantos, ejemplo de ello la mujer que al principio del capítulo, muere ahogada sin que él pueda hacer nada al respecto. Después de este evento, Jack comienza a ver a un misterioso hombre vestido de traje negro que desaparece al tratar de acercarse a él. Este personaje es su padre muerto.

Jack no sabe si lo que ve es real o no, pero como en el libro referenciado, decide seguirlo, y al igual que en el País de las Maravillas, en la Isla también se esconden misterios y peligros, que hacen que Jack, al seguir esa visión, casi pierda la vida.

### ***Lord of the flies (William Golding)***



Este libro, escrito en 1954, ha sido uno de los más comúnmente referenciados cuando se trata de historias de supervivencia por fuera de la “civilización”. Esta novela ha sido evocada en la serie, por primera ocasión en el capítulo 17 de la Temporada 1 “*In translation*” cuando Sawyer dice “It’s lord of the flies now”, haciendo referencia al aspecto salvaje que debían adoptar los sobrevivientes para asegurar su bienestar propio.

En el libro, los sobrevivientes de un accidente de avión deben escoger entre dos líderes, uno llamado Ralph quien pretende establecer una sociedad civilizada, casi que democrática en la isla, y Jack quien es agresivo, cruel, quien quiere que los sobrevivientes se conviertan en salvajes. El personaje de Jack (en el libro) hace correr el rumor de que hay un monstruo suelto, para mantener el control sobre las personas.

Esta historia presenta unas claras similitudes con LOST, donde también hay un conflicto entre el Jack de esta historia y Sawyer, y además, los habitantes de la Isla deben cazar para comer, y su aproximación a formar una nueva sociedad lejos de la civilización. Pero LOST maneja un punto medio, donde los sobrevivientes no han llegado al estado salvaje, pero tampoco han establecido exactamente un orden social. También, al igual que en el libro, se han presentado claras divisiones entre los personajes, peleas y hasta asesinatos.

### ***La Odisea***

Este poema épico, escrito por Homero, cuenta la historia del héroe griego Odiseo, y su largo regreso a casa desde Troya después de un total de veinte años lejos de su amada Itaca, su hijo Telémaco, y su sufrida esposa Penélope.

Antes del episodio final de la Segunda Temporada de LOST (“Live Together, Die Alone”) esta obra no se había mostrado como referente como un texto influyente en la historia de la serie. Pero es en este episodio donde el televidente conoce al personaje de Penélope (Penny), el amor de la vida de Desmond, la mujer que él

dejó para embarcarse en una travesía alrededor del mundo, para poder ser digno de ella, impresionar a su padre y en últimas, para cumplir su destino, tal como se aprecia en el episodio “Flashes Before Your Eyes” de la temporada 3.

Es así como el personaje de Penélope, tal como su homónima en la obra de Homero, se dedica a esperar a su amado, pero con un cambio: esta mujer decide invertir sus recursos y fortuna para rastrear la Isla y encontrar a Desmond, quien lleva 3 años allí.

### ***Robinson Crusoe (Daniel Defoe)***

Este libro, que cuenta la historia de un hombre cuyo barco naufragó y estuvo en una isla durante 28 años es un ancestro obvio de LOST. La historia original fue muy popular durante casi 300 años y muchas películas y programas de televisión han sido creados inspirados en ella.

Este personaje (Crusoe) sirvió de inspiración para modelar el comportamiento de los sobrevivientes sobre todo en la primera parte de la Temporada 1. Ellos, al verse en esta situación, deciden sobrevivir por sus propios medios, lejos de las comodidades. Pero vemos que también existen algunas diferencias, por ejemplo en la novela, Crusoe es el único sobreviviente, quien teme a caníbales, mientras que los personajes de la serie forman una sociedad a la que más adelante se unen nuevos personajes como es el caso del grupo que iba en la cola del avión, Desmond, Juliet, entre otros. Los personajes de LOST temen, no a caníbales, sino al grupo de habitantes de la Isla llamados “Los Otros” quienes secuestran niños y personajes sin conocer los motivos de ello.

En los primeros capítulos de la serie se aprecia cómo los sobrevivientes, al igual que Crusoe, tuvieron que tomar lo que servía de las ruinas del avión, como medicinas, mantas, sillas, plástico para hacer refugios, además, hubo la necesidad de cazar y buscar agua en la Isla, y crear un campamento seguro para la espera del rescate. Del mismo modo, el personaje de la novela de Defoe, es rescatado

por la tripulación de un barco, tal como son rescatados Jack, Kate, Desmond, Sun, Aaron, Sayid, Hurley y Frank por el barco de Penny al finalizar la Temporada 4 en el episodio “There’s no Place like Home”.

## **1.2 Libros dentro de la Isla**

Tal como fue mencionado al inicio del presente capítulo, dentro de la Isla también se encuentran una gran cantidad de libros que son leídos por los personajes o mencionados por ellos en varios momentos. Es así como se hacía mención a Sawyer, quien es el que posee más gusto por la literatura, lo que choca con su aspecto descuidado y hasta la impresión de ser un hombre poco educado.

A continuación se mencionan y describen los libros más relevantes que son mostrados dentro de la historia.

### ***La Biblia***

LOST presenta diversidad de personajes y eventos que han creado una mitología alrededor de ellos. Y una gran parte de esta mitología la logran los diversos referentes religiosos, y más específicamente cristianos, que son vistos dentro de la serie. Siendo así, la Biblia es uno de los más importantes textos que se ven tanto dentro de la serie, como un ancestro de ella.

Comenzando por algunos nombres bíblicos escogidos para los personajes de la serie, como Aaron, Benjamin, Daniel, David, Elizabeth, Isaac, Jacob, John, Mark, Mary, Naomi, Sara, Samuel, presentados a través de sus 6 temporadas al aire, el programa permite deducir que el cristianismo es la religión predominante dentro de la mitología de la serie, inclusive, dentro del comportamiento de algunos personajes.

Ejemplo de lo anterior es Mr. Eko, uno de los sobrevivientes de la parte trasera del avión, presentado en la Temporada 2. Eko, un sacerdote africano, escribe en un

palo, llamado por los fanáticos “*Eko’s Stick*”, diversos pasajes de la Biblia, los cuales después de su muerte, son utilizados por John Locke como guía para seguir su camino y tomar decisiones.

Los creadores y guionistas de LOST, Damon Lindelof y Carlton Cuse, han utilizado muchas de sus perspectivas religiosas y filosóficas para darle forma a la historia, lo que se ha demostrado a través del análisis de los capítulos. Muestra de ello es el episodio “Éxodo”, final de la temporada 1, quien lleva el mismo nombre del libro de la Biblia, donde se habla de la historia de Moisés, quien es el encargado de sacar a los israelitas de la tierra de Egipto y llevarlos a un lugar prometido por Dios. Moisés, tiene un hermano, llamado Aaron, al igual que el hijo de Claire, quien nace en la Isla.

### ***Carrie (Stephen King)***

Como fue mencionado anteriormente, Stephen King es una clara influencia para los escritores de LOST. Esta obra es mostrada en el primer episodio de la Temporada 3, “A tale of two cities” donde vemos a Juliet, una integrante del grupo de “Los Otros”, quien es la anfitriona de una reunión del Club del Libro, hablando acerca de sus impresiones acerca de éste junto con sus invitados.

Carrie, fue una novela escrita por Stephen King en 1974, la primera publicada de este autor y cuenta la historia de Carrie White, una niña de 16 años quien tiene poderes telequinéticos, y quien vive bajo la sombra de una madre fundamentalista religiosa, quien crea en ella miedos al mundo, lo que hace que Carrie sea una adolescente retraída, tímida, y que no sepa nada acerca del ciclo natural de las mujeres. Esta condición hace que sea repudiada por sus compañeros de escuela, quienes traman en su contra un plan para que Carrie sea coronada como reina del baile y al coronarla, le vierten un balde con sangre de cerdo. Esto desata la ira de Carrie quien utiliza sus poderes para encerrarlos a todos y hacer que el lugar se incendie, dejando muchos muertos.

De esta forma, sorprende que Juliet diga que este es su libro favorito. Pero puede que ella se esté identificando con ese personaje, quien al igual que ella está atrapada socialmente. Juliet no quiere seguir en la Isla pero no puede regresar.

### ***Our Mutual Friend (Charles Dickens)***

Esta novela, es cargada por Desmond, quien dice que será el último libro que leerá antes de morir, literalmente. De esta forma, Penélope, sabiendo que ese sería el último lugar al que él recurriría en un momento de desesperación, esconde una carta dentro de este libro, la cual es leída por Desmond tres años después, cuando ya estaba dentro de la Isla, y quería suicidarse.

Our Mutual Friend cuenta la historia de John Harmon, hijo de un hombre muy rico quien está destinado a casarse con una mujer que no conoce para heredar la fortuna de su padre. Cuando el cuerpo de un hombre ahogado aparece y es identificado como Harmon, John toma una nueva identidad como un secretario llamado John Rokesmith y comienza a trabajar para ganarse su propia fortuna y casarse con quien quiera.

El autor, Charles Dickens es de gran importancia para los escritores de LOST, ya que siguen su ejemplo de tener en cuenta lo que los seguidores de la serie quieren para mostrarlo en los capítulos. También las técnicas de Dickens al escribir, como incluir gran cantidad de personajes primarios y secundarios, resaltan dentro de la serie.

## 2. Cine y Televisión

No todos los textos que sirvieron de base para modelar la historia de LOST y enriquecerla han sido literarios, sino que gran parte de éstos son cinematográficos y televisivos. Películas basadas en un accidente o situaciones de desastre tales como *Náufrago* o *El Mago de Oz*, o verdaderas sagas llenas de mitología como *Star Wars*, y series de televisión como *La Isla de Gilligan*, *La Dimensión Desconocida*, *Los expedientes X*, han influenciado la temática de la serie y su estilo narrativo.

A continuación se explorarán algunos programas de TV y películas que sirvieron de inspiración para LOST, con una descripción de sus semejanzas en la trama y en la caracterización de sus personajes.

### 2.1 Series de Televisión

#### ***Alias***

Esta exitosa serie, producida por la cadena ABC, creada por JJ Abrams, al igual que LOST, comparte otras similitudes en cuanto a la historia y al estilo narrativo. La serie está basada en un personaje central, Sidney, quien es una espía y por lo tanto debe mantener el secreto a sus más cercanos. Además, está en constante riesgo dado que su trabajo dentro de la CIA está siendo comprometido por el SD-6, lo que la convierte en una especie de agente doble.

Si analizamos la serie con mayor atención veremos las conexiones entre ésta y LOST. Por ejemplo, ambas están llenas de acción aunque la tensión esté centrada en otros eventos, pero, son fundamentalmente, historias basadas en personajes, que tienen elementos de misterio y preguntas sin resolver. Estos personajes comparten secretos que el espectador intenta conocer, secretos que hacen que éstos adquieran mayor profundidad, una profundidad inusual para este tipo de series de drama y acción.

### ***La Isla de Gilligan***

Esta serie comparte obvias semejanzas con LOST, en muchos sentidos: un grupo de náufragos llegan a una isla desierta, tienen que vivir en sociedad, construyen un campo de gol, uno de ellos resulta ser un gran millonario (como Hurley), descubren que hay otro grupo de habitantes en la Isla, intentan escapar de ella, los personajes comparten conexiones previas al accidente, entre otras.

La Isla de Gilligan salió al aire entre 1964 y 1967, y aunque su género es radicalmente opuesto al de LOST (Comedia) también comparten el hecho de ser series llenas de elementos de fantasía y ciencia ficción. En Gilligan se podía ver personajes que se convertían en psíquicos, zombies, otros intercambiaban cuerpos, entre otras situaciones inverosímiles. En la Isla se manejan otro tipo de misterios pero igualmente son eventos y manifestaciones que jamás se pensarían en el “mundo real”.

Aunque LOST no sea una serie de supervivencia, el entorno y el escenario sí evoca a la Isla de Gilligan, aunque con la gran diferencia que en LOST los episodios van encadenados a responder las preguntas que se van formando en las mentes de los televidentes, y los eventos planteados llevan una dirección clara, precisa y coherente hasta su final.

### ***La Dimensión Desconocida***

La Isla, representa en sí para muchos televidentes, una especie de dimensión desconocida donde cualquier evento inimaginable puede suceder. Al ser un espacio donde sucesos inesperados ocurren, llenos de misterio, suspenso y un poco de karma, evocan la serie creada por Rod Sierling en 1959, y que estuvo al aire hasta 1964, con un total de 5 temporadas.

Como en La Dimensión Desconocida, LOST también creó precedentes en la forma de hacer televisión. Por ejemplo, al finalizar la tercera temporada los productores decidieron que el final sería en este año (2010), y que la serie tendría un total de 6 temporadas. De esta forma, los esfuerzos creativos del equipo de guionistas estaban destinados a desarrollar la mitología pero también a ir respondiendo y encadenando los sucesos hasta un final satisfactorio para los seguidores de la serie.

En los años 60, época en la que La Dimensión Desconocida estaba al aire, la forma de manejar las líneas de tiempo y los episodios dentro de la historia ofrecían nuevas experiencias para los televidentes acostumbrados a tramas lineales. Esta serie también daba la posibilidad de especular e interpretar de múltiples formas los sucesos presentados. Del mismo modo, LOST maneja un tipo diferente de narrativa que presenta un reto a la forma tradicional de hacer televisión, y, por lo tanto, plantea un mayor esfuerzo por parte de los televidentes casuales por comprender la complejidad de su trama.

Elementos de suspenso, misterio, ciencia ficción y terror también son compartidos por estas series, que han marcado y enriquecido su género, convirtiéndose en referentes dentro del mismo.

### ***Los expedientes secretos X***

La serie de televisión de la cadena FOX, creada por Chris Carter en 1993, comparte unos pocos elementos con LOST pero resalta como una influencia por varios aspectos claves.

En primer lugar, en los expedientes X, los protagonistas representan un claro contraste entre la fe y la ciencia, uno de los temas más relevantes en la historia de LOST, tal y como lo exploramos en capítulos anteriores. Por un lado, está el agente del FBI, Fox Mulder quien es un firme convencido de que hay una verdad



oculta en la que cree sin conocerla, pero la busca incansablemente, y por el otro la doctora y también agente Dana Scully quien es metódica y bastante escéptica ante los casos que le toca investigar. Este conflicto entre estos personajes es una reminiscencia al que se presenta entre Locke y Jack en LOST. Aunque se complementan y unen esfuerzos para el bienestar común, cada uno está en búsqueda de algo diferente en la Isla.

Otro punto donde guardan gran semejanza, no es por la historia en sí, sino por convertirse en verdaderas series de culto para millones de fanáticos a nivel mundial. Los seguidores de los expedientes X, al igual que los de LOST, crearon comunidades dedicadas al estudio de la serie y a compartir sus análisis y teorías con respecto a la misma, también diseñaron sitios web con nuevas formas de contar la misma serie, pero esta vez desde la óptica de sus fanáticos, lo que contribuía al crecimiento de la popularidad de la serie.

## **2.2 Películas de cine**

### ***Náufrago***

Esta película del año 2000 presenta la historia de un avión de FedEx que se estrella en el Pacífico Sur. El único sobreviviente del accidente llega a una isla desierta en la que tiene que luchar para vivir por 4 años.

Básicamente la trama de la película y los temas que trata acerca de supervivencia, el salir de la isla y la dificultad en la adaptación al llegar de nuevo a su antigua vida son elementos que se asemejan a la historia general de LOST.

## ***El Mago de Oz***

Esta película, estrenada en 1939, basada en el libro con el mismo nombre, es un musical donde se mezcla la fantasía, los efectos especiales y el uso de personajes inusuales para la época, por lo que marcó la historia del cine.

En el filme se relata la historia de Dorothy, una niña de 12 años nacida en Kansas, quien en medio de un tornado queda inconsciente y es transportada mágicamente a la tierra de Oz, donde comienza la travesía hasta llegar donde el Mago de Oz, quien es el único que podría devolverla a su hogar.

Las similitudes entre esta historia y la de LOST, residen, en los siguientes elementos:

- El título del episodio final de la tercera temporada: “There’s no place like home”, es una línea muy utilizada por el personaje de Dorothy en la película.
- El nombre del personaje “Henry Gale”, quien en la película es el tío de Dorothy, es utilizado en la serie por Benjamin Linus, quien se hace pasar por un hombre que al igual que los sobrevivientes, se estrella en la Isla.
- Uno de los episodios más relevantes dentro de la historia de LOST, “The Man Behind The Curtain”, de la Temporada 3, es una referencia al episodio de la película donde se descubre que el Mago de Oz no es más que un hombre que se esconde detrás de una cortina y manipula a los habitantes de esa tierra para mantener el control. En la serie, Locke le exige a Ben que le revele los secretos de la Isla, específicamente la identidad de Jacob. Ben conduce a Locke hasta una cabaña vacía donde parece hablar con alguien que realmente no está allí. Al ver esto, Locke se siente burlado y compara a Ben con “El hombre detrás de la cortina”, haciéndole ver que no le cree que exista un Jacob, es decir, un hombre que controle todas las decisiones de la Isla y a quien Ben siga. Locke cree que es realmente Ben

el que inventa un personaje como Jacob para mantener su poder y su liderazgo.

### ***Star Wars (La guerra de las Galaxias)***

Esta saga de ciencia ficción, estrenada en 1977, escrita y dirigida por George Lucas, es una historia que comprende seis filmes, a manera de episodios, donde predomina el uso de efectos especiales, y un tema poco convencional para la época en la que fue estrenada. Esta saga es una de las más influyentes y exitosas en la historia del cine.

La película se desarrolla en una galaxia muy lejana, donde se presenta la lucha entre una Alianza rebelde, que busca el restablecimiento de la democracia, y las fuerzas del Imperio Galáctico, quienes se han apoderado del dominio de ella. Un joven muchacho llamado Luke Skywalker, termina entrando en este conflicto por casualidad, cuando adquiere un par de robots que contenían un mensaje para Obi Wan Kenobi, un viejo maestro Jedi, orden encargada velar por la paz de la República, y de esta forma comienza su aventura.

LOST maneja muchos temas similares a los de Star Wars: la lucha entre el bien y el mal, el heroísmo, y uno de los puntos claves, el destino. En la película, Luke descubre que es hijo de Darth Vader, un malvado al servicio del Emperador y uno de los mayores enemigos de la Alianza Rebelde. Al enfrentar a su padre, éste le dice que se debe unir a él y así cumplir con su destino. Luke tiene la posibilidad de tomar una decisión y se aleja de su padre, pero su verdadero destino era el de traer paz a la República, como lo decía una vieja profecía. De esta forma el conflicto del destino vs. El libre albedrío es presentado al igual que en LOST.

En la quinta temporada hay un episodio llamado "Some Like it Hoth" donde Hugo compara la historia de Miles y su padre con la de Luke y Darth Vader y le dice que

si ellos hubieran hablado, la situación habría cambiado. Este episodio, su título y las referencias constantes a Star Wars muestran que el tema de la relación entre padres e hijos y los problemas en esta interacción son también compartidos.

La película, además, presenta una forma de contar la historia de manera no convencional. La divide en una secuela estrenada entre los 70's y 80's y una precuela presentada al público entre 1999 y 2005. También hace uso de novedosos efectos especiales, impecable fotografía y sonido, y el uso de personajes no convencionales. Estos elementos también se asimilan a los de la serie.

### 3. LOST y la cultura popular

La serie se ha vuelto parte de la cultura popular de los últimos tiempos, siendo objeto de parodias en shows como Saturday Night Live y Jimmy Kimmel Live, y referenciada en programas como Los Simpsons, Family Guy, American Dad, entre otros. La cultura popular, entendida como los intereses compartidos por las personas como la música, película, moda, libros, televisión, juegos, revistas, entre otros. Estos aspectos identifican a la gente y logra crear conexiones entre ellos, facilitando las interacciones.

En la serie, se presentan referencias a la cultura popular en todas sus temporadas, las cuales se exploraron anteriormente: libros, películas, programas de televisión, referencias bíblicas y religiosas, lo que refleja estos elementos como influencias dentro de la serie.

Pero también LOST presenta un interés por dar a conocer otras culturas dentro de su historia a través de sus personajes como Sayid, quien es un iraquí que peleó en la Guerra del Golfo y es utilizado por los norteamericanos en contra de su propio régimen. Este referente histórico sirve de base para modelar este personaje y su carácter, puesto que las habilidades en técnicas de interrogación y tortura, son empleadas más adelante por él, cuando llega a la Isla, y logran ser de gran utilidad aunque traigan culpabilidad a Sayid.

Otros personajes que manejan conflictos distintos a los norteamericanos son Sun y Jin. Esta pareja de coreanos, presentan una forma de interactuar que muestra cómo en algunas culturas la mujer aún vive bajo el dominio del hombre. Sun, desde antes de llegar a la Isla, estuvo reprimida primero por su padre, un exitoso hombre de negocios, y más adelante, por su esposo, Jin. Ejemplo de esto es en el capítulo Piloto cuando Jin le ordena a Sun abotonarse el suéter para que no la vean.

Los prejuicios también son abordados en la trama de la serie. Jin golpea a Michael ante lo que éste considera es un ataque racista dada la tensión que se vive en Estados Unidos entre los inmigrantes coreanos y los afroamericanos. Sawyer y Sayid también tienen un enfrentamiento por la ascendencia árabe de este último, por lo que Sawyer considera que el accidente fue un ataque terrorista y su claro y obvio sospechoso es el único con rasgos árabes, lo que evoca los ataques del 11 de septiembre y cómo ha quedado en los norteamericanos esta imagen y este paradigma negativo.

En cuanto a los libros, muchos de los mostrados en la serie, así sea brevemente, se convierten en objeto de atención por parte de los fanáticos quienes se vuelcan a comprarlos buscando encontrar allí una pista que les permita comprender hacia dónde va la historia. De esta forma, la serie reta a los televidentes a expandir su conocimiento literario.

Incluyendo estos elementos de la cultura popular, LOST hace su historia creíble y accesible para su público, pero el televidente de LOST no es un televidente convencional. Para comprender la magnitud de la historia, éste tiene que trascender a lo mostrado e investigar, debatir, en fin, interactuar.

## **CAPÍTULO VI. UNA MIRADA AL MUNDO DE LOST (VIDEO EDUCATIVO)**

Uno de los objetivos planteados para esta investigación es el desarrollo de un video que permita a los estudiantes del programa de Comunicación Social de la Universidad Tecnológica de Bolívar, conocer de forma didáctica los puntos básicos del desarrollo de la presente investigación, para ser tomada como referencia para futuros análisis de este tipo.

De esta forma, este trabajo de grado planteaba como uno de sus propósitos básicos, la necesidad de ahondar un poco más en el estudio de las técnicas narrativas, los recursos literarios y el lenguaje audiovisual que desde la academia se les enseña a los estudiantes.

Durante el desarrollo del video educativo, producto de esta investigación, se pasó por varias etapas: en la preproducción se hizo todo lo referente al guión, la escogencia de las imágenes y la música. Así, se recopilaron todas las que se consideraban relevantes. Después, en la producción, se grabaron las voces en off y más adelante, en la postproducción, se editaron las imágenes con texto y las voces grabadas.

El video tiene una duración de 25 minutos donde se expone cómo se desarrolló el análisis y se muestran las técnicas empleadas por los guionistas para apoyar la historia, los personajes, y el lenguaje audiovisual.

## 1. Guión

**TÍTULO: UNA MIRADA AL MUNDO DE LOST**

**DURACIÓN:** 25 Min.

**CABEZOTE LOST** 11 seg.

**PANTALLA NEGRA LETRAS BLANCAS:** “Una mirada al mundo de LOST” 10 seg.

**Imagen Jack abriendo el ojo – (00:12-00:17 Capítulo PILOTO Parte1 Temp.1)**

(Voz en off) *El 22 de septiembre del 2004, la cadena ABC comenzó a emitir un show que cambiaría no sólo la forma de hacer televisión, sino que se convertiría en un referente entre las series de su género.*

**Secuencia inicial (00:20 -00:43 Capítulo PILOTO 1 Parte 1 Temp 1)**

(Voz en off) *Pero, ¿cómo hacer un análisis lo suficientemente amplio que logre abarcar la complejidad del mundo de LOST? ¿Cuáles son esos elementos técnicos, narrativos, culturales, literarios que hacen de ésta una historia única?*

**Imagen Montaña (20:38-20:50 Capítulo PILOTO Parte 2 Temp 1)**

**CORTE A NEGRO**

**Texto: HISTORIA**

(Voz en off) *Lost presenta la historia de un grupo de sobrevivientes que se estrellan en una isla desierta, pero pronto los televidentes descubren que este no es un lugar común.*

**Secuencia (02:08-03:06 Capítulo PILOTO 1 Disco 1 Temporada 1)**

(VOZ EN OFF) *Los interrogantes que plantea la serie son: ¿Qué es la isla? ¿Cuál es el destino de estos personajes? ¿Para qué fueron escogidos? Y ¿podrán, algún día, regresar a sus vidas normales?*

**Secuencia (12:16-12:30 Capítulo PILOTO Parte 1 Temporada 1)**



## **CORTE A NEGRO**

### **Texto en letras blancas: CAPÍTULOS**

*Cada capítulo tiene una duración de 42 minutos, extendido a una hora por el tiempo de comerciales. Un episodio de LOST aborda la historia de un personaje en particular, a quien se le llama "Personaje Central", usualmente con este personaje inicia el capítulo y es quien tiene mayor prominencia dentro de éste.*

### **(Fotos personajes van saliendo al mismo tiempo de la voz en off)**

*(VOZ EN OFF) Después de tener clara la estructura de la serie, se puede pasar a otro nivel dentro del análisis, y es el de estudiar los temas centrales a los que nos remite la serie.*

### **(Aparece en texto TEMAS)**

*(VOZ EN OFF) La mejor forma de determinar los temas centrales de un programa de televisión es mediante la observación de los mismos. Para este análisis se escogieron 18 capítulos de las 6 temporadas, diseñando un formato especial para escribir las observaciones acorde a cada capítulo.*

### **(Imagen de los capítulos en el dvd 2 Temporada 1)**

*(VOZ EN OFF) De esta manera, se pudo llegar a la conclusión de que los temas centrales de la serie son:*

### **(Imágenes del accidente piloto 1 temporada 1)**

## **CORTE A NEGRO**

### **Texto: Vida y muerte**

*El accidente significa, en sí, la muerte de cada uno de estos personajes. La muerte a sus vidas antes del mismo. La llegada a la isla representa un nuevo comienzo para cada uno de ellos.*

### **Imagen Playa episodio TABULA RASA Temporada 1 (00:40-00:57)**

### **ESCENA Jack Y Kate en la playa episodio TABULA RASA Temporada 1 (38:35-39:05)**

### **Texto: Destino vs. Libre Albedrío**

(VOZ EN OFF) *La serie plantea la pregunta de si estos personajes tienen un propósito especial, si están realmente destinados a hacer algo...*

**EPISODIO White rabbit TEMP 1 (02:50-03:02)**

**Escena Jack y Locke EPISODIO White rabbit TEMP 1 (28:53-29:34)**

### **Texto: Blanco y Negro**

(VOZ EN OFF) *Este tema es recurrente en la trama de LOST, como un simbolismo de fuerzas que están en juego y que luchan por imponerse sobre la otra, la lucha del bien contra el mal.*

**“Piloto, Parte 2” TEMP 1 escena de Locke y Walt en la playa (24:00-24:30)**

### **CORTE A NEGRO**

### **Texto: Problemas Familiares**

(VOZ EN OFF) *La relación de padres e hijos ha sido un tema frecuente en LOST desde el primer episodio de la serie. Específicamente los problemas que se presentan en las interacciones entre ellos.*

**Jack caminando hacia la cámara “White Rabbit” episodio 1 disco 2 temporada 1 (10:30-10:40)**

**Escena Jack con el papá (el mismo capítulo) (12:06-12:30)**

### **CORTE A NEGRO**

(VOZ EN OFF) *Estos son sólo unos pocos temas que conforman la historia de la serie, pero para poder comprenderla más a fondo es necesario conocer los personajes, quienes son los que le dan vida a la historia:*

**Aparece Texto: PERSONAJES**

(VOZ EN OFF) **Jack Shephard:** *Médico cirujano de columna. Después del accidente se convierte en el líder de los sobrevivientes. Su personalidad es impulsiva, en ocasiones toma decisiones movido por sus emociones.*

**IMAGEN: Foto de Jack – texto: Médico – Líder - Emocional**

(VOZ EN OFF) **Kate Austen:** Fugitiva. Después de asesinar a su padrastro, vive años huyendo. En Australia es capturada. Es aventurera, tiene habilidades para seguir rastros, aprendidas de su padre.

**IMAGEN: Foto de Kate – texto: Fugitiva – Aventurera**

(VOZ EN OFF) **James “Sawyer” Ford:** Estafador profesional. Le pone apodos a todos los personajes.

**IMAGEN: Foto de Sawyer– texto: Estafador – Divertido - Complejo**

(VOZ EN OFF) **John Locke:** Antes del accidente estaba en silla de ruedas. Inseguro. Es el único que entiende la mística de la Isla.

**IMAGEN: Foto de Locke - texto: Hombre de fe – Cree en la isla como lugar especial**

(VOZ EN OFF) **Hugo “Hurley” Reyes:** Joven de ascendencia latina con problemas de sobrepeso. Sufre de trastornos depresivos. Hugo posee también la habilidad de comunicarse con los muertos.

**IMAGEN: Foto de Hurley – texto: Buen amigo – inseguro – cree que está loco**

(VOZ EN OFF) **Jin y Sun Kwon:** Pareja de esposos coreanos. Antes del accidente, presentaban problemas.

**IMAGEN: Foto de Jin y Sun– texto: Pareja coreana– Con problemas antes de llegar a la Isla**

(VOZ EN OFF) **Sayid Jarrah:** Iraquí, oficial de comunicaciones de la Guardia Republicana.

**IMAGEN: Foto de Sayid – texto: Iraquí – Solitario – Posee experiencia técnica y de combate**

(VOZ EN OFF) **Claire Littleton:** Joven australiana. Llega a la Isla embarazada y da a luz a Aaron.

**IMAGEN: Foto de Claire– texto: Embarazada – Da a luz en la Isla – es medio hermana de Jack**

(VOZ EN OFF) **Charlie Pace:** Estrella de Rock de una banda llamada “Driveshaft”. Inglés. Adicto a las drogas.

**IMAGEN: Foto de Charlie– texto: Drogadicto– Músico inglés**

(VOZ EN OFF) **Desmond Hume:** Escocés. Habitante de la Escotilla por 3 años hasta que los sobrevivientes la abren.

**IMAGEN: Foto de Desmond – texto: Escocés – Habitante de la escotilla – Puede ver el futuro**

(VOZ EN OFF) **Benjamin Linus:** Líder de Los Otros. Manipulador.

**IMAGEN: Foto de Ben– texto: Habitante de la Isla – Líder de Los Otros**

(VOZ EN OFF) Después de analizar la historia, los temas que la conforman y los personajes que le dan vida, se entra en la segunda parte de la investigación...

## **CORTE A NEGRO**

### **TEXTO: LENGUAJE AUDIOVISUAL**

(VOZ EN OFF) En esta parte de la investigación se estudia todo lo referente a los elementos que conforman la parte técnica de la producción de la serie: Planos – Ángulos – Movimientos de cámaras – Sonido y musicalización.

**TEXTO: (A MEDIDA QUE LA VOZ VA MENCIONÁNDOLOS) Planos – Ángulos – Movimientos de cámaras – Sonido y musicalización.**

### **TEXTO: MOVIMIENTOS DE CÁMARAS**

**IMAGEN: EPISODIO “A TALE OF TWO CITIES TEMPORADA 3 (00:01- 00:24)**

(VOZ EN OFF) La narrativa audiovisual de LOST se caracteriza por emplear movimientos de cámaras complejos, que le permiten al televidente ubicarse en el escenario... se destacan también travellings, paneos, grúas y tomas aéreas.

**IMAGEN: EPISODIO “A TALE OF TWO CITIES DISCO 1 TEMPORADA 3 04:04-04:21) Abajo poner subtítulo: PANEÓ-GRÚA Y TOMA AÉREA**

(VOZ EN OFF) *En la secuencia inicial de la serie también encontramos movimientos interesantes de cámaras...*

**IMAGEN: Jack en el piso Episodio Piloto Parte 1 temporada 1 (00:24-00:36) A**  
un lado texto: **Grúa en ángulo cenital**

**IMAGEN: Jack corriendo por la jungla Episodio Piloto Parte 1 temporada 1 (01:46-02:03)** Texto en esa imagen: **Travelling Horizontal en plano Medio**

**IMAGEN: Jack corriendo por playa Episodio Piloto Parte 1 temporada 1 (06:40-06:45)** Texto en esa imagen: **Grúa haciendo un seguimiento en Gran plano general**

**IMAGEN: Locke sentado en la playa de noche Episodio Piloto Parte 1 temporada 1 (20:03-20:07)** Texto: **Zoom in**

## **CORTE A NEGRO**

### **TEXTO: PLANOS Y ÁNGULOS**

(VOZ EN OFF) *¿Qué nos muestra el director? ¿Hacia qué elementos quiere llamar nuestra atención? ¿Cómo introduce al espectador en la situación?*

*A través de la escogencia de los planos y ángulos correctos, la escena plasmada en el guión adquirirá vida...*

**IMAGEN: (Mientras está la voz en off vamos a presentar varios cortes rápidos de diversos elementos): (todos del disco 1 episodio 1)**

**Ojo abriéndose (00:12-00:15)**

**Los árboles arriba (00:18-00:20)**

**Mano con la botella (01:34-01:35)**

**La playa (02:16-02:17)**

(VOZ EN OFF) *Si logramos identificar estas herramientas de la narrativa audiovisual, sabremos hacia dónde quiere hacer énfasis la historia...*

**Ojo que se abre (00:13-00:17)** Texto al lado: **Primerísimo primer plano – Ángulo cenital**

**Árboles (00:19– 00:22)** Texto al lado: **Plano general – Ángulo nadir**

**Mano con botella (01:33-01:35)** Texto al lado: **Plano detalle**

**Jack de pie entre los árboles (01:37-01:40)** Texto al lado: **Plano Americano**

**Sawyer (11:38-11:46)** Texto al lado: **Primer Plano**

**Selva de noche (19:59-20:03)** Texto al lado: **Gran plano general**

## **CORTE A NEGRO**

### **TEXTO: EFECTOS DE SONIDO Y MUSICALIZACIÓN**

(VOZ EN OFF) *Dentro de cualquier producción, la música y la edición de sonido son parte vital pues refuerza las situaciones, crean suspenso, apoyan el ritmo de la narrativa, transmiten sentimientos, en suma, son los elementos emotivos dentro del lenguaje audiovisual...*

**IMAGEN: Sólo el texto con sonido de fondo música de cabezote**

### **TEXTO: EFECTOS DE SONIDO**

**Subtítulo: El accidente**

(VOZ EN OFF) *Jack, desde lejos, escucha gritos y los sonidos del avión se hacen más fuertes*

**IMAGEN: Jack en la playa escucha gritos (02:25-03:06) Piloto Parte 1 episodio 1 temp 1**

## **CORTE A NEGRO**

**Título: El monstruo**

(VOZ EN OFF) *Los sobrevivientes escuchan, por primera vez un extraño sonido proveniente de la jungla...éste se refuerza con sonidos de árboles caer y música de suspenso*

**IMAGEN: Playa de noche (19:58-21:09) Piloto parte 1 episodio 1 temp 1**

(VOZ EN OFF) *El sonido del monstruo es, tal vez, una de las marcas más distintivas de la serie. Es un sonido metálico, tomado de la combinación de diversos sonidos comunes.*

**IMAGEN: dentro del avión (35:15-36:35) Piloto parte 1 episodio 1 temp 1**

**Título: Las persecuciones en la jungla**

(VOZ EN OFF) *Los sonidos del monstruo, combinados con su paso entre los árboles y efectos de suspenso siempre harán parte de las secuencias en la jungla*

**IMAGEN: corriendo por la selva (37:05-37:34) disco 1 episodio 1 temp 1**

**CORTE A NEGRO**

**TEXTO: MÚSICA – BANDA SONORA ORIGINAL**

**IMAGEN: Sólo el texto con música de fondo Canción: “Booneral”**

(VOZ EN OFF) *La música es la que le imprime el tono a la historia, intensifica las emociones de la audiencia, apoya la narrativa, suscita estados de ánimo...*

**TEXTO: En medio del desastre**

**Imagen de Jack caminando en medio del accidente (07:29-08:10) Piloto parte 1 episodio 1 temp 1**

(VOZ EN OFF) *Vemos a Jack caminando en medio de los restos del avión, casi como asimilando lo ocurrido, desconsolado, y la música lleva a sentir esa desolación al ver el desastre...*

**TEXTO: Desesperación**

**Escena Charlie colgado de un árbol (33:20-34:20) disco 3 episodio 3 “All the best cowboys have daddy issues” temporada 1**

(VOZ EN OFF) *Al descubrir que Charlie estaba colgado en un árbol, Jack y Kate intentan desesperadamente bajarlo, la música nos transmite el suspenso y acelera el ritmo de la escena...*

**TEXTO: Tristeza**

**(35:25-36:10) disco 3 episodio 3 “All the best cowboys have daddy issues”  
temporada 1**

(VOZ EN OFF) *Jack intenta revivir a Charlie, en medio de la tristeza que los embarga a él y a Kate, la música cambia de ritmo a una melodía triste, llena de melancolía...*

**TEXTO: La muerte y la vida**

**IMAGEN: Boone muere (38:20- 40:21) disco 5 episodio 4 “DO NO HARM”  
temporada 1**

(VOZ EN OFF) *Esta escena es una de las más representativas en LOST ya que presenta el equilibrio entre la vida y la muerte, después de perder a Boone, se presenta el contraste entre este hecho y el nacimiento de una nueva vida. La música, en este caso, parece ser la remembranza de la fragilidad y al mismo tiempo, del milagro de la vida.*

**CORTE A NEGRO**

**TEXTO: ESTRUCTURAS NARRATIVAS**

(VOZ EN OFF) *En el estudio y análisis de un guión, las técnicas o estructuras narrativas son un aspecto fundamental a resolver ya que definen la manera cómo el espectador recibe el mensaje seleccionado.*

*En LOST, los eventos no son lineales, sino que son presentados a través de dos técnicas, fundamentalmente...*

**TEXTO: Flashbacks**

(VOZ EN OFF) *En la serie, los flashbacks son utilizados para conocer la historia de los personajes antes del accidente. Nos muestran acontecimientos que nos permiten entender las reacciones de estos personajes y sus conexiones.*

**IMAGEN: De noche en la jungla y luego escena de un accidente (5:48- 6:45)  
temporada 2 episodio 1 “Man of science, man of faith”**

(VOZ EN OFF) *Vemos que a la pregunta formulada por Locke, Jack tiene un flashback de cuando trabajaba en el hospital...*



**IMAGEN: estadio de noche. (32:43- 33:50) temporada 2 episodio 1 “Man of science, man of faith”**

(VOZ EN OFF) *En este flashback, vemos a Jack quien se encuentra con un nuevo personaje con sostiene una conversación...*

**IMAGEN: Jack con una pistola (41:30-42:19 ) disco 1 temporada 2 episodio 1 “Man of science, man of faith”**

(VOZ EN OFF) *Y más adelante, lo encuentra en la Isla. En el lugar donde menos lo esperaba.*

### **TEXTO: Flashforwards**

(VOZ EN OFF) *LOST utiliza flashforwards o saltos en el tiempo para mostrarnos eventos futuros en la vida de estos personajes...pero al principio, el televidente no logra identificar que está presenciando acontecimientos que tienen lugar después de la salida de la Isla*

**IMAGEN: Lavaplatos (01:17:00- 01:17:25) EPISODIO THROUGH THE LOOKING GLASS**

(VOZ EN OFF) *Y esto se revela, más adelante, cuando Jack se encuentra con Kate...y le manifiesta que deben regresar.*

**IMAGEN: Jack y Kate (01:21:55 - 01:22:46)**

### **CORTE A NEGRO**

(VOZ EN OFF) *De esta forma, analizamos los elementos más representativos dentro de la serie, de su narrativa, para comprender el mundo de LOST. Así, podremos desarrollar futuros análisis audiovisuales teniendo éste como referencia y punto de partida.*

**IMAGEN: CABEZOTE LOST 13 seg. (EL MISMO QUE AL COMIENZO)**

### **CORTE A NEGRO**

**(APARECEN CRÉDITOS)**

**UNA MIRADA AL MUNDO DE LOST**

**VIDEO EDUCATIVO**

**GUIÓN Y PRODUCCIÓN GENERAL: KAREM DÍAZ ROBLES**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE BOLÍVAR – 2010**

**TODAS LAS IMÁGENES SON PROPIEDAD DE BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT Y DE ABC.**

**ESTE MATERIAL SÓLO PODRÁ SER UTILIZADO CON PROPÓSITOS PEDAGÓGICOS.**

**FONDO MÚSICA: “Departing Sun” (Banda sonora temporada 1)**

## **2. Propuesta Pedagógica**

La propuesta que se presenta a continuación es el resultado de un intento de aportar una herramienta didáctica, útil para desarrollar análisis audiovisuales, sean de programas de TV de cualquier género, películas o documentales. Y también constituye el producto de esta investigación, haciendo énfasis en aspectos especiales de la misma.

### **2.1 Aplicación**

Para la aplicación de esta propuesta se ha tomado como referencia el contexto de la institución, Universidad Tecnológica de Bolívar, específicamente en el programa de Comunicación Social.

Se propone que este video se utilice como herramienta de apoyo de la asignatura de Producción Audiovisual I, donde se ofrece un sustento teórico amplio que le permite a los estudiantes desarrollar sus producciones audiovisuales.

La razón por la que se propone que este video sea analizado en esta asignatura es porque corresponde a un nivel donde el estudiante ya posee una base que le permitirá comprender los términos con mayor facilidad y podrá tomar de éste los elementos que le sirvan para desarrollar guiones literarios y técnicos de mayor calidad.

## **2.2 Tareas**

Para la presentación del video, se propone desarrollar unos pasos con el fin de que éste cumpla sus objetivos:

- Asignar exposiciones donde cada grupo de estudiantes (no mayor a 4) investigue, analice y explique por medio de ejemplos prácticos (tomados de la televisión o el cine), los diversos movimientos, ángulos, planos, música, sonido, guión literario y técnico, storyboard, etc. Esto con el fin de que el estudiante ya haya realizado un ejercicio previo y constituirá un entrenamiento que lo preparará para poder tener una actitud crítica y con argumentos para apreciar el video.
- Organizar una sesión posterior de preguntas y respuestas donde éstos puedan ampliar lo expuesto y aclarar sus dudas.
- Posteriormente, se organizará una sesión donde se expondrá el video, comentando los objetivos del mismo y contextualizándolo. Haciendo énfasis en que es parte del proyecto de grado al que ellos podrán acceder para ampliar lo mostrado en él.
- Al terminar, se podrá tener un tiempo de comentarios de los estudiantes, preguntas y apreciaciones en general.

## **EPÍLOGO: LOST COMO GENERADOR DE NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS**

LOST ha trascendido las pantallas de televisión y ha creado mundos paralelos en diversas plataformas, que se construyen gracias a la participación de los usuarios / consumidores. A partir del éxito televisivo de la serie, ABC y Disney Home Entertainment, dueño de la franquicia, expandió el mundo de LOST en diferentes medios y plataformas: mobisodios, webisodios, videojuegos, cómics, revistas, etc. Pero a estos medios “oficiales” se le suma los creados por los mismos seguidores de la serie: wikis como Lostpedia, blogs, sitios web dedicados al estudio de la serie, entre otros, se destacan como muestra de este punto.

La serie deja de ser un producto netamente televisivo a convertirse en una marca. Como tal todo producto de ella es susceptible de comercialización. Tiendas virtuales son dedicadas a ofrecer a los fanáticos toda clase de mercancía inspirada con la serie: Camisetas, gorras, mugs, disfraces, y hasta cerveza de la Iniciativa Dharma son pequeños ejemplos de todo lo que se puede conseguir. Pero, además, objetos de la serie son subastados para los fanáticos que quieran (y puedan) acceder a ellos.

Pero, volviendo al tema de las narrativas transmediáticas, es necesario aclarar que en el caso de LOST, éstas han servido para que la mitología y la historia de la serie se desarrolle en diversos formatos. Por lo tanto respuestas que no son dadas explícitamente en el programa, pueden ser encontradas en estas plataformas. Se puede ahondar en el conocimiento del mundo de LOST a través de ellas.

Las producciones hechas por fans, así no sean oficiales, también constituyen un claro aporte dentro de las narrativas transmediáticas, ya que permiten no sólo construir mundos paralelos que complementan la historia, sino que también a

través de ellas se puede jugar con las personalidades de los personajes, o hacer énfasis en aspectos de su pasado que pueden haber quedado inadvertidos dentro de la serie.

Es necesario aclarar que las narrativas transmediáticas no son una simple adaptación en otro formato de la historia, sino que constituyen un aporte y enriquecen la historia central.

Otra utilidad, en el caso de LOST, es que estas narrativas permiten la posibilidad de responder esas preguntas dejadas por la serie, especialmente en el espacio entre temporadas, que es cuando más anticipación se crea por el suspenso dejado en los finales de temporada.

### **Sitios Web**

- LOSTPEDIA: ([http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page)) El más grande ejemplo de una wiki dedicada enteramente al estudio de LOST y al análisis de sus elementos. También tiene espacio para que los fanáticos participen a través de foros, donde pueden escribir teorías, debatir acerca de un tema, y formular preguntas.
- LOST UNIVERSITY: (<http://www.lostuniversity.org/>) Establecida en 2009, este sitio permite a los estudiantes que se inscriban, ahondar aún más en los aspectos claves de la serie. La lista de cursos actuales son: *The building blocks of storytelling* (las bases para construir una historia), *Exploring redemption and the afterlife* (explorando la redención y la vida después de la muerte), *The craft of acting* (el arte de la actuación), *Investigating the character archetypes* (investigando los arquetipos de los personajes), entre otros.
- PÁGINA WEB DE OCEANIC AIRLINES: (<http://www.oceanicairlines.com/>) Esta compañía aérea ha sido mostrada en varias ocasiones en series y películas de televisión, como LOST, Alias y la más reciente producción de

ABC, Flashforward. En la página web aparece el logotipo e irónicamente dicen proveer un servicio seguro y sin ningún accidente dentro de sus operaciones.

### **Blogs**

Éstos son creados por seguidores de la serie para postear material de la serie, capítulos, fotografías, noticias, e inclusive tienen secciones dedicadas a spoilers y rumores acerca del destino de la serie y de sus personajes. Dentro de los blogs el más destacado por su importancia es el sitio de DarkUFO, (<http://darkufo.blogspot.com/>) donde diariamente se actualiza información con relación a la serie y posee fuentes en Hawaii, lugar donde se graba la Isla, es así como este blog es el punto de referencia para los fanáticos de la serie.

### **Mobisodios y Webisodios**

Con el nombre de **Lost: Missing pieces**, esta serie de episodios creados para web y teléfonos móviles, se encaminaron a llenar vacíos narrativos y a incluir nuevos acontecimientos no mostrados en las primeras tres temporadas.

## CONCLUSIONES

La definición del tema sobre el que se basaría el presente trabajo de investigación no fue fácil, ya que se debía tener en cuenta la factibilidad del desarrollo del mismo, pero a la vez que fuera apasionante. LOST fue una serie que marcó la forma en la que miles de televidentes veían la televisión, ya que presentaba un formato novedoso, lleno de misterios y claves esperando ser descubiertas por aquellos que quisieran tener una experiencia completa. Por ser un tema no convencional, poco trabajado con anterioridad a nivel académico en la universidad, poseía ese factor de interés que debe tener todo proyecto de grado.

Pero, además, una de los propósitos al desarrollar la investigación fue que tuviera una aplicación práctica para los futuros colegas, que la tesis no quedara archivada sino que fuera un manual y una guía para desarrollar futuros análisis de este tipo. Por esta razón, se creó el video educativo, que resumió y recogió todos los aspectos clave de la investigación.

Si consideramos a LOST como una serie pionera entre su género, por los temas escogidos, la forma de abordarlos, la calidad de su narrativa y las técnicas poco convencionales para develar los secretos de los personajes, se puede concluir también que es una serie que recoge elementos claros de la cultura popular para incluirlos dentro de su historia, creando un mundo creíble con el que los televidentes pueden identificarse y de esta forma seguir creando interés hacia su historia. Se planteaba en esta investigación la fuerte influencia de libros, películas, series de televisión que ayudaron a enriquecer la mitología de LOST.

Pero, además, se puede concluir que en el desarrollo de la serie, los guionistas cuentan con un apoyo para hacer énfasis en elementos concretos: un ojo, un gesto, un objeto que después podría ser utilizado con un propósito, y este énfasis se logra mediante el uso correcto de los planos, ángulos y movimientos de cámaras que apoyan la narrativa general. Y dentro de este punto del lenguaje

audiovisual se nos presentaba la música como conductora para hacer al televidente entrar en la situación, logrando llegar a los sentimientos y conducirlos hacia el punto que los escritores de la serie desean.

Los aspectos mencionados anteriormente, apoyan la historia en general. Pero aparte, se puede concluir también que la serie permite la creación de mundos paralelos que complementan a su vez la trama central. Estos mundos son posibles mediante el desarrollo de las narrativas transmediáticas, donde la serie es explorada desde otras plataformas que le permiten a los fanáticos participar mediante su creatividad para explorar esos aspectos desconocidos de los personajes, o para intentar responder las preguntas dejadas en el aire por los guionistas de la serie. Por lo tanto LOST es un referente claro para las investigaciones no sólo en medios, sino en nuevas narrativas, lo que realza la importancia de esta serie en su género.

El reto dejado por LOST es bastante grande. Las futuras series de ciencia ficción deben cumplir con las expectativas dejadas en millones de fanáticos, no sólo a nivel de historia y calidad audiovisual, sino también en la participación que le permita tener a sus televidentes. Y deben ser capaces de crear un escenario creíble, sustentado teóricamente, pero a la vez con elementos mágicos propios de la ciencia ficción.

Los resultados de esta investigación son satisfactorios, y más aún su producto: el video educativo, creado para ilustrar los aspectos visuales, muy difíciles de describir verbalmente, pero a la vez con la finalidad de servir como referencia para comunicadores sociales en formación y como apoyo en el desarrollo de futuros análisis audiovisuales.

Una vez terminado el trabajo, se pudo llegar a la conclusión de que la comunicación genera campos de estudio bastante amplios y que un comunicador puede desarrollar investigaciones audiovisuales de grandes producciones, aplicando la teoría aprendida en los años de estudio. Tras el desarrollo de esta



investigación, personalmente se ha reafirmado la visión académica, pero es un reto a ir más allá de los textos y las aulas, sino de tener una experiencia directa que pueda servir a los demás y animarlos a aplicar lo aprendido, si esto se logra, su objetivo final, se habrá cumplido.

## BIBLIOGRAFÍA

ECO, Umberto. "La innovación en el serial", en *De los espejos y otros ensayos*. Editorial Lumen, Barcelona, 1986.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: where old and new media collide*. Primera Edición. New York University Press. New York. 2000.

PIMENTEL, Luz Aurora. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Tercera Edición. Siglo XXI Editores. México. 2005.

PORTER, Lynette. *LOST'S buried treasures*. Segunda Edición. Sourcebooks. Naperville. 2009.

RINCÓN, Omar. *Narrativas mediáticas o cómo se cuenta la sociedad de entretenimiento*. Primera edición. Gedisa Editorial. Barcelona. 2006. Capítulos 1, 3 y 7.

SÁNCHEZ ESCALONILLA, Antonio. *Estrategias de guión cinematográfico*. Sexta edición. Ariel Cine. Barcelona. 2009.

### ARTÍCULOS:

ABBA, Tom. *Examining the future of transmedia narrative*. Revista: Science Fiction Film and Television 2.1 (2009), p. 59–76

MITTEL, Jason. *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. Revista: The Velvet Light Trap. No. 58. 2006.

MAGUREGUI, Carina. *Lost: un éxito televisivo que estrecha lazos con la literatura, la cultura popular y la educación no formal*. Tomado de <http://portal.educ.ar/debates/eid/cultura/lost-un-exito-televisivo-que-e.php>

DRANGSHOLT, Janne Stigen. *World without end or beginning: structures of displacement in Lost*. *New Review of Film and Television Studies*. 2009. p.209 — 224. Tomado de: <http://dx.doi.org/10.1080/17400300902816994>

### **PÁGINAS WEB:**

[www.lostpedia.com](http://www.lostpedia.com)

<http://www.lostuniversity.org/index.php>

<http://www.retoricas.com/2009/06/definicion-de-flash-back.html>

<http://www.materialesdelengua.org/LENGUA/tipologia/narracion/narracion.htm>



