

## **DEL LENGUAJE LITERARIO A LOS TIEMPOS DE LA TELESERIE: *LOST*, DE J.J. ABRAMS Y DAMON LINDELOFF**

*Fernando Ángel Moreno\**

Si desconfiamos de todo porque no podemos saberlo todo, no actuaremos más sabiamente que aquel que no podía usar sus piernas, pero se quedó sentado y murió porque no tenía alas para volar, decía John Locke (1632-1704).

Me refiero a la capacidad negativa, cuando el hombre se ve capaz de vivir en la incertidumbre. Misterios, dudas que no dependen de ninguna irritante conexión entre hecho y razón. Esta investigación quizá no nos llevaría más allá de deducir que en un gran poeta el sentido de la Belleza sobrepasa toda otra consideración. O, mejor dicho, que aniquila toda consideración, como pensaba John Keats (1795-1821).

### **Lo heroico, lo encontrado y el Punto Omega**

El escritor de ciencia ficción Juan Miguel Aguilera escribió hace años un hermoso cuento titulado “Todo lo que un hombre puede imaginar”. Narraba allí la llegada del escritor Julio Verne a un lugar del Universo tan remoto en el tiempo que “La Tierra, el Sol, el Sistema Solar y todas las estrellas del Universo que usted conoció [...] hace mucho que desaparecieron” (Aguilera, 2005: 149). Se trata de un espacio/tiempo que está más allá de los conceptos usuales de la física y que funde mente y materia.

El personaje que guía al autor francés explica:

Estamos en el colapso final del Universo, señor Verne. Donde las leyes de la física dejan de funcionar y el tiempo se detiene en una singularidad total. En

\* Universidad Complutense de Madrid, <famoreno@cm.es>. Este artículo es resultado del proyecto de investigación “Tránsfugas y parias modernas: género y exclusión en la cultura popular del s. XXI” (FEM2017-83974-P MINECO/AEI/FEDER, UE), dirigido por Helena González y financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Innovación y Competitividad de España.

el interior de cada una de esas esferas están todas las criaturas que han vivido en el Universo durante los cien mil millones de años que ha durado. Y ahora, en su último instante, la energía que nos rodea es infinita y eso es lo que ha permitido construir este lugar y hacer renacer en él, para siempre, a la Humanidad... ¿Entiende lo que le digo? (Aguilera, 2005: 157-158).

No, no se trata de nada realmente místico, aunque lo parezca, sino de una propuesta de última trascendencia de la evolución del pensamiento científico, de la voluntad de la razón. En ese momento, según nuestro narrador, la máxima inteligencia podrá reconfigurar la materia para devolver a la vida a todo ser humano que haya existido: “Los acordes que definen a Julio Verne, Pierre Teilhard de Chardin, Gaspard-Félix Tournachon, o cualquier otra criatura que haya vivido jamás, pueden volver a sonar ahora, en este Punto Omega en el que nos encontramos” (2005: 154).

En este maravilloso lugar, todo principio y todo fin se funden: “Estábamos rodeados de un fuego infinito. Contemplar el Punto Omega era como ver una explosión congelada. Aunque en realidad era una implosión. Toda la materia, las propias leyes de la física, el tiempo, todo derrumbándose en un único punto infinitesimal en el preciso momento final del Universo” (Aguilera, 2005: 157).

Nos encontramos ante un viejo tema de la ciencia ficción, este Punto Omega, presente en multitud de cuentos, películas y teleseries, que propusiera el jesuita francés Pierre Teilhard de Chardin (otro personaje “real” en el cuento de Aguilera).

Por lo general, se ha empleado como cualquier otro recurso de la ciencia ficción: una vía para reflexionar sobre nuestra identidad y relación con todo aquello que de algún modo nos resulta ajeno, en este caso la reunión de personajes tras su muerte; no obstante, pese a su justificación tecnológica, su propia naturaleza se aleja de la división entre lo cienciaficcional y lo fantástico, dado que escapa a las leyes del Universo; no se puede decir que las viola ni que las respeta. Ese tipo de consideraciones no tienen sentido en el Punto Omega.

El cuento de Aguilera plantea un comienzo habitual en las narraciones de este tipo: un individuo es invitado por otro o por la presencia de algún tipo de objeto (un edificio, una puerta, en suma: un artefacto) a iniciar un viaje que, poco a poco, lo va conduciendo fuera del espacio y del tiempo.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Este motivo es semejante a otros comunes en la ciencia ficción que, sin llegar necesariamente a equipararse con el Punto Omega, dan pie a esta conducción del individuo hasta los límites de

Por desgracia, para que una teleserie tenga éxito es necesario que el número de televidentes sea muy superior al de los conocedores de un subgénero como éste. En el último capítulo de la teleserie *Lost*, el final resultó confuso para muchos espectadores desconcertados ante lo que veían. Pensaron: “Ah, al final es que estaban muertos”, con la absurda idea de que habían estado muertos durante seis temporadas, cuando en ningún momento se había defendido tal cosa. En realidad, sólo la sexta temporada se desarrolla parcialmente en este Punto Omega al contar la historia de cómo Jack tuvo que rendirse para llegar hasta él (García Catalán, 2012: 1113).

En este artículo veremos cómo funciona la narrativa de *Lost* y cómo su innovación y su vinculación con subgéneros poco conocidos contribuyeron a generar rechazo por parte de una gran parte de los espectadores.

De hecho, los mismos que tanto criticaron la teleserie por mirar demasiado las publicaciones en Internet hicieron lo propio para mal: se quedaron con que alguien en la red dijo que la isla era el Cielo o el Infierno, que los personajes estaban muertos, y cuando se transmitió el último capítulo el imaginario de muchos espectadores hizo el resto.<sup>2</sup>

Sin embargo, lo que propuso *Lost* fue una estructura narrativa única, jamás desarrollada en cine ni en televisión (Bort Gual, 2011),<sup>3</sup> basada en la

---

lo humano, más allá del espacio y el tiempo. Muy parecido es el detallado en la novela de Arthur C. Clarke, 2001, *odisea del espacio* (1968) y, con menos concesiones al receptor, en la película del mismo nombre dirigida por Stanley Kubrick también en ese año (Savage, 2010: 108). Asimismo, se menciona en algunos capítulos de la serie *Star Trek: Voyager* y, de manera menos explícita, en *Neon Genesis Evangelion*. Hay referencias a ello en la trascendencia de las naves espaciales de las novelas sobre la organización pangaláctica llamada *La Cultura*, de Iain Banks, y se describe con su propio nombre en *El otoño de las estrellas*, de Miquel Barceló y Pedro Jorge Romero (2001: 234) y *Punto Omega*, de Enrique del Barco (2004). Un cierto tipo de Punto Omega, aunque más “mundano”, lo encontramos en la saga del *Mundo del Río*, de Philip José Farmer (1971 [2007]). También observamos motivos muy similares de viajes a una dimensión donde mente y cuerpo son conceptos diferentes de los nuestros en la narrativa fantástica. Quizá el caso más significativo sean los viajes de Randolph Carter relatados por H.P. Lovecraft. Como vemos, se trata de un motivo bastante usual en la narrativa de ciencia ficción, pero con ciertas variables, y que no resulta desconocido a la literatura fantástica.

<sup>2</sup> La abundancia de artículos críticos sobre la serie, calificándola incluso de timo, es apabullante. En la bibliografía aporto algunos de ellos como muestra, así como artículos y blogs de relevancia con menciones a las respuestas airadas de muchos espectadores (Pohlenz, 2009; Martínez, 2010; *Público*, 2010; Torralba, 2010; Bort Gual, 2011; Navajas, 2011; Porto, 2014; Martínez Idarreta, 2014; Sánchez, 2017; Zamora, 2018).

<sup>3</sup> “*Perdidos* es el máximo exponente hasta el momento del *collage* temporal de largo recorrido. Su estructura compleja no afecta sólo al interior de cada capítulo, sino especialmente al diseño del total de las seis temporadas existentes. Como producto generador de fándom, tal y como debe ser una serie de calidad de la televisión actual tal y como lo entienden sus generadores, *Lost* ha jugado

relación entre los personajes, en su diversidad cultural (Cano Gómez *et al.*, 2012) y su identidad dentro del tiempo, a través y fuera de éste, y cuya cumbre era perfectamente coherente y casi necesaria (Pearson, 2009: 156), con aquel episodio final y con aquel Punto Omega que cerraba con una fuerte coherencia todos los juegos temporales narrativos de la serie.<sup>4</sup> Como afirma Jorge Carrión, “todas las estructuras narrativas han sido combinadas en *Perdidos*” (2011: 170), y ese Punto Omega era necesario para aglutinarlas desde unos parámetros que podían interpretarse tanto fantásticos como de ciencia ficción:

La maravillosa paradoja del final de *Perdidos* consiste en el hecho de que, tras incontables grietas en el espacio y en el tiempo, y la disposición de una multiplicidad de historias que se iban cruzando y separando, de personajes que nacían y morían, se perseguían y abandonaban, de la imposibilidad de la *redención*, existe finalmente un tiempo y un lugar, o más bien un no tiempo y un no lugar en el que por fin todos se encuentran, precisamente compartiendo lo que la serie más ha fracturado: *la continuidad* (Bort Gual, 2011: 57).

Por otra parte, ficcionalizaba la manera en que los conceptos de “verdad”, “tiempo” e “identidad” se encuentran heideggeriana e irremediabilmente unidos (Regazzoni, 2009: 60-63). El Ser es ser en el tiempo y a través de él: “Será el recurso convencional del *flashback* el que complejiza de forma decisiva el discurso de *Perdidos*. Esto es porque no suponen solamente recuerdos que arrojan luz sobre la vida de los personajes; suponen información que en lugar de esclarecer las identidades las comprometen, las desmienten o las cuestionan” (García Catalán, 2012: 1109).

Desde esta obsesión con el tiempo y la verdad, desde unos personajes *perdidos* que buscan su identidad en el tiempo y a través de él, y desde los juegos espaciales “fuera de la isla/dentro de la isla” (McManus, 2011: 8-12), las primeras temporadas referían a la manera en que los actos del presente

---

y explotado el tiempo hasta fronteras que han rozado lo inesperado” (Guarinos y Gordillo, 2011: 379-380). “Un mundo inestable, suspendido entre el orden y el caos, que no puede ser completamente comprendido ni controlado” (Regazzoni, 2009: 14). Por otro lado, Abbot defiende que el éxito de su compleja estructura se debe en parte a su cercanía con la narrativa del videojuego, lo que obra a favor de su éxito entre un determinado sector de los espectadores, muchos de los cuales entendieron perfectamente los desarrollos narrativos de la serie (2009: 22-23).

<sup>4</sup> Para un análisis de las funciones estructurales de las distintas temporalidades a partir de lo emocional, véase Crisóstomo (2012: 162).

revelan “verdades” de diferente manera al ser contemplados desde la óptica del pasado (2011: 9). Otra temporada trabajaba la manera en que los acontecimientos del presente eran reinterpretados desde la óptica del futuro. La penúltima ofrecía una mirada de simultaneidad de tiempos y espacios de una manera bastante dickiana, con la identidad de los personajes como único asidero para la “verdad”.<sup>5</sup> Además, sus posibles interpretaciones partían de una ficcionalización estética de la clásica *mise en abyme* (McManus, 2011: 5) o, como la llama Raquel Crisóstomo (2012), estructura “de matrioska” a partir de dichos paralelismos temporales:

[*Lost*] reclama una subjetividad que se haga cargo de una realidad que se desvanece, en el sentido de que no es homogénea con el lenguaje, pues presenta un saber que no puede ser cifrado en información. Como hemos visto, desde la primera temporada, se quiebra la lógica del Principio de Realidad y del Principio de Razón Suficiente; ello requerirá de unos sujetos que sostengan el mundo —e, incluso, que lo salven— a riesgo seguro de su propio Principio de Identidad; sin embargo, no olvidemos que la disposición de la trama en ambos relatos reclama una interpretación lectora responsable, en la medida en que la dislocación espacio-temporal en ambas propuestas textuales exige una lectura que supere el encuentro con una disponibilidad informativa y reclame aquello que para el sujeto no se presenta disponible, *id est*, su deseo (García Catalán, 2012: 1112).

La última temporada marcaba la dificultad del intelecto de superar las inercias humanas de tiempo y espacio para poder penetrar en el Punto Omega tras el final del tiempo personal. Jack, el “protagonista”, será quien más sufra por llegar, debido a su heroica fuerza de voluntad y su obsesión con el pensamiento racional. De hecho, la reflexión sobre la voluntad del héroe no se completa sin ese cierre narrativo. Deberá morir para iniciar el viaje, como todos, pero también aceptar la destrucción del Yo, de la razón, del tiempo. El héroe, centrado en la lucha, en la no rendición, deberá aceptar la muerte y estará condenado a vagar por el Punto Omega sin saber lo que ocurre hasta que la acepte, hasta que se rinda, hasta que se encuentre a sí mismo y, por ende, no pueda seguir sintiéndose *perdido* en su eterna lucha desde la

<sup>5</sup> “La quinta temporada narra la historia de *Perdidos*, es su propio relato (el sistema-*Perdidos*)” (Regazzoni, 2009: 68). De hecho, hay referencias explícitas en la serie a este recurso de Philip K. Dick (Díez, 2015: 28), como la lectura de la novela *Valis* (Philip K. Dick, 1981) por parte de uno de los protagonistas (4.4).

voluntad.<sup>6</sup> La historia del telespectador de *Lost*, perdido a su vez entre la ciencia ficción y lo fantástico, es la misma. Si se lee la novela de Clarke o los relatos de Lovecraft citados puede ser que quede más claro.<sup>7</sup>

Evidentemente, era demasiado pedir a unos espectadores que no tenían por qué entender todo esto (García Catalán, 2012: 1114), pero —quizá alentados por la falta de necesidad de mantener la audiencia tras acabar la serie— los guionistas decidieron plasmar todo el proceso de un modo, si no más hermético que el de la película de Kubrick, al menos sí necesitado de un poco de investigación o de experiencia de lectura de estos géneros.<sup>8</sup>

#### LOST: EL ARTEFACTO EN EL TIEMPO

La teleserie fue una producción estadounidense ideada por J.J. Abrams y Damon Lidenloff. Duró seis temporadas entre 2004 y 2010 y fue emitida por American Broadcasting Company (ABC). Aparte de algunas piezas audiovisuales que pudieron verse en Internet y de algunas referencias metaficciones, constó de ciento veintiún episodios.<sup>9</sup>

Su primera temporada disfrutó de un éxito enorme, acompañado desde el principio por duras críticas de expertos en narrativa e incluso de los propios aficionados a la serie, que a menudo funcionaron como “fuego amigo”,

<sup>6</sup> Esta dialéctica del héroe respecto de su heroicidad es más compleja en Jack de lo que parece a simple vista. Para un análisis más exhaustivo, véase Álvarez (2012) y Guarinos y Gordillo (2014).

<sup>7</sup> Disponemos de un estudio sobre la relación entre el héroe y la evolución posthumanista, relacionada con esta idea (Savage, 2010), en este caso con un interesante análisis feminista.

<sup>8</sup> Guarinos y Gordillo (2011) apuntan en la misma dirección respecto de la necesidad de entender la trascendencia genérica en *Lost* al afirmar sobre la serie que “en el terreno de la ‘ciencia ficción’, donde la construcción de imaginarios alternativos espacio-temporales es condición *sine qua non*, la estructura de complejidad rizomática es aceptada con naturalidad por el espectador, e incluso se diría que esperada” (380). Por otra parte, las autoras también advierten de la exigencia por parte de series como *Lost* de un nuevo espectador, uno mucho más activo que el tradicional (382). Además debe tenerse en cuenta, como muestra del gran interés mediático que la serie despertó, la publicación de libros con propuestas interpretativas cuando todavía no había sido terminada de emitir, como el de Regazzoni (2009) o el de Toni de la Torre (2006) o las antologías de artículos de Orson Scott Card (2006) y de Roberta Pearson (2009). Por lo general, el interés de las monografías citadas es bastante reducido por su superficialidad, pero demuestran que la serie era más un fenómeno estético que sólo una obra audiovisual. Recomiendo especialmente la antología de Pearson.

<sup>9</sup> La gran importancia de estas pequeñas piezas es brevemente comentada por Menéndez Otero (2011: 723) y, más superficialmente, por Toni de la Torre (2006). Aunque trasciende el tema del presente trabajo, conviene tenerlos en cuenta para cualquier análisis estructural de la serie.

tan común en los foros de Internet. Estas críticas fueron bastante inauditas para lo acostumbrado en un producto audiovisual, puesto que se basaron ante todo en la sospecha de que los misterios se proponían de manera gratuita sin que los propios autores supieran la respuesta a los mismos en el momento de la escritura de cada episodio.<sup>10</sup> Es decir, no se juzgaba tanto por el interés, el entretenimiento o la coherencia de la serie, sino por prejuicios indemostrables sobre el trabajo creativo de sus responsables.

Un buen ejemplo lo constituyeron las críticas a la aparición de un oso polar en una isla del Pacífico durante la primera temporada (*Lostpedia*, s.f.) La respuesta racional, propia de la ciencia ficción, llegó implícitamente varios episodios después, pero siguió cuestionando la serie como si dicha razón no hubiera sido aportada. La terquedad ante las demostraciones suele incrementarse cuanto más firme ha sido la oposición.

Por otra parte, estos comentarios no parecían presuponer una de las explicaciones más sencillas y nada extrañas en la historia de la televisión: la fantástica, que es realmente la que articula estructural y conceptualmente toda la obra. Veremos más adelante la importancia del oso polar desde este punto de vista.

Con teleseries de gran éxito plenas de referencias a lo fantástico, lo milagroso, lo tecnológicamente imposible,<sup>11</sup> ¿a nadie le apetecía que toda la trama se debiera a un portal dimensional?, ¿o a un encantamiento?, ¿o a una abducción extraterrestre?, ¿o a un demonio? Pueden existir muchos motivos para este inmediato rechazo; ninguno de ellos es demostrable sin un estudio de campo, pero vale la pena reflexionar sobre algunos.

En primer lugar, no puede obviarse el hecho de que desde *Twin Peaks* y *The X-Files* no había existido ninguna serie de tema sobrenatural tan exitosa. Quizá el público sencillamente no estaba acostumbrado al tema. No parecía suficiente un humo negro gigantesco que mataba por capricho. No. Había que explicar racionalmente la aparición de un oso polar en una isla tropical. No se defiende con esto que todo quepa en una serie por el mero hecho de

<sup>10</sup> Óliver Pérez Latorre aporta algunos datos interesantes sobre el proceso de creación de la serie (2007).

<sup>11</sup> Pensemos en programas anteriores y posteriores, en *Game of Thrones*, *Battlestar Galactica*, *Ghost in the Shell Alone Complex*, *The Walking Dead*, *Twin Peaks*, *The X-Files*, todas las series de *Star Trek*, *StarGate* y *Doctor Who*, *American Horror Story*, *True Blood*... En ese contexto, un oso polar en una isla del Pacífico no parece lo más complicado.

tratarse de algo sobrenatural, sino que extraña que el ataque fuera hacia los guionistas y no respecto a lo que se tardaran en dar las explicaciones.

En segundo lugar, *The X-Files* fue una serie que declaró su naturaleza sobrenatural desde el primer capítulo. En fin, era su tema. Parece que no hizo falta la clásica estructura del relato fantástico de un comienzo muy realista que se rompe de repente por la aparición de “algo que no puedo creer a pesar de estar viéndolo con mis ojos”. ¿Y por qué sí se aceptó en *Twin Peaks*? En realidad, allí no se aceptó tan fácilmente. La audiencia cayó a medida que lo fantástico entraba en la serie. Si bien es cierto que dicha “caída” coincidió también con cierto desinterés por parte de los creadores, no podemos negar que influyera la naturaleza sobrenatural del asesino.

En tercer lugar, *Lost* vivió una inusual atención por internet que los propios creadores fomentaron. Coincide de nuevo con *Twin Peaks* y *The X-Files*, y una vez más cabe la duda de que lo que en aquellas afectó positiva y negativamente aquí pudiera haber afectado del mismo modo (Jenkins, 2009; Abbott, 2009: 19-21; Pearson, 2009: 144; Guarinos y Gordillo, 2011: 373; Menéndez Otero, 2011: 720; Martín Alegre, 2015).

En cuarto lugar, jugó en contra la búsqueda entre los espectadores de la resolución de cualquier detalle de la serie, cuando esto no siempre ha de producirse en la novela de aventuras tradicional, de la que el programa es deudor y que a menudo incluso homenajea. Muchísimos “nuevos expertos” en la escritura de guiones se obsesionaron más con la resolución de enigmas que con el trabajo, bastante más complejo e interesante, de la dosificación de información y la creación de un ritmo emocional, informativo y simbólico muy complicado, como veremos. Me gustaría ahondar en esta idea, porque su desarrollo desvela también aspectos interesantes de la serie.

El principal *macguffin* (o elemento de suspenso) de la obra —y quizá su principal acierto— es, evidentemente, la isla y su naturaleza (Tous, 2009: 177).<sup>12</sup> No resulta complicado inferir que resolver su misterio implicaba desentrañar la mayor parte del resto de ellos. Por consiguiente, la frustración de acabar la serie sin lograrlo parecía conllevar sin remedio el rechazo de la misma.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> “The real spaces of the flashbacks become embedded, like parentheses, in the fantastic space of the island, which has always been seen as a space to be deciphered” (McManus, 2011: 10).

<sup>13</sup> El papel que juega la isla en *Lost* tiene mucho que ver con el viaje extraordinario característico de la ciencia ficción y del imaginario colonial del siglo XIX. Resulta muy interesante cómo John Rieder (2010) señala las relaciones entre *La isla misteriosa* de Verne (un referente inmediato de la serie) y la película de Kubrick. Es como si, al fundirse ambas ideas en *Lost*, la isla no pudiera

Ahora bien, ¿termina la serie sin solucionarse el problema de la isla?

Remítamos de nuevo a un subgénero de la ciencia ficción, en este caso mucho más conocido y desarrollado que el del Punto Omega: el relato de artefacto, al que hemos aludido fugazmente más arriba.

Este tipo de relatos suelen construirse en torno a la aparición de un objeto desconcertante que puede variar desde los pequeños utensilios abandonados en *Pícnic junto al camino*, de los hermanos Strugatski, hasta el gigantesco monolito de *2010: odisea del espacio* o el planeta de *A vuestros cuerpos dispersos* de Philip José Farmer. Por lo general, dicho objeto es obra de una civilización extinguida hace siglos, a menudo extraterrestre.<sup>14</sup> Ejemplos más o menos célebres de artefactos extraterrestres son la nave de *Cita con Rama*, de Arthur C. Clarke, y las puertas de *Stargate*.<sup>15</sup> En España disponemos de buenos desarrollos como las puertas del cuento “La carretera”, de Rodolfo Martínez (1990), la esfera cósmica de la novela *Mundos en el abismo*, de Juan Miguel Aguilera y Javier Redal (1988), y la bomba de la novela *La bomba increíble*, de Pedro Salinas ([1951] 1997); no obstante, también encontramos artefactos terrestres en la cultura popular, como en tres de las cuatro entregas de la saga de Indiana Jones.

En este tipo de historias, el artefacto suele producir algún tipo de efecto misterioso cuyo alcance, control y causa pueden desconocerse, y cuyo uso puede ser peligroso. En este sentido, los artefactos mantienen casi siempre un doble carácter: narrativo y simbólico. Narrativamente, suelen provocar numerosos conflictos al protagonista, tanto por el peligro que entrañan desde su propia naturaleza como por la codicia de los adversarios que pugnan por su control.

---

dejar de asumir una identidad mística que ya poseía estéticamente en la novela de Verne y que no cabe duda de que existe en la odisea espacial. La importancia de la isla, en niveles mucho más complejos, ha sido destacada en diversos estudios y merecería un análisis completo que pusiera su naturaleza simbólica en relación con los planteamientos aquí tratados (Regazzoni, 2009: 30-35; Cano Gómez *et al.*, 2012: 303).

<sup>14</sup> Debe tenerse cuidado de no confundirse con otro subgénero similar, la xenoarqueología, que consiste en la mera exploración de ruinas extraterrestres. Ejemplos interesantes de esto son *Las máquinas de Dios*, de Jack McDevitt, *Pórtico*, de Frederick Pohl, *El hombre en el laberinto*, de Robert Silverberg, o su ejemplo más célebre: *En las montañas de la locura*, de H. P. Lovecraft.

<sup>15</sup> Las series de *Stargate* disfrutaban de un nuevo y más impactante artefacto en la última de sus propuestas: *Stargate Universe*. En estas dos únicas temporadas, los personajes deben vivir dentro de una ancestral nave que los transporta desde no se sabe dónde hasta no se sabe dónde y que funciona como un fantasmagórico vehículo.

Simbólicamente, los artefactos remiten por razones obvias al poder por cuanto que cambian las vidas de los seres humanos afectados; no obstante, también refieren a lo desconocido que ansiamos resolver. De un modo más emocional que ontológico, afectan nuestras tendencias espirituales de búsqueda de sentido en tanto que nos dominan desde el misterio. Así, funcionan como un trasunto ateo de las obsesiones que fundamentan lo religioso. Los artefactos encarnan a menudo búsquedas espirituales que cambian la vida de los viajeros para siempre, como en el caso de *2001*, por continuar con los ejemplos mencionados (Savage, 2010: 106-107).<sup>16</sup> Por ello, no basta con un objeto extraterrestre dotado de poder, sino que su mismo origen y el misterio de su uso implican por lo general un conocimiento trascendente. Invito a repasar todos los ejemplos propuestos para verificar esta idea y lo interesante de sus planteamientos.

Como vemos sin dificultad, la isla de *Lost* cumple con todas estas características y etiqueta a la serie en su conjunto como un muy clásico relato de artefacto, vinculado con las connotaciones propias del imaginario de la isla en la literatura (McManus, 2011: 12-16).

Falta señalar una última característica: rara vez el artefacto llega a ser dominado por completo o siquiera revelado su origen. Esto se debe a que, por lo general, el personaje acaba por entender que las inquietudes, obsesiones, esperanzas volcadas en el objeto son menos importantes que su propia identidad y sus relaciones con los demás seres humanos. Resulta muy frecuente que el protagonista rechace hacerse cargo del artefacto e incluso lo abandone sin importarle su destino, como sucede con uno de los más célebres: el Anillo Único en *El señor de los anillos*.

Basta entender estos dos recursos de la narrativa fantástica y de la de ciencia ficción (artefacto y Punto Omega) para desechar, al menos desde un punto de vista genérico tradicional, la falaz dicotomía que propugna que *Lost* es una teleserie que no resuelve los misterios o bien, que sí los resuelve. Se confundió una narrativa de “viaje” con una “de detectives”.

Por ejemplo, uno de los misterios, el del limbo del capítulo final, es sencillamente el Punto Omega. Corresponde claramente con cierta religiosidad sin símbolos explícitos de iglesia alguna, pues supone el punto de llegada de

<sup>16</sup> “The peculiarity of Clarke’s Gnostic vision lies in the fact that for him, redemption is to be precipitated through the pursuit of technological innovation” (Savage, 2010: 107).

una búsqueda espiritual de vida y de muerte, más allá del espacio y el tiempo. Para alcanzarlo, es preciso interactuar con el artefacto y dejarlo atrás. Sabemos que la isla fue creada por una entidad no humana —como indica la estatua que la domina— y que poseía poder sobre el tiempo. Numerosos individuos ansiaban su poder, por lo que a menudo debe ser protegida por uno o más guardianes.

Por último, conviene señalar el tercer elemento de ciencia ficción que articula la serie y que aglutina de nuevo conceptual y estructuralmente los dos subgéneros anteriores: nuestro artefacto es una máquina del tiempo.

Resumamos: disponemos de un vestigio del pasado (el subgénero del artefacto) y de una visita al fin de los tiempos (el subgénero del Punto Omega) unidos por un vehículo espacial narrativo y simbólico del presente (el subgénero de la máquina del tiempo).<sup>17</sup> El engranaje de ciencia ficción es tan completo que pasaría por una obra característica del género de no ser por un detalle: el efecto traumático de la puesta en duda de la realidad, lo fantástico.

## **Lo fantástico y la ciencia ficción**

El hecho de que existan dos géneros tan contrapuestos como lo fantástico y la ciencia ficción, donde el primero tiene como base la irrealidad y el segundo, la absoluta materialidad de la realidad, no ha ayudado a *Lost*. Tampoco ha ayudado a la cultura popular, de la cual ese programa es uno de sus máximos exponentes.

A menudo los lectores de ciencia ficción no son grandes consumidores de literatura fantástica y viceversa. Sea como fuere, aunque no dependiera de los lectores, tampoco tienden a mezclarse, al menos durante la mayor parte del siglo xx. Allá donde hay magos difícilmente aparecen robots y, por lo general, en las naves espaciales no suelen ocurrir fenómenos que no dispongan tarde o temprano de algún tipo de explicación presuntamente física; no obstante, una división tan radical como la que se produce en literatura no resulta muy

<sup>17</sup> “Digressive, non-linear narratives, such as *Lost*, are dependent not just on the reader’s goodwill and patience, but also his active engagement with a text that requires him to read in a different way in order to piece together seemingly disparate strands of digressions and narratives. Therefore momentarily embracing ‘the experience of nonsense’ implies that interpretation is intensified rather than effaced; thus, the viewer of *Lost* is able to discern exactly how the off-island narratives are related to the on-island diegetic present” (McManus, 2011: 11).

habitual en el resto de la cultura popular, especialmente en el cine, los cómics y la televisión.

Basta con acudir a los cómics para encontrarse con robots y brujas en un mismo grupo, como en el caso de *The Avengers*.<sup>18</sup> Por otro lado, así como la mayor parte de las teleseries de ciencia ficción suelen limitarse a lo científico, las de corte más fantástico, por el contrario, suelen combinar ambos aspectos sin pudor. Un ejemplo significativo lo representó la mencionada *The X-Files*. El cine suele ser más puro, aunque la cosa a veces también se vuelve compleja en casos tan célebres como la saga de *Star Wars*.

No obstante, el imaginario popular heredero del *pulp* los mezcla sin problemas, todo aficionado a estas formas de expresión conoce tan íntimamente a Bilbo Baggins como al capitán Kirk. El mundillo de los aficionados es enormemente rico y casi inabarcable para quien no haya crecido con él. Por consiguiente, si escribiéramos una teleserie que jugara sin referencias claras por todo este heterogéneo imaginario, el producto resultaría francamente complicado para un profano. En fin, es el caso de *Lost*.<sup>19</sup>

Por una parte, vivimos con laboratorios secretos y bombas nucleares propios de la ciencia ficción más *pulp*, pero por otro disponemos también de precognitivos, humanos que se convierten en humo y aventureros que hablan con los muertos. Por consiguiente, etiquetar genéricamente a *Lost* requiere un esfuerzo al espectador medio que no es inferior al del crítico purista.<sup>20</sup> En este sentido, no podemos catalogarla como una serie de ciencia ficción ni como una fantástica. Como decimos, para muchos espíritus puristas quizá represente una señal de deficiencias literarias.<sup>21</sup> Por fortuna, el purismo genérico es

<sup>18</sup> Aglutino en estas explicaciones diferentes aspectos de lo fantástico como “literatura que parte de fenómenos sobrenaturales”, tal y como se asume en la conciencia colectiva. Académicamente, hay cierta tradición que choca con dicha mirada popular y que diferencia lo maravilloso de lo fantástico (Moreno, 2010: 80-96), división que la mayoría de los lectores no conoce y que resulta irrelevante para los objetivos de este artículo.

<sup>19</sup> Es especialmente interesante en este sentido la guía escrita por De la Torre (2006), en cuanto que muestra el debate interpretativo que bullía en Internet durante los años de emisión y que se pierde al revisar la serie hoy en día. El abanico de interpretaciones incluye explicaciones fantásticas, de ciencia ficción, místicas, dando fe de la posmodernidad genérica que sustenta la serie y de su deuda con el *pulp*.

<sup>20</sup> Existen datos que demuestran el progresivo giro en el perfil de la audiencia desde el espectador proveniente del *mainstream* hacia el especializado (Menéndez Otero, 2011: 727).

<sup>21</sup> Es todo lo contrario. La riqueza literaria de fondo aumenta cuando observamos muchas de las fuentes, como señalan De la Torre (2006: 141-144) y Jorge Carrión (2011): “Entre los libros de la biblioteca que construyó *Perdidos* se encuentran algunos que dibujan las coordenadas generales

algo que hemos dejado bastante atrás, y este tipo de críticas pueden ser desestimadas sin dificultad.<sup>22</sup>

Por otra parte, la mezcla, en cantidades variables, de lo sobrenatural traumático y de lo tecnológico cotidiano lleva décadas de feliz desarrollo estético en el anime y el manga japonés, a través de obras tan dispares como *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004), *Akira* (1988) o *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001). En Occidente, encontramos su influencia en una película tan conocida como *The Matrix* (1999) o en experimentos como *Sucker Punch* (2011). A menudo, propuestas como *Tron: Legacy* (2010) se mueven en un terreno resbaladizo y, sin duda, *Neon Genesis Evangelion* supone la cumbre de este hibridismo.

En todos estos ejemplos, el problema de lo traumático —que teóricos como Rosalba Campra o Susana Reisz vinculan con lo fantástico— mueve a los personajes en un determinado momento, pero rara vez queda sin aceptarse con serenidad, al contrario de lo que ocurre en obras como *Drácula* o *La semilla del diablo*. En el caso del anime, recordemos que lo sobrenatural forma parte del imaginario cultural japonés de un modo muy diferente de lo que pensamos en nuestro materialista Occidente. Lo espiritual y lo simbólico, especialmente en lo que toca a lo estético, se funden como una experiencia epistemológica. Lo científico posee una naturaleza espiritual, mientras que lo espiritual, una necesidad material alejada del trauma entre cuerpo y alma tan característico de la cultura europea.

Evidentemente, hablo en términos generales, con ciertas excepciones en cada cultura, especialmente en la japonesa, mucho más heterogénea.

*Lost* se mueve claramente dentro de ese complicado y multilingüístico mundo estético de la cultura popular, donde todos los referentes se entrecruzan y muestran un interés mayor por el imaginario creado que por la coherencia de la fábula o por la complejidad de los personajes (Crisóstomo, 2012: 164; Tous, 2009: 177-179). La influencia, directa o no, del anime japonés, del

---

de su lectura: tal es el caso de *La invención de Morel*, de Adolfo Bioy Casares, de *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll, o de *Dune*, de Frank Herbert” (Carrión, 2011: 44).

<sup>22</sup> “Inclasificable como género (*thriller*, misterio, ciencia ficción, melodrama...), sus tramas terminan no siendo lo importante, sino las acciones que derivan de la resolución de la misma (*casedriven*, propia del *macguffin*), además de las biografías de los personajes que las generan” (Guarinos y Gordillo, 2011: 380). Por otro lado, a partir de su compleja intertextualidad genérica, Angela Ndalians (2009) realiza un interesante análisis de las relaciones entre los diferentes géneros contenidos en *Lost* y su naturaleza transmediática.

cómic de superhéroes y de toda la cultura popular en general es imprescindible para entender la serie.<sup>23</sup>

Desde el uso *kitsch* de nombres de filósofos y físicos como Hume, Locke o Faraday hasta la multitud de locaciones en diversos continentes, los creadores de *Lost* demuestran la fusión de referentes culturales y su frivolidad. Al mismo tiempo, mediante dicha frivolidad, los recrean, los mitifican, los encumbran. Un recorrido similar realizaba Andy Warhol en su visita a los rostros de Marilyn, Elvis y Mao, ya que representa una de las bases del pop.

La referencia al pop no es gratuita. Lo que en un tiempo no fue más que, quizá, un movimiento musical de apropiación y de frivolidad de la cultura canónica es considerado hoy un importante síntoma de la posmodernidad. Los retratos de Warhol son interesantes en tanto que señalan la vulgarización, la frivolidad de personas e ideas que realizamos en nuestra vida cotidiana, como ocurre en tantas referencias de *Lost*.<sup>24</sup>

En este sentido, el cruce de géneros supone un factor adicional de intertextualidad, un homenaje a toda la cultura popular; sin embargo, en este caso se va más allá.

Como he explicado al comienzo del artículo, lo fantástico y la ciencia ficción implican concepciones diferentes de la realidad y de nuestra postura ante ella. Es cierto que lo fantástico rompe con nuestra creencia ciega en las leyes del Universo; no obstante, la presencia del Punto Omega, al que se llega a través del artefacto que domina el tiempo —la isla—, y la mezcla entre trauma y naturalidad con que se presenta a menudo lo sobrenatural van más allá de ambos: a la existencia de algo que supera lo que representan estas

<sup>23</sup> Por este motivo, el personaje de Hurley —el *nerd*, el *friki*— es quizá el tercer eje sobre el que se mueve toda la serie, junto a los del héroe racional Jack y del profeta místico Locke. Hurley no muere y no deja de interrelacionarse desde una mirada de personaje testigo con todos los personajes y con toda la trama, siempre desde su mirada de cultura popular. Representa al espectador ideal de *Lost* porque pertenece a nuestro tiempo, a nuestra cultura (Mamatas, 2007).

<sup>24</sup> El mejor ejemplo de este hibridismo posmoderno de lenguajes lo encontramos en la portada del disco de The Beatles *Sergeant Pepper's Lonely Hearts Club Band*, donde Marilyn convive con Marx y los Beatles se han apropiado de sí mismos para convertirse en un híbrido entre identidad y máscara como la banda que da título al álbum, por un lado, y como figuras de cera sin más significado que la mitificación *warholiana*, por el otro. El estudio más interesante y complejo que puede encontrarse al respecto es el de José Luis Pardo (2007), quien precisamente ahonda en esta complejidad cultural. Invito a leer su libro para comprender un poco mejor la propuesta de *Lost*. Un estudio de estos juegos de canonización y frivolidad, incluso más adaptado a la posmodernidad, es la colección de artículos de Eloy Fernández Porta (2010). Recomiendo el diálogo entre ambos expertos que se publicó en la revista *Quimera* (Valencia, 2010: 22-23).

diferencias, que tiene que ver con lo humano, la aventura y la propia cultura popular.

*Lost* tiende continuamente a suavizar las aristas entre mundos en conflicto, pero sobre todo entre formas culturales. Para los personajes, la brutal complejidad de la existencia les impide encontrar un camino o una identidad. La isla juega en este sentido un papel de saturación semántico-cultural en el que lo científico, lo espiritual, lo sobrenatural y lo emocional se funden, pero, como el espacio en *2001*, también es la frontera en la que debe moverse el viaje de encuentro entre civilizaciones e individuos.

En este sentido, la isla es una increíble semiosfera cultural donde, por supuesto, las reglas de la realidad y, por ende, de los géneros proyectivos han de unirse por obligación, dificultando una y otra vez los procesos racionales cotidianos.

Hasta aquí hemos podido entender cómo existe una compleja fusión de géneros temáticos que dificulta inclinarse por uno o por otro; no obstante, he apuntado que lo fantástico prima en el conjunto. Esto se debe a que, más allá de dominar en el nivel temático, lo hace en el del discurso.

## El discurso fantástico

Contemplemos otra posibilidad de la mirada de *Lost* que aún todo lo contemplado en el presente trabajo y lo hace bajo el paraguas de lo fantástico: los subgéneros de ciencia ficción, las estructuras narrativas, lo *pulp*, el fenómeno mediático y la interacción con los espectadores.

Como explica Joyce Millman, la culpa la tienen los osos polares:

¡Es que su mera presencia resulta tan insistente e intrigante, tan... perturbadoramente *caprichosa*! Los osos polares son un detalle extraño, aleatorio... ¿Por qué no tigres o gigantescas serpientes venenosas, más relacionadas con la jungla en la que se mueven los náufragos?

Esa aleatoriedad es la que hace que *Perdidos* sea una serie tan excitante, tan extraña y tan genial. La serie transmite una escalofriante sensación de retorcida normalidad de que algo no termina de encajar del todo en la foto (2006: 26).

Toda la serie juega con esta constante perturbación de la realidad en la que constantemente los personajes se enfrentan a lo increíble, pero con una

extraña sensación de que podrían encontrarse explicaciones. Esto no se revela sólo en los motivos o en las reacciones de los personajes, sino que constantemente queda enfatizado por la composición de los planos, los ángulos, la música, los colores, los sonidos (especialmente importantes). En definitiva, el propio discurso, incluso más que el argumento, va introduciendo esa sensación de que la realidad puede venirse abajo en cualquier momento, pero mientras esto pasa constantemente se tambalea.

Pese a lo superadas que se encuentran las teorías de Tzvetan Todorov (1970) expresadas en su clásica monografía sobre la literatura fantástica, debe reconocerse que, en el caso de *Lost*, la duda es el eje central en torno al cual se articulan el discurso y los personajes, tal y como él defendiera. Como explica Leigh Adams Wright, tras unas dudas iniciales entre lo fantástico y la ciencia ficción, parecidas a la de este artículo: “Lo realmente terrorífico no es sólo lo desconocido, sino la posibilidad de que nunca llegues a conocerlo. [...] La ausencia de control implica que no tienes esperanza de conseguir ese control” (Wright, 2006: 85). Ésta es la clave para entender cómo la serie gravita en torno al personaje del fracaso del racional Jack en sus insistentes intentos de ejercer el control.

En este sentido, nos acercamos más a la revisión de Rosalba Campra sobre lo fantástico, en cuanto a que éste se encuentra en el funcionamiento del propio discurso (2008: 33-59). Lo fantástico, en este sentido, se manifiesta en una manera de expresar a través de los signos estéticos. La forma en que se introduce un elemento o se manifiesta un ritmo es diferente cuando se pretende dejar una duda sobre las concreciones en nuestro mundo que cuando se pretenden afirmar certezas.

Podemos entender así cómo las diversas estructuras temporales de *Lost* juegan a favor de este efecto. Cada salto temporal explica algo que nos ha parecido extraño, sobre lo que teníamos dudas, pero esa explicación mantiene e incluso aumenta el esquema completo, el justificante final, es decir, en lugar de reducir la experiencia de lo fantástico, la incrementa.

Como explicaba al principio del presente trabajo, fue la falta de aceptación de este esquema, de este movimiento dentro de lo inasible, de la búsqueda constante de explicación donde puede no haberla, donde el espectador cartesiano tradicional se encontró tan perdido como los personajes de la serie. La mayoría de los espectadores —obsesionados por la hermenéutica y no por el discurso (Pearson, 2009: 142-146)— que se sintieron defraudados con *Lost*,

que se quejaron de que cada misterio sólo llevaba a otro misterio (Askwith, 2009), no entendieron que ésa es precisamente la base de lo fantástico y que debían rendirse ante esta acumulación de dudas y de falta de asideros. Como escribe Starr, “El secreto de *Perdidos* es la rendición” (2006: 35). Deberían haber sido menos cartesianos, menos modernos, y haber disfrutado más de lo fantástico y de la posmodernidad de la serie.

Las primeras temporadas funcionaron bien en este sentido, pero el propio fenómeno mediático, que se alimentó de la búsqueda cartesiana de explicaciones, no se rindió ante la imposibilidad de las mismas. En este sentido, la audiencia crítica funcionó como el propio Jack —el protagonista, el héroe, el racional—, sin claudicar, sin aceptar la falta de sentido, sin obsesionarse con la última explicación, la última verdad de todo cuanto existe. A cualquiera de esos lectores que abandonaron *Lost* porque los misterios no se resolvían, se les podría decir: “Deben volver a la Isla”, como dice Kate a Jack (3.23). A esta capacidad de cierto tipo de espectadores de volver a la Isla, de aceptar el sinsentido de lo que ocurre, del relato y, por ende, de la existencia, Starr lo denomina, siguiendo un texto de Keats, la “Capacidad Negativa”, que es “el secreto de todo misterio: la facultad de anular nuestra necesidad de respuestas y disfrutar de la belleza de la experiencia, disfrutar incluso cuando las cosas dejan de tener sentido” (Starr, 2006: 35), que nos lleva a la siguiente recomendación: “Deja las dudas y los análisis para más tarde, ya los resolverás. Lo primero que has de vivir es la experiencia de la maravilla y el misterio, para llegar después a la verdad gracias a la belleza de la capitulación” (2006: 36).

El discurso funciona, por consiguiente, como una estructura fractal de aumento de la experiencia de lo fantástico: cada viaje en el tiempo, cada elipsis, cada prolepsis, lleva a una explicación, pero aumenta el misterio y la incertidumbre; es decir, el propio concepto de narración en el que se sustenta la serie es una expresión de lo fantástico.

## **Conclusiones: hoy**

El problema de recepción de la teleserie *Lost* requiere acercamientos complejos en numerosos aspectos, tanto narrativos como culturales. Entre todos ellos, quizá el más importante sea el de su identidad genérica, que comulga temáticamente con dos géneros tan dispares como lo fantástico y la ciencia ficción.

Dentro de la ciencia ficción, remite a dos subgéneros de gran vinculación con lo fantástico: la máquina del tiempo; el artefacto, en cuanto a lo que supone de traumático y de subversión de la cotidianeidad tecnológica, y el punto Omega, que lleva al ser humano a espacios y tiempos más allá de las leyes conocidas del Universo. Ambos géneros cuentan con tradición suficiente en cuentos, novelas, películas, teleseries y cómics del género como para no resultar desconocidos a los aficionados; sin embargo, la manera en que su información es dosificada a lo largo de la teleserie, alternada con personajes de poderes sobrenaturales, no coincide con la mayor parte de los textos pertenecientes a estas tradiciones genéricas.

Este rozamiento entre tradición narrativa formal y tradición genérica cultural, así como sus propios trasfondos simbólicos, potencian la dimensión traumática de lo fantástico. La realidad textual y semántica presentada no sólo influye en las reacciones argumentales de los personajes, sino que transmiten interesante información acerca de su condición de “perdidos” y de su voluntad heroica.

Los conceptos cienciafccionales de tecnología, evolución y viaje en el tiempo chocan una y otra vez con la exigencia traumática de la aceptación de conceptos que trascienden las propias leyes del Universo. Dicha trascendencia contamina las propias tradiciones genéricas, trascendiéndolas a su vez. Debe recordarse, para entender los descensos de audiencia, que esta superación de la pureza genérica no es tan común en televisión como en otros lenguajes estéticos, de donde se recoge dicho hibridismo, no obstante, pese a estas características temáticas, el propio discurso tiende a lo fantástico, con una profunda reciprocidad en cuanto al fenómeno de recepción.

El resultado es una reflexión —y, más que eso, un entretenimiento— sobre la cultura popular y la canónica, sobre los receptores de los textos estéticos y sobre nuestra identidad durante el proceso a través de la duda, la inconsistencia y la rendición.

## Fuentes

ABBOTT, STACEY

2009 “How *Lost* Found Its Audience: The Making of a Cult Blockbuster”, en Roberta Pearson, ed., *Reading Lost*. Londres: I.B. Tauris, 9-26.

AGUILERA, JUAN MIGUEL

2005 “Todo lo que un hombre puede imaginar”, en Fernando Ángel Moreno, ed., *Prospectivas: Antología del cuento de ciencia ficción española actual*. Madrid: Salto de Página, 127-158.

AGUILERA, JUAN MIGUEL, y JAVIER REDAL

1988 *Mundos en el abismo*. Barcelona: Ultramar.

ÁLVAREZ, VÍCTOR

2012 “El viaje del héroe en *Perdidos*. Jack Shephard”, *Frame*, no. 8: 43-53.

ASKWITH, IVAN

2009 “Do You Even Know Where This Is Going? *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation”, en Roberta Pearson, ed., *Reading Lost*. Londres: I.B. Tauris, 159-180.

BANKS, IAIN M.

1996 *Excesión*. Madrid: La Factoría de Ideas.

1988 *El jugador*. Madrid: La Factoría de Ideas.

BARCELÓ, MIQUEL y PEDRO JORGE ROMERO

2001 *El otoño de las estrellas*. Barcelona: Ediciones B.

BARCO, ENRIQUE DEL

2004 *Punto Omega*. Madrid: Equipo Sirius.

BORT GUAL, IVÁN

2011 “Narrativa a la deriva: de *Perdidos* a la eternidad”, *L'Atalante, Revista de Estudios Cinematográficos*, no. 11, 52-59.

CAMPRA, ROSALBA

2008 *Territorios de la ficción: lo fantástico*. Sevilla: Renacimiento.

CANO GÓMEZ, ÁNGEL PABLO, ISABEL MARÍA GARCÍA GONZÁLEZ

y MARÍA DEL CARMEN ROBLES ANDREU

2012 “El mestizaje del relato: narrativa y personajes en la serie *Lost*”, *Comunicación* 1, no. 10: 289-304.

CARRIÓN, JORGE

2011 *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.

CLARKE, ARTHUR C.

2014 *2010: Odisea dos*. Barcelona: Debolsillo [1982].

2006 *Cita con Rama*. Barcelona: Edhasa [1972].

2003 *2001, odisea del espacio*. Barcelona: Debolsillo [1968].

CRISÓSTOMO GÁLVEZ, RAQUEL

2012 “The Mystery Box: narrativa matrioska e hipermediática en J.J. Abrams”, *Trípodos*, no. 31: 159-170.

DICK, PHILIP K.

2012 *Valis*. Barcelona: Minotauro [1981].

DÍEZ, JULIÁN

2015 “Introducción”, en Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Madrid: Cátedra, 7-121.

FARMER, PHILIP JOSE

2007 *A vuestros cuerpos dispersos*. Madrid: La Factoría de Ideas [1971].

FERNÁNDEZ PORTA, ELOY

2010 *Afterpop: La literatura de la implosión mediática*. Barcelona: Anagrama.

GARCÍA CATALÁN, SHAILA

2012 “El Delorean extraviado: usos confusos del flashback postclásico (y otros viajes temporales)”, *Comunicación 1*, no. 10: 1103-1115.

GUARINOS, VIRGINIA e INMACULADA GORDILLO

2014 “Lost. El héroe perdido”, en Juan J. Vargas Iglesias, coord., *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen.

2011 “‘Kate, we have to go back’ Idas y vueltas de la nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión”, en Miguel A. Pérez-Gómez, coord., *Previously On. Estudios interdisciplinarios*

sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la televisión. Sevilla: Frame, 367-383.

JENKINS, HENRY

2009 “Disfrutáis haciéndonos sentir estúpidos a los demás?: alt.tv.twinpeaks, el autor embaucador y la pericia del espectador” en Henry Jenkins, *Fans, blogueros y videojuegos*. Barcelona: Espasa, 139-159.

LEVIN, IRA

2011 *La semilla del diablo*. Barcelona: Ediciones B [1967].

LOSTPEDIA

s.f. “Oso polar”. *Lostpedia. La enciclopedia de Lost*, <[http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Oso\\_polar](http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Oso_polar)>.

LOVECRAFT, HOWARD PHILIPS

2012 *La búsqueda en sueños de la ignota Kadath y otras aventuras oníricas de Randolph Carter*. Madrid: Valdemar.

2011 *En las montañas de la locura*. Madrid: Cátedra [1931].

MAMATAS, NICK

2007 “¡Salve, Hurley!” en Orson Scott Card, coord., *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Dolmen, 65-72.

MARTÍN ALEGRE, SARA

2015 “Expediente X: recordando cómo aprendimos a disfrutar de las series de televisión”, en Fernando Ángel Moreno y Víctor Manuel Gallardo Barragán, eds., *Yo soy más de series: 60 series que cambiaron la historia de la televisión*. Granada: Esdrújula, 409-417.

MARTÍNEZ, JACOBO

2010 “*Lost*, de J.J. Abrams. ¿Un final digno?” en *Cinefilo.es*, 25 de mayo, en <<http://www.cinefilo.es/criticas-cine/lost-de-j-j-abrams-%C2%BFun-final-digno/11299/>>.

MARTÍNEZ IDARRETA, REGINA

2014 “Perdidos: menudo timo”, *El Imparcial*, 25 de junio, en <<https://www.elimparcial.es/noticia/64497/opinion/perdidos:-menudo-timo.html>>.

MARTÍNEZ, RODOLFO

1995 *La sonrisa del gato*. Madrid: Miraguano.

1990 “La carretera”, en Fernando Ángel Moreno, ed., *Prospectivas: antología del cuento de ciencia ficción español actual*. Madrid: Salto de Página, 179-201.

MCDEVITT, JACK

1995 *Las máquinas de Dios*. Madrid: La Factoría de Ideas [1988].

MCMANUS, ELIZABETH BERKEBILE

2011 “Protecting the Island: Narrative Continuance in *Lost*”, *Journal of the Fantastic in the Arts* 22, no. 1: 4-23.

MENÉNDEZ OTERO, CARLOS

2011 “Live Together, Die Alone. La audiencia (global)izada de *Perdidos*”, en Miguel A. Pérez-Gómez, coord., *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la televisión*. Sevilla: Frame, 717-730.

MILLMAN, JOYCE

2006 “La teoría del juego”, en Orson Scott Card, coord., *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Dolmen, 23-30.

MORENO, FERNANDO ÁNGEL

2010 *Teoría de la literatura de ciencia ficción: poética y retórica de lo prospectivo*. Gijón: Sportula.

NAVAS, SANTIAGO

2011 “Perdidos es el mayor gatillazo televisivo”, *Yonomeaburro*, 5 de septiembre, en <<http://www.yonomeaburro.net/2011/09/santiago-navajas-perdidos-es-el-mas.html>>.

NDALIANIS, ANGELA

2009 “*Lost* in Genre: Chasing the White Rabbit to Find a White Polar Bear”, en Roberta Pearson, ed., *Reading Lost*. Londres: I.B. Tauris, 181-197.

PARDO, JOSÉ LUIS

2007 *Esto no es música*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

PEARSON, ROBERTA

2009 “Chain of Events: Regimes of Evaluation and *Lost*’s Construction of the Televisual Character”, en Roberta Pearson, ed., *Reading Lost*. Londres: I.B. Tauris, 139-158.

PÉREZ LATORRE, ÓLIVER

2007 “El bucle del arrepentimiento: sobre la construcción del universo de ficción en *Perdidos*”, en Concepción Cascajosa Virino, ed., *La caja lista: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes.

POHL, FREDERICK

2005 *Pórtico*. Barcelona: Ediciones B [1977].

POHLENZ, RICARDO

2009 “Perdidos en el rizo”, *Letras libres*, 1º de octubre, en <<https://www.letraslibres.com/mexico-espana/cinetv/perdidos-en-el-rizo>>.

PORTO, SABELA

2014 “Nos vemos en otra vida, *Perdidos*”, *Compos Times*, 27 de septiembre, en <<http://compostimes.com/2014/09/nos-vemos-en-otra-vida-perdidos/>>.

PÚBLICO

2010 “‘*Lost*’, ¿obra maestra o estafa?”, *Público*, 25 de mayo, en <<https://www.publico.es/actualidad/lost-obra-maestra-o-estafa.html>>.

REGAZZONI, SIMONE

2009 *Perdidos. La filosofía. Las claves de Lost*. Barcelona: Duomo.

REISZ, SUSANA

2001 “Las ficciones fantásticas y sus relaciones con otros tipos ficcionales”, en David Roas, ed., *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco/Libros, 193-221.

RIEDER, JOHN

2010 “The Return of the Frontier in the Extraordinary Voyage: Verne’s *The Mysterious Island* and Kubrick’s *2001: A Space Odyssey*”, *Extrapolation* 51, no. 2: 201-215.

SALINAS, PEDRO

1997 [1951] *La bomba increíble: una fabulación*. Madrid: Viamonte.

SÁNCHEZ, ARANCHA

2017 “Damon Lindelof: ‘No tengo que pedir perdón por el final de *Perdidos*’”, *Fuera de series*, 24 de abril, en <<https://fuera deseries.com/damon-lindelof-no-tengo-que-pedir-perd%C3%B3n-por-el-final-de-perdidos-fa01802a7899>>.

SAVAGE, ROBERT

2010 “Paleoanthropology of the Future: The Prehistory of Posthumanity in Arthur C. Clarke’s *2001: A Space Odyssey*”, *Extrapolation* 51, no. 1: 99-112.

SCOTT CARD, ORSON, coord.

2006 *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Dolmen.

SILVERBERG, ROBERT

2012 *El hombre en el laberinto*. Madrid: La Factoría de Ideas [1969].

STARR, CHARLIE W.

2006 “Seguimos perdidos”, en Orson Scott CARD, coord., *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Dolmen, 31-38.

STOKER, BRAM

1987 *Drácula*. Madrid: Anaya [1897].

STRUGATSKI, BORIS y ARKADI STRUGATSKI

2001 *Pícnic junto al camino*. Barcelona: Ediciones B [1971].

TODOROV, TZVETAN

1970 *Introducción a la literatura fantástica*. Barcelona: Paidós.

TOLKIEN, JOHN RONALD REUEL

1989 *El señor de los anillos*. Barcelona: Minotauro.

TORRALBA, JOSÉ

2010 “¿Qué tal el final de *Perdidos*?”, *Zona Negativa*, 24 de mayo, en <<https://www.zonanegativa.com/%C2%BFque-tal-el-final-de-perdidos/>>.

TORRE, TONI DE LA

2006 *Descifrando el misterio de Perdidos*. Badalona: Ara Llibres.

TOUS ROVIROSA, ANA

2009 “Paleotelevisión, Neotelevisión y Metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses”, *Comunicar* XVII, no. 33: 175-183.

VALENCIA, ROBERTO

2010 “La cultura de masas en el S. XXI, manual de instrucciones: José Luis Pardo y Eloy Fernández Porta en conversación”, *Quimera: Revista de literatura*, no. 320, 321: 22-23.

WRIGHT, LEIGH ADAMS

2006 “Las coincidencias no existen: Buscando el significado de *Perdidos*”, en Orson Scott Card, coord., *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Dolmen, 81-85.

ZAMORA, INMA

2018 “‘Perdidos’: puedes amarla u odiarla, pero tienes que verla”, *ABC: Playseries*, 21 de junio, en <[https://www.abc.es/play/series/criticas/abci-perdidos-puedes-amarla-odiarla-pero-tienes-verla-201806211335\\_noticia.html](https://www.abc.es/play/series/criticas/abci-perdidos-puedes-amarla-odiarla-pero-tienes-verla-201806211335_noticia.html)>.

## Filmografía

*2001, A Space Odyssey*. Dir. por Stanley Kubrick. Beverly Hills, Calif.: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968.

*Akira*. Dir. por Katsuhiro Otomo. Tokio: Tokyo Movie Shinsha, 1988.

*Final Fantasy: The Spirits Within*. Dir. por Hironobu Sakaguchi. Tokio: Square, 2001.

*Ghost in the Shell 2: Innocence*. Dir. por Mamoru Oshii. Tokio: Producción I.G. / Studio Ghibli, 2004.

*Lost*. Dir. por J.J Abrams y Damon Lidenloff. Burbank, Calif.: Estudios ABC, 2004-2010.

*Matrix (The)*. Dir. por Lana Wachowski y Andy Wachowski. Beverly Hills, Calif.: Village Roadshow Pictures / Silver Pictures, 1999.

*Neon Genesis Evangelion*. Dir. por Hideaki Anno. Japón: Gainax, 1995-1996.

*Star Trek: Voyager*. Dir. por Rick Berman, Michael Piller y Jeri Taylor. Estados Unidos: United Paramount Network, 1995-2001.

*Stargate Universe*. Dir. por Brad Wright y Robert C. Cooper. Nueva York: SyFy, 2009-2011.

*Sucker Punch*. Dir. por Zack Snyder. Pasadena, Calif.: Legendary Pictures / Cruel and Unusual Films, 2011.

*Tron: Legacy*. Dir. por Joseph Kosinky. Burbank, Calif.: Walt Disney Pictures, 2010.

*Twin Peaks*. Dir. por David Lynch y Mark Frost. Burbank, Calif.: Estudios ABC, 1990-1991.

*X-Files (The)*. Dir. por Chris Carter. Vancouver, Calif., Estados Unidos: Fox, 1993-2002.