

“INCERTIDUMBRES DE LA FICCIÓN: IDENTIDAD Y SUSPENSE EN <LOST>”

AUTOR: Dr. Rafael GÓMEZ ALONSO  
Universidad Rey Juan Carlos

---

# **Incertidumbres de la ficción: identidad y suspense en “Lost”**

## ***Uncertainties of the Fiction: Identity and Suspense in “Lost”***

**RESUMEN:**

El presente artículo expone las cualidades de la famosa serie televisiva "Lost" desde la perspectiva de análisis de pensamiento posmoderno. A partir del estudio de las claves de identidad de los personajes se establece un discurso de suspense conectado con el espacio en el que habitan. Diferentes teorías amparadas en la filosofía pueden estar relacionadas con la construcción de diversas historias que acontecen en la ficción. La utilización de estos modelos de pensamiento supone un instrumento de interés como objeto de análisis en el que indagar cuestiones relacionadas con la ambigüedad, la conspiración, la ocultación o el existencialismo. Dichos parámetros suponen la constitución de elementos fundamentales en la construcción narrativa de la ficción audiovisual contemporánea.

**Palabras clave:**

Ficción audiovisual, Posmodernidad, Narrativa televisiva, Identidad, Suspense

**ABSTRACT:**

*This article exposes the qualities of the famous television series "Lost" from the perspective of analysis of postmodern thought. From study of the identity of the character keys is set a speech of suspense connected with the space where they live. Different theories covered in philosophy may be related to the construction of several stories that occur in fiction. The use of these models of thought supposes an instrument of interest as the object of analysis in which investigate issues related to the ambiguity, conspiracy, concealment or existentialism. These parameters represent the constitution of fundamental elements in the narrative construction of contemporary audiovisual fiction.*

**Key words:**

*Audiovisual Fiction, Postmodernism, Television Narrative, Identity, Thriller*

## Base introductoria o por qué estudiar “Lost”

El panorama de la ficción televisiva desde finales del siglo XX ha ofrecido un giro en sus estrategias de creación que se ha visto correspondido con una aceptación por parte del público más que satisfactoria. Series como “Twin Peaks” o “Expediente X”, estrenadas a principios de los años noventa, junto al desarrollo de una cantidad de títulos que han surgido desde finales de esa década y que inundan de manera vertiginosa las actuales pantallas televisivas con títulos como “Los Soprano”, “A dos metros bajo tierra”, “CSI”, “Nip & Tuck”, “Mujeres desesperadas”, “Prison Break”, “El ala oeste de la Casa Blanca”, “The Office”, “House” o “Perdidos”, entre otras, han servido como acicate para exponer la calidad que ofrecen esos productos. A raíz de la emisión de estas producciones y por su consiguiente reacción satisfactoria por parte del público se ha comenzado a percibir una legitimación cultural en el sector de este tipo de formatos audiovisuales similar al que ocurre en otros medios como el cinematográfico. No sólo el éxito de estas series se ha aprovechado para justificar el interés artístico y creativo que poseen los formatos televisivos de la actualidad sino que a su vez ha servido para permitir rescatar del olvido otras series que desde los orígenes de este medio han ofrecido unos planteamientos interesantes en sus modos de creación audiovisual<sup>1</sup>.

La prensa diaria así como diferentes publicaciones especializadas en cinematografía<sup>2</sup> y en cultura general<sup>3</sup> se han percatado de la magistral función de los registros que aparecen en diferentes historias. Por otro lado, las comunidades virtuales que aparecen representadas en Internet ofrecen foros en los que las opiniones pueden ser decisivas en la construcción de futuros guiones e incluso en que una determinada estrella desaparezca o permanezca más episodios en función del éxito cosechado y de lo que comente sobre ella el público. Incluso, se establecen reflexiones y debates sobre los futuros entramados

<sup>1</sup> Series dentro del panorama internacional que remiten a clásicos de la ciencia ficción y del suspense, como “Dimensión desconocida” (“The Twilight Zone”, 1959-1964), “Espacio 1999” (“Space: 1999”, 1975-1977), “Los invasores” (“The invaders”, 1967-1968), “Galáctica” (“Battlestar Galactica”, 1978-1980), “Star Trek” (1966-1999), “El hombre invisible” (“The Invisible Man”, 1975-1976), “El prisionero” (“The prisoner”, 1967-1968) o “Alfred Hitchcock presenta” (“Alfred Hitchcock presents”, 1955-1962), o en el caso de la ficción televisiva española títulos como “Historias para no dormir”, han servido para hacer resurgir en los últimos años un efecto de nostalgia en el receptor hacia este tipo de relatos de ciencia y misterio, además de confirmar que el éxito de muchas de estas historias ha generado el visionado de nuevos receptores y ha servido para la gestación de futuras creaciones e ideaciones posteriores.

<sup>2</sup> Caso de la popular revista francesa *Cahiers du cinema* que en el nº 621 de marzo de 2007 dedicaba un dossier al estudio de las series televisivas norteamericanas, y que posteriormente en la versión española en su primer número del mes de mayo del mismo año volvería a aparecer con algunas traducciones de la citada edición francesa junto a las aportaciones que ofrecían otros críticos cinematográficos españoles. Ha sido a partir de este momento cuando varias publicaciones del ámbito cinematográfico incluyen secciones dedicadas a la televisión tanto por el éxito cosechado como por los efectos mediáticos que estas poseen a través de su comercialización y distribución en packs, lo que promueve que los investigadores puedan dedicarse a realizar estudios más exhaustivos de cara a futuras críticas, análisis y opiniones en prensa diaria y especializada. Sirvan los ejemplos de las revistas “Secuencias”, “Dirigido por”, “Cuadernos del Caimán” o incluso la publicación cultural “La Balsa de la Medusa”.

<sup>3</sup> La revista “Quimera”, dedicada especialmente al análisis de la cultura literaria, en el número 294 del mes de mayo de 2008 publicaba un dossier titulado “Televisión, género literario” coordinado por Concepción Cascajosa y Juan Trejo. Por otro lado el suplemento “ABCD las artes y las letras” del diario ABC ha comenzado a dedicar una sección, en algunos de sus números, al estudio de series de televisión.

narrativos de las series<sup>4</sup>, cuestiones, por otra parte, de gran interés para futuras creaciones o ideaciones posteriores de estas producciones como para el análisis de los estudios de recepción, que dan lugar a nuevas teorías investigativas al respecto.

La aceptación por parte del público de este tipo de formatos ha cambiado los modos de recepción habituales y a su vez, sus particulares narrativas están promoviendo una reconfiguración de las formas de ver<sup>5</sup>. La publicación en *pack* de series televisivas con numerosos extras y complementos ha transformado la idea de consumo de flujo en una idea de consumo estanco en bloques (temporadas o series completas) que permiten al espectador reconvertir sus prácticas de visionado. Hábitos que permanecían condicionados a los ajustes temporales que definía la parrilla programativa en su emisión que se han visto transformados a raíz de la "edición empaquetada" de estos productos en una libre elección del seguimiento de la ficción, estableciéndose una lectura generada bajo sus propios presupuestos diferente a la que le venía marcada por la programación televisiva, ya que el hecho de que su emisión no fuera accesible al telespectador porque su horario no coincidiera con sus intereses o porque hubiera podido perderse la emisión de algunos capítulos y conllevara la falta de seguimiento del relato, eran motivos suficientes para que se promoviera el abandono de ciertos espectadores a estos relatos audiovisuales que pudieran haber sido de su interés.

El caso de "Lost" ha sido relevante en las plataformas de Internet, comunidades virtuales que ofrecen información sobre cómo van a ser los futuros episodios o lanzan hipótesis del transcurso de la serie en sus nuevas temporadas<sup>6</sup>. Sus ideas asimismo también han servido de base para la realización de los entramados que ofrece la versión de videojuego<sup>7</sup>.

---

<sup>4</sup> Tal como expone Henry Jenkins (2008), ya en el año 1991 existían blogs, foros y plataformas de comunidades virtuales que registraban el seguimiento de series televisivas de gran éxito comercial en ese momento, como es el caso de "Twin Peaks", del célebre director cinematográfico David Lynch. Serie que, del mismo modo que "Lost", ofrecía cierta intriga en cómo se podía desencadenar su final y donde aparecían descritas diversas cuestiones sobre teorías conspirativas. Dichas ideas permiten reflejar el estado de interrogantes que propulsa una determinada sociedad (como la prisa y el miedo a la que se halla sometida la sociedad occidental) y que cree encontrar en respuestas que puedan ofrecerse a través de la ficción audiovisual, una ficción que retorna en algunos casos de manera verosímil al no saber dar explicaciones o encontrar explicaciones a través de lo no verificado, como también ocurría en la serie *Expediente X*, en la que se propugnaba la sentencia de "la verdad está ahí fuera", es decir, ocurren cosas de difícil explicación o que llegan a encubrirse, de tal modo que se entremezcla la ficción con las teorías de las conspiraciones que se ocultan o invisibilizan al ciudadano.

<sup>5</sup> Caso de las series televisivas que van destinadas al consumo en teléfonos móviles inteligentes o *smartphones*, o la interacción que surge entre los seguidores de series que además juegan con los títulos de esos productos que han sido adaptados al formato videojuego, como es el caso de "Lost", "24" o "Los Simpson", entre otros, en los que las historias se ven modificadas por el juego en sí mismo convirtiendo al participante a su vez en cómplice del guión para ese formato específico.

<sup>6</sup> Tal es el caso de comunidades virtuales como el denominado "PerdidosporLostClub" o "Lostzilla", e incluso una enorme cantidad de información vertida en la enciclopedia virtual Wikipedia sobre este formato de ficción, que la dota de un interés creciente frente a otras series de similar aceptación por parte del público. Particularmente, el blog "Lostzilla" ([www.lostzilla.net](http://www.lostzilla.net)) ha sido paradigmático en los medios de comunicación hispanohablantes, pues se encarga de ofrecer libremente la traducción de los subtítulos al castellano de la serie a las pocas horas de emitirse, incumpliendo de forma alegal el proceso que debe cumplir su estreno en versión doblada o subtitulada a través de los canales de pago o en abierto con los que tienen contratados sus derechos de emisión. A tal efecto, el suplemento "Ep3" del diario El País del 18 de abril de 2008 realizó una entrevista anónima a las componentes de esta plataforma, de la que se nutre la comunidad de hispanohablantes que sigue la serie con asiduidad antes de que los episodios sean estrenados en las pantallas televisivas españolas o latinoamericanas, en la que se detallaban los pormenores de las actividades diarias de sus integrantes exponiendo que hacían su trabajo sin ánimo de lucro. La entrevista se ampliaba con un artículo

## Cuestiones metodológicas

En el presente estudio se tratará de exponer cómo diversas teorías centradas en la posmodernidad, que han incidido en la cultura audiovisual, son importantes en la construcción de narrativas e ideación de historias, especialmente en sus formas estructurales, de tal forma que se intenta evidenciar que bajo las cualidades de la narración existen conceptos de cierto calado teórico, además de diferentes referencias ligadas al mundo de la filosofía y sociología que inciden en la construcción de los registros de identidad y suspense que configura dicha ficción. A partir de estas premisas surge una hipótesis e interrogante a la que de antemano resulta difícil dar una respuesta concreta desde el punto de vista sobre lo que opinan sus creadores respecto a si reconocen tener influencia de ciertos textos clave del pensamiento contemporáneo o si piensan su posible incidencia de una base teórica en la fase creativa de los episodios<sup>8</sup>. De hecho, en las entrevistas que se han realizado a los creadores que aparecen como extras de los contenidos de los DVDs, a lo largo de sus diferentes temporadas, sólo se exponen los títulos de novelas de autores mediáticos que les han influido, algunas de las cuales aparecen mencionadas en la serie como ejercicio de metaficción.

La elección de las teorías de aplicación en el estudio propuesto no se han elegido a priori sino una vez visionada la serie, es decir, se trata de confirmar cómo a partir del visionado de episodios aparecen muestras del calado teórico que acontece en la construcción de la ficción, especialmente en cuestiones de identidad y suspense. En este sentido se trata de establecer si evidentemente son perceptibles y reconocibles dichas implicaciones en la narración, lo que supondría hablar de una doble lectura que partiría de su propia noción mediática y de otra lectura subtextual que alberga un contenido ligado al pensamiento de la posmodernidad y su anclaje en la cultura audiovisual, en lo que se refiere a la denominada “crisis de sentido”.

---

titulado “A la caza del subtitulador” sobre los derechos de autor a la hora de subtitular ilegal o alegadamente una serie televisiva.

<sup>7</sup> Tal como expone el diario El País, en el videojuego “Lost” (desarrollado por Ubisoft Montreal) el jugador debe desvelar los misterios de la isla, explorar zonas desconocidas y relacionarse con el resto de protagonistas. En el caso del juego, a diferencia de la serie, aparecen dos nuevos personajes, uno da vida a un amnésico que lleva por nombre Elliot, que es el que encarna al jugador, y el otro es su ex pareja Lisa, que le sirve de guía para recordar cosas del pasado mediante efectos de *flashbacks* aportando pistas para el desarrollo de las acciones. Como curiosidad, las voces de los personajes están dobladas por los mismos protagonistas que en la pantalla televisiva. Dichas informaciones pueden consultarse en MORALES, Fernando. “A jugar con los protagonistas de *Perdidos*” en El País, el 7 de marzo de 2008.

<sup>8</sup> Existe una abundante bibliografía de la serie, tanto desde el mundo anglosajón como desde la vertiente española, que podría servir en sí misma para elaborar un estudio de fuentes escritas y audiovisuales sobre “Lost”. La mayor parte de ella se centra en cuestiones mediáticas (entrevistas, datos anecdóticos y argumentos de episodios). También existen análisis textuales de determinadas secuencias y estudios sobre el proceso de marketing o visión transmediática, donde se estudian referencias que surgen tras los estudios pormenorizados sobre su documentación (aunque resulta paradójicamente curioso que los textos de mayor aportación de base científica respecto a la serie se encuentran en diversos blog de fanáticos de series televisivas frente a algunos artículos tildados de científicos que son meramente descriptivos y apenas aportan cuestiones de relevancia académica). Lejos de estos textos, que no forman parte del objeto de estudio concreto del presente artículo, no se ha encontrado al respecto o de manera explícita ninguna base científica de calado teórico que aporte información a esta investigación, salvo la citada a lo largo del artículo.

La serie televisiva "Lost", conocida en el panorama televisivo español bajo el título de "Perdidos", se ha convertido en un formato clave de las nuevas narraciones contemporáneas del sector audiovisual. Ideada por J. J. Abrams, Jeffrey Lieber y Damon Lindelof, su historia, inspirada aparentemente en el cine de aventuras y catástrofes, narra la supervivencia de cuarenta y ocho pasajeros que han sufrido un accidente aéreo en una isla de la que no tienen noción de su entorno. A partir del primer episodio los acontecimientos giran en torno a su propia salvación y a la ayuda mutua que se supone se verá condicionada a un próximo rescate, pero poco a poco se empezará observar como el paisaje exótico que esconde la isla está cubierto de misterios inexplicables. El universo diegético de la ficción da lugar a la aparición de fenómenos extraños (metaficción) de los que no existe una percepción justificable de sus causas. A su vez, las dosis de misterio y suspense se ven acrecentadas por la aparición de personajes que no estaban fichados dentro de los supervivientes de ese vuelo, junto al descubrimiento de escotillas y hallazgo de objetos y parajes en el interior de la selva que denotan que existe una civilización o poblado con ciertos recursos tecnológicos avanzados de los que en un principio no constaba su existencia pero que según evolucionen los episodios dará paso al resurgimiento de un nuevo grupo de personas que se encargarán de vigilar, secuestrar y hacer la vida imposible a ese grupo de supervivientes que según transcurra el tiempo verán cómo su rescate o salida del entorno se retorna en algo prácticamente imposible. Junto al misterio que engloba la isla y al acecho de posibles secuestradores surgen en los protagonistas una serie de angustias interiores que hacen retornar a pasajes ocurridos en su pasado, cuestiones que atormentan o que les persiguen en sus acciones, y que demuestran que sus identidades han cambiado, o que ocultan cuestiones que son trascendentales para sus nuevas formas de relación.

Todos los enigmas que encierra la isla y los protagonistas de "Lost", que se ven fortalecidos con el surgimiento de nuevos entramados en su convivencia junto a los de su consciencia con el pasado, manifiesta el candente éxito de este tipo de producción que se ha visto vanagloriado a través de diversos seguidores que expresan su admiración por parte de diversos foros de comunidades virtuales y demás medios de comunicación. Dicho entusiasmo ha propiciado que surja la edición de una revista exclusiva de la serie<sup>9</sup> y de diferentes publicaciones<sup>10</sup>, que no ha hecho más que refutar un futuro glorioso a la vez que misterioso para los seguidores de las tramas que ofrece dicho producto en sus nuevas temporadas.

---

<sup>9</sup> La revista oficial de "Lost" en España apareció al comienzo de la emisión de la segunda temporada de la serie, a finales del mes de septiembre del año 2006. El fenómeno ha sido de tal magnitud internacional que en Inglaterra el n° 9 de la revista oficial de ese país dedicó una edición especial de 100 páginas.

<sup>10</sup> En este sentido, en idioma castellano se han publicado varios títulos como "Descifrando el misterio de Perdidos" (editorial Ara Libres, 2006) de Toni de la Torre, que interroga la capacidad mediática de la serie (cuando sólo se contaba con el estreno de las dos primeras temporadas), así como la traducción de la obra editada por Orson Scott Card bajo el título de "Todo sobre perdidos" (editorial Dolmen, 2007), esta última ofreciendo un análisis de las relaciones de los personajes y su evolución en el transcurso de las tres primeras temporadas a la vez que exponiendo una curiosa relación de esta producción con el célebre texto literario "Los cuentos de Canterbury", o el caso del libro coordinado por Sharon M. Kaye titulado "La filosofía de Lost" (editorial Libros del Zorzal, 2010), en el que se aplican diferentes métodos filosóficos clásicos y contemporáneos para ofrecer una interpretación de la serie.

Tanto las tramas que envuelven la historia en sí misma como el manejo de un conjunto de recursos narrativos de cierta originalidad, aunque recurrentes en el panorama de la posmodernidad cinematográfica, reflejada a través de una serie de fragmentaciones temporales que alteran el transcurso de los episodios, sirve para sedimentar su artificiosidad argumental así como la configuración de una puesta en escena detallada en la construcción de sus protagonistas y en la magnitud del panorama visual que encierran los misteriosos escenarios naturales, y que dotan a este producto de ficción de una gran maestría audiovisual.

### Los registros del pensamiento de la posmodernidad

“Lost” no sólo alberga una serie de cualidades narrativas y espectaculares en su puesta en escena sino que ofrece un discurso enriquecedor en el que confluyen variedad de reflexiones. Ideas, la mayor parte, que tienen un anclaje tanto en el pensamiento posmoderno como en el de la propia historia de la filosofía. Los protagonistas exponen a través de sus diálogos una serie de cualidades reflexivas de cierto calado trascendental.

Manifestaciones filosóficas como el proyecto de la ilustración, la búsqueda del origen de los principios de la naturaleza, el discurso científico como explicación del orden natural, la manifestación y mutación del cuerpo frente a disposiciones tecnológicas, búsquedas de explicaciones teológicas frente a manifestaciones nihilistas o incluso diversas cuestiones que desembocan en teorías de conspiraciones o entramados políticos, no dejan de ser principios que conectan con el espectador audiovisual contemporáneo, un receptor que piensa a través de la ficción, que permite desenmascarar cuestiones a través del relato que ofrecen las imágenes pero cuyos enclaves discursivos obedecen a un sentido más profundo que el de la iconografía, al mundo de las ideas que ofrece la propia historia del pensamiento así como a su relación con la civilización a la que pertenece.

Algunos de los nombres de los personajes aluden a conocidos pensadores de la antigüedad clásica, de la modernidad y de la posmodernidad<sup>11</sup>. Así por ejemplo, el nombre de la protagonista Danielle Rousseau alude al conocido pensador Jean Jacques Rousseau. Dicho filósofo soñaba con el concepto de viaje a lugares alejados y cosmopolitas donde poder captar las diferencias que marca el mundo. En sus reflexiones distinguía entre razón y naturaleza, y exponía cómo las líneas de la evolución ofrecían la inclusión de todos los humanos en la misma línea de progreso histórico donde se equipararían diferentes culturas (quizá preveía un proyecto remoto de multiculturalismo).

---

<sup>11</sup> Platón en su obra “Crátilo” expone dos teorías concernientes a los nombres. La “teoría naturalista” se basa en la creencia de conexiones o correspondencias entre el nombre como tal y la persona, y de este modo los atributos de la persona estarían vinculados a su etimología onomástica; por otro lado la “teoría convencionalista” expone que el nombre es una construcción social marcada por determinaciones culturales. Este tipo de teorías se encuentran vinculadas paralelamente a los conceptos de *physis* (lo natural) y *nómos* (lo construido).

Desmond Hume que alude a David Hume fue un pensador clave también en la época de la Ilustración y sus tesis giraban en torno al escepticismo y al naturalismo, afirmando que el conocimiento giraba en torno a una experiencia sensible como fuente de inspiración. La identidad con el filósofo reside quizá en el estudio de la causalidad. Su primera aparición en la serie está ligada a su estado de vigilancia en una central escondida en la isla en la que se encuentra investigando las relaciones de causa y efecto en la computación de una serie de dígitos numéricos que deben ser marcados cada cierto tiempo (108 minutos) para conseguir cierta continuidad en las actividades que realiza para la empresa científica Dharma para la que trabaja, empresa que engloba el proyecto de los personajes residentes en la isla conocidos como "los otros" para diferenciarse de los supervivientes del accidente aéreo. Pero a su vez, dicho protagonista adolece de una serie de virtudes paranormales como es su carácter de visionario; visiones que se ven matizadas en los poderes que le otorgan el poder manifestar en su pensamiento flashes del futuro. Esta virtud propia de registros paranormales y que incrementan más dosis de ciencia ficción a la serie no deja de rendir un cierto homenaje al citado filósofo en ese carácter visionario de planteamientos futuros de las formas naturales de concebir el mundo.

También existe acogida al tributo que se le rinde a ciertos personajes políticos de la historia como el líder fundador del anarquismo Mikhail Bakunin, referenciado bajo el mismo nombre. Sus apariciones, lejos de ser esporádicas –en los últimos episodios de la tercera temporada– le convierte en un personaje imprescindible a la hora de realizar una de las acciones clave en la sucesión de la historia como es el acceso a las comunicaciones. Su función, alejado del resto de "los otros" y con cierta independencia en sus acciones, se centra en vigilar los procesos de comunicación de la isla con el mundo exterior, fuentes de información y conexión que se encuentran escondidas para el grupo de supervivientes. Ideales que pueden verse plasmados en la filosofía del citado pensador a través del concepto de anarquismo colectivista basados en una libre asociación sin autoridad oficial. Al fin y al cabo el personaje de ficción no deja de actuar por su propia cuenta como agente individual desobedeciendo las normas que dictan "los otros" y actuando por cuenta y riesgo llegando a ocasionar la desgracia de hacer estallar una cámara subacuática a la que es trasladado, una vez que pasa a ser rehén de los supervivientes, adoptando un acto de suicidio y así poder conseguir suspender la última vía de comunicación con el mundo exterior y un futuro intento de salvación para los prisioneros de la isla.

Juliet Burke, mujer de otro personaje ocasional de nombre Edmund Burke, alude al célebre pensador que posee ese mismo nombre del marido. El papel de ficción de la serie lo encarna una investigadora en medicina especialista en fertilidad que trabajará para el colectivo de "los otros", pero que posteriormente se aliará a los supervivientes al conocer que ella misma había sido víctima de un falso contrato de investigación mediante el cual podría ayudar a su hermana enferma y volver otra vez a la ciudad de la que partió. En sus líneas de pensamiento se pueden encontrar vías de conexión con su homónimo en su reflejo de exponer ante el resto de personajes cuestionamientos de razón, justicia y humanidad.

John Locke es el protagonista en el que se encuentra mayor relación con el célebre pensador denominado bajo ese mismo nombre. La condición del protagonista de la ficción que recupera milagrosamente su capacidad de andar, ya que antes del accidente se encontraba discapacitado y dependiente de una silla de ruedas, le va a permitir desarrollar un acto de condición de líder espiritual, a modo de chamán, iniciando un camino de búsqueda de fe y creencia que cree encontrar en los misterios de la naturaleza que resurgen en la isla, esa búsqueda de explicación continua le supone el hecho de querer permanecer allí al haber descubierto una salida a su anterior condición de personajes sumido en una serie de fracasos personales. A raíz de descubrir los misterios que posee la isla cree poder encontrar los misterios de la humanidad y así comprender como se establecen o se fracturan las leyes de la naturaleza. En este sentido, su homólogo, el pensador inglés del siglo XVIII, padre del liberalismo y del empirismo, escribió un ensayo sobre el entendimiento humano, y sus investigaciones giraron en torno a las teorías de las probabilidades mecanicistas<sup>12</sup> y las relaciones que surgen entre los hechos de manera racional, aunque cree pensar en una esencia divina que sólo puede ser manifestada a través de accidentes o a través de leyes naturales, muy acorde con las actitudes que el protagonista manifiesta en la ficción en su deseo de comprender el mundo natural que le rodea con la finalidad de alcanzar el dominio de la naturaleza, lo que fue una cualidad innata en el pensamiento científico de la ilustración.

Diversos foros de seguidores de la serie han encontrado otras referencias más remotas en otros personajes<sup>13</sup>. Así, uno de los protagonistas más recurrentes en la primera temporada llamado Boone Carlyle estaría emparentado con las ideas filosóficas de Thomas Carlyle; de él toma su espíritu aventurero de seguir a otros personajes como a John Locke. El pensamiento del filósofo escocés del siglo XVIII es interesante para los estudios de ficción contemporáneos puesto que quizá sea uno de los primeros que disertan sobre el concepto de los héroes como prototipos de avance de la civilización. Por otro lado, de manera ocasional, en uno de los episodios de la cuarta temporada se conoce un nuevo apodo del personaje que encarna John Lock designado ahora como Jeremy Bentham, que no deja de ser el nombre de otro célebre pensador y ensayista inglés del siglo XVIII que defendía las causas de las leyes naturales y el derecho a la libertad de los animales frente al dolor impuesto a través de la publicación de una legislación de principios morales.

---

<sup>12</sup> Curiosamente, el protagonista de la serie durante la primera temporada no deja de introducir dígitos matemáticos en un ordenador que para él supone la continuidad de la vida en la isla.

<sup>13</sup> Si bien la conocida Wikipedia, enciclopedia virtual confeccionada por las libres aportaciones de los denominados "nativos digitales", no suele otorgarse como instrumento fiable desde un punto de vista académico, en el caso del estudio de esta serie, la cantidad de datos y fuentes de información que en ella se incluyen al respecto es muy completa y contrastada con la de otros foros y noticias aparecidas en prensa.

## El germen de la constitución de los personajes

Al igual que la isla es para los protagonistas supervivientes un espacio desconocido, todas sus personalidades albergan secretos sobre su vida anterior. Dichos rasgos comienzan a ser desvelados mediante la aportación de datos remitidos a través de *flashback* –y en temporadas posteriores *flashforwards*– que toman como punto de origen una angustia o trauma, representados a través de sus anteriores condiciones de vida atravesadas por diferentes momentos de suerte y desgracia y por las relaciones de índole personal, familiar o afectiva, que les persigue de manera fantasmal. De esta manera, las explicaciones que dictan dichos registros del recuerdo de la vida pasada pueden ser sustentadas bajo las implicaciones de un orden psicoanalítico y que, tal como apunta Alberto Ruíz de Samaniego (2008) en sus investigaciones sobre el sentido de lo fantasmático<sup>14</sup>, remiten a diferentes formas de manifestaciones: “la angustia por la presencia de una ausencia”, “la angustia por la ausencia presente”, “la angustia por la existencia de lo inexistente” y “la angustia por la inexistencia de lo existente”.

La proximidad entre personajes la marca el deseo frente a la distancia que viene impuesta por la dificultad o imposibilidad de realización o del encuentro con ese deseo, pero también las relaciones surgidas entre los protagonistas a raíz del accidente sirven para propiciar cambios en sus personalidades que antes no concebían como propias, y en este sentido se opta por camuflar, cambiar, actualizar o replantearse un nuevo modo de vida en la forma de pensar y actuar.

Los registros temporales que manifiestan el pasado, el presente y el futuro de las acciones de los personajes se combinan a través de la perspectiva personal que incide en los cambios de identidad. Ya en el último capítulo de la tercera temporada se ofrecen visiones de lo que acontece en el futuro. El pasado no deja de ser un síntoma de los problemas, dilemas y pesadillas que atormentan en el presente y que reaparecen en la mente de los protagonistas como angustias que deben superar enfrentándose a ellos a través de su superación o realizando una hazaña que permita justificar un mérito que borre cierto daño acometido en el pasado. De tal modo que lo fantasmal acontece bajo una dicotomía entre el exterior a través de los misterios que ofrece la isla y el interior marcado por la naturaleza del pasado de los personajes. Además, ese recuerdo de la vida anterior provoca cierta nostalgia y añoranza de lo perdido, o de lo no alcanzado o resuelto en el estado anterior, generándose un remordimiento que en ocasiones intenta solucionarse con una acción de arrepentimiento hacia alguna acción del presente. Por otro lado, estas cuestiones no dejan de configurar una “retórica de la culpa” que le sirve a los personajes como “autorreconstrucción” para encontrar en esos recuerdos del pasado momentos clave que intenten explicar su presente.

---

<sup>14</sup> Categoría psicoanalítica que alude a una realidad psíquica encubridora de deseo, es decir, aquello que vela y encuadra lo real entendido como lo irrepresentable. Una mayor información al respecto puede consultarse en RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto (2008). “Ser y no ser. Esa es la cuestión” en “Acto”, nº 4.

La disposición de las estructuras temporales llega a configurar un entramado *rizomático*<sup>15</sup> en el sentido de que las tramas del presente conectan con las del pasado o futuro configurando principios de conexión y heterogeneidad. Tanto las acciones que marcan los protagonistas en su vida cotidiana como los saltos temporales al pasado y futuro, a través de *flashback* o *flashforward*, permiten ir construyendo y reforzando los rasgos definitorios de los personajes en la medida que siempre pueden aparecer datos novedosos que acrecienten la intriga para el transcurso de las acciones de futuros episodios que marcarán su posterior destino.

A lo largo de la serie se pueden vislumbrar como quedan justificadas diferentes condiciones y estatus por las que pasan los protagonistas que les convierten en héroes: rehenes, cómplices, aventureros, centinelas, inspectores, mediadores o conspiradores. Rasgos todos ellos que denotan la perfección de su construcción junto a un dispositivo de suspense que mantiene en continua intriga a los registros identificadores, y que remite a un continuo seguimiento de la narración por parte del espectador propiciado por diversas "frases hermenéuticas"<sup>16</sup> que frenan la llegada de un acontecimiento final.

Los personajes siempre se ven sometidos a realizar una serie de funciones como mentir, olvidar, ocultar, chantajear, revelar, ocultar o disimular información, requisitos que les permiten permanecer en un anonimato, inaccesibles a la realidad que les circunda con la esperanza de poder ser salvados de su pérdida o encontrar una salida, una nueva vida que les permita camuflar una identidad que no les ha sido grata en su pasado, aunque para ello sea necesario traicionar a compañeros, infiltrarse en otros grupos o cooperar de manera forzada con su condición de gremio al que pertenece. Dichas disposiciones se encuentran, tal como exponen Balló y Pérez (2007), subestimadas a que la mayor parte de personajes que pueblan la ficción televisiva contemporánea se encuentran sumidos a diferentes fases de engaño mutuo y desconfianza permanente. En cierto sentido los protagonistas de "Lost" no dejan de ser personajes metafóricamente "perdidos en sus vidas".

Las disputas por el liderazgo comienzan a ser patentes desde la segunda temporada. Personajes como el médico Jack, el activista Sayid o el estafador Sawyer presentan cualidades para ejercer un rango mandatario sobre el resto si bien las pugnas internas entre los supervivientes no ofrecerán ninguna ventaja de crear realmente un líder salvo para situaciones específicas, creándose cierto estado democrático con tendencia a situaciones de extrema libertad; posición que permite que los supervivientes sean

<sup>15</sup> Tal como lo definen Deleuze y Guattari, un rizoma puede concebirse como una entidad de conexión (líneas o estratos de articulación, ramificación o segmentariedad) que permite diversificarse en distintas formas de extensiones ramificadas presentando variadas cualidades (ya sean de disposición científica o narrativa), o designado metafóricamente como un tallo subterráneo configurado a través de diferentes raíces de distribución o proporción desigual. Un desarrollo más completo de este concepto puede consultarse en DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.

<sup>16</sup> Proceso narrativo anclado en el análisis discursivo propugnado por Roland Barthes y trasvasado a la narrativa audiovisual como un proceso de frenado y suspense. Una mayor información al respecto puede consultarse en BARTHES, Roland (1987). *S/Z*. México: Siglo XXI; así como en BARTHES, Roland [et al] (1974). *Análisis estructural del relato*. México: Tiempo Contemporáneo; y en AUMONT, Jacques [et al] (1996). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.

controlados con mayor ventaja por el grupo de “los otros” hasta que se confeccione un plan de respuesta y combate hacia ellos. La única condición de liderazgo que pudiera ser admitida radicaría en el personaje que tuviera la capacidad de conocer la vía de escape de la isla, circunstancia que sí ocurre en el grupo de “los otros” a través de su líder Benjamin Linus, ya que posee todo tipo de información, control y conoce ciertos misterios que encierra la isla.

La seducción de los personajes en el entorno de ambos grupos es concebida como proceso de atracción sexual, tal como pudiera presentarse en un entorno de convivencia que remite al apareamiento de civilizaciones en estado primitivo, y como proceso de estrategia para conocer información a través de infiltración de rehenes que actúan en apariencia de complicidad o que engañan bajo camuflajes de identidad personal. Dicha información remite a datos ocultos del pasado de los protagonistas o a datos que son pertinentes para la resolución de acciones futuras que permitan obtener una salida a su causa de aislamiento y secuestro en la isla.

### Las alegorías del secreto

Mostrar acciones y dar respuestas son las coordenadas fundamentales de la narración, ejes que, por otra parte, remiten a un falseamiento de expectativas y ocultación de datos. El secreto permite acrecentar el suspense<sup>17</sup>, de tal modo que esta se presenta como una sucesión de secretos continuos, ocultaciones sobre la identidad propia de los personajes, secretos de los fenómenos que acontecen en la isla, misterios de lo que se avecina en el futuro, secretos que confunden apariencias. Tanto los personajes como la propia isla albergan secretos, y uno de los objetivos de la serie es tratar de descifrar enigmas como pudieran ser mensajes ocultos en la isla a través de objetos, ruidos y percepciones emitidos desde lugares imprecisos, mapas encontrados de difícil lectura cartográfica por falta de una ubicación concreta, ámbitos de difícil acceso (como el caso de una escotilla cerrada para acceder a los misterios que alberga en su interior, que será una de las propuestas que se verán cumplidas en la primera temporada.). En todas las situaciones que remiten a relaciones grupales, sean del bando de los supervivientes o de “los otros”, se manifiestan cualidades ocultas, enigmas que el espectador desea conocer. En este sentido, tal como apunta Erwing Goffman (2003) “todo equipo tiene algo de sociedad secreta”.

Otro de los misterios viene impuesto por la localización o ubicación espacial. Sólo en la primera temporada se sabe que existe una isla, pero en la tercera temporada se informa al espectador que existe otra isla de control cercana a la anterior. Aún así no se sabe en el lugar en el que se encuentran. El lugar definido como remoto se define como un espacio alejado de lo cotidiano, y en algunos casos puede llegar a pensarse que son lugares mentales contruidos por la intuición de los personajes. La percepción del mundo que les rodea llega un momento en que se torna difusa tanto para los protagonistas como para

---

<sup>17</sup> El célebre sociólogo Georg Simmel exponía como la exigencia humana exige cierta dosis de secreto. Consultado en SIMMEL, Georg (1986). *Sociología: estudios sobre las formas de socialización*. Madrid: Alianza Editorial.

los espectadores, que tienden a pensar que cualquier teoría sobre los mundos posibles o mundos soñados puede tener acogida en la serie.

Los experimentos científicos aparecen diseñados del lado de lo siniestro<sup>18</sup>, como algo paranormal. Lo que está más allá de la física, del lado de la ficción, algo que intenta dar respuesta al origen del mundo, la cuestión de ¿quiénes somos? ¿de dónde venimos? ¿a dónde vamos? se completa en la serie con otros interrogantes como ¿de qué sistema político formamos parte? ¿Quién nos controla o vigila? ¿Para quién trabajamos? Misterios que esconden incógnitas sobre los procesos psicosociales de la posmodernidad en el hecho de que la sociedad no da respuestas a muchos problemas que atormentan la mentalidad de los individuos.

El enigma que albergan las investigaciones científicas, que comienza a hacerse patente desde la tercera temporada, realizadas desde una isla cercana en la que se establece el poblado de "los otros", y en la que se desarrollan estudios embrionarios y de genética, no deja de ser un planteamiento de rito de búsqueda de la perfección<sup>19</sup> a costa de la destrucción de la humanidad; quizá con ciertas referencias a la masacre nazi en el proceso de dominio de las civilizaciones. Es por ello que el líder del bando de los otros, Benjamin Linus, no deja de tener ciertas similitudes dictatoriales al modo que las concebía el propio Hitler en sus facultades de ideología dominante.

En algunas ocasiones los secretos se convierten en trampas o falsedades que aportan el grupo de "los otros" para confundir a los supervivientes. Aunque también la mentira es utilizada en el grupo de los supervivientes como protección o salvoconducto para seguir viviendo, es decir, llega un momento que la ocultación o de la mentira marcan el precio de la vida<sup>20</sup>, como queda especialmente reflejado en la cuarta temporada.

Por otro lado, el secreto se transforma en un ansia por conocer. Secreto que en algunos casos está del lado de los fenómenos paranormales: el mover una isla, el transformar variables espacio-temporales, el utilizar experimentos con energía electromagnética o la búsqueda de la cuarta dimensión.

---

<sup>18</sup> Sobre el tema de lo siniestro en el que se encuentran notables evidencias al ensayo de Freud, la serie ofrece una enorme cantidad de elementos que se describen a lo largo de diversas secuencias y que darían suficiente información como para extenderse en otro artículo. Algunos detalles analizados al respecto pueden consultarse en GÓMEZ ALONSO, Rafael (2007). "Aportaciones teóricas en los relatos televisivos: el caso de *Lost*" en *Enlaces* nº 8.

<sup>19</sup> Tal como expone Lévi-Strauss (2002), para que una cultura sea ella misma y pueda ofrecer algo original, los miembros de esa comunidad deben estar convencidos de esa originalidad y de la superioridad sobre los distantes o diferentes. Cuestión, por otra parte, que no deja de tener tintes de xenofobia y racismo y que será recuperada por el autor en otras investigaciones. Una ampliación a estos conceptos puede consultarse en LÉVI-STRAUSS, Claude (1984). *La mirada distante*. Barcelona: Arcos Vergara.

<sup>20</sup> Incluso dentro del grupo de los otros existen engaños y ocultación de informaciones, lo que provoca la disidencia hacia el lado de los supervivientes. Es el caso de la doctora Juliet Burke víctima de un engaño por parte del colectivo de "los otros" a la hora de mostrar libertad para sus investigaciones médicas y no poder ver cumplido el deseo de que pasado un tiempo, a cambio de su trabajo y de la posibilidad de curación de una hermana enferma, pudiera volver a la ciudad de la que partió.

## El estado de control

A partir de la tercera temporada, los habitantes supervivientes de la isla se encuentran sometidos a un régimen de control absoluto. Los modos de vigilancia recuerdan a las teorías que Michel Foucault documenta en su ensayo "Vigilar y castigar". El entorno paradisiaco no deja de ser un ámbito cerrado y carcelario planteado bajo un régimen de "panoptismo<sup>21</sup>" en el que la vigilancia queda sumida a centros de control<sup>22</sup> y subestaciones de comunicación tal como si se estableciera un sistema de "sociedad red", aludiendo a la obra de Manuel Castells.

Para desarrollar el estado de control existen escondidas por diversos parajes de la isla estaciones diseñadas por la iniciativa de la compañía Dharma, encargada de ocultar el proyecto misterioso que efectúa en la isla y que se relaciona con investigaciones científicas que abarcan la medicina, meteorología, zoología, parapsicología y electromagnetismo. Dichas estaciones, que recuerdan a refugios nucleares, poseen un nombre específico<sup>23</sup> y nacen con la función de estancias de investigación y control, aunque posteriormente tras su abandono se convierten en algunas ocasiones para los supervivientes en centros de refugio a la vez que sirven para ofrecer respuestas sobre los sistemas de control y comunicaciones que posee la isla.

La única salida al control de los supervivientes por parte de "los otros" es diseñar un "arte de la guerra<sup>24</sup>" manifestado a través de un combate de estrategias en el que se lucha por tomar posiciones, por coordinar cartográficamente el control para vencer al enemigo. La infiltración, la confusión o cambio de personalidad, así como la transferencia de los personajes enemigos a los supervivientes, la captura de rehenes o las apariciones de personas aliadas serán puntos de referencia en la evolución de las tramas.

Según avanza la serie, especialmente desde la tercera temporada, el discurso comienza a ser paranoico, lo que a su vez confluye con cierta pérdida del discurso, en el sentido de que algunos personajes necesitan ser reconocidos como supervivientes en su vida futura al no desvelarse su identidad, es decir, querer notificar al resto de la sociedad por los trances que han pasado y eludir la misión que pretenden ciertas redes secretas de conspiración que pretenden ocultar el accidente desarrollando un simulacro de grabación de un

---

<sup>21</sup> El panóptico alude a un sistema de cárcel imaginaria que fue ideado por el filósofo Jeremy Bentham a finales del siglo XVIII, mediante el cual ofrecía una disposición de control absoluto, permitiendo a un vigilante obtener una visión absoluta del control penitenciario sin que pudiera ser visto por los presos. Partiendo de esta base Michael Foucault en su obra "Vigilar y castigar" alude a cómo este sistema carcelario puede ser concebido metafóricamente como un nuevo sistema tecnológico de observación. Ideas que han sido trasvasadas a modelos de discursos que mantienen diversos investigadores de estudios visuales como Martin Jay o Jonathan Crary.

<sup>22</sup> La idea de control que se representa a partir de la tercera temporada de la serie es similar al que acontecía en la serie clásica de televisión "El Prisionero", en la que el actor Patrick Macgoohan que encarnaba a un agente de investigación se encontraba preso, víctima de un proceso de conspiración de su propia compañía, en una pequeña ciudad balneario de una isla designada como "La villa" de la que le era imposible escapar porque estaba sometido a una continua vigilancia.

<sup>23</sup> La Flecha, El bastón, El Cisne, La Llama, La Perla, La Hidra, El espejo, La Orquidea y La Tempestad.

<sup>24</sup> En alusión a la obra clásica del escritor chino Sun Tzu en la que se describen las estrategias y la comprensión de las raíces de los conflictos.

montaje en el que se describe un falso documental del rescate del vuelo 815 en el que viajaban los protagonistas.

Las crisis de identidad, que se acrecientan en la cuarta temporada de la serie, muestran a protagonistas supervivientes como Jack (que por sus dotes de médico ocupa un papel de liderazgo en la serie no sólo por ayudar o salvar a compañeros e incluso a enemigos sino por ser un estratega en la disposición estructural de su grupo) o Hurley (ya afanado desde la primera temporada de la serie en su condición de verse acomplejado por las persecuciones de supersticiones malditas) sumidos en la desesperación presentando estados que retornan a la locura a raíz de sus crisis de identidad. Es quizá el psiquiatra la única vía de escape o salvación al no poder dar explicación a las causas por las que se ha pasado o no poder obtenerse un control mental<sup>25</sup>. La narración llega a un estado en el que no se sabe si los personajes que aparecen son fantasmas o son reales, aunque se posee la certeza de que quizá la propia locura sea el rasgo que permita mantener vivos a los personajes en su futuro.

### Más allá de las cifras y los signos

La cuestión de los cifras es otra de las tramas sobre las que emerge la serie. A lo largo de los episodios asistimos a diversas escenas en donde el misterio se encuentra ligado a poder reconocer unas cifras para poder acceder a la información que permite conocer algo más del lugar donde se encuentran perdidos los personajes, pero también son cifras que garantizan su libertad. Partiendo del estudio de las cifras, el investigador Jose A. Bragança de Miranda, siguiendo a su vez las teorías de Karl Jaspers<sup>26</sup>, expone que el concepto de cifra se erige como categoría esencial de la libertad humana. Las cifras no son conocimiento sobre ningún referente, no son signos que designen algo; la única conexión que puede existir entre una cifra y un código depende de un intermediario que es el que puede dar significado al código, como ocurre en el último episodio de la tercera temporada donde las cifras para poder abrir la escotilla de comunicación de la base submarina se encuentran ligadas a la melodía de una canción de los Beach Boys, pero para descubrir esos códigos ha sido necesaria la intervención de una de las rehenes intermediarias que revelarán el dato. En este sentido, las cifras suponen cierta base de suspense y de pérdida, al no poder manifestarse un significado. De ahí que en la primera temporada de la serie el personaje de Hurley aplique las cifras a un sentido de la suerte sin que las fórmulas en sí mismas ofrezcan un significado o índice sobre algo.

Por otro lado, tal como expone Frank Kermode (1983), las matemáticas pueden ayudar a hallar un sentido al mundo, y en ese sentido el personaje de John Locke durante la primera temporada de la serie no deja de incluir códigos numéricos en un ordenador cada cierto tiempo y formando parte de una pieza mecánica de un bucle para que exista una continuidad y se prevenga una posible explosión o catástrofe en la isla.

---

<sup>25</sup> Un estudio detallado sobre el estado y el análisis de la locura puede rastrearse en FOUCAULT, Michel (1984). *Enfermedad mental y personalidad*. Barcelona: Paidós.

<sup>26</sup> JASPERS, Karl (1983). *Cifras de la trascendencia*. Madrid: Alianza.

## Incidencias literarias

Según exponen los creadores “Lost” –que realizaron su trabajo coordinados por J. J. Abrams<sup>27</sup>– para realizar esta producción han existido diversas fuentes literarias explícitas e implícitas que se encuentran bajo los argumentos del relato televisivo, desde Dovstoievsky a Dickens, pasando por relatos de carácter infantil como “El mago de Oz” de Frank Baum o de suspense como “Carrie” de Stephen King. A su vez, en diferentes episodios de la serie los personajes hacen referencia, a través de sus lecturas personales, a obras como “Otra vuelta de tuerca” de Henry James, “De ratones y hombres” de John Steinbeck o a “La invención de Morel” de Bioy Casares.

Por otra parte, desde los primeros episodios de la serie se pueden observar ciertas similitudes de creación narrativa en planteamientos argumentales que recuerdan a la presentación o construcción de grupos o regímenes sociales en islas perdidas, ideas que se encuentran desarrolladas en diversos relatos de aventuras como en la novela de “El señor de las moscas” y ciertos relatos de aventuras de Julio Verne como “La isla del tesoro” o el célebre relato de Daniel Defoe “Robinson Crusoe”, historias todas ellas que a su vez cuentan con múltiples adaptaciones cinematográficas y televisivas, e incluso de animación. Además, dentro de las tramas argumentales que ahondan en procesos de misterio, se pueden encontrar referencias literarias de novelas fantásticas, especialmente de Stephen King, como es el caso de “Apocalipsis” o la citada “Carrie” o “El tercer policía” de Flann O’Brien. Incluso algunos sectores empresariales dedicados al *marketing* de *best sellers* literarios han utilizado el éxito de la serie para promocionar célebres novelas que albergan algún tipo de relación con las tramas del producto televisivo como es el caso de “Breve historia del tiempo” de Stephen Hawking o “La isla” de Aldous Huxley, para conseguir a su vez propiciar la lectura de estas obras.

## La condición del paisaje

La determinación del paisaje, sus fronteras y el ambiente que se concibe en la isla marca la psicología de los personajes y su destino. Se genera un extrañamiento del espacio donde lo exótico se retorna en misterioso, en algo siniestro.

La visión que ofrece el paisaje del entorno natural junto a los restos del avión estrellado en la costa tiende a resultar de un exotismo particular<sup>28</sup> de forma similar al que ofrece la ruina romántica, tal como lo expusiera el pensador Edmund Burke cuando expresa la impresión

---

<sup>27</sup> Reconocido productor, guionista y director de cine que ha confeccionado el guión de películas como “Armageddon” (1998), “Misión imposible III” (“Mission: Impossible III”, 2006), así como de la serie televisiva “Felicity”, emitida originalmente por televisión estadounidense entre 1998-2002, o “Alias”, emitida originalmente por televisión estadounidense entre 2001-2006.

<sup>28</sup> Otros investigadores han querido ver en estas escenas similitudes con la secuencia final de “El planeta de los simios” cuando los protagonistas supervivientes de dicha película se encuentran en la costa con fragmentos de la estatua de la libertad y observan como el sitio en el que han estado y del que intentan escapar es el mismo del que partieron y sólo lo que han hecho ha sido viajar en el tiempo.

de sublime terrorífico que posee la admiración de edificios en ruina intensificando el carácter aurático de monumentalidad<sup>29</sup>.

El lugar del accidente ofrece un panorama posapocalíptico, desastroso y desolador que tiende a eludir los cuerpos fragmentados y mutilados para dar paso a la ruina. El sufrimiento, la agonía o el dolor corporal dejan de tener sentido para manifestarse otro tipo de sufrimiento del orden existencial. Según avanza la serie comienza a acrecentarse la desesperación por querer salir y salvarse del estado de control y aislamiento del entorno<sup>30</sup>.

En "Lost", existe una veneración a formar un poblado, una idea de mito fundacional tal como expone Juan Trejo (2008) desde donde hubo un inicio o huella, desde donde se empezó, como si se tratara de comenzar una civilización desde un punto de apoyo, desde el trágico destino en el que sucedió el accidente. La ruina o catástrofe no deja de obedecer, tal como apunta Andreas Huyssen (2008), a una nostalgia en la que se manifiestan los deseos temporales y espaciales por el pasado. La ruina del accidente retorna en memoria y trauma, así como en la producción de fantasmas que invaden los sentimientos de los supervivientes.

### La condición de la identidad

En la serie aparecen registradas todas las condiciones pertinentes que permiten desarrollar el concepto de identidad en los personajes, desde la diferencia sexual –la constitución y legitimidad parte de condiciones primitivas en las que el hombre por su condición de fuerza física tiende a manifestar su poder dejando el papel de la mujer para otra serie de virtudes como el cuidado o la ayuda hacia otros personaje<sup>31</sup>– a la convivencia y lucha de la raza –en la película sobreviven diferentes tipos de razas como la asiática formada por el matrimonio de Sun y Jin, árabes como el caso de Sayid, occidentales de raza negra como Michel o Walt, de raza blanca, algunos de ellos con connotaciones arias como Boone Carlyle y su hermanastra Shannon Rutherford, o latinos como Hurley– conformando los principios de la supervivencia en un modelo multicultural en el que la diferencia racial sólo

<sup>29</sup> BURKE, Edmund (2005). *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y lo bello*. Madrid: Alianza Editorial (publicación original de 1759).

<sup>30</sup> Si bien en la cuarta temporada, a raíz de los *flashforwards* que nos muestran a personajes que han regresado a sus ciudades de pertenencia –imágenes que no dejan de ser sus "marcas" de salvación–, se asiste a un síntoma de querer volver como si se tratara de un proceso de "síndrome de Estocolmo". Curiosamente, algunos de los protagonistas que alcanzan su retorno a sus ciudades de origen desean retornar a la isla para resolver cuestiones que dejaron atrás –enigmas para el espectador, que todavía no conoce qué tipo de resoluciones quedan pendientes– o quizá para intentar conocer más misterios que les ofreció la isla, por conocer la realidad de su existencia –discurso existencialista– o por recuperar la pérdida de seres queridos.

<sup>31</sup> En este sentido la serie pierde la condición de igualdad sexual por cierta dominación masculina que acapara el relato. La mujer siempre posee un sentido seductor pero bajo un punto de vista dominado y en las secuencias que aparece representada como dominante, como es el caso de Danielle Rousseau, perderá dichas facultades para someterse al hombre. Estos modos de representación no dejan de ser puros arquetipos a los que se muestran en las películas clásicas hollywoodienses de la década de los años cuarenta y cincuenta, con especial similitud al que responde el arquetipo de la *femme fatal*.

muestra pequeños síntomas<sup>32</sup> de discrepancia en contadas ocasiones pero finalmente ofrece un panorama de respeto, de integridad social en el que la aceptación entre ellos es totalmente positiva y enriquecedora para el entorno, pues las costumbres o ritos sociales llegan a ser compartidos entre diferentes personajes provenientes de distintas sociedades<sup>33</sup>. Por otro lado, el territorio también determina la identidad: lo salvaje frente a lo civilizado, o como señala de forma metafórica el estructuralista Levi Strauss “lo crudo frente a lo cocido”, para determinar el papel de los supervivientes frente a los residentes designados como “los otros”, una designación que no deja de ofrecer tintes puramente psicoanalíticos<sup>34</sup>.

El sistema de clases sociales queda constituido en la isla por la determinación de la condición que otorga su hábitat. De este modo “los otros” viven en zonas de control o en el poblado en el que poseen todo tipo de ventajas para su confort, se encuentran perfectamente acomodados y aislados bajo estructuras fortalecedoras de ataques, como trampas y barreras que les permiten seguridad, además de poseer cierta información de su condición en la isla. Frente a estos, “los supervivientes” carecen de víveres y se encuentran a expensas del entorno natural salvaje, están perdidos de fuentes de información e incomunicados con el resto de la sociedad, y no poseen una cartografía que les permita situarse. La falta de situación es sugestiva de falta de seguridad y motivo para enfrentarse a plantearse cuestiones y dudas personales que irán apareciendo a lo largo de la serie. Es quizá la falta de seguridad y la pérdida de los registros que permitan situarse en un determinado espacio lo que conlleve a una cierta dosis de trastornos en la personalidad y distorsiones del pensamiento, como pudieran ser diversos estados de esquizofrenia que acontecen en la cuarta temporada de la serie por parte de diversos protagonistas.

La religión es otro de los parámetros que rigen las condiciones de identidad. Los rituales aparecen en la serie a raíz de signos o huellas que ofrecen un sentido a diversos personajes. Así por ejemplo, Charlie quiere encontrar un sentido ayudando a construir un

---

<sup>32</sup> Como pudiera ser el de los registros idiomáticos, especialmente cuando uno de los protagonistas, el chino, tiene graves problemas para comunicarse con el resto de personajes exceptuando a su pareja pero que será solventado por la implicación del resto a la hora de facilitar una relación cordial que desarrolle un aprendizaje factible para su convivencia con el resto del grupo.

<sup>33</sup> Podría ser el caso de la condición de rito africano que ofrece Eko y del que participa Charlie en su búsqueda de salvación. Dichos ritos y actitudes religiosas no dejan de recordar a manifestaciones tribales de invocación fantasmal a modo de hechizos que se originan en poblados salvajes para hacer resurgir espíritus que idolatran para acometer una determinada acción positiva (salvación o cura) o negativa (venganza o muerte hacia alguien).

<sup>34</sup> Sigmund Freud designa al “otro” como lo innombrable, como un actante que demanda la pulsión de muerte, de lo traumático y lo maléfico en la constitución subjetiva del sujeto, es a su vez una disposición personal que se manifiesta bajo una pulsión ajena a la persona pero que se manifiesta indispensable en la formación de sus rasgos distintivos, de su propio yo. A su vez, los protagonistas supervivientes se encuentran acechados por los fantasmas de su personalidad o identidad anterior al accidente, por “su otro yo” –por la localización de su inconsciente, por “el yo pienso donde yo no estoy”– que les hace recuperar su conciencia de los errores o defectos que pudieron cometer o de los que se sirvieron para llegar a su condición de formarse en sujeto actual. Una mayor información al respecto pueden consultarse en FREUD, Sigmund (2001). “Los recuerdos encubridores” en *Obras completas*. Volumen I. Madrid: Biblioteca Nueva; y FREUD, Sigmund (1988). “Lo inconsciente” en *Obras completas*. Volumen XI. Barcelona: Ediciones Orbis. Por otro lado, las teorías postcolonialistas ofrecen una explicación de “lo otro” como las cualidades mediante las que se define la otredad, es decir, los rasgos que marcan la diferencia.

recinto de adoración siguiendo las pautas marcadas por Eko. Por otro lado Hurley vive atormentado por la maldición de los números, lo que en un principio de su pasado ciertas cifras le sirvieron para hacerse millonario en un sorteo de lotería, posteriormente dichos datos numéricos le perseguirán para hacerle caer en maleficios de los que no puede o cree poder escapar y que marcarán una personalidad que conlleva a la locura al no poder localizar una fórmula que dé sentido a lo que sucede, quizá por falta de encontrar un modo que le permita sentirse conforme consigo mismo o por creencia en supersticiones, de tal modo que la única escapatoria para encontrar seguridad sólo la puede encontrar en el refugio que le puede prestar un centro psiquiátrico, tal como queda reflejado en las coordenadas temporales en su posterior vida futura, una vez logra poder salir de la isla.

Respecto a la ideología que determina cierta condición de ideas y creencias sociales se ven manifestadas en la serie a través del trasfondo social que pervive en el pasado. El terrorismo, la integración o la conspiración pueden apreciarse a través de diversos *flashbacks* en el que vemos como era la vida de los protagonistas en su pasado y su sistema de valores, como pudiera ser el caso de Sayid en su lucha por sobrevivir en guerrillas y a secuestros militares por su condición de mercenario. En este sentido la connotación que ofrece el nombre de Said no deja de ser un síntoma de remarcar las investigaciones y ensayos que ofrece su homónimo el pensador Edward Said, con libros como "Orientalismo" o "Cultura e imperialismo", en los que ofrece interesantes disertaciones sobre el colonialismo y su manipulación occidental o sobre cómo oriente es visto por occidente denunciando cómo existe una occidentalización en la formas culturales de hacer historia que pervierten el sistema y los modos de representación propios a la hora de investigar la sociedad, cultura y territorio, así como los propios registros identitarios que en ellas se desarrollan<sup>35</sup>.

El antropólogo Jack Goody (1985) explica cómo existen situaciones donde la naturaleza se encuentra sometida a leyes que el hombre no puede domesticar. En estos casos hombre y naturaleza aparecen como antagonistas. Dichas situaciones aparecen en determinadas secuencias a lo largo de la serie "Lost". Las causas climáticas, ambientales, la fluctuación generada por el choque entre los recursos tecnológicos frente a los medioambientales puede originar catástrofes y todo ello conlleva un miedo a desobedecer las leyes fijadas por cierta causa. Por ejemplo el hecho de marcar, durante la primera temporada de la serie, una cifra en un ordenador dentro de la denominada "escotilla" para que exista una continuidad dentro de las normas que rigen el ambiente de la isla, o el hecho incomprensible dentro de una serie de procesos de verosimilitud hacia la realidad, de que una isla pueda ser movida como si se tratara de un objeto con capacidad de movilidad.

---

<sup>35</sup> En este sentido también son interesantes las investigaciones desarrolladas desde un punto audiovisual entre otros por Ella Shohat, Robert Stam, Homi K. Bhabha o Chris Barker, y con especial interés desde la perspectiva multiculturalista por Fredric Jameson y Slavoj Žižek. Para una mayor información al respecto pueden consultarse los libros: SHOHAT, E. y STAM, R. (2002). *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación*. Barcelona: Paidós; BARKER, C. (2003). *Televisión, globalización e identidades culturales*. Barcelona: Paidós; JAMESON, F. y ŽIZEK, S. (1998). *Estudios culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo*. Barcelona: Paidós.

## Apologías al sentido de un final

Según avanza la serie la capacidad de generar interrogantes, tanto entre los personajes implicados como en los espectadores, es mayor. Ya no sólo se buscan respuestas a la intrahistoria sino al concepto filosófico: “¿quiénes somos?”, “¿de dónde venimos?”, “¿a dónde vamos?” Los planteamientos interpelan a nuestra función en la vida a saber qué o quién domina en diferentes situaciones sociales, qué nos esconden, nos filtran o cómo nos pueden manejar determinadas élites. Lo apocalíptico retoma una función mítica y simbólica.

Tal como apunta Frank Kermode en su ensayo “El sentido de un final”, la creación de ficciones se encuentra marcada por paradigmas existenciales de los personajes que giran en torno al caos, al escepticismo y a la crisis o angustia personal, presupuestos narrativos a los que se acude corrientemente en la confección de las tramas que pueblan las series audiovisuales contemporáneas. En este sentido los espectadores del fenómeno “Lost” se encuentran marcados por un desenlace final, a modo de Apocalipsis, que dé un sentido a la historia, pero que a su vez les ofrezca respuestas a otras cuestiones sociales que les pueden resultar cercanas a su hábitat social, como pudiera ser el terrorismo, la manipulación o incluso el cambio climático<sup>36</sup>. Por tanto “historia” y “universo diegético” pueden llegar a ser confundidos cuando la ficción puede verse retornada en aspectos de la vida real que pueden angustiar al receptor, así como hacer que la realidad en que uno viva sea equiparable a la recepción de la ficción, idea esta última que podría ser peligrosa respecto a las manifestaciones de los individuos en la sociedad.

La configuración e ideación de historias sirve al espectador como un enfrentamiento personal. Kermode (1983) expone cómo las ficciones sirven para descubrir cosas y cambian a medida que cambian las necesidades que ofrecen un sentido, por tanto, sus estructuras se manifiestan como agentes de cambio que permiten comprender “el aquí y el ahora”, el *hoc tempus*.

En líneas generales la confección de las futuras tramas, intenciones y suposiciones en torno a la serie configura un discurso basado en diferentes “tareas” o estrategias como si se tratase de un bricolaje narrativo, en el sentido que le otorga a este término Lévi-Strauss (2005), donde resurgen cuestiones y actitudes argumentales procedentes de terrenos literarios de ciencia ficción y aventuras en los que se describen paisajes paradisíacos, remotos y exóticos en los que se desarrollan fenómenos extraños, que también han sido adaptados en diferentes ocasiones a formatos cinematográficos y televisivos.

---

<sup>36</sup> Recuérdese que a lo largo de diferentes episodios de “Lost” se asiste a fuertes cambios bruscos de clima en los que no se percibe explicación de dichos fenómenos, idea que permite establecer relaciones con los cambios climáticos que acontecen en la sociedad contemporánea y que son motivos de preocupación mediática a raíz de los datos alertadores que ofrecen las investigaciones científicas al respecto.

Quizá el final de la serie no ofrece respuestas para sus interlocutores sino nuevos interrogantes. Cuestiones que sirven para hacer reflexionar al espectador si vivimos en un mundo donde la ficción es lo que verdaderamente se muestra como real camuflado, enmascarado o en un estado de simulacro continuo o si la realidad es una confluencia de ficciones que dan sentido a la sociedad en la que nos encontramos arraigados.

Finalmente “Lost” pasará a la historia como una “obra abierta” en la que los propios usuarios o receptores pueden establecer nuevas líneas de lectura o reformular su narrativa a través de combinaciones intermediales mediante plataformas que ofrecen nuevos modos de generar ficción en redes sociales. Así por ejemplo, una vez acaba la serie, se propicia a través de un grupo de fans una nueva reestructura narrativa de ver la obra completa. Se trata de “reeditar la serie empezando por los sucesos que aparecen en el capítulo “A través del Mar”, siguiendo con la historia a Richard Alpert, La Iniciativa Dharma, y así sucesivamente, mostrando por un orden cronológico estricto todo lo que pasa en la Isla (disponible en: [www.theislandfans.com](http://www.theislandfans.com)).

## Conclusiones

A lo largo de este estudio se ha podido observar como la incidencia de los factores teóricos concernientes al pensamiento de la posmodernidad, desde el punto de vista de su implicación en la estructura de sus tramas, engloba muchas más apreciaciones de las que aparentemente pueden suscitar. Incluso surgen nuevas cuestiones o hipótesis plausibles que pueden fortalecer el sentido práctico de otros conceptos no tratados en el estudio como el “pensamiento débil” vaticinado por Vattimo o la idea de “arqueología del futuro” proyectada por Jameson.

Las posibilidades de poner en práctica las cualidades del pensamiento posmoderno son útiles desde el punto de vista de la ficción tanto para la construcción de narrativas como para el acercamiento del espectador a entramados de pensamiento complejo, sirva como ejemplo la idea de “rizoma”. Concepto que dentro de la narración televisiva contemporánea es muy utilizada como procedimiento de conexión estructural, y práctica muy implicada en la percepción de los usuarios multimedia. En este sentido es relativamente razonable el pensar que las nuevas percepciones o modelos de lecturas que han surgido especialmente desde comienzos del siglo XXI con el uso de nuevos dispositivos, como teléfonos móviles de última generación, tabletas, ordenadores portátiles, etc. han ocasionado nuevas narrativas hipertextuales que, a su vez, han influido en las tramas estructurales de la ficción audiovisual contemporánea, especialmente en series televisivas. El caso de “Lost” ejemplifica una de las series más representativas dentro de la historia de la televisión por intentar, a su vez, aplicar dichas estructuras a su incidencia filosófica.

Finalmente parece pertinente remarcar cómo las nuevas series de ficción televisiva están cambiando la narrativa y los modos de ver por la implicación de sus estrategias teóricas. Quizá "Lost" sea un caso aislado en su momento respecto a su calado de anclaje teórico, pero sí se podría indicar que determinados conceptos filosóficos enmarcados en un diferencial semántico que englobaran elementos ligados a los términos de utopía y distopía son fundamentales en la concepción e ideación de la ficción televisiva contemporánea propia de la sociedad posmoderna.

## BIBLIOGRAFÍA

BALLÓ, Jordi y PÉREZ, Xavier (2007). "Introducción: El círculo infernal" en CASCAJOSA VIRINO, Concepción (ed.). *La Caja Lista: Televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes.

BRAGANÇA DE MIRANDA, José A. (2006). "¿Habitar en el ciberespacio? Problemas de la <Casa del Futuro>" en MARCHÁN FIZ, Simón (comp.). *Real / Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós.

DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.

DOMÍNGUEZ, Vicente [ed.] (2002). *Los dominios del miedo*. Madrid: Biblioteca Nueva.

FOUCAULT, Michel (1986). *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI.

FREUD, Sigmund (1991). "Lo siniestro" incluido como prólogo al relato de E.T.A. Hoffmann, *El hombre de la arena*. Barcelona: Jose J. de Olañeta Editor.

GOODY, Jack (1985). *La domesticación del pensamiento salvaje*. Madrid: Akal.

GOOFMAN, Erving (2003). *Estigma: la identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu.

GÓMEZ ALONSO, Rafael (2007). "Aportaciones teóricas en los relatos televisivos: el caso de *Lost*" en revista virtual *Enlaces* nº 8 (UCM/Ces Felipe II). Disponible en: [www.cesfelipesecondo.com/revista](http://www.cesfelipesecondo.com/revista)

HENKINS, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.

HUYSEN, Andreas (2008). "La nostalgia por la ruinas" en *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Murcia: Cendeac.

KERMODE, Frank (1983). *El sentido de un final. Estudios sobre la teoría de la ficción*. Barcelona: Gedisa.

LÉVI-STRAUSS, Claude (2002). *Mito y significado*. Madrid: Alianza.

LÉVI-STRAUSS, Claude (2005). *El pensamiento salvaje*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

- NOGUÉ, Joan (2007). *La construcción social del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- RUÍZ DE SAMANIEGO, Alberto (2008). "Ser o no ser, esa es la cuestión" en *Acto* (Revista de Pensamiento Artístico Contemporáneo), nº4.
- TREJO, Juan (2008). "Perdidos. Del mito fundacional a la teoría de la conspiración" en *Quimera*, nº 294, mayo 2008.
- VAN DIJK, Teun A. (1998). *Ideología. Una aproximación multidisciplinaria*. Barcelona: Gedisa.