

Quando el miedo invade la ficción

Análisis de Perdidos

(Lost, ABC, 2004–2010)

y de otros Quality Dramas
de la era Post 11S

Tesis Doctoral de Delicia Aguado Peláez dirigida por Petxo Idoyaga Arrospide

 Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea 

Año 2015



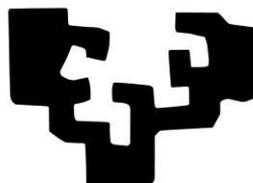
Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU)
- *Euskal Herriko Unibertsitateko (UPV/EHU) Argitalpen Zerbitzua*
- University of the Basque Country (UPV/EHU) Press
- **ISBN: 978-84-9082-384-2**

Cuando el miedo invade la ficción.
Análisis de *Perdidos* y de otros *quality dramas*
de la era Post 11S.

DELICIA AGUADO PELÁEZ
(deliciaaguado@gmail.com)

DIRIGIDA POR JOSÉ VICENTE IDOYAGA ARROSPIDE

eman ta zabal zazu



Universidad Euskal Herriko
del País Vasco Unibertsitatea

DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD

(BILBAO, 2015)

ESTA INVESTIGACIÓN HA CONTADO CON LA AYUDA DEL PROGRAMA PREDOCTORAL DE
FORMACIÓN DE PERSONAL INVESTIGADOR DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA LINGÜÍSTICA Y CULTURA DEL GOBIERNO VASCO.

Todas las imágenes son copyright ©
de sus correspondientes propietarios y/o licenciarios.
Se incluyen en la presente tesis bajo finalidad
meramente divulgativa para ilustrar el cuerpo teórico.

A mi padre, Manuel, y a mi madre, Maxi.
A mis hermanos: Alberto, Rosa Ana y Patricia.



Agradecimientos	13
------------------------	-----------

Prólogo	15
----------------	-----------

PARTE I: BOSQUEJANDO LA INVESTIGACIÓN

Capítulo 1: Planteamiento de la Investigación	23
--	-----------

1.1 La Tercera Edad Dorada de la televisión norteamericana: las Nuevas Tecnologías y el <i>boom</i> del <i>Quality Drama</i>	27
1.1.1 Los antecedentes: Las dos primeras etapas de esplendor	27
1.1.2 Efecto 2000: El resurgir del drama	33
1.1.2.1 Sin restricciones: La era del cable	38
1.1.2.2 Las <i>networks</i> se desperezan	48
1.1.2.3 Televisión de calidad	54
1.2 La Estela de aquellos aviones	59
1.2.1 Ulrich Beck: La Sociedad del Riesgo	62
1.2.2 Susan Faludi: La vuelta al vaquero	66
1.3 Marco Teórico	69
1.3.1 Estudios Culturales	70
1.3.2 Economía Política de la Comunicación y la Cultura	81
1.3.2.1 Entre la EPCC y los EC	86
1.3.3 Teoría crítica feminista	88
1.4 ¿Por qué <i>Perdidos</i>	95
1.4.1 Sinopsis de <i>Perdidos</i>	98

Capítulo 2: Marco Metodológico	105
---------------------------------------	------------

2.1 Objetivos	105
2.2 Preguntas de investigación	106
2.3 Hipótesis	107
2.4 Análisis de <i>Perdidos</i> (I): La producción y la audiencia	108
2.4.1 <i>Dossier</i> de prensa	109
2.4.2 Publicaciones	109
2.4.3 Recursos <i>online</i>	110
2.5 Análisis de <i>Perdidos</i> (II): El contenido	110

2.5.1	Análisis exploratorio: El pre-test	113
2.5.2	Análisis verificativo: Selección de las categorías	114
2.1.2.1	Dimensión (I): La cultura del miedo	117
2.1.2.2	Dimensión (II): Una sociedad conservadora	120
2.6	Análisis de otros <i>quality dramas</i>	128

PARTE II: TEXTO Y CONTEXTO EN *PERDIDOS*

Capítulo 3: Análisis de *Perdidos* (I): La gran quimera mediática 131

3.1	Imaginando <i>Perdidos</i> : el salvavidas de una <i>network</i>	134
3.1.1	La obra maestra de J.J. Abrams	135
3.1.2	<i>Perdidos</i> en España	139
3.2	Dando vida a la gran quimera transmedia	142
3.2.1	Desprezando al espectador: La gran <i>narración dickensiana</i>	143
3.2.2	Descifrando <i>Perdidos</i> : el juego de los creativos	146
3.2.2.1	El portal de la ABC	148
3.2.2.2	<i>Lost, The Official Magazine</i>	149
3.2.2.3	<i>Official Lost Podcast</i>	149
3.2.2.4	El foro oficial	149
3.2.2.5	Blogs y redes sociales	149
3.2.2.6	Parodias: <i>Lost Untangled</i> y <i>Lost Slapdown</i>	150
3.2.3	La narración de la convergencia	150
3.2.3.1	Las novelas	151
3.2.3.2	Más allá de la TV: <i>Lost Moments, Missing Pieces</i> y más.....	152
3.2.3.3	Los Juegos de Realidad Alternativa	153
3.2.3.4	Los Videojuegos	156
3.2.4	De la ficción a la cotidianidad: el <i>merchandising</i>	157
3.3	<i>Namasté Lost</i> : Hacia un adiós global	159
3.3.1	Un evento internacional	159
3.3.2	La partida empieza y acaba en Cuatro	164
3.4	Al otro lado del espejo: El batallón <i>lostie</i>	169
3.4.1	Acogida: audiencia tradicional, descargas y crítica	171
3.4.2	Contenidos generados por el usuario	173
3.4.2.1	Entre la información y las teorías	174
3.4.2.2	Fan fiction	175
3.4.2.3	Fan art	176
3.4.2.4	Fan vids	178
3.4.3	Las redes sociales	184
3.4.3.1	Facebook	184
3.4.3.2	Twitter	187
3.4.4	Más allá de la red	189
3.5	Infiltrada en la cultura popular	190
3.6	La producción de una gran estrategia narrativa	192

Capítulo 4: Análisis de *Perdidos* (II): La Isla como alegoría del mundo Post 11S 195

4.1 La Cultura del Miedo en <i>Perdidos</i>	196
4.1.1 Acerca del Espacio y del Tiempo	198
4.1.1.1 <i>Flashback</i> y <i>Flashforward</i>	199
4.1.1.2 Saltos de consciencia, brincos en el tiempo y físicos sin memoria	201
4.1.1.3 Preparando la despedida: los <i>Flashsideways</i>	203
4.1.1.4 La inevitabilidad del destino	204
4.1.1.5 Corazón turbado	209
4.1.2 Acerca del espacio sin salida	211
4.1.2.1 La utopía oscura	212
4.1.2.2 Cultos	215
4.1.2.3 Corazón lúgubre	220
4.1.3 Acerca de la otredad	222
4.1.3.1 <i>Los Otros</i>	222
4.1.3.2 Reforzando el simbolismo	229
4.1.3.3 Corazón maligno	231
4.1.4 Acerca de la violencia	232
4.1.4.1 Agresores y agredidos	232
4.1.4.2 La Isla armada	234
4.1.4.3 La excusas tras la violencia	235
4.1.4.4 Corazón blindado	236
4.2 El conservadurismo en <i>Perdidos</i>	237
4.2.1 Acerca del liderazgo	239
4.2.1.1 Una comuna y un caudillo	241
4.2.1.2 El líder carismático: Jack Shephard	242
4.2.1.3 El líder oscuro: John Locke	243
4.2.1.4 La quijotización de Jack y la sanchificación del Locke	246
4.2.1.5 Los líderes sectoriales	248
4.2.1.6 Benjamin Linus: el vil líder de <i>Los Otros</i>	252
4.2.1.7 Corazón <i>noir</i>	257
4.2.2 Acerca de la alteridad	259
4.2.2.1 Marcando la diferencia (I): Sayid Jarrah	260
4.2.2.2 Marcando la diferencia (I): Eko	264
4.2.2.3 Marcando la diferencia (I): Jin Soo Kwon	265
4.2.1.7 Corazón occidental	267
4.2.3 Acerca de las mujeres	269
4.2.3.1 Lo personal	269
4.2.3.2 Lo colectivo	275
4.2.3.3 Lo laboral	280
4.2.3.4 Corazón patriarcal	281

PARTE III: DEL POST 11S A LA GRAN RECESIÓN EN LA TERCERA EDAD DORADA**Capítulo 5: Análisis de otros *Quality Dramas*** 283

5.1 <i>Breaking Bad</i> : La liberación del Alfa	286
--	-----

5.1.1 Dimensión I: Corazón azul	287
5.1.1.1 Ambiente sin salida: El desierto	288
5.1.1.2 Otredad: El enemigo a las puertas	291
5.1.1.3 El uso de la violencia: Entre cárteles y vaqueros	294
5.1.2 Dimensión II: Corazón perverso	295
5.1.2.1 El liderazgo: "Say my name"	296
5.1.2.2 La alteridad: La frontera de la droga	298
5.1.2.3 Las mujeres: Un mundo para hombres	300
5.2 <i>The Walking Dead</i> : Zombis vs. Patriarcado	303
5.2.1 Dimensión I: Corazón putrefacto	304
5.2.1.1 Ambiente sin salida: La prisión entre la vida y la muerte	304
5.2.1.2 Otredad: Nuestra familia contra el mundo	306
5.2.1.3 El uso de la violencia: La casquería bien justifica la dureza	309
5.2.2 Dimensión II: Corazón ácrata	311
5.2.2.1 El liderazgo: El endurecimiento del vaquero	311
5.2.2.2 La alteridad: Más allá de la globalización	316
5.2.2.3 Las mujeres: El patriarcado aferrado a la civilización	317
5.3 Las ficciones como alegorías del Post 11S	324
5.3.1 Ambiente I: El Espacio/Tiempo como engranaje de la incertidumbre	329
5.3.2 Ambiente II: Cárceles con y sin barrotes	332
5.3.3 Otredad: <i>Nosotros</i> siempre somos los <i>buenos</i>	340
5.3.4 Violencia: Tiempos feroces	346
5.3.4.1 Violencia patriarcal	352
5.3.5 Liderazgo: Nuevos vaqueros para sociedades desencantadas	359
5.3.6 Alteridad: Una mirada interseccional	366
5.3.6.1 ¿Más allá del WASP? Etnia, raza y procedencia	366
5.3.6.2 ¿Más allá del cristianismo? Entre el espiritualismo y el ateísmo	372
5.3.6.3 ¿Más allá de la heteronormatividad? El colectivo LGBTI	377
5.3.6.4 ¿Más allá del físico y el psíquico normativos?	383
5.3.7 Mujeres: De la normatividad a la complejidad femenina	387
5.3.7.1 Las accesorias	388
5.3.7.2 Las excepcionales	392
5.3.7.3 Las trascendentales, otro papel es posible	401
5.3.7.4 Naturaleza, Emoción y Mujer	411
5.4 Cuando las series beben de su contexto	413

PARTE IV: CONCLUSIONES

Capítulo 6: Conclusiones

419

6.1 Bondades y perversiones de la quimera transmedia	422
6.1.1 La Isla de corazón mercantil	427
6.2 El impacto de aquel avión en la Isla	429
6.2.1 La Isla de corazón siniestro	429
6.2.2 La Isla de corazón reaccionario	434

6.2.3 La Isla de corazón alegórico	443
6.3 El impacto de aquellos aviones en la ficción	445
6.3.1 Los dramas de corazón alegórico	450

PARTE V: BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía	453
7.1 Artículos y libros	455
7.2 Dossier de prensa	469
7.3 Recursos de Internet	477
7.3.1 Sitios web sobre autores y teorías de la comunicación	477
7.3.2 Páginas web, blogs y foros sobre <i>Perdidos</i>	478
7.3.3 Páginas web, blogs y foros sobre otras series	478
7.3.4 Otras páginas web	479
7.3 Material Audiovisual	479

PARTE VI: ANEXOS

Listado de series, películas y programas citados	485
Listado de personajes y actores citados	487
Listado de abreviaturas y acrónimos utilizados	493
Glosario	495
Tablas	499
12.1 Tablas del marco metodológico	499
12.1.1 Tabla 1: Relación objetivos y preguntas de investigación	499
12.1.2 Tabla 2: Dimensiones y Categorías (I): Ambiente (I): Espacio/ Tiempo	499
12.1.3 Tabla 3: Dimensiones y Categorías (II)	500
12.1.4 Tabla 4: Perfil del Personaje (I)	501
12.1.5 Tabla 5: Perfil del Personaje (II)	502
12.1.6 Tabla 6: Perfil del Personaje (III)	502
12.1.7 Tabla 7: Liderazgo del Personaje (I)	503
12.1.8 Tabla 8: Liderazgo del Personaje (II): Heroísmo	503
12.1.9 Tabla 9: Liderazgo del Personaje (III): Heroísmo	503
12.1.10 Tabla 10: Alteridad	504
12.1.11 Tabla 11: Espacio Público y Privado	504
12.2 Tablas referentes al análisis de <i>Perdidos</i>	505

12.2.1	Tabla 12: Espacio/Tiempo: <i>Flashbacks, Flashforward, Flashsideways y saltos</i>	505
12.2.2	Tabla 13: Perfil de Jack Shephard (I)	506
12.2.3	Tabla 14: Perfil de Jack Shephard (II)	506
12.2.4	Tabla 15: Liderazgo de Jack Shephard (I): Tipo	506
12.2.5	Tabla 16: Perfil de John Locke (I)	507
12.2.6	Tabla 17: Perfil de John Locke (II)	507
12.2.7	Tabla 18: Liderazgo de John Locke (I): Tipo	507
12.2.8	Tabla 19: Liderazgo de Jack Shephard (I): Heroísmo	508
12.2.9	Tabla 20: Liderazgo de John Locke (II): Heroísmo	508
12.2.10	Tabla 21: Perfil de Sayid Jarrah (I)	509
12.2.11	Tabla 22: Perfil de Sayid Jarrah (II)	509
12.2.12	Tabla 23: Perfil de Eko (I)	510
12.2.13	Tabla 24: Perfil de Eko (II)	510
12.2.14	Tabla 25: Perfil de Jin Soo Kwon (I)	511
12.2.15	Tabla 26: Perfil de Jin Soo Kwon (II)	511
12.2.16	Tabla 27: Relaciones Mujeres	512
12.2.17	Tabla 28: Relaciones Varones	512
12.2.18	Tabla 29: Relaciones de conflicto en el seno familiar	512
12.2.19	Tabla 30: Perfil de Kate Austen (I)	513
12.2.20	Tabla 31: Perfil de Kate Austen (II)	513
12.2.21	Tabla 32: Perfil de Sun Hwa Kwon (I)	514
12.2.22	Tabla 33: Perfil de Sun Hwa Kwon (II)	514
12.2.23	Tabla 34: Perfil de Claire Littleton (I)	515
12.2.24	Tabla 35: Perfil de Claire Littleton (II)	515
12.2.25	Tabla 36: Perfil de Juliet Burke (I)	516
12.2.26	Tabla 37: Perfil de Juliet Burke (II)	516
12.2.27	Tabla 38: Ocupaciones desempeñadas por mujeres	517
12.2.28	Tabla 39: Ocupaciones desempeñadas por varones	517
12.3	Tablas referentes al análisis de <i>Breaking Bad</i>	518
12.3.1	Tabla 40: Perfil de Walter White (I)	518
12.3.2	Tabla 41: Perfil de Walter White (II)	518
12.3.3	Tabla 42: Liderazgo de Walter White (I): Tipo	519
12.3.3	Tabla 43: Liderazgo de Walter White (II): Heroísmo	519
12.4	Tablas referentes al análisis de <i>The Walking Dead</i>	520
12.4.1	Tabla 40: Perfil de Rick Grimes (I)	520
12.4.2	Tabla 41: Perfil de Rick Grimes (II)	520
12.4.3	Tabla 42: Liderazgo de Rick Grimes (I): Tipo	521
12.4.3	Tabla 43: Liderazgo de Rick Grimes (II): Heroísmo	521



Agradecimientos

Seguramente no aporte nada nuevo al definir la tesis doctoral como un proceso confuso, largo y, en ocasiones, un tanto perturbador. De hecho, si tuviera que utilizar un símil, es difícil pensar en algo mejor que el libro de Lewis Carroll. Esa Alicia bajo el rastro de un conejo blanco que corre con su chaleco siempre pendiente de su reloj de bolsillo. Pese a que en esta ocasión, cuando cae en su madriguera, en vez de una puerta se va encontrar con una pequeña pantalla. Por ello, para poder recorrer todo el País de las Maravillas es necesario contar con muchos apoyos. Ahora que llego a la meta es momento de agradecer a toda esas personas que me he cruzado en el trayecto.

Quiero empezar la lista de agradecimientos mentando a mi tutor, Petxo Idoyaga Arrospide, por confiar en aquel proyecto incipiente sin apenas conocerme. Por orientarme y ayudarme en cada paso cuando ciertamente estaba más perdida que los supervivientes de *Perdidos*. Gracias, en definitiva, por el apoyo y la paciencia. Un reconocimiento que se extiende a la UPV/EHU pero también a toda la comunidad universitaria, por todos esos congresos o estancias en los que alguien me ha aportado su granito de arena.

No puedo olvidar a una persona con la que me he encontrado el primer año que llegué a Bilbao a estudiar Periodismo y que ha seguido conmigo cada paso universitario hasta hoy. Gracias a Patricia Martínez García por todas esas horas de aportes, correcciones y reflexiones. Por ver todas las series para poder seguir el análisis conmigo. Por los artículos y los congresos que hemos compartido. Y, sobre todo, por haberme introducido en el mundo del feminismo. Porque un trocito de esta tesis doctoral es tuyo.

También tengo que agradecer a mi familia por poder contar siempre con ellos. Gracias a mis padres por haber infundido el espíritu crítico en mí desde que era una niña y por todo el apoyo moral y también económico durante todos estos años. Gracias a mi hermano Alberto por sembrar la semilla de la curiosidad a la hora de ver la televisión. Gracias a mi hermana Rosa Ana por todas esas conversaciones de series -y no series- hasta las tantas. Y aquí, en el apartado familia, tengo que volver a agradecer a Patricia por todo ese apoyo diario que requiere una doctoranda.

Me cuesta imaginarme cómo hubiera sido el proceso de investigación sin contar con Internet y con la gran comunidad de internautas serieadictos. Por ello, mil gracias también para aquellos que dedican su tiempo en subtitular, en colgar información en blogs o foros, en desarrollar enciclopedias a través de la tecnología wiki... Un agradecimiento en el que tengo que citar obligatoriamente a la gente que hace posible Lostpedia pero que se extiende a todos aquellos los que hacen de la cultura un mundo un poco más libre.

Y, por supuesto, al Gobierno Vasco por su apoyo a través de la Beca del Programa Predoctoral de Formación de Personal Investigador no Doctor. Porque sin ella no hubiera sido posible llegar hasta aquí. Gracias por invertir en investigadores en estos tiempos de crisis. Esperando que sigan -y aumenten- la apuesta en investigación como una forma de seguir cimentando este maravilloso país.

Gracias, en definitiva, a todo el mundo que ha formado parte de este proceso. Que me he encontrado en congresos o en bares. Compartido frustraciones o dudas. O que me habéis aguantado hablando y hablando de series de televisión. Gracias.



La presente investigación tiene como punto de partida las series norteamericanas que se desarrollan desde principios de siglo XXI. Esas producciones que hoy ya se conocen como la *Tercera Edad Dorada* (a partir de aquí *TED*) en reconocimiento a la apuesta por la calidad y por la innovación de la televisión. Algo más de una década que parece haber puesto a la crítica y al público de acuerdo en que las grandes historias ya no necesitan obligatoriamente una gran pantalla.

Esta nueva era es deudora de producciones de décadas anteriores. Seguramente somos muchos los seriéfilos que recordamos con cariño los esfuerzos de Mike Donovan (Marc Singer) por liderar la resistencia contra lagartos humanoides con gusto por los ratones (*V*, miniseries, NBC: 1983/ *The final Battle*, NBC: 1984/ *The series*, NBC: 1984-1985)¹; los sueños del agente Dale Cooper (Kyle MacLachlan) obsesionado con resolver el asesinato de Laura Palmer (Sheryl Lee) (*Twin Peaks*, ABC, 1990-1991); las investigaciones del crédulo Fox Mulder (David Duchovny) arrastrando a Dana Scully (Gillian Anderson) a través de decenas de teorías de la conspiración (*Expediente X*, *The X-Files*, FOX, 1993-2002), o los esfuerzos de Ted Hoffman (Daniel Benzali) por mostrar la inocencia de la estrella Neil Avedon (Jason Gedrick) (*Murder One*, ABC, 1995-1997).

Todo un mundo de grandes ficciones que, aún así, va a vivir su revolución desde que la HBO lanza en 1999 *Los Soprano* (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007). La producción de David Chase va poner de manifiesto todos esos cambios vividos paulatinamente con la aparición del cable, el *boom* de Internet y las Nuevas Tecnologías. En general, la vida de Tony Soprano (James Gandolfini) es la primera de esta nueva etapa, pero la serie que va a reventar el concepto de televisión es, sin lugar a dudas, *Perdidos* (*Lost*, ABC, 2004-2010). Que es justamente el caso central de análisis del presente texto.

La *TED* es una época de nombres propios. Y si un hombre se relaciona con *Perdidos* es justamente J.J. Abrams que va a ser el elegido para dar forma a la historia de los

¹ La referencia de la serie, el programa -título original cadena, años de emisión- o de la película -título original, director, año-, así como del personaje -actor, serie- se va a señalar la primera vez que aparezca nombrado en el texto con el fin de agilizar la lectura. Más adelante, es posible consultarlo en el apartado *Listado de series, películas y programas citados* o en el de *Listado de personajes y actores citados*. Dentro de la Parte IV: Bibliografía y Anexos.

supervivientes para la *network* ABC. El neoyorquino ya contaba en su haber con éxitos televisivos como *Alias* (ABC, 2001-2006) o *Felicity* (The WB, 1998-2002), pero lo que aún no sabía es que la Isla² iba a ser el trampolín definitivo para encumbrarlo, no sólo en el mundo de la pequeña pantalla, sino también de Hollywood. Una muestra más de la línea permeable entre cine y televisión que se va a vivir durante este momento de esplendor.

En cambio, como se ha dicho, la TED es una época de nombres propios, en plural. Las nuevas historias necesitan de un gran equipo de mentes que sean capaces de imaginar tramas complejas que se mueven entre la profundidad de sus personajes, el peso del ambiente y que, además, son capaces de desarmarse entre diferentes medios. Y Abrams va a contar con figuras fundamentales que hacen comprensible la expansión narrativa de *Perdidos*. Nombres como Damon Lindelof, que por aquel entonces acababa de entrar en la treintena, ya había trabajado con Tim Kring en *Crossing Jordan* (NBC, 2001-2007) o formado parte de la cuadrilla que desarrolla *Nash Bridges* (CBS, 1996-2001). Una producción en la que coincide con Carlton Cuse, el otro gran pilar de *Perdidos*, que va a contar también con experiencia televisiva -*The Adventures of Brisco County, Jr.* (FOX, 1993-1994), *Martial Law* (CBS, 1998-2000)-. Además, Adam Horowitz, Bryan Burk, Edward Kitsis, Elizabeth Sarnoff, Jack Bender o Stephen Williams,... son personalidades fundamentales para entender el desarrollo de la enredada trama de los supervivientes. Esa aventura transmedia que deja tras de sí todo un universo mitológico capaz de funcionar como uno de los principales engranajes del culto que va a capturar a miles de fans a lo largo de todo el globo.

Algo que no es casual si ya se mira a la elección del propio reparto con representación de los cinco continentes o a los juegos de realidad virtual imaginados para colaborar desde una punta a otra del planeta. Una serie pensada a lo grande que culmina como tal, coordinando casi sesenta países para emitir el final simultáneamente. Justamente por esta vocación internacional, esta investigación mira hacia los EE.UU. como ese gigante cultural que es en medio de un mundo global. Es decir, se dirige hacia su capacidad de introducir su ideología en casi en cualquier hogar de cualquier país a través de la pequeña y la gran pantalla. En otras palabras, ¿qué mensajes envuelve esa trama más allá de la historia de los supervivientes?, ¿cómo se representan las culturas?, ¿y los diferentes grupos? O, lo que es lo mismo, ¿qué ideología consumimos cuando estamos tumbados tranquilamente en el sofá?

² Se utiliza Isla con mayúscula con el fin de destacar su importancia en la trama, casi como si fuese un personaje más.

Llegados a este punto, cabe señalar que el recorrido de la propia tesis hizo que me topara con el contexto de la TED como algo básico en esta investigación. Este concepto se ha ido convirtiendo en un receptáculo semántico nuevo imprescindible en los análisis y valoraciones académicas y críticas sobre las series televisivas. Una etapa fundamental que está altamente relacionada con el concepto transmedia³. Pero no sólo eso, esta época de esplendor se desmereza en los albores de un siglo que va también a verse tambaleado por uno de los acontecimientos más importantes de la historia de los EE.UU.: el 11 de Septiembre. Por ello, la investigación va girando paulatinamente hacia el impacto de este hecho concreto en el drama isleño y, con ello, en otras series de televisión estadounidenses que van a crecer en este momento tan fundamental. Pero vamos por partes...

Parte I: Bosquejando la investigación

Es fundamental para comprender el espíritu del presente texto detenerse en el contexto histórico y también en el epistemológico. Por ello, el primer capítulo se centra en dos grandes realidades: la del *quality drama* y la del 11 de Septiembre. Respecto a la edad del drama es interesante para comprender cómo los vaivenes tecnológicos se convierten en el hada madrina del televisor a partir de un dominó de acontecimientos. Pues la revolución del cable va a impactar directamente en el mercado tradicional fragmentando y, con ello, hacer cada vez más resbaladiza la audiencia. Bajo la sombra de los publicistas, los inversores se lanzan a la búsqueda de nuevos públicos que, a la par, están cada vez más saturados de oferta. Así, han de elegir a los mejores creativos para que imaginen señuelos capaces de captar y mantener a los consumidores. Y este foco lleva a que la gran línea entre la pequeña y la gran pantalla se difumine para permitir que directores y actores salten de un lado a otro sin dificultad, cayendo en la cuenta de las amplias posibilidades narrativas de una historia fasciculada especialmente en la era de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (a partir de aquí, *NTIC*).

Pues la combinación de estas junto a Internet y la televisión facilita la creación de un nuevo tablero de juego donde la audiencia toma un protagonismo hasta entonces inusitado. Foros a tiempo real y a nivel mundial que dan pie a todo una nueva era de creación de contenidos. Un escenario que entremezcla piratas con el *boom* del *merchandising*⁴. Y que hace que el capital se mueva sediento de plazas internacionales. En resumen, la mezcla entre

³ GLOSARIO: *NARRATIVA TRANSMEDIA* O *TRANSMEDIA STORYTELLING*: Narración donde la historia se extiende por medio de diferentes medios y/o plataformas. Cabe señalar que son tramas novedosas, aunque relacionadas, por lo tanto no entrarían los *remakes* o las secuelas.

⁴ GLOSARIO: *MERCHANDISING*: En este caso, productos comercializados sujetos a una licencia en los que se hace referencia a una marca, personaje o producto en concreto. Ejemplo de ello, una reproducción de la caravana de *Breaking Bad* o una camiseta con el logo de *Perdidos*.

calidad, innovación y recursos va a lograr que la caja tonta se vea convertida en crisálida, mutando en un capullo tecnológico de redes que va a ser conocida como el escenario del *quality drama*.

El nacimiento de esta ninfa mecánica y de sus producciones dramáticas es fundamental pero también hay que entrar en un escenario clave para el presente viaje: el Post 11S. Cómo, a partir de los atentados de Nueva York, surge un terremoto político y social que va a impactar en la gran potencia cultural y, con ello, en buena parte del mundo. Guantánamo, incursiones, leyes como la USA PATRIOT... Un tablero en el que se van a poner en marcha las tesis de Ulrich Beck sobre la llamada Sociedad del Riesgo (2001, 2002, 2008) y en las que va a ganar terreno la seguridad frente a derechos y libertades. Un juego que va tener consecuencias en el corazón de un país que reaviva el mito del macho protector. Como recuerda Susan Faludi (2009), se da ese resurgir del vaquero dominante que se libera de las cadenas sociales y vuelve a invisibilizar a esas mujeres que empezaban a entrar en el espacio público.

Pues no es casual que muchos historiadores y analistas políticos señalen el 11 de Septiembre como el acontecimiento que marca la entrada al siglo XXI. Como tampoco lo es que el mundo, en general, y la vieja Europa, en particular, se viera sacudida por esa devastadora crisis económica que empieza con las llamadas hipotecas ninja estadounidenses. Pero ¿es posible que los temas y las tramas de estas series doradas se empapen del sentir del contexto? Y si es así ¿qué ideología es la que cala en ellas?, ¿la dominante o un espíritu crítico? Este es el punto de partida de la presente investigación que se va a acercar a los productos culturales televisivos tanto desde su producción como de su narración.

Para ello, vamos a necesitar de tres grandes paraguas teóricos para entender el texto y el contexto en tres de las vertientes esenciales que tienen los medios de comunicación. Pues las series de televisión son, ante todo, un producto cultural y, por ello los Estudios Culturales se antojan fundamentales para poder acercarnos a su análisis. Pero, en su interior, los *media* soportan la tensión entre cultura e industria. Así que, para conocer esa parte productiva, es necesario realizar un acercamiento a la Economía Política de la Comunicación y la Cultura. Por último, otro pilar fundamental de las narraciones y también de la comunicación de masas es la política. En este caso, se ha optado por la Teoría Crítica Feminista al entender que sienta las bases para descifrar las relaciones de poder en el contexto económico, político y social.

Estos tres paraguas van a estar siempre presentes en el desarrollo metodológico a partir de dos grandes vías de análisis, que es lo que se va a tratar en el segundo capítulo. Por un lado, para acercarnos a la TED, se va a proceder a realizar una aproximación a *Perdidos* desde la producción y la audiencia. Un estudio basado en el desarrollo de un *dossier de prensa*, así como en un acercamiento a las diferentes publicaciones -académicas y generalistas- sobre este fenómeno. Además, se hace uso de recursos *online*⁵ por ser una serie que se mueve tanto a través de la red. Por otro lado, para adentrarnos en los mensajes que alberga el texto se van a utilizar las herramientas del Análisis de Contenido -cuantitativo y, enlazado con él, sobre todo, cualitativo- (a partir de aquí AC) con el fin de desentrañar los misterios de los supervivientes más allá de la trama. Es decir, los sentidos subyacentes más allá de los manifiestos.

Parte II: Texto y contexto en *Perdidos*

Así las cosas, el tercer capítulo va a versar sobre la producción de *Perdidos*. Un repaso sobre la vida de este drama desde su nacimiento a su final, pasando por su desarrollo y expansión por los EE.UU. y por otros países, como es el caso del Estado español. Una introducción que va a dar paso a su articulación narrativa a través de diferentes formas y formatos. Es decir, el despertar de un gigante transmedia que va a involucrar a creativos y a público. Pues pronto va a traspasar la pequeña pantalla en pro de juegos de realidad virtual, *movisodios*, novelas, el portal de la cadena o foros oficiales. Un despliegue que acompaña a una audiencia que ya jugaba a través de blogs o redes sociales buscando destripar la trama en base a nuevas teorías o, incluso, a través de la creación de contenidos que homenajean o parodian la que ya es su serie. Una gran partida global que se hace un hueco en la cultura popular.

A continuación, el capítulo cuarto va a introducirse de lleno en la propia trama de *Perdidos* para conocer la influencia del Post 11S en esta producción. Es decir, si esa guerra entre derechos y libertades y seguridad también se está desarrollando en el terreno de la ficción. Para ello, se va a profundizar en dos grandes dimensiones a partir del AC: la cultura del miedo y su impacto en la recreación de una sociedad que parece apostar por el conservadurismo.

⁵ GLOSARIO: *ONLINE O EN LÍNEA*: Término que hace referencia a que se está haciendo uso de una red, como es el caso de Internet. El término se ha popularizado en los últimos años y también se utiliza para aquellos productos o servicios distribuidos mediante la red, como es el caso de la televisión.

Parte III: Del Post 11S a la Gran Recesión en la Tercera Edad Dorada

Pero el proceso de redacción de esta tesis ha sido largo y ha dado tiempo al visionado de otras series. Sin ánimo de profundizar tanto como se ha realizado en *Perdidos*, se considera de interés analizar otras ficciones de esta TED con el fin de determinar patrones similares o contrarios a los de la alegórica Isla. Y, con ello, valorar si estas producciones son lo suficientemente permeables al contexto como para introducir otro de los momentos clave para los EE.UU. y que va a sacudir los pilares de buena parte del mundo: la Gran Recesión que arranca en 2008. Pues resulta de interés conocer si hay una evolución en los últimos años en la temática de las creaciones televisivas o si, por lo contrario, siguen marcadas por esos atentados de Nueva York.

De esta forma, el quinto capítulo abre la investigación a otras ficciones que portan en su ADN parte de las claves para entender la concepción del mundo desde el gigante americano. Un pasadizo con infinidad de puertas donde cada una de ellas lleva a una realidad con unas connotaciones culturales, sociales y políticas diferentes.

Y así dejar que Jack Bauer (Kiefer Sutherland) muestre lo que un patriótico agente antiterrorista puede llegar a hacer por salvar su mundo a contrarreloj (*24*, FOX, 2001-2010, *24: Live Another Day*, FOX, 2014). Imaginarnos espías en el bando equivocado de la mano de la dulce y sensual Sidney Bristow (Jennifer Garner) (*Alias*, ABC, 2001-2006). Soportar los horrores devenidos del conservadurismo y la intransigencia en ambientes tan mágicos como casa encantada, un psiquiátrico, un aquelarre o un circo (*American Horror Story*, FX, 2011-). Sospechar de la infiltración de un enemigo que tiene acorralada a la raza humana en esa reimaginada guerra estelar (*Battlestar Galactica*, SyFy, 2004-2009) Empatizar con un profesor de química que recurre a la metanfetamina para pagarse las facturas médicas en el país del individualismo (*Breaking Bad*, AMC, 2008-2013). Desear tener un psicópata en el barrio con un estricto código moral patriarcal (*Dexter*, Showtime, 2006-2013). Revisar los cuentos de hadas donde las mujeres dirigen sus destinos (*Érase una vez*, *Once Upon a Time*, ABC, 2011-). Seguir las tácticas de guerra de un profesor de historia en medio de una invasión extraterrestre (*Falling Skies*, TNT, 2011-). Asistir a cómo un asesino a sueldo lleva el caos en un tranquilo pueblo de Minnesota promulgando la ley del más fuerte (*Fargo*, FX, 2014-). Ser testigos de las consecuencias de los actos de un científico que juega a ser dios por el amor a un hijo (*Fringe: Al Límite*, *Fringe*, FOX, 2008-2013). Seguir la supervivencia de un resurgir de los no-muertos desde la mirada diferente de una zombi (*iZombie*, *The CW*, 2015-). O la rebeldía de un perdedor de una guerra estelar en un *Space Western* (*Firefly*, FOX, 2002-2003; *Serenity*, Josh Whedon, 2005). Temer un brote viral de una investigación al límite

(*Helix*, Syfy, 2014-2015). Entrar en el mundo más violento y viril de una banda de moteros (*Hijos de la Anarquía*, *Sons of Anarchy*, 2008-2014). Entender la obsesión de Carrie Mathison (Claire Danes) por no volver a fallar ante otro posible 11S (*Homeland*, Showtime, 2011-). Seguir las turbias luchas de poder por el Trono de Hierro (*Juego de Tronos*, *Game of Thrones*, HBO, 2011-). Sobrevivir al repentino aislamiento de la pequeña localidad de Chester's Mill en una cúpula irreductible (*La Cúpula*, *Under the Dome*, CBS, 2013-2015). Sumergirnos en el puro *noir* a través de la mafia de Los Ángeles de los años '50 (*Mob City*, TNT, 2013). O seguir los pasos de Mr. Robot (Christian Slater) en un complot contra el capitalismo (*Mr. Robot*, USA Network, 2015-). Ver cómo Piper Chapman (Taylor Schilling) se convierte en la excusa para mostrar el lado más humano de unas reclusas que se alejan de la normatividad (*Orange is the New Black*, Netflix, 2013-). Bailar entre los horrores y los placeres humanos más profundos a través del Londres victoriano (*Penny Dreadful*, Showtime, 2014-). Desvelar que los tatuajes de Michael Scofield (Wentworth Miller) terminan en una oscura conspiración (*Prison Break*, FOX, 2005-2009). Asomarnos a un mundo que sobrevive sin tecnología (*Revolution*, NBC, 2012-2014). Ver una visión global diferente mediante la experiencia de los *sensates*⁶ (*Sense8*, Netflix, 2015-). Así como la vuelta a la Tierra tras un holocausto nuclear de un grupo de adolescentes convictos (*The 100*, The CW, 2014-). Entender que la distancia entre dos ciudades separadas por un solo puente puede ser tan abismal como uno se imagina (*The Bridge*, FX, 2013-2014). Seguir a través de los poemas de Edgar Allan Poe una trama en la que la línea entre héroes y antihéroes se desdibuja (*The Following*, FOX, 2013-2015). Volver a recuperar el espíritu de Twin Peaks a través del asesinato de Rosie Larsen (Katie Findlay) (*The Killing*, AMC, 2011-2012). O sobrevivir a un resurgir de los vampiros en la ciudad de Nueva York (*The Strain*, FX, 2014-). Conocer la cara más amarga de la humanidad tras el apocalipsis zombi (*The Walking Dead*, AMC, 2010-). Ser testigo de la mundialización a través de una cadena de favores global iniciada por un niño autista (*Touch*, FOX, 2012-2013). Introducirse en la decadencia absoluta a través del *noir* de Nic Pizzolatto (*True Detective*, HBO, 2014-). O revivir la lucha por la supervivencia entre humanos y lagartos esta vez personificada en dos madres (*V*, ABC, 2009-2011).

En definitiva, introducimos en unos textos que narran vidas ficticias pero que, en el fondo, están cargadas de miradas a una realidad latente que penetra en sus tramas. Lo que nos hace plantearnos, ¿va a ser justamente el miedo el que marque el ritmo de las narraciones de la *TED*?

⁶ GLOSARIO: *SENSATE*: En la serie *Sense8*, individuos evolucionados capaces de contactar con otros sujetos con el mismo don una vez que han tenido contacto visual. Lo más importante es que están conectados emocional y psicológicamente a un grupo de ocho personas con las que pueden, además de comunicarse, compartir conocimientos y habilidades desde diferentes puntos del globo.

Parte I

Bosquejando la investigación





Planteamiento de la investigación

La televisión inicia su andadura en los años '30 y, desde entonces, su gran evolución hace que sea difícil pensar en aquellas antologías dramáticas emitidas en directo desde la ciudad de Nueva York. La llamada *caja tonta* se ha convertido en la reina de los hogares de todo el mundo y, para ello, ha tenido que recorrer un largo camino que pasa por transformaciones tecnológicas, colaboraciones con otros medios o la captación de nuevas audiencias, cada vez más diversificadas. Justamente tres de los ingredientes fundamentales para la *Tercera Edad Dorada* (TED). Una época de esplendor del drama televisivo que bebe de la apuesta por la calidad y la innovación y que tiene su foco en los EE.UU., la hegemónica capital de la industria cultural global. Ese país a la vez importador y exportador de fantasía donde el migrante necesita algo más que conseguir la *Green Card* pues "llegar a ser norteamericano no significaría tanto adquirir una nacionalidad como abrazar una mitología superior". Es decir, "su capacidad de absorción y metabolización dentro de ella es paralela a su potencia de seducción fuera" (Verdú, 1996: 26). Por todo ello, es fácil entender que esta época de esplendor de la pequeña pantalla estadounidense se extiende rápidamente a nivel internacional, nada extraño en pleno *boom* de la mundialización y de la expansión de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC).

Esta etapa nace con el nuevo milenio. Y, con ello, coincide con uno de los acontecimientos fundamentales para entender la historia reciente del país de las Barras y las Estrellas: los atentados del 11 de Septiembre. Un ataque que abre una profunda brecha en el imaginario estadounidense cuyas grietas se extienden más allá de sus fronteras. De esta forma, una de las consecuencias más inmediatas llega de la mano de la llamada *Guerra contra el Terror* que se va a traducir en ofensivas militares y en medidas preventivas en nombre de la Seguridad. El miedo se cuela entonces en la agenda de la geopolítica internacional, pero también en la de los medios de comunicación. Algo de nuevo marcado por el contexto de la globalización que, como explica García Canclini (2000), puede llevar a procesos de estratificación, segregación y exclusión. Ya que, por un lado, reordena las fronteras en torno a la desigualdad de la distribución de los bienes. Y, por otro, produce tensiones en el

campo cultural entre las tendencias homogeneizadoras y comerciales contra las que utilizan el arte y la informática para renovar las diferencias simbólicas.

A este respecto, Ramón Zallo (2009: 180) subraya cómo la cultura y las comunicaciones se mueven en un contexto cada vez más global. Con ello, aquellas ligadas a centros tecnológicos y financieros son las más beneficiadas, seguidas por los grandes Estados y las metrópolis desarrolladas. En otras palabras, "el contexto cultural y comunicativo actual está marcado por una cultura transnacional 'clonadora', unas producciones sostenibles de algunos grandes países y unas culturas locales en riesgo pero con oportunidades". Pues no hay que olvidar que los *mass media* son uno de los instrumentos más óptimos para la propagación de valores (Chomsky y Ramonet, 1995; Acaso, 2006) muy llamados al *control del pensamiento*⁷, especialmente en este sistema-mundo capitalista en pleno auge de la globalización⁸.

Justamente en este contexto nace *Perdidos*. Una serie que se convierte en un interesante objeto de investigación debido a que es un paradigma de esta etapa televisiva. O lo que es lo mismo, está ligada a las repercusiones del avance del cable en las cadenas generalistas; al uso de las NTIC por parte de sus creadores; a la apuesta con una producción cinematográfica con una trama de gran complejidad; así como a una temática marcada por la incertidumbre. Sin embargo, antes de entrar a justificar la elección del caso de estudio, conviene realizar una aproximación a dos grandes fenómenos que enmarcan el presente análisis: la irrupción de la TED y las repercusiones de los atentados de aquel 11 de Septiembre.

Tampoco se puede olvidar otro factor contextual para entender los productos culturales de nuestros días: la gran recesión del año 2008 que tiene su epicentro en los EE.UU. y que no tarda en expandirse al resto del mundo. Aunque esta crisis económica pilla a *Perdidos* pensando en su final va a ser importante para comprender otras tramas de esta época de esplendor que respiran de esta depresión.

⁷ El *control de pensamiento* es definido por Noam Chomsky como el "intento de crear un marco de creencias, ideas y nociones que, o bien mantendrán a la población al margen, o bien harán que apoye al poder" (Cerf, Siza y Chomsky, 2003: 146).

⁸ Entendiendo la globalización como el fenómeno de corte neoliberal.

1.1 LA TED: NTIC Y QUALITY DRAMA

STANLEY: I work for the biggest network in television, WBN [...]. As I'm sure you're aware, being a woman of the world, TV is the new thing.
 ELSA: I would rather be boiled in oil than... be on television.
 STANLEY: Huh. You know, over 40% of this country's population owns a television set, Miss Mars. TV is the future.
 ELSA: Squeezing the beauty and glamour of the silver screen into that little black and white box... this is the future, Mr. Spencer? I find it very depressing.[...] My name alongside some of type of, uh, instant coffee or shampoo? No. I know for a fact motion pictures will never be replaced by your TV, no. Motion pictures are the expression of our souls, our inner dreams and fantasies. [...] I would never participate in what I consider to be the death... of art and civilization.

(American Horror Story, Freak Show, 405: Pink Cupcakes)

En este apartado se realiza una breve aproximación al desarrollo del drama televisivo en torno a las tres grandes etapas de esplendor del mismo en los EE.UU. para comprender el momento actual.

1.1.1 Los antecedentes: Las dos primeras etapas de esplendor

Nacimiento y muerte de la *Primera Edad Dorada*

Durante el periodo de postguerra la pequeña pantalla empieza a colarse en los hogares norteamericanos. Sus espectadores tienen la oportunidad de presenciar cómo las primeras adaptaciones que beben de los medios asentados -cine, radio o teatro- dan paso a un *boom* creativo que vive en la ciudad de Nueva York. Pues esas emisiones en vivo de antologías dramáticas, desde *Kraft Television Theatre* (NBC, 1947-1958) a *Playhouse 90* (CBS, 1956-1960), llevan a la televisión a su *Primera Edad Dorada* (a partir de aquí *PED*). Una época definida por Rober J. Thompson (1997: 11) como "a time stretching roughly from 1947 to 1960 when serious people could take TV seriously" y que trae consigo años de expansión y cambios -también políticos como modificaciones de licencias u horarios de emisión- en los que las nacen tres grandes cadenas hertzianas⁹: ABC, CBS y NBC.

Sin embargo, las nuevas innovaciones tecnológicas -como el VHS-; la irrupción de los intereses de Hollywood, y las nuevas sinergias -como los patrocinadores o las audiencias- no tardan en perder el interés en las antologías para pasar a otros géneros más centrados en el espectáculo que en el contenido. Así, la expansión televisiva de la década de los '60 coincide con el auge del *western* -*Bonanza* (NBC, 1959-1973), *Los Intocables* (*The Untouchables*, ABC, 1959-1963)- y del espionaje -embaucados por el éxito de James Bond-. Una tendencia a apostar por géneros ligeros que continúa durante los '70 con la comedia. Señalar que la pequeña pantalla se alimenta, desde su comienzo, en los ingresos por publicidad por lo que sigue los pasos de la radio: primero ha de vender aparatos y después atraer publicistas. En

⁹ GLOSARIO: CADENAS HERTZIANAS, CADENAS GENERALISTAS O NETWORKS: Las tres grandes cadenas televisivas de radiodifusión comercial en los EE.UU.: American Broadcasting Company (ABC), CBS Broadcasting Inc. (CBS) y National Broadcasting Company, Inc. (NBC). A las que también se van a sumar Fox Broadcasting Company (FOX) y the CW Network (The CW).

suma, un modelo basado en la concentración en pocas manos y "manifiestamente comercial y privado desde el principio" (Segovia, 2001: 321).

Aún así, durante este periodo también se apuesta por ciertos dramas de calidad como las antologías de *Alfred Hitchcock Presents* (CBS, 1955-1960, 1962-1964; NBC 1960-1962; 1964-1965), *Dimensión Desconocida* (*The Twilight Zone*, CBS, 1959-1964) o *Star Trek: la serie original* (*ST:TOS*, NBC, 1966-1969). De hecho, *La conquista del espacio* va a asentar tendencia en el futuro de la ciencia ficción abriendo la puerta al fenómeno de culto *fandom*¹⁰. De hecho, se convierte en una de las producciones más seguidas de la historia ya que "have created a cult following, with their characters becoming cultural icons, spawning successful theatrical features and newly formatted television series" (Roman, 2005: 24). A este respecto, el concepto de televisión de culto mezcla calidad con el juego que realiza con el espectador. Es decir, es un producto de valor que aglutina grupos y comunidades de espectadores. Una audiencia -en ocasiones generacional- que mantiene el entusiasmo por el texto hasta el punto de crear, a su alrededor, rituales (Gwenllian-Jones y Pearson, 2004).

La Segunda Edad Dorada

Paulatinamente, la evolución tecnológica continúa con su transformación y, desde los años '50, comienza a expandirse el novedoso sistema por cable. Una apuesta por una forma de transmisión capaz de traspasar fronteras físicas inherentes a la emisión analógica. De hecho, su incipiente éxito es tal que no tarda en levantar los recelos de las *networks*, hasta ahora dueñas del mercado televisivo, que incluso logran influir en una serie de restricciones legislativas que impactan de lleno en esta nueva realidad. Medidas que ralentizan pero no frenan su imparable ascensión. Y, en los años '80, se gesta en Nueva York un canal basado en películas y deporte que significa -y va a significar- la revolución de la ficción: Home Box Office (a partir de aquí *HBO*).

La aparición en escena de esta cadena, también pionera en las emisiones por satélite (Fernández, 1999), logra que el Tribunal Supremo anule las limitaciones establecidas en 1977 y, con ello, que la propagación de esta nueva forma de entender la televisión sea imparable. Es el inicio de un periodo de cambios que Concepción Cascajosa (2006a: 42) define como la creación de conglomerados donde se da "un incremento espectacular de la producción gracias a que el aumento de canales y mercados favorecerá su rentabilidad a

¹⁰ GLOSARIO: *FANDOM*: Devenida de la contracción de *Fanatic Kingdom* (*Reino Fanático*) Se refiere al conjunto de personas aficionadas a alguna materia, en general suele utilizarse más para los seguidores de la ciencia ficción. Con la llegada de Internet, ha ampliado su significado a aquellas comunidades de encuentro *online* de *fans*.

medio-corto plazo. El resultado final es una nueva configuración del mercado televisivo que Michael Curtin define como la era neo-*network*".

Así las cosas, la competitividad incipiente hace que las cadenas miren hacia el drama y *Canción triste de Hill Street (Hill Street Blues, NBC, 1981-1987)* inaugura lo que Robert Thompson define como la Segunda Edad Dorada (a partir de aquí *SED*), recuperando el calificativo de las antiguas antologías neoyorquinas para definir las series norteamericanas creadas entre mediados de los '80 y los '90. Con esta terminología, Thompson (1997: 192) se enfrenta a las crecientes críticas a este medio que versan sobre los efectos nocivos sobre el público con expresiones tan extendidas como *la caja tonta*: "Anyone still clinging to the old notion than TV is a cultural wasteland has failed to recognize the profound changes that the medium has undergone in the last fifteen years. If you can't find anything good on network TV today, you just aren't looking very hard". En este sentido, el autor resume así, el éxito de la SED (op. cit.):

"Like most series TV, these sophisticated shows fit into a readily identifiable formula. But it is a formula that includes thoughtful writing, innovative stories, and strong performances among its principal characteristics. By institutionalizing "quality" programming into an imitable formula, the creators of such shows have found a way to make artistically interesting programs that are compatible with prime-time television's demands for predictability".

De hecho, la producción de Steven Broncho simboliza una apuesta por la calidad y la innovación que encaja en "un tipo de audiencia urbana, de clase media-alta y sofisticada [cuyo] éxito permitió el nacimiento de otras series de calidad y, sobre todo, demostró que el público podía aceptar nuevas fórmulas si los ingredientes propuestos eran los adecuados" (Cascajosa, 2005a: 32). Un éxito que rápidamente se expande a otras producciones como *Cagney & Lacey* (CBS, 1989-1988), *Luz de Luna (Moonlighting, ABC, 1985-1989)* o *El gran héroe americano (The Greatest American Hero, ABC, 1981-1983)*. Además, la ciencia ficción también tiene su cabida en la SED gracias al impacto que va a tener la trilogía de George Lucas: *La Guerra de las Galaxias*¹¹ en el mercado televisivo. Todo un fenómeno que anima la producción de obras como *Galáctica, Estrella de Combate (Battlestar Galactica, ABC, 1978-1979, 1980)*, *V: Los Visitantes (V, NBC, 1984-1985)* o al regreso de la misma *Star Trek: La Nueva Generación (Star Trek: The Next Generation, 1987-1994)* con sus posteriores secuelas¹².

Esa estela de notoriedad y calidad en el drama va muriendo de éxito debido a que aquellos elementos innovadores que la habían hecho triunfar se vuelven cada vez más

¹¹ *Episodio IV: Una nueva esperanza (Star Wars, Episode IV: A New Hope, 1977)*, *Episodio V: El imperio contraataca (Episode V: The Empire Strikes Back, 1980)* y *Episodio VI: El retorno del Jedi (Star Wars: Episode VI: Return of the Jedi, 1983)*.

¹² GLOSARIO: *SECUELA*: Trama de una obra que se origina un tiempo más tarde.

predecibles (Thompson, 1997). El broche final lo pone *Twin Peaks* a principios de los '80: David Lynch y Mark Frost llevan a la pequeña pantalla una enredada y siniestra historia cargada de dolor, magia, mentiras, miedo y muerte que juega con muchos de los tabúes de la sociedad norteamericana. Un oscuro drama que atrae tanto a críticos como a la audiencia pero sólo durante su primera temporada ya que "el público comenzó a abandonarlo con rapidez, parte del mismo convencido de que *Twin Peaks* era solo una elaborada tomadura de pelo por parte de Lynch que pretendía ridiculizar la intelectualidad con un programa sin sentido tan vacuo como deliberadamente extraño" (Casajosa, 2005a: 44). Aún así, el asesinato de Laura Palmer se configura como uno de los principales referentes siendo una fuente de influencia en buena parte de las creaciones actuales no sólo por su complejidad sino por su ligazón estética con el estilo fílmico.

Es interesante cómo José Carrión (2011: 13), en su *Teleshakespeare*, señala como una de las causas de la pérdida de calidad televisiva, que se va a dar a partir de los años '80, uno de los momentos más importantes a nivel económico, político y social: el postfordismo.

"El espectador de cine y de la televisión norteamericanos empezó a declinar justamente en los años 80, cuando comenzó a hacerlo el fordismo. Es decir, cuando Occidente fue dejando de producir masivamente y en cadena, cuando la producción industrial fue siendo delegada hacia el Este y hacia Oriente. La telenovela de calidad emergió en el vacío posfordista para documentar la depresión y para ocupar con un poderoso capital simbólico, de producción serial, los almacenes abandonados, las factorías desiertas, los puertos que dejaron de exportar. Los pozos petrolíferos abandonados de *Friday Night Lights*, la decadencia del puerto de Baltimore en *The Wire*. Las series son el penúltimo intento de los Estados Unidos por seguir siendo el centro de la geopolítica mundial. Como económicamente ya no es posible, los esfuerzos se canalizan hacia la dimensión militar y hacia la dimensión simbólica del imperio en decadencia. La teleficción documenta, autocrítica, esa deriva doble: geopolítica y representacional".

En suma, Robert Thompson (2007), el citado autor de *Television's Second Golden Age*, define una serie de características fundamentales para comprender la SED, que son:

- 1) Sus producciones tienden a romper las normas convencionales.
- 2) Son creaciones con pedigrí. Es decir, incorporan creadores de reputación que provienen de otros medios -como el cine-.
- 3) Se busca una audiencia urbana de clase media/alta -tanto a nivel económico como cultural-.
- 4) Se ha de lidiar entre las tensiones de la industria y la cultura. O lo que es lo mismo, entre la creatividad artística del creador y la búsqueda de beneficios económicos de la cadena.
- 5) Las series tienden a apostar por un reparto coral.
- 6) La narración tiene memoria. Es decir, la historia se va haciendo más compleja. Es común las alusiones al pasado, de manera que se profundiza en los personajes.
- 7) Se apuesta por la hibridación de géneros.
- 8) Sus tramas suelen ser literarias y más complejas, en las que los creadores juegan un papel fundamental.

- 9) Las producciones son conscientes de su calidad y se suelen hacer múltiples referencias a la cultura -de élite y popular-, así como a la televisiva.
- 10) Las narraciones a introducir temáticas con cierta controversia -aborto, enfermedades, homosexualidad, racismo, religión...-.
- 11) Las creaciones aspiran al "realismo", consiguiendo la identificación con el público.
- 12) Y suelen contar con el aplauso de la crítica y hacerse con galardones.

Hacia la Tercera Edad Dorada

Entretanto, la televisión por cable no deja de crecer. A finales de los años '80, más de la mitad de los hogares estadounidenses ya forman parte de su red y sus consumidores. Según un 93% de encuestados de la época, se justifica esta inversión en tener una mayor capacidad de elección (Bertrand, 1992: 176). En definitiva, los nuevos canales entran en el tablero sin las oxidadas reglas de las hertzianas y, con ello, pueden crear nuevas pautas que se traducen en producciones novedosas e impactantes. Pues, como destaca Carlos A. Scolari (2013b: 220), es el comienzo de la fragmentación de las audiencias que se van haciendo paulatinamente más *liquidas*: "Había nacido la era del *zapping*".

Pero ¿cómo se da toda esta evolución? a) Los canales del cable ya no están sujetos a las grandes audiencias. b) Es decir, necesitan una cuota de pantalla menor. , c) Y, con ello, pueden centrarse en segmentos específicos de público -y elegir la más codiciada por los anunciantes-. d) Por otro lado, tampoco están atados a las leyes censoras -especialmente las relativas a la violencia y al contenido sexual-. De esta forma, tienen más libertad creativa y, además, un reclamo para captar nuevos suscriptores. e) A todo ello hay que sumar que pueden jugar con el número de episodios, la parrilla -repeticiones y horario-, el arranque de temporada... todo está abierto y con posibilidad de innovación (Cascajosa, 2006a). En definitiva, todo un mundo de novedades que impulsan al nuevo mercado mientras que las tres grandes *networks* entran en un periodo de decadencia, pasando a ser incluso denominadas como *cadenas menguantes* o *los tres ratones ciegos* (Tous, 2008b).

Además, otro fenómeno de importancia que también se vive a partir de los años '80 es la creación de *holdings* empresariales que acumulan firmas ligadas a editoriales, Internet, prensa, publicidad, radio, televisión, entre otros. Un hecho que acaba con los medios pequeños o independientes en pro de grandes corporaciones que funcionan como engranaje en la economía norteamericana, siendo también "un sector enormemente dependiente de la regulación y los favores gubernamentales" (Quirós y Segovia, 2006: 188). Así, en 1980 Rupert Murdoch crea News Corporation con su 20th Century FOX; en 1989 nace Time Warner -fusión de Time Inc. y Warner Communications y que en cuyas manos

acaban canales como Cartoon Network, CNN o HBO -; el gigante Walt Disney Company se hace en 1996 con el complejo de la ABC y que opera en buena parte del mundo.

Así las cosas, en 1986 nace la cuarta *network*: FOX. Este canal apuesta por series con cierto contenido provocador y políticamente incorrecto, con programas tan archiconocidos como *Matrimonio con hijos* (*Married... with children*, 1987-1999) o *Los Simpson* (*The Simpsons*, 1989-). Creaciones que crean escuela y que retan a otras cadenas a apostar por la comedia durante la década de los '90. Ejemplos de éxito en este campo hay muchos: *El Príncipe de Bel Air* (*The Fresh Prince of Bel-Air*, NBC, 1990-1996), *Friends* (NBC, 1994-2004) o *South Park* (Comedy Central, 1997-). Todo un *boom* de este género ligero que relega al drama a un segundo plano. Aunque cabe señalar ciertas excepciones. Por un lado, la cadena de Murdoch se sumerge en la búsqueda del público juvenil con las *soap opera*: *Sensación de Vivir* (*Beverly Hills, 90210*, 1990-2000) -un éxito que lleva a la creación de su versión adulta *Melrose Place* (1992-1994)-. Un sector de audiencia tan atractivo para los publicistas que abre las puertas a otros programas para jóvenes como *Dawson Crece* (*Dawson's Creek*, The WB, 1998-2003), *Felicity* o *Blossom* (NBC, 1991-1995).

Otro subgénero que triunfa es el drama médico. Producciones familiares con series tan reconocidas como *Doctor en Alaska* (*Northern Exposure*, CBS, 1990-1995), *La Doctora Quinn* (*Dr. Quinn, Medicine Woman*, CBS, 1993-1998) o *Urgencias* (*ER*, NBC, 1994-2009). No es el único, las producciones basadas en el mundo profesional -como legal o policial- también encuentran su filón con *Ally McBeal* (FOX, 1997-2002), *La Ley de los Ángeles* (*L.A. Law*, 1986-1994), *Ley y orden* (*Law & Order*, NBC, 1990-2010), o *Murder One*. Estas últimas empiezan a dar las claves de lo que será el rebrote de la televisión de calidad apenas unos años después.

Y para comprender la futura irrupción de la ciencia ficción no se puede olvidar a *Expediente X*. Esta creación aparece en un momento crucial ya que la industria americana comienza a ajustarse a esa fragmentación del mercado derivada de los nuevos servicios - cable, televisión de pago y satélite- así como de las desregulaciones en el sector de la comunicación (Hammond y Mazdon, 2005). El crédulo Fox Mulder y la escéptica Dana Scully protagonizan una trama envuelta en la conspiración, el oscurantismo, lo siniestro y lo paranormal que consigue aunar un público general y de culto, insuflando creatividad para nueve temporadas.

No obstante, una consecuencia más inmediata es el despertar de la ciencia ficción y de la fantasía, abanderadas por cadenas como UPN o The TW. Su apuesta hace volver al

auge de la sindicación¹³. Y, con ello, a recuperar series tan míticas como *Star Trek: Voyager* (UPN, 1995-2001). Producción que da pie a *Star Trek: Enterprise* (UPN, 2001-2005); así como otras enfocadas a un público más adolescente como *Buffy Cazavampiros* (*Buffy the Vampire Slayer*, The WB, 1997-2001, UPN, 2001-2003), su *spin-off*¹⁴ *Angel* (The WB, 1999-2004) o *Embrujadas* (*Charmed*, The WB, 1998-2006).

A este respecto, la fusión entre el éxito de la comedia y el renacer de la ciencia ficción crea el caldo de cultivo ideal para la llegada de la irreverente *Futurama* (FOX, 1999-2003, Comedy Central 2008-2013). Las aventuras de Fry, un joven que termina viviendo en el año 3.000, acaban siendo demasiado críticas para una conservadora FOX que cancela la serie en la cuarta temporada. Aunque Comedy Central, un canal acostumbrado ya a lo políticamente incorrecto con series como *South Park*, la recupera.

1.1.2 Efecto 2000: El resurgir del Drama

Durante los '90, la expansión del cable es tal que, a principios de siglo, sus canales básicos superan en cuota de pantalla a las *network* (Cascajosa, 2005a). Algo fundamental para el cambio que estaba por llegar. Antes de ello, esta época trae consigo una progresiva pérdida del peso de la comedia hacia la telerrealidad. Un nuevo género que nace durante los años '80 con programas como *COPS* (FOX, 1989-) o *The real world* (MTV, 1992-), donde la hibridación alcanza su esplendor en los albores del siglo XXI con *Survivor* (CBS: 2000-), o *American Idol* (FOX, 2002-), como algunos ejemplos. Así las cosas, y aunque los *realities* siguen causando sensación en buena parte del mundo, el nuevo milenio deja paso a la revolución del drama.

Para simplificar, las creaciones dramáticas van a volver a captar la atención perdida tras *Twin Peaks*, alzando a la pequeña pantalla a la altura del cine. Entender este éxito es comprender ese proceso que arranca con a) la expansión del cable; b) los movimientos en los grandes conglomerados internacionales; c) el desarrollo de las NTIC; d) el impacto de las mismas en la relación del espectador-productor.

Movimientos en el sector que tienen importantes consecuencias: e) los nuevos canales buscan nuevas y diferentes audiencias mucho menos masivas y más sectoriales; f) para ello se apuesta en calidad e innovación -en muchas ocasiones con un elevado

¹³ GLOSARIO: SINDICACIÓN: Programas concebidos para la redifusión y que se venden en diferentes mercados -cadenas locales, estatales o a otros países-. Permite llevar a cabo ciertas producciones que no encuentran apoyo económico en una sola cadena, así como mantener un margen mayor en la libertad creativa. Son varias las series creadas con este propósito, como es el caso de *Star Trek*.

¹⁴ GLOSARIO: *SPIN-OFF*: Serie que se origina con realidades y personajes del universo de otra serie.

presupuesto-; g) esto va a hacer acercarse al mundo de cine a través del equipo creativo, del reparto; h) originalidad que supone un revulsivo en la concepción de los seriales que juegan con capítulos, fechas de emisión o géneros; i) también se comienza a apostar por la expansión narrativa. El transmedia es fruto del ambiente de cambio, de los propios conglomerados que poseen una infinidad de medios y también del interés del espectador en la era de la conectividad; j) además, se superan las restricciones censoras que, junto a la libertad para acercarse a un público más concreto, da una mayor libertad creativa sobre el sexo y la violencia; k) como consecuencia, los productos culturales devenidos de estos cambios van a captar la atención de audiencia y crítica y, con ello, adquirir ganancias económicas y de prestigio; l) las *networks* ven peligrar su reinado con lo que empiezan también a apostar en productos novedosos; m) el aumento de la competitividad lleva a un abanico de productos de una gran variedad de géneros -y también hibridaciones-, temáticas, así como la búsqueda de públicos que ya se conoce hoy como la TED.

En definitiva, la revolución del cable es el detonante para la llegada de esta etapa de esplendor. Pues las nuevas cadenas, libres de censuras y de encorsetadas reglas de creatividad y parrilla, apuestan por la innovación en unas producciones marcadas, en muchas ocasiones, por la calidad. Es decir, la búsqueda de audiencias mucho más minoritarias va a permitir una apuesta que supere la búsqueda del gran público en pro de una oferta mucho más variada y de calidad. Como explica David Trueba (2014: 1):

"La llegada de los canales de suscripción norteamericanos permitió sobrevivir a la dictadura de la audiencia. Los medidores significaron la salvación de los ejecutivos de la tele, que ya no tenían que perseguir la validez sino la cantidad de espectadores, y por lo tanto podrían organizar sus parrillas en función del resultado y no de su talento ni de su reto. Se lavaron las manos y destrozaron el medio. Es dramático tener que escribir que la televisión era de mejor calidad de contenido durante la dictadura que en la democracia. Esas cadenas que viven de una marca que la gente paga en mensualidades permitió el desarrollo de la nueva serie contemporánea, mucho más cerca de la novela y del cine de arte y de ensayo que del espectáculo adrenalinico. De *Los Soprano* a *The Wire* o *Deadwood*, de lo que se trata es de alimentar una vida paralela, sostenida en un eterno segundo acto".

Con ello, las *networks* tradicionales se ven relegadas a un segundo plano en crítica y público -si a finales de los años '70 las tres hertzianas controlaban el 90% de las audiencias, a finales de los '80 se reduce al 67% para pasar, en 2002, a un 40% (Hammond y Mazdon, 2005: 12)-. Esto significa que, para seguir siendo competitivas, necesitan encontrar nuevas fórmulas de éxito que sean capaces de bordear el peso de la censura, controlando la dosis de violencia y sexo. En otras palabras, sumarse a ese proceso de innovación pues esta competencia entre unas y otras funciona como desencadenante fundamental hacia la televisión de calidad.

Así, la línea que separa el cine y la televisión se hace cada vez más fina. Son muchos los actores de la gran pantalla que se pasan a las series como Claire Danes (*Homeland*), Diane Kruger (*The Bridge*), Jessica Lange (*American Horror Story*), Kevin Bacon (*The Following*), Kevin Spacey (*House of Cards*, Netflix, 2013), Mathew McConaughey y Woody Harrelson (*True Detective*). Algo similar al mundo de los directores. Por ejemplo, J.J. Abrams comienza en el mundo de la televisión -*Felicity*, *Alias* o *Perdidos*- y no tarda en saltar al cine a dirigir *Super8* (2011), *Star Trek* (2009), *Star Trek: la oscuridad* (*Star Trek Into Darkness*, 2013) o la nueva entrega de *Star Wars* (*Episodio VII: El Despertar de la Fuerza*, *Episode VII: The Force Awakens*, 2015). En el lado contrario, el caso de Andy y Lana 'Larry' Wachowski, responsables de la trilogía de *Matrix* (1999-2003)¹⁵, desarrollan, junto a J.M. Straczynski, la serie *Sense8*. Los ejemplos son muchos en el mundo de la producción: David Fincher -*El Club de la Lucha* (*Fight Club*, 1999), *Seven* (*Se7en*, 1995), *Perdida* (*Gone Girl*, 2014)- y su apuesta por *House of Cards* o Frank Darabont -*La Milla Verde* (*The Green Mile*, 1999), *La Niebla* (*The Mist*, 2007)- y su *Mob City* o *The Walking Dead*. Así como Steven Spielberg y su apuesta por *Falling Skies*, *Hermanos de Sangre* (*Band of Brothers*, HBO, 2001), *La Cúpula...* Es, en definitiva, el momento del cine de autor. Un nuevo concepto de entender la televisión donde las figuras del creador, del director, del guionista o del *showrunner*¹⁶ se antojan fundamentales (de la Torre, 2015).

Paralelamente, los grandes conglomerados empresariales de la comunicación se multiplican exponencialmente en las últimas décadas. Cristina Perales (2010), en su estudio sobre los mismos, fija en los años '80 uno de los momentos clave para entender este fenómeno: la expansión del neoliberalismo en un mundo cada vez más global crea un ambiente económico, ideológico y político que favorece la creación de transnacionales. A este respecto, García Canclini (2004) destaca cómo estos *majors hollywoodenses* concentran los mercados pues poseen la capacidad de manejar los circuitos de distribución tanto de la televisión, como de vídeos y de páginas web. Así, aserta: "Estamos en una época en que crece la aceptación de la multiculturalidad en la educación y en los derechos políticos, pero se estrecha la diversidad en las industrias culturales". Igualmente, otro de los grandes pensadores sudamericanos, Martín-Barbero (2002), destaca el peso de las telecomunicaciones en la política de modernización y apertura neoliberal de la economía y

¹⁵ *Matrix* (*The Matrix*, Andy y Lana (Larry) Wachowski, 1999), *Matrix Reloaded* (Andy y Lana (Larry) Wachowski, 2003), *Matrix Revolutions* (Andy y Lana (Larry) Wachowski, 2003).

¹⁶ GLOSARIO: *SHOWRUNNER*: Profesional encargado de dar conexión y coherencia a la trama. En el mundo de las series es una de las figuras más importantes del equipo creativo, muchas veces aparece como productor ejecutivo.

la presión de las transformaciones tecnológicas hasta la desregulación del funcionamiento empresarial de los medios.

Junto a todo ello, se ha de tener en cuenta otro factor contextual: la expansión de Internet y de las NTIC que aceleran la crisis del *broadcasting*¹⁷. De este modo, la red se cuele, a pasos agigantados, en gran parte de los hogares abriendo multitud de posibilidades a sus usuarios. Estas van desde el consumo de producciones -de cine o televisión- a través del ordenador a la posibilidad de comentar a tiempo real la emisión desde cualquier parte del mundo. En suma, se gana en accesibilidad, flexibilidad, inmediatez e interactividad. Unas mejoras a las que hay que sumar la expansión y evolución del almacenamiento de datos -DVD, Blu-Ray, USB, discos duros externos...-, de las computadoras portátiles, *notebooks*, *ultrabook*, tabletas o teléfonos inteligentes. Una nueva forma de concebir la pequeña pantalla que obliga a los canales convencionales a reinventarse.

Todos estos cambios vividos por la industria llevan a replantear la definición de Giovanni Sartori (1998: 26) sobre la televisión en la que el acto de ver prevalece sobre el hecho de hablar. Es decir, "el telespectador es más un animal vidente que un animal simbólico. Para él las cosas representadas en imágenes cuentan y pesan más que las cosas dichas con palabras". Pero ¿pueden las NTIC modificar el propio hecho de consumir la pequeña pantalla?, ¿pueden hacer que el receptor pase de ver a hablar?, ¿superar ese *animal vidente*? Como recuerda el argentino García Canclini (2007: 29) los medios no terminan unos con otros. Sin embargo, cabe preguntarse: "¿cómo se modifican los modos de leer y de ser espectador en una época digital?". Se pasa, entonces, de la Paleo TV -programación estable por géneros, públicos y con una función educativa y asimétrica entre medio y espectadores- a la Neo TV -hibridación de géneros, de formas audiovisuales y planos o fin de la pedagogía- (Carboni, 2014). Y, para Scolari (2009) se llega a las puertas de las hipertelevisión -por su expansión transmedia-. Pues, en líneas generales: "El oyente, el lector, el espectador ha dejado de serlo para convertirse en un consumidor, que finalmente ha encontrado un cierto lugar dentro de la práctica con medios globales. El usuario deja de ser consumidor gracias al progreso tecnológico que viven los media" (Perales, 2010: 102-103).

Recapitulando, las NTIC permiten que el espectador tenga un papel más activo al tener ante sí una mayor variedad de contenidos así como más discrecionalidad para su

¹⁷ GLOSARIO: *BROADCASTING* Distribución de señales de radio y televisión a un público en concreto o generalizado. Todo ello a partir de diferentes formas de lograr ingresos: impuestos, cuotas, publicidad, suscripciones,...

selección. Ahora puede elegir cómo, cuándo, dónde y qué consumir -o incluso en qué idioma-. Es decir, Internet brinda la opción de interacción con la obra, con sus creadores y con otros lectores, gracias a blogs, foros, juegos, páginas web, redes sociales... Una nueva era de interactividad que Amanda D. Lotz (2007: 50) defiende: "Simultaneously, convergence among televisions, mobile phones, and the Internet yielded a nearly limitless expansion of television's physical presence by enabling reception of live television almost anywhere [...] Each of these attributes of post-network technologies –convenience, mobility, and theatrically- redefined the medium from its network-era norm". Toda una ventana de oportunidades y una novedosa relación entre emisor y receptor que abre la puerta a la narración transmedia, un concepto fundamental para entender la nueva televisión.

Transmedia storytelling

El *transmedia storytelling* es introducido por Henry Jenkins en el año 2003 en su famoso artículo homónimo. En él, se explica la nueva tendencia a construir el relato vertebrándolo en diferentes medios y canales. Un juego que sirve para profundizar en la trama mientras se invita al espectador a participar y (re)construir un nuevo universo mitológico. En este sentido, Jenkins (2007b) define diez características básicas:

- 1) Es un concepto que sirve para explicar el proceso en el que elementos de una ficción se dispersan a través de diferentes plataformas con el fin de crear un nivel de entretenimiento nuevo y diferente. Cabe señalar que adaptaciones o *remakes*¹⁸ no entrarían dentro de esta definición.
- 2) Esto muestra la propia sinergia de los medios de comunicación que actúan cada vez más como un conglomerado económico. De esta forma, son parte de estrategias de mercado aunque también consiguen una mayor capacidad creativa, siempre a caballo entre industria y cultura.
- 3) Se crean universos complejos con tramas y personajes que se relacionan entre sí. Esto lleva a escritores y lectores a explorar la trama entre diferentes plataformas.
- 4) Puede cumplir diversas funciones: fidelizar audiencias, profundizar en la narración, tender puentes entre secuelas, dotar de un mayor realismo a la ficción...
- 5) Busca la expansión del mercado dirigiéndose a la vez a diferentes públicos.
- 6) Se crea la necesidad de buscar el re-visionado entre las diferentes piezas que conforman la creación ya que cada nuevo texto contiene información que afecta al conjunto.
- 7) Es recomendable una alta colaboración entre creadores o proyectos. Aunque esto supone un reto para los medios de comunicación más acostumbrados a competir que a cooperar.
- 8) Forma parte de la *inteligencia colectiva* -concepto de Pierre Levy- ya que hace que los consumidores busquen y compartan información para hacerse con una visión global de la historia.
- 9) No se limita a dispersar información, también sirve para modificar la historia. De esta forma, los lectores pueden influir en cierta forma en la propia producción.

¹⁸ GLOSARIO: REMAKE O REIMAGINACIÓN: Recrear una versión nueva de una obra, serie de televisión, película...

- 10) En ocasiones, todo ello conlleva excesos o fallos en el argumento, presentando tramas o detalles que van más allá del argumento central. Algo que incentiva a los lectores a seguir jugando con esta mitología, llegando a crear una expansión no autorizada de la franquicia bajo el deseo de "llenar los vacíos".

Esta transformación hacia lo transmedia puede verse en el universo de películas como *Matrix*, *El Proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, 1999) o *Titanic* (James Cameron, 1997). Así como en series como *Dawson's Creek*, *Veronica Mars* (UPN, 2004-2006, The CW Network, 2006-2007) o *Mujeres Desesperadas* (*Desperate Housewives*, ABC, 2004-2012). De hecho, el propio Jenkins (2003) explica cómo este modelo impacta en los más jóvenes, haciendo de él un proyecto de futuro de una generación de televidentes que no van a comprender la narración sin transmedia:

"And the push isn't just coming from the big media companies. The kids who have grown up consuming and enjoying *Pokémon* across media are going to expect this same kind of experience from *The West Wing* as they get older. By design, *Pokémon* unfolds across games, television programs, films, and books, with no media privileged over any other. For our generation, the hour-long, ensemble-based, serialized drama was the pinnacle of sophisticated storytelling, but for the next generation, it is going to seem, well, like less than child's play. Younger consumers have become information hunters and gatherers, taking pleasure in tracking down character backgrounds and plot points and making connections between different texts within the same franchise. And in addition, all evidence suggests that computers don't cancel out other media; instead, computer owners consume on average significantly more television, movies, CDs, and related media than the general population".

Por tanto, todo ello hace que algunos autores (Jenkins, 2007a; Scolari, 2013b) hablen de *prosumidores*¹⁹ mediáticos: una nueva figura surgida de la transformación de la audiencia del *broadcasting* a otra más activa que mezcla el perfil del *productor* y del *consumidor*.

1.1.2.1. Sin restricciones: La era del cable

Como se ha explicado con anterioridad, el cable abanderó el cambio "hasta el punto de que hoy en día se asocian las series de calidad a los canales de televisión por cable" (de la Torre, 2015: 23). Por ello, se ha considerado interesante introducir brevemente las principales producciones surgidas de estos canales comenzando con el serial que inaugura esta etapa de esplendor: *Los Soprano* (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007).

HBO: SO ORIGINAL

No podía ser otra que HBO la que diera paso a la forma de entender el *quality drama* actual. Ya desde sus orígenes, el canal neoyorkino hace gala de su diferencia a través de sus eslóganes: *Different and First* (*Diferente y primero*, 1972-1978), *We're HBO* (*Somos HBO*, 1992-1993) o *It's Not TV, It's HBO* (*No es TV, es HBO*, 1997-1998), *It's HBO* (*Es HBO*, 2011-), *So*

¹⁹ GLOSARIO: *PROSUMIDOR*: Espectadores que dan un paso hacia la participación a través de foros, juegos, redes sociales, creaciones de homenajes o parodias... (*productor + consumer*).

Original (*Tan original*, 2014-). Pues aprovecha la libertad que le otorga ser la primera cadena de pago para alejarse de restricciones morales y acercarse a los tabúes de la sociedad norteamericana, bien sea muerte, sexo o violencia: "Institutional power comes from asserting pleasure in scandalising and flouting, from pushing the boundaries by broadcasting profanity, brutal violence and explicit sex scenes not seen (until recently) elsewhere" (McCabe y Akass, 2007: 66).

Dicho de otro modo, la HBO se convierte en todo un paradigma de la era *post-network*²⁰ con su ataque a lo políticamente correcto. Baste de ejemplo, la producción de David Chase heredera de las películas de Francis Ford Coppola y su saga *El Padrino* (*The Godfather*, 1972-1990). Su protagonista, Tony Soprano es el jefe de la mafia DiMeo y su representación "se caracteriza por una amoralidad impensable en un programa de televisión convencional" (Cascajosa, 2006b: 29). Con este y los subsiguientes éxitos, la cadena va a marcar las pautas de muchas de las series futuras: temporadas más cortas, creaciones cuidadas o grandes guiones que dejan paso a tramas complejas (Martin, 2014).

El siguiente envite a lo políticamente correcto llega con el ataque a la moralidad femenina. La archiconocida *Sexo en Nueva York* (*Sex and the City*, 1998-2004) pone sobre la mesa la vida romántica y sexual de cuatro profesionales que se divierten entre la élite neoyorkina. Las cuatro amigas -Carrie Bradshaw (Sarah Jessica Parker), Charlotte York (Kristin Davis), Miranda Hobbes (Cynthia Nixon) y Samantha Jones (Kim Cattrall)- van a jugar (des)haciendo estereotipos ligados a las mujeres.

De tabú en tabú, *A dos metros bajo tierra* (*Six Feet Under*, 2001-2005) se cuela en las entrañas de una familia que regenta la pequeña funeraria *Fisher & Sons*. Los primeros minutos de cada episodio muestran un fallecimiento. Un hecho que es tratado de forma desdramatizada e incluso con cierto toque histriónico que roza el humor negro. La muerte se convierte, así, en el hilo conductor a través del cual se narra el día a día de la cotidianidad norteamericana, reflejo de sus virtudes y decadencias. En definitiva, algo ya explorado por su creador, Alan Ball, al formar parte del guión de *American Beauty* (Sam Mendes, 1999). Su innovación no queda ahí pues coloca en el centro de la trama a una pareja homosexual formada por David James Fisher (Michael C. Hall) y Keith Charles (Mathew St. Patrick) que viven su amor en secreto.

²⁰ GLOSARIO: *POST-NETWORK*: La post-network era es un concepto introducido por Amanda D. Lotz (2007). Se refiere a la etapa posterior al monopolio de las tres grandes cadenas hertzianas donde un nuevo mercado más fragmentado se compone por muchos canales -y, con ello, más variedad de contenidos-. Una evolución producida por todos los cambios en la industria señalados anteriormente.

El culmen de la irreverencia llega de la mano de *El show de Larry David* (*Curb your Enthusiasm*, 2000-). Esta producción, híbrido de comedia, drama y falso documental, juega con una fina frontera entre ficción y realidad, narrando las vivencias de un excéntrico millonario incapaz de seguir los convencionalismos sociales. Un antihéroe con altas dosis de humor negro que se convierte en la excusa para tratar temáticas como la dependencia, la diversidad funcional, la política, la muerte, el racismo, la religión, el sexo o, incluso, el incesto (Aguado y Fernández, 2013).

Hay que decir también que el *noir* va a encontrar un hueco en la pequeña pantalla de la mano de *Bajo escucha* (*The Wire*, 2002-2008). Desde la ciudad de Baltimore, se narran las tensiones derivadas del tráfico de drogas como mera excusa para denunciar la corrupción, la decadencia y la ineptitud que ahogan la localidad. Siguiendo con el género de la noche, también hay que destacar la antología de Nic Pizzolatto: *True Detective*. La primera temporada se acerca a los esfuerzos de los detectives Martin Hart (Woody Harrelson) y Rustin Cohle (Matthew McConaughey) por resolver unos crímenes envueltos en nigromancia. Una producción profunda cargada de elementos filosóficos y muy ligada al mundo del cine tanto por su elenco como por su narración. Por su parte, la segunda entrega se introduce en otra urbe opresiva donde la descomposición del sistema va a acorrallar a los cuatro protagonistas al más puro estilo negro.

Hay más: *Deadwood* (2004-2006) traslada al espectador al Dakota del Sur del siglo XIX. Un *western* que mezcla realidad y ficción narrando la vida de personajes históricos como Seth Bullock (Timothy Olyphant), Al Swearengen (Ian McShane) o Dan Doherty (W. Earl Brown). Por otro lado, *Roma* (*Rome*, BBC, HBO, RAI, 2005-2007) lleva a los espectadores a la agonía de la República a golpe de conspiraciones condimentadas con sexo y violencia. Dos condimentos que se repiten en *Sangre Fresca* (*True Blood*, 2008-2014) centrada en la vida de un grupo de vampiros que se adaptan a la vida cotidiana de Luisiana. Además, no hay que olvidar uno de los grandes aciertos de la última década: la adaptación de las novelas de George R.R. Martin. El escritor piensa en esta cadena para dar vida a su *Canción de Hielo y Fuego* a través de *Juego de Tronos*. Una casa ideal para la historia de sexo, traición y violencia. Pues como explican Janet McCabe y Kim Akass (2007: 74): "Dealing explicitly with sex, brutal violence and profanity might well strain the limits of television representation for sure, but HBO's success with its original programmes (as well as miniseries) has had network executives striving to work out how to replicate the groundbreaking formula".

Otra de las creaciones a destacar viene de la mano de Damon Lindelof y Tom Perrota: *The Leftovers* (2014-). La historia de una comunidad que aprende a vivir tras un

desastre mundial en el que más de cien millones de personas desaparecen simultáneamente. Una oda a la despedida y a la superación que pone de manifiesto una nueva etapa en la concepción del Post 11S televisivo: el momento de seguir adelante.

En definitiva, HBO abre la puerta a esta TED pues, como explica Toni de la Torre (2015: 23): "Varios canales empezaron a crear proyectos similares, y el espacio para desarrollar series con aspiraciones artísticas, un concepto tan alejado de la concepción de la cadena tradicional, continuó creciendo hasta alcanzar todo el cable americano". En pocas palabras, el comienzo de una revolución que va a afectar tanto a las cadenas de pago como las *networks*.

FX: FEARLESS

Tras los pasos de la HBO, FOX Entertainment Group, Inc., controlada por la *News Corporation*²¹, también decide apostar por el mundo de las series de televisión por cable. Para ello, reaviva *FX Networks*, un canal minoritario enfocado a un público masculino joven casi relegado a emitir reposiciones. En sus propios logros pesa la competencia con el canal de Time Warner: FX: *FOX Gone Cable* (1997-2008), *There Is No Box* (*No hay caja*, 2008-2013) o *Fearless* (*Intrépida*, 2013-). Así las cosas, entra en el nuevo milenio con una producción que va a suponer un antes y un después en la cadena: *The Shield: Al margen de la ley* (*The Shield*, 2002-2008). Un drama encajado en el género negro que narra los esfuerzos de una unidad especial contra el crimen formada por cuatro detectives que utilizan métodos que traspasan la legalidad como chantaje, extorsión, robos o torturas.

Otro de sus aciertos llega con *Hijos de la Anarquía*. La serie de Kurt Sutter muestra las entrañas de un club de moteros desde la óptica de uno de sus miembros: Jackson 'Jax' Teller (Charlie Hunnam). Todo comienza cuando el joven comienza a vacilar sobre el uso de la violencia como método de financiación de SAMCRO. Una historia de liderazgos y masculinidades altamente estereotipadas bañadas en alcohol, armas, drogas, gasolina y sexo.

De un club de moteros a uno de espías. *The Americans* (2013-) entra en el terreno de la incertidumbre a través de la *Guerra Fría* y del matrimonio con la historia de una pareja de infiltrados rusos en suelo estadounidense. Una trama que arranca cuando Philip Jennings (Matthew Rhys) comienza a dudar sobre su papel como agente soviético de la KGB a medida que se hace a la vida americana. Una mirada de desconfianza hacia países vecinos que se repite con *The Bridge*. El *remake* de la coproducción sueco-danesa *El Puente*

²¹ News Corp. es un conglomerado mediático fundado y presidido por Rupert Murdoch con sede en Nueva York. Engloba numerosos medios en diferentes países que van desde editoriales, periódicos radios, revistas, televisión por satélite y cable... Ejemplo de ello, The Sun, New York Post o Wall Street Journal.

(*Broen/Bron*, SVT1y DR1, 2011-) que muestra las tensiones fronterizas entre los EE.UU. y México cuando Sonya Cross (Diane Kruger), del Departamento de Policía de El Paso, y el detective Marco Ruíz (Demián Bichir), de la Policía Estatal del Estado de Chihuahua -Juárez- se ven obligados a colaborar en una investigación.

Prosiguiendo con el drama policial, pero esta vez con grandes dosis de humor negro, llega *Fargo*. Una adaptación de la película de los hermanos Cohen a cargo de Noah Hawley que narra el impacto de un asesino a sueldo en Bemidji, un tranquilo pueblo de Minnesota. Otro ejemplo de la línea fina entre cine y televisión que se repite con *The Strain*. Esta vez es el director Guillermo del Toro -*Hellboy* (2004), *El Laberinto del Fauno* (2006), *Pacific Rim* (2013)- junto al escritor Chuck Hogan el que se pasa a la pequeña pantalla. En este caso, adaptan sus propias novelas donde se narra cómo un grupo de vampiros atacan la ciudad de Nueva York. Otra producción de nombres propios donde, además del director mexicano, se encuentran como *showrunners* Bradley Thompson y David Weddle²², Carlton Cuse o Regina Corrado -*Deadwood*-, entre otros.

Ya desde el horror, cabe señalar la serie de los creadores de *Glee*: Ryan Murphy y Brad Falchuck: *American Horror Story*. Esta antología, mezcla de drama, suspense y terror, cuenta una historia en cada entrega que va desvelándose entrelazada y que siempre se inscribe en un escenario tétrico que se convierte en un espacio sin salida²³. Toda una apuesta que cuenta con un importante elenco de actores y actrices como Angela Bassett, Dylan McDermott, Emma Roberts, Gabourey Sibide, Jessica Lange, Kathy Bates, Lady Gaga, Lily Rabe, Matt Bomer, Sarah Paulson o Zachary Quinto. Además, cabe destacar el papel predominante y fuerte de las mujeres y de otros sujetos subalternos. De esta forma, se introducen de forma crítica ciertos temas sociales como la homofobia o el racismo. Todo un éxito que los va a llevar a repetir, esta vez en FOX y acompañados de Ian Brennan, con *Scream Queens* (2015-). Otra antología que salta entre la comedia y el horror centrada en misteriosos asesinatos en la hermandad de mujeres de Kappa Kappa Tau.

Showtime: **BRACE YOURSELF**

Además de FOX, la CBS Corporation²⁴ es otra de las *networks* que se van a sumar al cable con Showtime. Entre otros, sus eslóganes son *No Limits* (*Sin límites*, 1997-2005); *TV. At Its Best*

²² Ambos escritores en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, *La dimensión desconocida*, *Battlestar Galactica*, *CSI: Las Vegas* (*CSI: Crime Scene Investigation*, 2000-2015), *Falling Skies*.

²³ La primera tiene lugar en una casa encantada (*Murder House*, 2011-2012); la segunda en una institución psiquiátrica (*Asylum*, 2012-2013); la tercera en un aquelarre (*Coven*, 2013-2014); la cuarta en un circo de los horrores (*Freak Show*, 2014-2015), y la quinta en un hotel lleno de fantasmas y vampiros (*Hotel*, 2015-2016).

²⁴ CBS Corporation está presidida por Leslie Moonves desde Nueva York. Bajo su poder se encuentran editoriales, televisión y publicidad.

(TV, en *el mejor de los casos*, 2005-2011), o *Brave Yourself* (*Prepárate*, 2011-). Este canal se hace especialmente conocido por intentar captar la atención de un colectivo normalmente olvidado en las series como es la comunidad de Lesbianas, Gays, Bisexuales, Transgénero e Intersexuales (a partir de aquí LGBTI). De esta forma, llega la adaptación de *Queer as Folk* (Channel 4, 1999-2000), una serie británica que narra las vivencias de un grupo de amigos homosexuales de clase media. El éxito de la *Queer as Folk* (2000-2005) estadounidense va a llevar a desarrollar su versión femenina *L* (*The L Word*, 2004-2009). Así, continuando con tabúes sexuales, *Californication* (2007-2014) cuenta la espiral de desenfrenos con el alcohol, las drogas y el sexo de Hank Moody (David Duchovny), un escritor en que se mueve entre el amor a su familia y las ganas de vivir la vida al máximo.

Por otro lado, una de las grandes apuestas de la cadena llega con *Dexter*, la adaptación de la novela de Jeff Lindsay que pone en el centro de la trama a un psicópata. Ahora bien, parte del atractivo del personaje recae en que sigue un estricto código de conducta para elegir y terminar con sus víctimas, siempre asesinos. El espectador asiste a las cacerías de Dexter Morgan (Michael C. Hall) mientras busca un compañero para aliviar el peso de su *pasajero oscuro*²⁵. Una excelente serie en la que un *psicokiller*²⁶ se convierte en (anti)héroe que juega sobre el trasfondo de la pena capital.

Justo la conversión contraria, de héroe a villano, se vive en *Homeland*. Creada por Gideon Raff y basada en la israelita *Hatufim* (*Prisoners of War*, Channel 2, 2010-). El drama muestra la obsesión de Carrie Mathison, una agente de la CIA, por desenmascarar a Nicholas Brody (Damian Lewis), un sargento de los Marines de los EE.UU. que es rescatado tras años de cautiverio en Irak. Mathison está convencida de que Brody es un converso a Al-Qaeda y que planea atentado contra el país. Todo un juego de espejos heredero de *24* en el que retumba la huella del 11 de Septiembre (Aguado Peláez, 2013, 2014c, 2015a).

Para terminar, con otra heroína en primera plana llega *Penny Dreadful*. Un serial que traslada al espectador al Londres del siglo XIX a través de una oscura trama en la que van a aparecer numerosos personajes de la literatura victoriana como Victor Frankenstein (Harry Treadaway) o Dorian Grey (Reeve Carney).

AMC: SOMETHING MORE

Dentro del mundo del cable, hay que destacar otra de las grandes cadenas de pago que más rentabiliza su apuesta por el drama de calidad: la AMC. La que había comenzado centrada en

²⁵ *El oscuro pasajero* es el nombre de la novela de Jeff Lindsay en la cual se basa la serie de televisión. El título hace referencia a su necesidad interior de asesinar, que tan sólo se calma durante un tiempo tras cada cacería.

²⁶ GLOSARIO: *PSICOKILLER*: Asesino en serie que sufre de psicopatía.

la emisión de películas clásicas -las siglas originariamente corresponden a *American Movie Classics*- comienza una transición hacia las producciones propias durante el año 2002. Es interesante cómo este inicio se convierte en la antesala de lo que va a suponer este canal a la hora de ligar la calidad del cine con la televisión. Evolución que se puede explicar en torno a cuatro alabadas creaciones: *Mad Men* (2007-2015), *The Killing*, *Breaking Bad* y *The Walking Dead*.

La primera, *Mad Men* se traslada a la sociedad neoyorkina de los años '60 a través de la agencia de publicidad *Sterling Cooper*. De esta forma, haciendo uso del dibujo del varón prototípico de la época, aborda temas como el gusto al alcohol, al tabaco o al sexo, así como patrones ligados a la homofobia, el machismo o el racismo. Es, en definitiva, "una serie sobre el paso del tiempo, sobre cómo el mundo a nuestro alrededor cambia y no podemos hacer nada para evitarlo. Las viejas costumbres no perduran" (de la Torre, 2015).

Un año después se estrena *Breaking Bad*. Sin duda una de las producciones necesarias para entender qué significa el *quality drama*. En ella, Walter White (Bryan Cranston) es un modélico profesor de química cuya vida va a cambiar cuando le es diagnosticado un cáncer. Así, a sus cincuenta años, frustrado por una vida profesional estancada y con una hija en camino, Walter decide fabricar metanfetamina para poder sacar adelante a su familia. Para ello, cuenta con Jesse Pinkman (Aaron Paul), un ex-alumno que termina formando parte de su círculo más cercano. En resumen, la serie bebe del *western* para acercarse al mundo de las drogas, a la adrenalina del poder y al peso moral de los actos. Todo un acierto que les lleva a contar con decenas de galardones, entre los que se encuentran Premios Emmy y Globos de Oro y a desarrollar todo un mundo transmedia que culmina con el *spin-off* *Better Call Saul* (2015-), una precuela que narra las vivencias del popular abogado de Walter y Jesse.

Asimismo, es destacable que la AMC va a seguir los pasos de FX con esos protagonistas que bailan entre el heroísmo y la villanía como puede verse en *The Shield* o *Hijos de la Anarquía*. Una característica que va a terminar siendo una de las grandes señas de identidad de la TED. Como explica José Carrión (2011:73), si bien en los años '80 se pueden encontrar a personajes como MacGyver, "número uno de su promoción en Ciencias Físicas, maduro boyscout contrario a las armas y a la violencia", hoy los físicos han cambiado "o bien son *geeks* (como los de *The Big Bang Theory*), o bien son nuevos psicópatas como Walter Bishop [John Noble] o como Walter".

Justamente en este ambiente de claroscuros se mueve bien el *noir*. Un género revitalizado en esta época con dramas como *The Killing*. La cadena se fija en las

producciones europeas y lleva a las pantallas estadounidenses el *remake* de *Forbrydelsen -El Crimen-*. Deudora del ambiente de *Twin Peaks*, narra los esfuerzos de Sarah Linden (Mireille Enos) por resolver un caso donde una joven es asesinada en un ambiente de decadencia y corrupción que parece apuntar a las más altas esferas de Seattle. Cabe señalar que, tras su cancelación, vuelve a ver la luz esta vez en la plataforma Netflix.

Otro de los grandes aciertos de la AMC llega de la mano de un género considerablemente novedoso en televisión pero viejo amigo del cine, a menudo, de Clase B: los muertos vivientes. Otra adaptación, esta vez del cómic homónimo de Rober Kirkman, trae a la pantalla *The Walking Dead*, que muestra cómo Rick Grimes (Andrew Lincoln) y los suyos van a luchar por sobrevivir entre embestidas de zombis y humanos. O lo que es lo mismo, innumerables escenas violentas que elevan la casquería al culto, esta vez, en la pequeña pantalla. Una nueva victoria del traspaso de las censuras que no tarda en convertirse en el drama más visto de la televisión por cable. Cabe también señalar que es, de nuevo, un éxito transmedia que va a continuar con una precuela: *Fear The Walking Dead* (2015-), centrada en los primeros días del devenir de los *caminantes*.

Netflix

En este campo es necesario citar también la californiana Netflix. En este caso, se va más allá de la pantalla tradicional al tratarse de una plataforma de distribución *online* de películas y series. Aunque no es un canal por cable tradicional también se mueve a través de suscripciones y cuenta con producciones propias, por lo que es interesante a la hora de entender la evolución que está teniendo hoy en día lo que ya es la hiper-televisión. De esta forma, se vuelve a superar incluso el concepto de entrega serial ya que la cadena cuelga los trece capítulos de la temporada a la vez para que cada usuario decida el ritmo de visualización. "El exitoso movimiento de Netflix —no tan triunfante aún en el caso de Amazon— supone que ya ni siquiera lo que aún entendemos como ficción televisiva ha de emitirse por una televisión; hasta ese punto se ha dinamitado el concepto televisivo en esta *post-network* era" (García Martínez, 2014: 4). Uno de los aspectos que cabe indicar en torno a este tipo de plataformas es que "desde el punto de vista de las series de autor, la facilidad de acceso para presentar proyectos que se ofrece a los autores noveles y los estudios pequeños" (de la Torre, 2015: 25). En este sentido, cabe destacar tres de sus joyas: *House of Cards*, *Orange is The New Black* y *Sense8*.

En primer lugar, *House of Cards* es una adaptación de una miniserie homónima de la BBC (1990) que, a su vez, estaba basada en una novela de Michael Dobbs. Creada por Beau

Willimon y producida por David Fincher, es una gran apuesta ya visible en el propio reparto que cuenta con Kevin Spacey y Robin Wright como protagonistas. En definitiva, una brillante entrada a los pasillos de la Casa Blanca mediante los ojos de Francis Underwood (Kevin Spacey), un congresista demócrata sin escrúpulos que se alimenta de poder.

Por su parte, la novela de Piper Kerman *Orange Is The New Black: Crónica de mi año en una prisión federal de mujeres* va a dar pie a *Orange is The New Black*. La creación de Jenji Kohan va a abrir una nueva forma de entender los personajes femeninos en la ficción. Pues, entre drama y comedia, narran las (des)venturas de un grupo de reclusas representadas a través de un gran abanico de clases, físicos y razas, teniendo sitio también para la diversidad de género y de orientación sexual. Una de las grandes producciones de la TED que se va a convertir en toda una crítica social y una cruzada contra los tabús, especialmente del mundo de las mujeres.

En esta misma línea se mueve *Sense8*. La creación de Andy y Lana Wachowski y Michael Straczynski cuenta la historia de ocho jóvenes que conectan emocionalmente y son capaces de compartir habilidades desde siete países diferentes. Una trama repleta de conspiración como antesala a una representación diferente de una mundialización que pone el acento en su parte más humana. *Sense8* pone sobre la mesa infinidad de temas que van de la identidad de género a la orientación sexual, del imperialismo al machismo, de las creencias a las diferencias culturales, y un largo etcétera.

Otras apuestas del cable

Dentro del conglomerado Turner Broadcasting System, Inc. se encuentra TNT, hermana de la HBO o The CW, donde también se va a encontrar una apuesta interesante por el drama de calidad. Entre ellas destaca la producción de Steven Spielberg y Robert Rodat: *Falling Skies*. En un mundo postapocalíptico, la familia de Tom Mason (Noha Wyle) lucha por sobrevivir a los ataques de los *Espheni*²⁷ y de los *Skitters*, razas alienígenas que invaden la Tierra²⁸. Una cuidada narración sobre un mundo marcado por la incertidumbre en la que los humanos no saben en quién confiar. Además, y siguiendo con reconocidos directores, Frank Darabont va a dejar su huella en *Mob City*. Una producción que sigue todos los clichés del género de la noche y que no termina de calar entre los espectadores siendo cancelada tras su primera temporada.

²⁷ GLOSARIO: *ESPHENI*: En *Falling Skies*, especie alienígena responsable de la invasión de la Tierra, entre otros planetas. También son conocidos como *Overlords* o *Queens* -machos, hembras respectivamente-.

²⁸ GLOSARIO: *SKITTERS* O *DESLIZANTES*: En *Falling Skies*, especie alienígena que forma parte del ejército que invade la Tierra.

Más aún, el conglomerado NBC Universal²⁹ cuenta con SyFy. Dirigido a un público de culto, se define a sí mismo como un canal de género de ficción (Gwenllian-Jones y Pearson: 2004). Su joya llega con *Battlestar Galactica*, un acertado *remake* de la producción de los años '70. El drama arranca 40 años después de la primera guerra contra los *Cylon*³⁰, cuando una evolucionada versión de esta inteligencia artificial vuelve para terminar de aniquilar a la población. Pese a todo, la vieja nave de combate Galactica resiste para comenzar la búsqueda de la última esperanza de supervivencia: el legendario planeta Tierra. Una alegoría bañada de contenido político, religioso y social. Por otro lado, cuenta con otras series como *Helix* en la que un grupo de científicos del Centro para el Control y Prevención de Enfermedades debe lidiar en el ártico con una infección capaz de causar una pandemia. Así como *12 Monos* (*12 Monkeys*, 2015-) la búsqueda de modificar ese futuro postapocalíptico basado en la película de Terry Gilliam.

También dentro de NBC Universal Cable, USA Network es conocida por sus series en las que un pícaro demuestra su talento en un ambiente profesional formal. Algo que se puede ver en la incursión en la policía del supuesto vidente Swan Spencer (James Roday) en *Psych* (2006-2014); en el FBI del estafador Neal Caffrey (Matthew Bomer) en *Ladrón de Guante Blanco* (*White Collar*, 2009-2014), o en la abogacía del eidético Mike Ross (Patrick J. Adams) en *Suits* (2011-). Además, va a sorprender con *Mr. Robot*: la vida de un *hacker* asocial que se dedica a espiar la vida de los que le rodean a través de la red hasta que se une a *fsociety*, una organización dispuesta a terminar con el capitalismo.

Por último, BBC América -dentro de BBC Network y AMC Network- va a contar en su parrilla con éxitos como la inglesa *Dr. Who* (1963-) o el resultado de la sindicación de *Star Trek: TNG*. Este compromiso con la ciencia ficción deja seriales como *Orphan Black* (2013-). Fruto de una coproducción con la cadena canadiense Space, narra las vivencias de Sarah Manning (Tatiana Maslany) cuando se encuentra a un grupo de mujeres idénticas a ella y descubre que es un clon. Una historia de conspiraciones con un trasfondo basado en el cuestionamiento ético de la investigación científica que apuesta fuertemente por los papeles femeninos, así como por la visibilización del colectivo LGBTI.

²⁹ NBC Universal Media, LLC es una compañía con sede en Nueva York y presidida por Steve Burke que surge de la fusión entre la NBC -propiedad de General Electric- y Vivendi Universal Entertainment.

³⁰ GLOSARIO: CYLON: En *Battlestar Galactica (remake)*, civilización cibernética creada por los humanos como mano de obra esclava para las Doce Colonias. Éstos terminan tomando consciencia y rebelándose comenzando una larga guerra contra la humanidad.

1.1.2.2. Las *networks* se desperezan

Hasta aquí las creaciones de las cadenas por cable donde los éxitos están basados, en gran medida, en la libertad creativa y su gran apuesta por la innovación. Algo que va a tener una serie de consecuencias:

- 1) La violencia y el sexo como motores de la trama. El hecho de no estar atado a las restricciones censoras es fundamental para entender la aparición de series de culto donde su presencia es un personaje más como *American Horror Story*, *Breaking Bad*, *Sangre Fresca*, *Sense8* o *Roma*. Y, sobre todo, serían inconcebibles las adaptaciones de *Juego de Tronos* o *The Walking Dead*.
- 2) La irreverencia. Tabús sociales o temas políticamente correctos se cuelan en unas historias que buscan públicos concretos. Algo intrínseco al éxito de *A dos metros bajo tierra*, *Breaking Bad*, *House of Cards*, *Larry David*, *Mad Men*, *Orange is The New Black* o *The Wire*.
- 3) Se apuesta por tramas novedosas y fuertemente atractivas que, en muchos casos, huyen del escapismo y se sumergen en temáticas complejas. Muchas bajo la influencia del (neo)*noir* con ejemplos como *Breaking Bad*, *Mad Men*, *Mob City*, *The Wire*...
- 4) Hay una tendencia a la hibridación de géneros: Comedias dramáticas como *A dos metros bajo el cielo*; entre la comedia, el drama y el documental se mueve *Larry David*; un humor negro que continúa en *Orange is The New Black* o *Fargo*; mientras que *Breaking Bad* oscila entre comedia dramática, *thriller*³¹ o *western*...
- 5) La línea entre el cine y la televisión se hace más fina. Así, se da adaptación estética y narrativa, como ocurre en *True Detective*. Un hecho relacionado con que parte del equipo creativo fundamental para entender estas producciones saltan entre uno y otro medio. Baste de ejemplo, Alan Ball (*A dos metros bajo tierra*), David Benioff (*Juego de Tronos*), Larry David, Robert Rodat y Steven Spielberg (*Falling Skies*), Vince Gilligan (*Breaking Bad*)... Así como adaptaciones a la gran pantalla -*Sexo en Nueva York: la película* (*Sex and the city: the movie*, Michael Patrick King, 2008-2010). Además, algo similar ocurre con el elenco: Brian L. Cranston, Jon Hamm, Matthew McConaughey, Sean Bean, Lena Headey,...

Esto es, muchas de las innovaciones provienen justamente de esa mezcla entre juventud y libertad. Así que cabe preguntarse ¿qué ocurre con las viejas *networks* que no juegan con ninguna de estos dos factores? Lo cierto es que el éxito del cable va a hacer que su cuota de pantalla se merme progresivamente. Como explica Toni de la Torre (2015: 26): "Pues a pesar de que las series del cable han tenido históricamente cifras de audiencia inferiores a las series de cadenas de televisión tradicionales, esta tendencia se ha invertido en los últimos años y ahora tienen datos equivalentes o superiores". Y el autor pone como ejemplos el caso de *Juego de Tronos* -más de 7 millones de espectadores en 2014- o *The Walking Dead* -más de 16-.

Las profesiones como motor de los dramas

Por todo ello, las *networks* no van a poder hacer otra cosa que sumarse al modelo de competitividad apostando también por la innovación. Fruto de ello, ciertas creaciones traspasan épocas como la exitosa *Ley y Orden* (*Law & Order*, NBC, 1990-2000) capaz de

³¹ GLOSARIO: *THRILLER*: Género de terror o de suspense

mantenerse dos décadas. Otras dan con el acierto rápidamente. Baste de ejemplo como el mismo año que la HBO deslumbra al mundo con *Los Soprano*, la NBC lanza *El Ala Oeste de la Casa Blanca* (*The West Wing*, 1999-2006). Producida por Warner Bros, se aleja del gusto por lo polémico del cable en pro de un drama político que narra las tensiones dentro de un ficticio gobierno estadounidense. En suma, mantiene referencias educativas -funcionamiento del censo, sistema electoral, historia de los EE.UU.-, así como una preocupación por temas sociales desde una mirada progresista -drogas, homosexualidad, racismo- (Tous, 2009).

Éxitos basados en el mundo profesional a las que le siguen tramas como la protagonizada por el ácido doctor Gregory House (Hugh Laurie) (*House, House M. D.*, FOX, 2004-2012) o por las desventuras amorosas de los residentes del Seattle Grace Hospital de *Anatomía de Grey* (*Grey's Anatomy*, ABC, 2005-).

La explosión del género policial: De la resolución de crímenes a la conspiración

Si los dramas sobre profesiones son un éxito, no se podía quedar atrás el siempre rentable mundo policial. Así, la búsqueda de audiencia de la CBS acierta con la franquicia *CSI*, que se va a alzar como su gran buque insignia debido a la notoriedad que alcanzan las investigaciones de científicos y criminólogos en Las Vegas, Miami (*CSI: Miami*, 2002-2012) y Nueva York (*CSI: Nueva York*, *CSI: New York*, 2004-2013). La mezcla entre un tratamiento de la sangre y del cuerpo humano que roza lo artístico, la ultratecnología y la escéptica e inductiva forma de desvelar los crímenes reaviva la popularidad del *thriller policiaco*. Todo un acierto para la empresa de Jerry Bruckheimer que va a dar sus últimos estertores con el fin de *Las Vegas* a través de un telefilme de esta misma casa: *Inmortality* (Anthony E. Zuiker, 2015). Aún así, la franquicia se mantiene en pie gracias a su cuarta entrega: *CSI: Cyber* (2014-), donde Avery Ryan (Patricia Arquette) es la encargada de dirigir al equipo que se va a enfrentar con delitos cibernéticos.

En definitiva, *CSI* propone una nueva concepción del mundo policial en la que el espectador debe seguir las pesquisas de investigadores que, a través de capítulos autoconclusivos, siguen la pista a un criminal. Baste de ejemplo, los perfiladores de la Unidad de Conducta del FBI en *Mentes Criminales* (*Criminal Minds*, 2005-); los casos a contrarreloj también fruto de la mente de Bruckheimer en *Sin rastro* (*Without a trace*, CBS, 2002-2009) o la reapertura de antiguos sucesos sin solución en *Caso Abierto* (*Cold Case*, Warner Channel, 2003-2010).

En una línea similar, pero más sumergidas en la comedia dramática, llegan las producciones protagonizadas por una pareja mixta donde uno proveniente del mundo policial y el otro es ajeno al mismo. Así, y siguiendo con la CBS, el medium Patrick Jane (Simon Baker) colabora con la agente Teresa Lisbon (Robin Tunney) en *El Mentalista* (2008-2015). Un par que se repite en la versión actualizada de las historias de Arthur Conan Doyle en *Elementary* (2012-). En ellas, Sherlock Holmes (Jonny Lee Miller) es acompañado no por John sino por Joan Watson (Lucy Liu), contratada para ayudarlo en su proceso de desintoxicación y que, paulatinamente, se va introduciendo en sus investigaciones. Desde la ABC, Richard Castle (Nathan Fillion) aporta sus locas teorías a las pesquisas de Kate Beckett (Stana Katic), mientras busca inspiración para sus novelas en *Castle* (ABC, 2009-). Mientras que la FOX desarrolla la trama donde la antropóloga forense y novelista Temperance Brennan (Emily Deschanel) trabaja junto a Seeley Booth (David Boreanaz) en *Bones* (2005-).

Dentro del resurgir del drama policiaco, una de las creaciones clave en el desarrollo del *quality drama* es la irrupción de *24* en FOX. Desde su inicio, supone una revolución en cuanto a la narración ya que cada temporada relata un día en la vida del agente de la Unidad Anti Terrorista Jack Bauer a tiempo real. En suma, 24 capítulos, 24 horas -publicidad incluida-. Esta producción tiene especial interés para este texto debido al impacto directo que tienen los atentados del 11 de Septiembre en su trama que pasa, a partir de la segunda temporada, a estar absolutamente inmersa en la paranoia antiterrorista. Y es que, como explica José Carrión (2011: 18), "ninguna como *24* sintonizó con la historia del imperio en decadencia". La serie, cerrada en 2010, vuelve cuatro años después, en esta ocasión desde Londres, con un Bauer cuya aventura queda reducida a doce horas con *24: Live Another Day* (FOX, 2014).

Justamente el escenario de conspiraciones y misterio es uno de los más repetidos en los dramas venideros. Siguiendo con FOX, cabe citar a *Prison Break* cuya trama comienza con el superdotado Michael Scofield (Wentworth Miller) planeando la fuga de su hermano de la Penitenciaría Estatal Fox River, pero termina desvelando una confabulación al más alto nivel con la aparición de *La Compañía*. Una producción bañada en un clima intrigante que se mantiene constante a lo largo de los años, como se puede ver en la aparición de series como *Quantico* (ABC, 2015-) o *Wayward Pines* (FOX, 2015). Esta última una mezcla entre maquinaciones y ciencia ficción.

Como ya se ha citado, la TED juega a innovar también en el terreno de los *remakes*. Y, con ello, esta época de esplendor no ha podido más que caer en la tentación de reabrir dos

de las producciones más alabadas de las últimas décadas. Lo que supondrá la vuelta de *Expediente X* a través de una miniserie prefijada para el año 2016 o a *Twin Peaks* para el 2017.

Tiempo de Ciencia Ficción y Fantasía

Siguiendo con la tendencia a la conspiración, llegan una serie de creaciones que se mueven entre el campo de la ciencia ficción y la fantasía. De este modo, la ABC va encontrar en *Perdidos* (*Lost*, ABC, 2004-2010) uno de los mayores éxitos de la década. Los supervivientes del vuelo 815 acaban encerrados en una siniestra Isla acosados por columnas de humo negro y hostiles nativos. Una de las más importantes experiencias transmedia que sumerge a los espectadores en una maraña de teorías y maquinaciones y que va a suponer un balón de oxígeno para la *network*. Algo que más tarde intenta igualar con otras producciones fallidas como *Flashforward* (2009-2010).

Cabe señalar que la ciencia ficción está en un momento dulce gracias al cable y seriales como *Battlestar Galactica*. Una tendencia que las generalistas saben aprovechar. Así, la NBC se suma a estas series conspiranoides con *Héroes* (*Heroes*, 2006-2010). Otra enredada trama coral en la que un grupo de jóvenes descubren que poseen superpoderes y deben decidir cómo utilizarlos para salvar al mundo de un villano. Aunque, al igual que *Prison Break*, pronto pasan a afrontar un complot mayor con la aparición de otra *Compañía*. Esta producción termina cancelada y regresa cinco años más tarde con la miniserie *Heroes Reborn* (2015) que continua contando con Tim Kring como *showrunner*. Este es también el encargado de dibujar la espiritual *Touch* (FOX, 2012-2013). Este serial narra los esfuerzos de Martin Bohm (Kiefer Sutherland) para comunicarse con su hijo Jake (David Mazouz). Un niño que no habla y que parece obsesionado con una secuencia numérica. Paulatinamente descubre que son justamente éstos los que van a tender un puente entre ambos pues, en cada episodio, Martin debe seguir sus claves para ayudar a alguien abriendo una cadena de favores global. En definitiva, una imagen positiva de la mundialización que se transforma en su segunda temporada, mucho más centrada en la trama del complot subyacente.

Otro de los seriales fundamentales llega con *Firefly*. Un *space western* que narra las aventuras de la tripulación de *Serenity*, una vieja nave de carga y transporte. En ella, un grupo capitaneado por Malcolm Reynolds (Nathan Fillion) se dedica al contrabando y al robo para ser lo más independiente posible de la Alianza -el gobierno imperial conformado por los países ricos centrales que gana la guerra unos años antes-. Aunque esta producción de Joss Whedon -creador de *Buffy Cazavampiros* (*Buffy the Vampire Slayer*, The WB, 1997-2003) o *Ángel* (*Angel*, The WB, 1999-2004)- sólo consigue mantenerse un año en antena se

convierte en todo un fenómeno de culto. Una fidelidad que termina en *Serenity* (Joss Whedon, 2005), una película dentro del universo de *Firefly* que continúa unos meses más tarde. Toda una crítica económica, política y social que no encuentra su sitio en una FOX embelesada con *24*.

Ahora bien, volviendo a las creaciones de J.J. Abrams, entre la conspiración y el espionaje es de gran interés *Alias*. En ella, Sidney Bristow es la dulce, ingeniosa y también hipersensualizada agente que es reclutada para una organización criminal mientras cree estar trabajando para la CIA. Así, cuando descubre el engaño pasa a ser una agente doble al servicio de su país en una trama llena de acción y conspiración. En suma, este desembarco coloca en el centro de la ciencia ficción a una mujer inteligente, fuerte y con iniciativa, un arquetipo que va a repetir años más tarde con *Fringe* o *Revolution*. En el primer caso, Olivia Dunham (Anna Torv) se rodea del brillante científico loco Walter Bishop (John Noble) y su hijo Peter (Joshua Jackson) para frenar, desde una sección secreta del FBI, una serie de fenómenos paranormales. Aunque comienza claramente ligada a *Expediente X*, una narración seriada basada en capítulos autoconclusivos, progresivamente va pesando más el argumento subyacente llegando a crear todo un universo alrededor de ella. Toda una gran trama donde lo fundamental se basa en la profundización de los personajes y sus relaciones. En el segundo caso, la NBC trae *Revolution* que arranca años después de que el mundo se vea envuelto en un apagón tecnológico. Los esfuerzos por devolver la energía se van a mezclar con los de luchar contra los nuevos sistemas de gobierno de corte autoritario que han tomado el poder en los EE.UU. Otra serie con mujeres fuertes con Rachel Matheson (Elizabeth Mitchell) y su hija Charlie (Tracy Spiridakos) a la cabeza.

Dejando las producciones de Abrams pero siguiendo con la oleada de ciencia ficción y mujeres, se encuentra el fallido *remake* de *V* (2009-2011) donde la evolución entre dos especies se juega en la confrontación de dos madres que van a liderar dos bandos: los Visitante y los rebeldes de la V Columna. Mientras, la CBS apuesta por *La Cúpula* (*Under the Dome*, 2013-) producida, entre otros, por Steven Spielberg y basada en la novela homónima de Stephen King. Esta serie narra las desventuras de un pueblo atrapado bajo una cúpula irreductible.

Por otro lado, y dentro del mundo de fantasía, cabe destacar *Érase una Vez*. Una serie que reinventa los tradicionales cuentos de hadas hacia una visión mucho más empoderada de las mujeres en un drama de fantasía. Una revisión de narraciones y leyendas que continúa con otras creaciones como *Grimm* (NBC, 2011-) o *Sleepy Hollow* (FOX, 2013-).

Y tiempo de dramas femeninos

El repunte de la cadena ABC no se puede entender sin *Perdidos* pero tampoco sin *Mujeres Desesperadas*. El serial de Marc Cherry narra la vida de cuatro amas de casa que comparten vecindario en el apacible Wisteria Lane. Este drama de misterio arranca con el suicidio de una de sus amigas, aunque las vecinas no tardan en pensar que se trata de un asesinato. Una excusa para mostrar una historia de amistad, maternidad, profesionalidad, romance y sexo femenino donde "el ideario feminista se mantuvo constante y cuando ciertos giros melodramáticos dictaban la desgracia para los personajes, siempre eran los personajes masculinos los que quedarían debilitados o serían directamente eliminados" (Cascajosa, 2012: 90).

Esta serie, junto a *Sexo en Nueva York*, va a suponer un revulsivo en el mundo televisivo introduciendo un nuevo modelo basado en un elenco mayoritariamente femenino y centrado -de forma más o menos estereotipada, más o menos provocativa- en el mundo de las mujeres. A partir de aquí, esta misma cadena va a apostar por un grupo de producciones de misterio con sello femenino con *Infieles (Mistresses, 2013-)* o *Revenge (2011-2015)*. Así como, en su canal de pago, *Pequeñas Mentirosas (Pretty Little Liars, ABC Family, 2010-)* una versión adolescente de *Mujeres Desesperadas*.

La quinta network: The CW

Anteriormente ya se ha hecho referencia a los movimientos en los conglomerados mediáticos. Cambios que llevan a entrar en escena a una quinta network en 2006: The CW³². También conocida como *Green Network*, nace de la fusión de UPN y The WB buscando mayor competitividad que sus precursoras.

Al igual que sus predecesoras, esta cadena se va a caracterizar por la búsqueda de un público joven con producciones ligadas a la acción, la fantasía y la ficción de superhéroes. De esta forma, The CW continúa con *Supernatural (The WB, 2005-2006, The CW, 2006-)*. Un serial donde dos hermanos investigan sucesos paranormales, muchos de ellos relacionados con seres mitológicos como hombres lobo o vampiros. Todo un acierto de audiencia que continúa con *Arrow (2012-)*, una adaptación del cómic de Morton Weisinger y George Papp: *Flecha Verde (Green Arrow, DC Comics)*. La serie narra la historia de Oliver Quinn (Stephen Amell) que pasa de ser un despreocupado y superficial multimillonario que disfruta de una vida de excesos a tener que sobrevivir durante cinco años en una violenta isla china tras un naufragio. Una aventura en la que conoce la cara más oscura de su padre y

³² La cadena surge de la fusión entre The WB y UPN. Su nombre proviene justamente de la unión entre la 'C' de CBS -propietaria de UPN- y la 'W' de Warner Bros.

de la élite de su ciudad, pero en la que también gana las aptitudes necesarias para convertirse en el salvador de la corrupción y la delincuencia de Starling. En definitiva, un relato en el que el protagonista se va a mover entre *el Vigilante* y *Arrow* o, lo que es lo mismo, entre el vengador y el héroe. Otro éxito va a llevar a la cadena a ampliar su universo con títulos como *The Flash* (2014-) y *Legends of Tomorrow*, aún en desarrollo.

Así mismo, The CW también piensa en las mujeres como centro de la narración. No es de extrañar si se tiene en cuenta que The WB ya era popular por series dedicadas al público juvenil con potentes personajes femeninos como es el caso de *Ángel*, *Buffy Cazavampiros*, *Dawson Crece* o *Felicity*. Así, hay que destacar *The 100*. Basada en la novela homónima de Kass Morgan, el argumento se enmarca en un futuro postapocalíptico donde, tras una gran guerra nuclear, la humanidad sobrevive en el espacio exterior gracias a doce naves conectadas en la llamada *Arca*. Sin casi recursos en un ambiente híper-poblado, el Canciller decide enviar a cien jóvenes condenados por diferentes delitos a la Tierra para comprobar si ya es habitable. Un punto de partida donde Clarke Griffin (Eliza Taylor) se convierte en la líder improvisada de un grupo que debe aprender a sobrevivir en un territorio donde no tardan en encontrarse con los hostiles nativos.

Hay que mencionar, además, a otra mujer protagonista que aterriza en The CW de la mano de *iZombie*. Enmarcada en el género de horror, relata la conversión de Olivia Moore (Rose Mciver), una estudiante de medicina que va a ver su vida trastocada tras ser mordida por un no-muerto. A partir de aquí, la joven comienza a trabajar en el departamento forense para poder acceder a cerebros sin tener que asesinar para alimentarse. Pronto descubre que su ingesta le provoca una serie de visiones de sus propietarios que va a permitirle colaborar con la policía local para resolver sus crímenes. Una dedicación que complementa con la investigación para recuperar su humanidad.

1.1.2.3. Televisión de calidad

Estos son sólo algunos de los *quality dramas* de esta TED. Una época marcada por la calidad que, como explica, Sarah Cardwell (2007: 32): "Quality' is not synonymous with value or how good something is; it is closer to being a set of generic traits that distinguishes a group identity". Recapitulando, el contexto tecnológico e industrial que favorece la aparición de este momento de esplendor es el siguiente:

- 1) El *quality* drama de la TED está intrínsecamente ligado con una serie de movimientos en la industria:

- a) La expansión del cable: Da libertad frente a las restricciones legales y a las grandes audiencias. Con ello, los nuevos canales piensan en públicos más sectoriales -y muchas veces olvidados- e innovan en temática, narración y puesta en escena.
- b) El *boom* de las NTIC e Internet: Abre la puerta a otra concepción de lector, así como a una novedosa relación entre emisor y receptor.
- c) La conglomeración mediática derivada de globalización: Se crean gigantes empresariales que pueden saltar de la televisión hertziana al cable, así como a otros medios de comunicación. Esto favorece la era transmedia, así como la cada vez mayor unión entre cine y televisión.
- 2) La calidad está relacionada con el aumento de la competitividad:
- a) Como se ha dicho, los nuevos canales por cable imponen sus propias reglas del juego que impactan causando una serie de cambios en la forma de entender el drama:
- Más flexibilidad en la parrilla: temporadas más cortas, diferentes fechas de emisión, reposición de episodios y series...
 - No se acogen a las restricciones legislativas. El sexo y la violencia pasan de ser un obstáculo a un reclamo. Es decir, tienen una mayor libertad creativa para dar vida a dramas que, de otra forma, sería impensables, como *Juego de Tronos*, *The Walking Dead* o *True Blood*.
 - Al no buscar grandes audiencias, se centran en públicos especializados y, en ocasiones, olvidados. Baste de ejemplo las mujeres o el colectivo LGBTI, como *Queer as Folk*, *The L World* u *Orange is The New Black*.
 - La suscripción muestra un interés activo en el consumo, lo cual hace más fuerte el concepto de fidelización.
 - Además, los éxitos de audiencia y crítica son fundamentales para captar más suscriptores.
- b) Frente a esta situación, las *networks* van a ver mermada su audiencia y su capacidad de influencia, lo que hace que tengan que buscar nuevas fórmulas para reconquistar al público pese a:
- Las restricciones de horarios y las censuras sobre violencia o sexo.
 - La necesidad de unos *ratings*³³ elevados y sólo jugar con públicos masivos en un mercado híper-fragmentado. Un escenario donde los anunciantes son esenciales y, con ello, la búsqueda de un público no sólo extenso sino atractivo para el mundo de la publicidad -como joven, de clase media...-.
 - Como resultado tienden a aumentar los presupuestos y a apostar por tramas de innovación y calidad, como: *El ala oeste de la Casa Blanca*, *24*, o *Perdidos*.
- 3) La TED también está relacionada con las NTIC e Internet que impactan de la siguiente forma:
- a) El espectador tiene un mayor control sobre el consumo gracias a las posibilidades que otorgan los avances tecnológicos sobre el mismo -cómo, cuándo, dónde, qué-, incluso decide si contratar un servicio -o no-.
- Esto hace que las televisiones piensen el uso de diversas plataformas -canales, páginas web, i-Tunes...- para divulgar su contenido -gratis o de pago-. Una flexibilidad que facilita la fidelización -el espectador puede

³³ GLOSARIO: *RATING*: Cuota de pantalla de un programa.

elegir el horario y el lugar, re(visionar) un capítulo- y, con ello, facilitar que la audiencia se incorpore en cualquier momento de la emisión -pudiendo ponerse al día a través de estas plataformas-.

- Cabe destacar que, además de las vías oficiales, los usuarios intercambian archivos a través de redes P2P³⁴, lo cual hace que una producción se expanda con más facilidad. Aunque pueda parecer un lastre para la industria, también hay que señalar que abre mercados en otros países animando a que otras televisiones o plataformas a nivel internacional compren el producto por su repercusión, a lo que hay que sumar los beneficios obtenidos por la venta de DVDs o Blu-Ray o por el propio *merchandising*.
 - b) La televisión hace la competencia al cine también en la calidad del visionado -pantallas planas, equipos de sonido...-. Algo que también ayuda a que las producciones inviertan en la producción en la pequeña pantalla -efectos especiales, escenas impactantes...-
 - c) Los grandes conglomerados, las NTIC y la aparición de Internet facilitan la creación de productos transmedia. Es decir, importante evolución en el concepto de televisión.
- 4) Todo ello hace que el público se transforme en torno a dos niveles:
- a) El paso de espectador a consumidor: Los grandes conglomerados mediáticos hacen que prime la industria sobre la cultura. Lo cual hace que sus esfuerzos se centren en buscar la audiencia ideal -más sencillo en los canales por cable-. Es decir, se mejoran las estrategias de producción y, con ello, los nuevos dramas.
 - b) El paso del visionado pasivo a un mayor nivel de actividad:
 - El receptor gana en interactividad con el emisor, lo cual abre un mundo de posibilidades:
 - o Publicidad: Poder publicitar un programa determinado sin costes añadidos y con la participación del público
 - o Información y contenidos por parte del emisor: Fotografías, encuentros, entrevistas, material adicional,... a través de foros, páginas web, redes sociales oficiales de la cadena o del programa en cuestión. Algo que facilita la captación y fidelización, a la vez que se profundiza en la trama -y en su mitología-.
 - o Ampliación del Universo a través de una apuesta transmedia: juegos virtuales, concursos, *fan-art*..., algo que facilita la televisión de culto.
 - El receptor gana en interactividad con otros receptores:
 - o Producción de críticas, información, homenajes, opinión, parodias, teorías a través de foros, páginas web, blogs o redes sociales de *fans*. Todo ello ayuda a captar y fidelizar, así como a la construcción del universo de la serie.
 - o Comentarios *online* en vivo durante la emisión del episodio a través de las redes sociales.
 - o La interconexión favorece la capacidad para organizar eventos: visionados en grupo, concursos, juegos...

³⁴ GLOSARIO: RED P2D O PEER-TO-PEER: Estas redes permiten el intercambio de información entre uno o varios usuarios, en ocasiones información bajo licencia de *copyright*.

- La interacción diluye la frontera entre países y hace que los programas lleguen en menos tiempo a más sitio -incluso en países con leyes censoras sobre cierto contenido-. Cabe destacar, también, el fenómeno de subtítulo *online* que permite traspasar las fronteras idiomáticas.
- 5) Cabe también señalar que, aunque el centro del *quality drama* está en los EE.UU. es una tendencia que se extiende a buena parte del mundo. De hecho, muchos de ellos van a inspirar *remakes* estadounidenses.

Antes de continuar, merece la pena detenerse brevemente en este último punto. En la última década, son visibles los aciertos desde diferentes puntos del planeta. Simplemente echando un vistazo a las producciones europeas, se pueden señalar las británicas *Black Mirror* (Channel 4, 2011-), *Doctor Who* (BBC, 1963-), *Downton Abbey* (ITV, PBS, 2010-), *Fortitude* (Sky Atlantic, 2015-), *In the Flesh* (BBC Three, 2013-2014), *Sherlock* (BBC One, 2010-) o *Utopía* (Channel 4, 2013-2014). Así como las apuestas francesas como *Les Revenants* (Canal+, 2012-); nórdicas como *El Puente* o *The Killing: Crónica de un asesinato (Forbrydelsen, DR1, 2007-2012)*. Y también éxitos aclamados de la televisión catalana como *Pulseras Rojas (Polseres Vermelles, TV3, 2012-2013)* o de la española como *Crematorio* (Canal+1, 2011) o *El Ministerio del Tiempo* (TVE1, 2015-).

Las características del *quality drama*

Por último, señalar las características propias de los dramas de calidad tanto de televisiones por cable como hertzianas. Lo primero a destacar es que hay un claro paralelismo con las características definidas por Thompson (1997) para la SED, aunque con ciertos matices:

- 1) Tiende a romper las normas convencionales.

TED: Hay una cierta tendencia a realizar temporadas más cortas y, además, a emitir las durante todo el año. Con estrenos interesantes en verano o con temporadas divididas en dos.
- 2) Tienen pedigrí, es decir, incorporan creadores de reputación que provienen de otros medios -como el cine-.

TED: Se da una hibridación entre cine y televisión. Así, los creadores y el elenco saltan de un medio a otro. Esto conlleva que las producciones sean cada vez más cinematográficas tanto en presupuesto como en calidad -estética, tramas-.
- 3) Busca una audiencia urbana de clase media/alta -tanto a nivel económico como cultural-.

TED: La audiencia se fragmenta con la aparición del cable. Por ello, se busca atraer a diferentes tipos de público a través de jugar con elementos novedosos, bien sea a través de argumentos, géneros o personajes usualmente olvidados en la ficción.
- 4) Ha de lidiar entre las tensiones de la industria y la cultura. Es decir, entre la creatividad artística del creador y la búsqueda de beneficios económicos de la cadena.

TED: Continúan con esta problemática buscando un equilibrio entre economía -producción y *marketing*- y calidad -ser fiel a la creatividad del artista-. Aunque, en el caso del cable, la suscripción permite financiar proyectos más allá del público masivo y, con ello, liberar de ciertas presiones al equipo creativo.

- 5) Tiende a un reparto coral.

TED: Algo fundamental ya que los creadores no sólo piensan a nivel local. Saben que su producto alcanza espectadores a nivel internacional, y un reparto coral multicultural -al menos aparentemente- puede resultar más atractivo.

- 6) Tiene memoria. Es decir, la historia se va haciendo más compleja haciendo alusiones al pasado, los personajes ganan en profundidad.

TED: Al igual que en la época anterior, las tramas se vuelven más complejas, con tendencia a apostar por arcos de historia amplios. Además, se profundiza en las figuras que van evolucionando a lo largo de la serie.

- 7) Apuesta por la hibridación de géneros.

TED: Se da tanto la hibridación de géneros -comedias y dramas, *westerns* con *thrillers*-, como la introducción de técnicas propias de otros estilos -como del documental-. Pero también se da entre medios -tomando características y saltando de uno a otro-.

- 8) Sus tramas suelen ser literarias y más complejas, siendo de gran importancia sus creadores.

TED: Ya no sólo cobra el peso la dirección sino los guionistas, productores y demás equipo creativo.

- 9) Además, es consciente de su calidad y se suele hacer múltiples referencias a la cultura -de élite y popular- y también a otras series de televisión.

TED: Son constantes los guiños y referencias a la propia serie, otras obras -cinematográficas, literarias, televisivas-, así como a la alta cultura, a la cultura popular e, incluso, a la actualidad.

- 10) Tienden a introducir temáticas con cierta controversia -aborto, enfermedades, homosexualidad, racismo, religión...-

TED: Se desdibujan las series familiares amables o superficiales en pro de contenidos que huyen del escapismo y se sumergen en temáticas complejas, muchas veces con controversia y con alto contenido espiritual. Además, aumenta el contenido sexual y violento que puede ser tomado como un reclamo pero también como parte de la trama, siendo fundamental para ciertas creaciones.

- 11) Aspira al "realismo", consiguiendo la identificación con el público.

TED: Incluso aunque se alejen a través de ficciones hablan, sobre todo, de historias con alto contenido humano y absolutamente permeables al contexto.

- 12) Y suelen contar con el reconocimiento de la crítica y hacerse con galardones.

TED: El público y la crítica suelen coincidir en qué es un *quality drama*.

A todas estas características hay que añadir aquellas que estallan con la evolución tecnológica de los últimos años, aunque sus orígenes se puedan encontrar años atrás:

- 13) La aparición de contenidos transmedia hacen que la serie se diluya en otras plataformas, haciendo ampliar su universo y, en muchas ocasiones, desarrollando su mitología y funcionando como un fidelizador.

Cobra especial importancia el movimiento *fandom* y se pasa del consumidor al *prosumidor*. Y todo lo que lo rodea a su capacidad de crear opinión y de mover la mitología en páginas, blogs y redes sociales... así como es de vital importancia el *merchandising*.

1.2 LA ESTELA DE AQUELLOS AVIONES

CARRIE: I'm just making sure we don't get hit again.
 SAUL: Well, I'm glad someone's looking out for the country, Carrie.
 CARRIE: I'm serious. I missed something once before, I won't... I can't let that happen again.
 SAUL: It was ten years ago. Everyone missed something that day.
 CARRIE: Yeah, everyone's not me

(Homeland, 101: Pilot)

Los productos culturales surgidos en esta TED no están exentos de su contexto. Precisamente, uno de los acontecimientos fundamentales de principio de siglo es aquel 11 de Septiembre de 2001. Más de una década después todavía es difícil conocer las dimensiones de la grieta que se abre ese día en el corazón de la sociedad estadounidense cuando dos aviones impactan contra las Torres Gemelas del *World Trade Center* en Nueva York, un tercero en el Pentágono y el cuarto termina estrellándose en Pensilvania. Pues va a ser el primer atentado de gran magnitud televisado en riguroso directo y captado desde todos los ángulos imaginables gracias a los testigos que presencian la primera acometida de la historia en este territorio. En definitiva, una jornada que tiene un gran impacto psicológico dentro de una sociedad que revive temores ya olvidados de la *Guerra Fría* y que rememora ese miedo a un destino que sólo la ficción se había atrevido a imaginar.

Todas esas fisuras resquebrajadas aquella mañana de martes se ramifican abarcando la economía, la política y la sociedad pero también la cultura de ese país y, por ende, el centro de un mundo global que vive parcialmente bajo la influencia de la gran potencia americana. Jean-Marie Colombani en el editorial de *Le Monde*³⁵ del 13 de septiembre de ese mismo año titulado *Nous sommes tous Américains* resume así la incertidumbre dejada por este acontecimiento de consecuencias a escala mundial:

"Se desarrolla así un nuevo siglo, eficaz tecnológicamente, como muestra la sofisticación de la operación de guerra que ha golpeado a todos los símbolos de Estados Unidos: el de la superpotencia económica en el corazón de Manhattan, el de la "potencia" militar en el Pentágono y, finalmente, el de la potencia tutelar de Oriente Próximo cerca de Camp David. Los albores de este siglo son también indescifrables. Salvo si se acepta rápido e imprudentemente el cliché más extendido: el del detonante de una guerra del sur contra el norte. Pero decir esto es dar crédito a los autores de esta locura asesina "bienintencionada" o a cualquier proyecto que justifique vengar a los pueblos oprimidos contra su único opresor: Estados Unidos. Aceptarlo sería permitirles apropiarse de la "pobreza", ¡qué afrenta para los pobres! Qué monstruosa hipocresía. Ninguno de los colaboradores de esta operación puede pretender buscar el bien de la humanidad. Esa gente no quiere un mundo mejor, más justo. Quieren, sencillamente, borrar el nuestro del mapa".

Hacia la Guerra contra el Terror

Tras esa conmoción inicial agudizada por el tratamiento sensacionalista que un gran sector de los medios de comunicación da al atentado, el gigante americano se despierta dispuesto

³⁵ Traducción propia. Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Colombani, 2001.

a dar una respuesta contundente y ejemplarizante a esta acometida. La Administración Bush declara la llamada *Guerra contra el Terror* en nombre de la democracia y de las libertades que, a la larga, van a ser dos de las víctimas colaterales del conflicto del que saldrá triunfante la tan célebre seguridad. A partir de este momento, los actores comienzan a recolocarse en el tablero de la geopolítica global. Unos movimientos que buscan apoyos entre sus respectivas poblaciones que, desde un lado u otro, ven como la propaganda comienza a invadir su vida diaria.

Se abre la puerta a una nueva biopolítica del terror, con la inseguridad como motor de la sociedad globalizada (Camacho y Zavala, 2014). Stacy Takacs (2012) reflexiona cómo Al Qaeda realiza impactantes montajes –muchos de ellos con imágenes de otros conflictos– para destacar la perversión del sistema occidental, mientras que los EE.UU. y sus aliados se esfuerzan por buscar apoyos a lo largo del mundo. Unos movimientos en el tablero de juego mundial que se corresponden a un nuevo clima, pues como recuerda Jaime Pastor (2005: 26), el desdibujamiento de las fronteras y la presencia de un enemigo interior "da mayor fuerza persuasiva al discurso que ha ido abriéndose paso después del 11S de 2001, a favor de una "guerra global contra el terrorismo", entendido precisamente como un actor desterritorializado, pero a su vez, puede atacar en cualquier lugar del planeta". Un discurso que no era ajeno a la sociedad norteamericana que siempre muestra cierta obsesión con el terrorismo y que no tarda en expandirse rápidamente. En palabras de Takacs (op. cit.: 21):

"Thought riddled with fantasy, the discourse on terrorism has generated very real material effects. It has reoriented social policy away from domestic needs and toward foreign affairs, sanctioned the conduct of wars with questionable strategic merit, institutionalized surveillance and the suspension of civil liberties within the United States, and promoted an imperialistic expansion of U.S. power that many in the world find threatening. It has created a whole new set of industries and individuals –security agencies, defense contractors, beneficiaries of Homeland Security grants, academics, and media personnel– with vested interest in the continuation of the phenomenon of terrorism".

Esto es, en este alegato el principal pilar es el miedo, algo que forma parte de la idiosincrasia de esta comunidad. En su brillante ensayo titulado *El Planeta Americano*, Vicente Verdú (1996: 77) subraya como: "la sociedad produce miedo como una nutrición de primera necesidad". Algo que se traduce en todo un abanico de desasosiegos que el autor describe así (op.cit.): temor a un territorio nuevo, al crimen, a la guerra exterior, a la contaminación, a contraer cualquier enfermedad, a ser atacado por el vecino "con un fusil o con el humo del cigarrillo". Así, "[este] acecho se encuentra por todas partes y matiza una escena cuya base poblacional se compone de fugitivos, emigrantes que huyeron o siguen huyendo, de combatientes en un territorio de continua agitación". A este respecto, Camacho y Zavala (2014: 316) apuntan que todos estos temores están vinculados al sistema

de creencias tensionado por unos medios de comunicación globales "que al tiempo que alimentan el acontecer cotidiano, aportan claves de lectura de la realidad, que configura ámbitos de representación e interpretación de la realidad, desde las diferentes identidades sociales en el espacio público, ancladas en matrices socioculturales".

En síntesis, y con una opinión pública con las emociones a flor de piel, la primera contienda del siglo XXI no tiene unos bandos definidos pues no hay un Estado al que atacar. El enemigo incierto se va esbozando como cruel y malévolos en torno a la figura de Osama bin Laden hasta dibujar prácticamente una disputa entre el *Bien* y el *Mal*. Algo que hace que los EE.UU. y sus aliados justifiquen la existencia de Guantánamo o la implantación de la Ley Patriota – *USA PATRIOT Act*³⁶ - o incluso las ofensivas militares contra países árabes, con vagos pretextos políticos. Todo mientras se construye, a golpe de estereotipos, un enemigo escurridizo, exterior, casi invisible y prácticamente desconocido que parece moverse entre las sombras de los hogares estadounidenses.

Este bosquejo del *otro* no es casual y forma parte de un caldo de cultivo que venía cocinándose desde el siglo anterior. En este sentido, Jaime Pastor (2005: 26-27) pone el foco en la teoría de Samuel Huntington y su *choque de civilizaciones*³⁷. Una corriente que, tras el 11S, encaja con el discurso del terrorismo con importantes consecuencias:

"El primero contribuye a generar una conciencia de "civilización" amenazada en su cohesión interna por "los otros", "los extranjeros", siendo particularmente asumible esa tesis en una nación joven como la estadounidense, modelada según la referencia *wasp* dominante y bajo la influencia de unas tesis integristas, que la consideran destinada por Dios a defender los valores de todo el planeta. El segundo presenta a un "enemigo", capaz de atacar en cualquier lugar del mundo y, sobre todo, en el corazón del capitalismo".

De esta forma, Pastor (2005: 34-35) destaca cómo una de las causas de la guerra de Irak³⁸ es justamente el miedo y la legitimación ante su propia ciudadanía: "con el fin de demostrar su capacidad para superar el síndrome de vulnerabilidad generado tras el 11S, queriendo evitar así cualquier analogía con la experiencia vivida en el pasado en Vietnam". Y, con ello, consolidar "los efectos más negativos del "estilo paranoide de la política exterior norteamericana", reforzados con los elementos más mesiánicos e integristas del discurso neoconservador, en una población domesticada por el "miedo"".

³⁶ Ley antiterrorista aprobada por mayoría en ambas cámaras del Congreso estadounidense en octubre de 2001. El texto dota de un mayor poder a las agencias de seguridad estatales mermando derechos y libertades constitucionales.

³⁷ Samuel Huntington es el autor de una de las principales teorías relacionadas con el estudio de las Relaciones Internacionales. Publicada en 1993 en la revista *Foreign Affairs* y en 1996 en el libro *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*, desplaza el eje ideología y Estado-nación en pro de una explicación de la historia que coloca como actor principal a las civilizaciones -marcadas por la cultura y, sobre todo, por la religión-. De esta forma, el politólogo estadounidense adelanta que el siglo XXI va a estar marcado por los conflictos entre las distintas civilizaciones que divide en africana, china, cristiana ortodoxa, hindú, japonesa, latinoamericana, musulmana y occidental. Aunque el autor destaca especialmente las tensiones entre el Mundo árabe y Occidente.

³⁸ El autor indica tres grandes causas: a) la geopolítica y la geoestratégica -la ubicación de Irak, el papel de Hussein, la imposición de la supremacía americana...; b) la económica -controlar recursos de la zona- y c) legitimación interna ante la sociedad estadounidense.

A este respecto, Josefa Erreguerena (2002)³⁹ explica cómo el propio presidente Bush liga la llamada *Guerra contra el Terror* al propio *Bien* que simboliza "el sistema de vida norteamericano, el capitalismo, la modernidad con sus valores. Lipovetsky explica cuales son estos valores: el hedonismo, la eficacia y la igualdad". Mientras que el *Mal* "no es claro y es justamente el centro de la discusión, el mal es ante todo el Otro, el suicida capaz de matar en nombre de Alá, de sacrificar su único valor; la vida".

1.2.1 Ulrich Beck: La sociedad del Riesgo

Todo ello encaja en el miedo intrínseco que Ulrich Beck describe en su libro *La sociedad del riesgo* allá por 1986. El autor (2002: 6) advierte de que el riesgo "es el enfoque moderno de la previsión y control de las consecuencias futuras de la acción humana", aunque su régimen se ha vuelto global. Estas tesis se materializan el 11 de Septiembre. El alemán (2008: 28) explica, de "manera algo provocativa" cómo "lo que destruye las instituciones occidentales de la libertad y la democracia no es el acto terrorista, sino la escenificación global del mismo, así como las subsiguientes anticipaciones, acciones y reacciones políticas". Así, el sensacionalismo o los discursos incendiarios son parte del juego ya que (op. cit.) "sólo si tales reacciones siguen a los hechos, se pone en marcha la carrera relámpago que es el sueño de todo terrorista: ascender de desconocido terrorista local a 'enemigo público número uno' del mundo, a 'peligro mundial', a 'estrella mundial del terror'".

Para ser más específicos, Beck⁴⁰ en un artículo generalista titulado *El mundo después del 11-S* publicado tras los atentados afirma que el terrorismo transnacional abre un nuevo capítulo en la Sociedad del Riesgo internacional. El autor señala dos trampas de esta violencia: a) el hecho de ver el mundo como una amenaza terrorista pues sólo incapacita para la acción y b) el que la citada intimidación sea instrumentalizada para ensalzar la seguridad por encima de la libertad y la democracia. En este sentido, advierte de que si "nos vemos ante la necesidad de elegir entre la libertad y la supervivencia, entonces ya es demasiado tarde, porque, siendo realistas, la mayoría de la gente optará contra la libertad". Pues "el mayor peligro no radica en el riesgo, sino en la percepción del mismo, ya que esta desata las fantasías sobre los peligros, arrebatándole así a la sociedad moderna su capacidad de acción".

³⁹ Texto *online*, no paginado.

⁴⁰ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Beck, 2001.

En este mismo campo, María Acaso (2006), en su ensayo titulado *Estas no son las Torres Gemelas*, afirma que el ciudadano occidental vive ligado al miedo. Así, mientras antiguamente este era transmitido en la Iglesia a través de sermones e imágenes de los templos, hoy lo es por transnacionales y Estados. Estos últimos, aunque también utilizan el lenguaje visual, lo hacen con mucha más repercusión gracias a las NTIC. En definitiva, la autora (op. cit.: 27) advierte de que "la mayoría de los miedos que tenemos proceden de la hiperrealidad que nos rodea, de la suma machacona de los productos que hemos englobado dentro de la cultura visual". Uno de esos terrores son los denominados "terrores culturales", formados, entre otros, por los "terrores políticos", como "a no ser occidental o a no ser pro EE.UU.". Acaso (op. cit.: 84) recuerda que justamente la potencia americana "es el país que más trabaja con el sistema de información implícita y explícita, sobre todo a través del lenguaje visual. El país que más condenados a muerte tiene coloca en la ciudad más visitada, Nueva York, la Estatua de la Libertad. En el país en que se produce gran parte de la pornografía del mundo, está prohibido hacer *top-les* en las playas".

En este sentido, y parafraseando a McLuhan, Enrique Gil Calvo (2003) titula *El miedo es el mensaje* a una de sus obras más conocidas y de las más citadas entre las publicadas en castellano sobre la relación entre percepción social del riesgo y los medios de comunicación. El autor (op. cit.: 41) propone la paráfrasis "el miedo es el mensaje" con el fin de "señalar así el principio activo de la opinión pública entendida como institución social, que es el de generar y ejercer la representación colectiva del miedo o alarma social". Este clima no puede entenderse exclusivamente como fruto de los peligros reales ni tampoco como pura creación de los *media*, ya que "ambas dimensiones se implican recíprocamente, pues el alarmismo social del riesgo percibido que los medios revelan multiplica la epidemiología colectiva del latente riesgo real" (op.cit:42).

Esta perspectiva enlaza con la teoría de *La Espiral del Silencio* formulada por la socióloga alemana Elisabeth Noelle-Neumann. Algo que Petxo Idoyaga (2012, T5) define como "la consideración de la opinión pública como instrumento de 'control social' y la capacidad de los medios de comunicación para imponerla". Y añade:

"Esta autora considera a la opinión pública como un mecanismo de control social y no como el resultado de la racionalidad y la publicidad tal como lo defendía clásicamente la Ilustración o como se reivindica que 'debe ser' desde posiciones democráticas más radicales⁴¹. La opinión pública como control social se refiere a un conjunto de normas y valores que se muestran como resultado del consenso social, promueven la integración de

⁴¹ Por ejemplo J. Habermas (1981) reivindica una consideración ética de lo que debe ser una verdadera opinión pública democrática fruto del debate racional y plural en una sociedad que debe estar bien informada para ello y no sujeta a las manipulaciones que imponen hoy los medios de comunicación. Para este autor, concepciones como la de Noelle-Neumann representan una "disolución psicosociológica" del concepto opinión pública.

la sociedad y permiten que sobre ellos se basen las acciones y decisiones institucionales. En este sentido la opinión pública actúa como un poder que amenaza con el aislamiento a quienes intenten ignorarla".

Así, Noelle-Neumann (1995:88) define la opinión pública como "las opiniones sobre temas controvertidos que pueden expresarse en público sin aislarse". Una idea que se mueve en base a dos fuentes: a) la experiencia personal y las relaciones interpersonales y b) los medios de comunicación. Es decir, según la autora, los *media* tienen una gran influencia en la opinión pública pues tienen la capacidad de neutralizar la influencia de la observación del entorno derivado de las redes entre las personas, así como de anular los análisis personales planteados desde los sistemas de creencias.

En suma, y volviendo a Gil Calvo, el autor (op.cit:43) plantea cuatro grandes parámetros que articulan la Sociedad del Riesgo global:

"la realidad objetiva, fuente última de peligro, riesgo y perturbación; las redes de interacción, próxima y distante, mediada e inmediata; los medios de comunicación, que revelan los imprevisibles riesgos percibidos contagiando miméticamente las contrapuestas epidemias sociales; y el clima de opinión propiamente dicho, que emerge como 'efecto-composición' de la complejidad interdependiente, actuando como señal de alarma que avisa sobre las posibles causas de desestabilización".

Por esta razón, que el estudio de los *quality dramas* realizado a lo largo de esta investigación gira en torno a la articulación de los cuatro parámetros citados por Gil Calvo. Es decir, más allá del texto literal de esas producciones, el estudio se centra en los discursos latentes con el fin de detectar si dentro de las tramas de ficción se ocultan los citados ejes de articulación de la sociedad del riesgo global. Es decir, en qué medida la narración velada se basa en una representación normativa de "la centralidad que cobra la opinión pública [...] como institución encargada de prevenir los riesgos sociales que resultan invisibles o permanecen ocultos" (Gil Calvo, 2003: 278).

En la historia de la investigación académica sobre los medios de comunicación, existen diferentes líneas de trabajo sobre el papel de estos en relación a la construcción simbólica de los riesgos para la sociedad, de su percepción y socialización. Aunque no es objetivo específico del presente texto, se considera de interés acercarse brevemente a la Comunicación de Riesgo. Esta es aquella orientada a hacer -representar, prevenir, incitar a actuar...- que situaciones de riesgo sean consideradas como naturales aunque algunas de ellas tengan detrás la mano humana -como el cambio climático u otras contaminantes, epidemiológicas o terroristas-.

A este respecto, Joan Luis Gonzalo Iglesia y Jordi Farré Coma (2011) presentan su *Teoría de la comunicación de riesgo*. En su análisis tiene particular interés lo que se refiere a "los modelos de la comunicación de riesgo donde realizan un detallado análisis de algunos de

esos modelos"⁴². En este sentido, los autores presentan un meta-prototipo en el que se interrelacionan comunidades, mediación y mediatización. Un esquema cercano al de los cuatro parámetros anteriormente citados de Gil Calvo que (op.cit.: 130) "sitúa en el centro la comunidad social para representar que el objetivo real de la comunicación de riesgo debería ser la construcción democrática de significado alrededor de los temas que afectan a la sociedad en su conjunto".

Además, dentro del propio análisis de los *mass media* destaca la *Teoría del Cultivo*, surgida a finales de los '60 en la norteamericana *Annenberg School of Communication* -Universidad de Pensilvania-. Se configura como una corriente centrada en la influencia de la televisión en la comprensión y representación simbólica del mundo (Idoyaga, 2012). Esta línea tiene como figura fundamental a George Gerbner que relaciona el estudio de los medios con los valores culturales, lo que conecta muy directamente con el propósito del presente texto. Pues se centra en la programación de la pequeña pantalla en su conjunto, con una gran importancia de las representaciones simbólicas que se producen en los programas de ficción.

En suma, esta perspectiva teórica defiende que el efecto de la televisión está ligado a la forma en la que los estereotipos, consumidos de manera acumulativa en el tiempo, *cultivan* una determinada visión del mundo entre sus receptores. Es decir, lo más importante es "la exposición a patrones totales más que a géneros o programas específicos" (Gerbner y otros, 1996: 36). En definitiva, se produce una *aculturación* estable con unos imaginarios -modos de ver y pensar sobre el mundo- ampliamente compartidos. Aún así, y aunque en todos se repite este proceso, se distinguen ciertas diferencias entre los espectadores. Por un lado, según la exposición al consumo se distinguen entre fuertes -*heavy viewers*-, medios -*medium*- o ligeros -*light*- surgiendo todo un abanico dentro del *diferencial de aculturación*. Otro de los aspectos son las diferencias por clase, edad, género, nivel educativo, raza,... Pese a todo ello, hay que destacar lo siguiente (op.cit.: 44):

"La idea de aculturación no se concibe como unidireccional sino más bien como un proceso gravitacional. El ángulo de dirección de la 'atracción' depende de si el grupo de espectadores y sus estilos de vida están alineados con el eje de gravedad o predominio del mundo de la televisión. Cada grupo puede tomar una dirección distinta, pero todos los grupos se ven afectados por la misma corriente principal".

Puesto que, pese a las variaciones entre personas y grupos, cabe resaltar que en un elevado consumo de televisión las alteraciones desaparecen en pro de la homogenización o *mainstreaming*. Es decir (op. cit:48)

⁴² Baste de ejemplo el *Social Amplification of Risk framework* (SARF) que se inicia en 1988 en los EE.UU., el del Campo de Acción basado en buena parte en ideas de Pierre Bourdieu, el modelo estratégico de las Relaciones Públicas o el de la Gobernanza -como el modelo STARC de la Comisión Europea o el ERIK del Federal Institute for Risk Assessment de Alemania-.

"*Mainstreaming* significa que un visionado voraz puede absorber e incluso aniquilar las diferencias de perspectiva y de comportamiento que, en términos normales, emanan de otros factores e influencias en las respuestas de grupos distintos de espectadores y que normalmente se asocian con la variedad cultural, social y política de los mismos, se ven menguadas cuando se trata de respuestas dadas por espectadores muy voraces dentro de esos grupos".

Como resultado, la televisión no sólo cultiva un modelo de creencias y conocimiento del mundo deformado sino que también produce estados de ánimo, tensiones psicológicas e incluso actitudes correspondientes a esas *television answers*. Los consumidores voraces, por ejemplo, además de percibir más violencia de la que existe, también son más propensos a sentirse víctimas de la inseguridad ciudadana y adoptan posiciones de apoyo a las medidas políticas más duras contra la criminalidad. En este sentido, se hace célebre la expresión "síndrome del mundo malo" *-mean world-* referida a la capacidad para generar percepción de inseguridad ciudadana -y hasta angustia por la misma-. Justamente una manifestación particular de ello es el fenómeno de *resonancia* que duplican el proceso de aculturación (op. cit.: 47): "donde la realidad cotidiana y la televisión aportan una doble dosis de mensajes que 'resuenan' o magnifican la aculturación".

1.2.2 Susan Faludi: La vuelta al vaquero

Volviendo al 11S, la sociedad estadounidense vive una época de luto marcada por el intento de comprender lo que muchos llamaron como la verdadera entrada al siglo XXI. Ese proceso de asimilación agita las raíces de la sociedad norteamericana que revuelve en su pasado en busca de otro acontecimiento similar para poder digerir la tragedia. A este respecto, es de gran interés para la presente investigación el pensamiento de Susan Faludi (2009) y su *Pesadilla Terrorista*, un estudio sobre las reacciones políticas y de los *media* tras los atentados. En este ensayo la autora explica que, tras los ataques, se recuperan aquellos valores de la *Guerra Fría* que proclaman la unidad de la familia nuclear. Y, con ello, la feminidad vuelve a ser reclusa al hogar mientras que la masculinidad es la encargada de defender la nación.

Esto es, se vuelve a aquella virilidad propia de los *western* que hace que, mientras se alaba la virilidad de un John Wayne que protege a su familia y a su patria, se señala a la feminización del país como parte del causante de esa debilidad. Así, la autora (op. cit.: 21) ironiza cómo "la última superpotencia que queda, un país atacado precisamente a causa de su imperialismo, respondía obsesionándose por su debilidad e ineficacia. Más curioso fue el desplazamiento de esa obsesión al reino del hogar, a la lucha sexualizada entre la

masculinidad reducida y la feminidad autoritaria". Pues se lanza así una fantasía autorizada que sólo deja dos opciones a las mujeres (op. cit.: 149):

"Podían adherirse y recibir una palmada de felicitación por someterse o podían negarse a amoldarse y sufrir las recriminaciones de la cultura y de su propia conciencia. De un modo u otro, estaban a buen recaudo dentro de las fronteras de la fantasía. Si las interpretaciones del mito entraban en conflicto con la realidad de la estadounidense media, bueno, el objetivo era cuestionar la realidad. Lo importante era restaurar el espejismo de una América legendaria en la que las mujeres necesitaban la protección de los hombres y los hombres la daban. Lo importante era derrotar al hermano invisible del mito, la humillante "pesadilla terrorista" que el 11-S había arrancado del fondo de la conciencia nacional".

En realidad, ese imaginario social que se construye no se basa sólo en las imágenes que se reciben del mundo informativo sino de la propia mediatización basada en un conjunto intertextual más amplio. Pues, como explica Miguel Ángel Huerta sobre Hollywood (2006: 18): "a estas alturas, todos somos conscientes de la importancia que tienen las películas como agentes configuradores de la percepción de la realidad, por un lado, y como documentos que nos sirven de testigos sociales y políticos, por otro". A este respecto, Stacy Takacs (2012: 18-19), basándose en el pensamiento de Raymond Williams, afirma que los discursos culturales y políticos comparten ideas, mitos, estrategias narrativas y también marcan comportamientos apropiados. En este sentido, los medios ayudan a naturalizar las relaciones de poder de una sociedad, yendo más allá de ser meras propagandas de la élite o de engaño masivo. Es decir, Takacs destaca que constituyen activamente identidades y normas sociales que aspiran a marcar la vida cotidiana de los individuos. Ideas que concuerdan, como puede verse, con las anteriormente citadas de Gil Calvo, Gonzalo y Farré e incluso las de Gerbner.

Este pensamiento está ligado al hecho de que la propia administración Bush pensara en el gigante del cine como un buen aliado para esta *Guerra contra el Terror* o incluso responsables de la CIA y el Pentágono vieran en los guionistas de ficción posibles asesores sobre los escenarios a los que se enfrentaban tras los atentados (Faludi, 2009; Huerta, 2006). En definitiva, "conocedores de la potencialidad del cine para moldear las conciencias, los dirigentes del país quisieron contar con Hollywood para que los ciudadanos les llegaran mensajes que se consideraban adecuados" (Huerta, 2006: 22). De esta forma, en las semanas posteriores al ataque, la capital mundial del cine borra todo rastro de crudeza y apuesta por un tipo de películas más ligeras que dejan paso a una serie de producciones conmemorativas (Dixon, 2004). En resumen, la televisión tiene especial relevancia ya que, como apunta Concepción Cascajosa (2005a: 180), reacciona con su característica inmediatez. Por ello, en un primer momento, se basa en "ofrecer aquello que necesitaba el pueblo norteamericano en esos momentos: fuerza y consuelo".

De hecho, el 11S no tiene sólo un impacto literal en la cultura popular norteamericana sino que, en gran medida, también impregna su idiosincrasia. Así, como explican Fernando de Felipe e Iván Gómez (2011: 190) a lo largo de su libro *Ficciones colaterales*, las series se convierten, de forma más o menos metafórica, más o menos veraz, más o menos ideologizada, en crónicas y reflexiones de la actualidad. Y uno de los mensajes más destacados tras los atentados de Nueva York es justamente el del miedo:

"Que el miedo sea el mensaje es algo que resulta especialmente preocupante cuando el canal elegido para ello es el de las emociones a flor de piel. Una piel que se vuelve peligrosamente fina e irritable en cuanto se tocan temas que tienen que ver con la identidad nacional, religiosa, étnica, ideológica, cultural o política [...] con 11-S de por medio o sin él, más que a un hungtingtoniano *choque de civilizaciones*, a lo que nos enfrentamos en la actualidad es a un auténtico *choque de mentalidades* (y hasta de *imaginarios*, añadiríamos nosotros)".

Así mismo, en ese papel de amplificar la magnitud de los atentados —o su riesgo— tiene mucho que decir la ficción de la pequeña y gran pantalla estadounidense. Siempre permeables al contexto, sus creadores no tardan en introducir reflejos de la realidad que llegan a convertirse en una parte intrínseca de la narración de muchas de ellas. Durante los últimos años, el goteo de personajes que hacen alusión a aquellos ataques es constante. Así, el espectador contempla a Ryan Hardy (Kevin Bacon) lamentar la muerte de su hermano bombero durante el 11S (*The Following*); a un desesperado Mac Taylor en la zona cero llorando la pérdida de su esposa (*CSI: Nueva York*); a Martin Bohm visitar la tumba vacía de su compañera que trabajaba en la Torre Norte (*Touch*); incluso la reaparición de las emblemáticas Torres en un universo donde los políticos tomaron decisiones diferentes aquel día (*Fringe*)...

No obstante, estas referencias explícitas no son las únicas que parecen desarrollarse en el seno de las series. Pues, a partir de ese ataque, la televisión norteamericana queda marcada por la sombra del miedo y sus consecuencias. Bien sea a través de la necesidad de salvar el país a contrarreloj (*24*, *Héroes*, *Homeland*); de capturar a un malvado criminal (*The Killing*), o simplemente exterminarlo (*Dexter*). O bien a través de recrear un mundo postapocalíptico por invasiones alienígenas (*Falling Skies*), holocaustos zombies (*The Walking Dead*) o experimentos científicos (*Revolution*), o simplemente recordar que en nuestra realidad no hay sitio para los finales felices (*Érase Una Vez*). Algo que convierte a estas creaciones en un objeto de estudio de gran interés (Bogs y Pollards, 2006; Cascajosa, 2003, 2005, 2006, 2007; De Felipe y Gómez, 2011; De la Torre, 2006; Dixon, 2004; Frezza, 2009; Grandío, 2009; Gómez, 2009; Grandío, 2011; Huerta, 2006, 2008, 2009; Sánchez-Escalonilla, 2009; Takacs, 2012; Tous, 2010...). Pues, en definitiva, "en la ficción audiovisual del siglo XXI ya no quedan gestos ni decisiones inocentes" (Fernández y

Menéndez, 2011: 11). Y en todo esto, el mundo de la ficción tiene mucho que decir por su capacidad para generar miedos.

De manera análoga, como defiende Miguel Angel Huerta (2006: 145), la industria del entretenimiento cuenta con la habilidad para crear temores compartidos socialmente. Como resultado, en los EE.UU., "los grandes estudios han manipulado proverbialmente el material de las inquietudes colectivas para transformarlo en un espectáculo fácil de asimilar". Y, con ello, "el trazo de los discursos que se percibe en géneros aparentemente intrascendentes invita a la reflexión sobre la red de cruces que se crea entre los textos fílmicos y los contextos en los que aquellos emergen". En definitiva, algo que lleva al pensamiento de García Canclini (2001b: 6) que advierte:

"Conformamos, a través de imágenes, nuestra sociedad y lo que sucede en relación con otros, no nos movemos sólo con lo empíricamente verificable con respecto de los otros, sino también con suposiciones y conjeturas. Siempre ha sido así. Pero tal vez en esta época vivimos la mayor tensión entre conocimientos científicos de lo social, de lo comunicacional, y al mismo tiempo una vastedad de mundo, una opulencia de información, imágenes, referencias de muchas culturas que nos hacen experimentar un vértigo sólo nombrable con metáforas o abarcable a través de narrativas. Si usamos metáforas y relatos en parte es para evitar perdernos en la dispersión del sentido, pero a su vez, como dice Alain Mons, ese ordenamiento es siempre una delimitación textual".

1.3 MARCO TEÓRICO

NUMBER THREE: *What would you have us do, Gaius?*

GAIUS BALTAR: *Leave. Pack up your centurions, and go. Please. Go.*

NUMBER THREE: *And then what? What would you do if we really just left you here? You'd live out your lives in peace and never trouble yourselves with thoughts of us again? Or would you raise your children with stories of the Cylon, the mechanical slaves who once did your bidding, only to turn against you? Killers who committed genocide against your race, the occupiers of this city until we just ran away? Would you tell them to tell the story to their children, and to their children's children, and nurse a dream of vengeance down through the years so that one day they could just go out into the stars and hunt the Cylon once more?*

GAIUS BALTAR: *Blood for blood ...has to stop one day.*

(*Battlestar Galactica, 304: Exodus Part 2*)

En las páginas anteriores, se ha realizado una primera aproximación teórica al caso de estudio desde el doble contexto de este análisis. Por un lado, con una reflexión sobre el momento de esplendor que viven los llamados dramas de calidad en un periodo revulsivo para la televisión abordando reflexiones como el concepto de *Edad Dorada* de Robert Thompson o el *transmedia storytelling* de Robert Jenkins. Por otro, a través de un acercamiento al entorno político y social ligado a la huella del 11S en los EE.UU. con autores como Ulrich Beck -especialmente su concepto de la Sociedad del Riesgo- o Susan Faludi -y su ensayo sobre el impacto del mismo en la sociedad norteamericana-.

No obstante, para poder comprender estos productos culturales también es necesaria una mirada epistemológica que abarque tres de las dimensiones que se retuercen en el interior de los medios de comunicación: la cultural, la económica y la política. Por ello, a lo

largo del siguiente apartado se va a realizar un breve recorrido a través de las tres corrientes que se consideran fundamentales para el presente texto. Una apuesta por un esquema multidisciplinar con tres perspectivas críticas que aportan una base teórica tanto a la cultura -gracias a los Estudios Culturales-, la economía -la Economía Política de la Comunicación y la Cultura- y la ciencia política -con la Teoría Crítica Feminista-.

1.3.1 Estudios Culturales

La convergencia entre comunicación y cultura despierta el interés de la comunidad investigadora desde la Gran Bretaña industrial del siglo XIX. Pensadores como Matthew Arnold, Thomas Carlyle, William Morris o Frank Raymond Leavis encuentran en la literatura inglesa una fuente de estudio de gran relevancia social que lleva a los llamados *English Studies*. En consecuencia, se genera una tendencia que abre las puertas a cuatro figuras que serán conocidas como los *founding fathers* de los Estudios Culturales (a partir de aquí EC): Richard Hoggart, Raymond Williams, Edward P. Thompson y Stuart Hall. Todos ellos encargados de articular esta nueva corriente a través del *Centro de Estudios Culturales Contemporáneos –Centre of Contemporary Cultural Studies (CCCS)-*. De manera que se origina un amplio y complejo análisis sobre la cultura altamente permeable al contexto sociopolítico -como se puede consultar en el brillante estudio de Armand Mattelart y Erik Neveu titulado *Introducción a los estudios culturales* (2004)-.

Sin profundizar en dicha evolución, cabe señalar cómo los EC agrupan una amalgama de investigaciones que versan sobre el término cultura, prestando especial atención a la relación de esta con el poder. Aunque el citado término cultura tiene un significado muy amplio, se puede tomar la definición de Roberto Grandi (1995: 95) "como el conjunto de las formas de la actividad humana que se manifiestan en el interior de todas las actividades sociales y en sus recíprocas relaciones". La propia complejidad de este vocablo parece colarse en el espíritu de los EC ya que, en su interior, conviven teorías y metodologías de diversas disciplinas de Humanidades –como filosofía o la literatura-, Arte, Ciencia y Tecnología –como arquitectura- o Ciencias Sociales -como antropología, economía, politología, psicología o sociología–, lo que lo convierte en un marco de análisis totalmente diferente a otros más convencionales.

Se debe agregar que sus objetos de estudio también son diversos y se centran, a menudo, en explorar temas como clase social, etnias –fenómenos como inmigración o racismo-, género, subculturas y culturas populares, o el consumo de productos culturales – cine, literatura, música, publicidad, televisión...-. Todo ello relacionado con ideas como

ideología, identidad, hegemonía o resistencia desde una perspectiva crítica. El hecho de beber de diversas disciplinas y teorías sin adecuarse por completo a ninguna de ellas es planteado como un puzle metodológico ya que "buscan entender no sólo las organizaciones del poder, sino también las posibilidades de supervivencia, lucha, resistencia y cambio" (Grossberg, 2009: 17).

En consecuencia, este enfoque se presenta, así, como un atractivo paraguas teórico de la presente investigación ya que coloca en el centro del análisis el estudio de la cultura a través de unos productos tan extendidos como son las series de televisión. Además, proporciona herramientas epistemológicas para poder diseccionar los mensajes que estas albergan y para ponerlos en relación con el contexto cultural, político y social ligado a la huella dejada por los atentados del 11S con temas tan recurrentes como identidad, ideología o globalización. Unas ventajas a las que se suman el dinamismo y la flexibilidad de este campo que dota al estudio de una perspectiva multidisciplinar que ayuda a abordar las dos dimensiones que más adelante se van a plantear *-la cultura del miedo y una sociedad conservadora-*. Más aún, encaja en la doble mirada desde el campo de la comunicación audiovisual y de la ciencia política que se establece por mi propia formación académica.

A este respecto, hay que mencionar que el teórico paquistaní Ziauddin Sadar (2005), ayudado por el ilustrador Borin Van Loon, en su *Estudios Culturales para Todos* alerta de que, más que una disciplina, "son un término colectivo para significar empeños intelectuales diversos y con frecuencia enfrentados que abordan numerosas cuestiones y que abarcan posturas teóricas y políticas distintas" (op.cit.: 8); algo que hace que algunos lo definan como una antidisciplina. Aunque su definición sea escurridiza, Sadar también recopila una serie de características de los mismos (ap.cit.: 9):

- Se centran en el estudio en términos de prácticas culturales y de su relación con el poder, buscando formular las relaciones de poder y cómo estas influyen en la cultura.
- Estudian la cultura siempre dentro de su contexto político y social.
- La cultura siempre tiene dos funciones: es objeto de estudio y espacio de crítica y acción política.
- Buscan exponer y conciliar la división del conocimiento para superar la fragmentación entre el conocimiento tácito –intuitivo, basado en las culturas locales- y el objetivo –supuestamente universal-. Entienden que hay una identidad e interés común entre el conocedor y lo conocido, el observador y lo observado.
- Siguen una evaluación moral de la sociedad y una línea radical de acción política. Es decir, buscan comprender y cambiar las estructuras de dominación, en especial dentro de las sociedades capitalistas.

Precisamente, basándose en estas características de los EC que señala Sadar se pueden encontrar un claro paralelismo entre estas y el análisis que se desarrolla en el presente texto:

- Relaciones de poder y su impacto en la cultura: Análisis de la carga ideológica de los mensajes de las series de televisión, pertenecientes a grandes conglomerados empresariales de la industria norteamericana. Se presta especial atención al concepto del miedo y a su impacto en la propia concepción y organización de la sociedad.
- Contexto político y social: Estudio del impacto de las consecuencias del 11S en estos textos populares.
- Objeto de estudio, espacio de crítica y acción política: Este estudio abre un espacio de reflexión crítica sobre el tipo de mensajes presentes de las series de televisión y su relación con la ideología dominante. Y busca poner sobre la mesa la importancia del desarrollo de una actitud crítica en torno a los productos de entretenimiento.
- Conocimiento tácito y el objetivo: En este sentido, los *quality dramas*, en general, y *Lost*, en particular, son productos culturales muy ligados a lo popular. Además, el hecho de ser un texto tan cercano hace que la propia posición ante la investigación sea como científica a la par que como receptora.
- Evaluación moral y acción política: Se busca detectar las estructuras de dominación y, si bien la intención de subvertirlas podría considerarse demasiado ambiciosa, al menos fomentar el pensamiento crítico sobre la realidad. Y apostar por una mayor educación de la ciudadanía para autogestionar los mensajes que llegan desde los medios de comunicación.

Ideología dominante

Acercarse al mundo de las ideas presentes en los productos culturales significa también aproximarse a la relación entre cultura y poder y, con ello, al concepto de ideología. Pues, como afirman Mattelart y Neveu (2003: 61) para entender los contenidos ideológicos hay que comprender "en qué medida los sistemas de valores, las representaciones que contienen, intervienen para estimular procesos de resistencia o de aceptación del *statu quo*". Así como "en qué medida discursos y símbolos le otorgan a los grupos populares una conciencia de su identidad y de su fuerza, o participan del registro 'alienante' de la aquiescencia a las ideas dominantes".

Más aún, Enrique E. Sánchez Ruiz (1985: 21-22) explica que una de las dimensiones de los medios de comunicación es justamente la ideológica. El autor recuerda que los medios lanzan mensajes capaces de configurar discursos con "significaciones de sentido sociales". Cuando estos son decodificados e incorporados a los procesos sociales de comunicación-significación surge un proceso ideológico: "tiene entonces, necesariamente, dimensiones políticas: desde esta perspectiva, lo que producirán los medios, a través de tales procesos, es consenso y legitimación de las estructuras sociales, económicas y políticas dominantes, participando así en un proceso hegemónico".

En una perspectiva similar, Pedro Ibarra y Petxo Idoyaga (1998: 158) destacan cómo para abordar el término ideología es necesario apuntar a los sistemas de creencias:

"Hablar de ideología exige remitirse a sistemas de creencias o sistemas de representación (S. Hall 1998: 45) que tienen como función reproducir sistemas de dominación (de la dominación, que se ejerce para generar o mantener la desigualdad, las desigualdades). Y hablar de procesos de significación remite a su construcción discursiva para poder constituirse socialmente. La ideología pretende mantener unas determinadas dominaciones/desigualdades y para ello se vale en la elaboración del discurso de estrategias de construcción simbólica que a su vez resultan funcionales para los modos de operar típicos de las ideologías, para sus exigencias estratégicas centrales. Defender una situación de dominación, de desigualdad, exige presentarla como legítima (modo de operar) y para legitimarla es necesario describir esa realidad como racional, o como universal o como formando parte de una narración, de un gran relato histórico (estrategias de construcción simbólica). Damos por supuesto que existen personas, grupos o instituciones que, al estar interesados en mantener situaciones de dominación son emisores de discursos ideológicos que pretenden legitimarlas. Los canales por los que se produce la transmisión de esos discursos son diversos. Consideramos indiscutible que uno de los principales es el de los medios de comunicación".

Sin ánimo de entrar en los debates en torno al término *ideología dominante*, es de interés detenerse brevemente en esta concepción a través de una de las reflexiones más interesantes sobre el análisis de ideología y medios de comunicación: *Para leer al pato Donald*. Este estudio de las historietas de Disney realizado por Ariel Dorfman y Armand Mattelart durante los años '60 revela la presencia reiterada de la doctrina burguesa –capitalismo e imperialismo– en la cultura infantil. Ya el prólogo, redactado por Héctor Schmucler, explica cómo los medios de comunicación de masas se configuran como uno de los instrumentos fundamentales en la reproducción de la ideología dominante. Una ideología que queda definida así a lo largo del texto (Dorfman y Mattelart, 2005: 91):

"Toda realidad puede entenderse como la incesante interacción dialéctica entre una base material y una superestructura que la representa y la anticipa en la cabeza de los seres humanos. Por ende, los valores, las ideas, las "visiones del mundo", y las actitudes y comportamientos diarios que los acompañan hasta en sus gestos más mínimos están articulados según la forma concreta en que los seres humanos se relacionan socialmente entre sí para poder producir y vencer la naturaleza. Es la necesidad de representar coherente y fluidamente en la cabeza y en las diversas prácticas emocionales y racionales humanas la base material que permite al hombre [a las personas] subsistir y desarrollarse. Desde el momento en que un ser humano se halla inserto en un sistema social determinado —y por lo tanto desde su gestación y nacimiento— es imposible evadir esta necesidad de hacer y ser conciencia desde su materialidad. En toda sociedad, donde una clase social es dueña de los medios de producir la vida, también esa misma clase es la propietaria del modo de producir las ideas, los sentimientos, las intuiciones, en una palabra el sentido del mundo. Para la burguesía, en definitiva, se trata de invertir la relación real entre base y superestructura: las ideas producen la riqueza por medio de la única materia que les queda limpia: la materia gris y la historia pasa a ser la historia de las ideas".

Esa "interacción dialéctica entre base material y superestructura" va a ser de interés en el presente texto a propósito de los debates entre EC y Economía Política de la Comunicación y la Cultura. Pero, por el momento, esta observación sirve como punto de partida para entender cómo la ideología interacciona con las producciones culturales al

poner en relieve el poder de la imagen como conformadora de identidades y realidades desde un marco de imperialismo cultural. De esta forma, el concepto de ideología dominante se considera fundamental pues se desprende que la doctrina hegemónica en este contexto repite las tesis del neoliberalismo económico y, con él, del conservadurismo a nivel cultural, ético, político y social. Algo esencial si se entiende que la identidad "está manejada y controlada por las industrias culturales de la comunicación de masas, que han transformado la comprensión del mundo y el lugar de los poseedores individuales de identidad dentro del mismo" (Gilroy, 1998: 65).

Aún así, como recuerdan Ibarra e Idoyaga (1998: 2) no significa creer que las ideologías "sean sólo el resultado de una actividad discursiva (persuasiva)". Sino que, mayoritariamente, "se inscriben en las propias estructuras del sistema social y político. Sin embargo, una buena parte del pensamiento tradicional de la izquierda ha insistido en aquella idea y ha tratado de explicar la subordinación ideológica como mero resultado del adoctrinamiento persuasivo". Con todo, cabe recordar que los mensajes no se inyectan directamente en la retina del espectador, como rezaba la *Teoría de la aguja hipodérmica*, sino que el texto es tamizado gracias a la capacidad decodificadora del receptor como señala Stuart Hall en su *Encoding and Decoding in Television Discourse* (1980). Con este artículo fundamental, el autor enfoca el proceso de comunicación en torno a cuatro etapas articuladas entre sí por las relaciones de poder institucionales: a) la producción; b) la circulación; c) la distribución o consumo, y d) la reproducción. Por tanto, la audiencia es a su vez receptor y fuente del mensaje (Mattelart y Mattelart, 1997). En este sentido, aunque plantea que los medios están claramente ligados a la ideología dominante con códigos hegemónicos que intentan controlar la decodificación del mensaje, el jamaicano destaca cómo un mismo texto puede tener diferentes interpretaciones gracias a la capacidad decodificadora del receptor -dominante, negociada y de oposición- (Hall, 2004). Aunque este sólo será el primer paso para entender a la audiencia como un ente activo, esta investigación impacta de lleno en la forma de enfocar los estudios de los medios y abre una nueva vía de análisis, baste de ejemplo los etnográficos.

En particular, es David Morley el que abre una tendencia en los estudios etnográficos a conceder una mayor independencia al receptor, aunque, en un principio, no se olvida de la desigualdad discursiva entre emisor y espectador. Pero esa visión sobre la *soberanía del receptor* toma fuerza en Europa con autores como Ien Ang y se amplía notablemente con la expansión internacional de los EC, siendo fundamental las aportaciones de John Fiske. Abanderando la corriente norteamericana, más despolitizada y alejada de la influencia de la

ya débil izquierda política y sindical europea, da más poder al público al apostar por el concepto de resistencia (Quirós, 2004). El académico británico acuña el término *democracia semiótica* para explicar cómo el espectador es capaz de extraer sus propios significados y placeres de los productos culturales, algo que le hace no sucumbir ante el sistema cultural dominante. Es decir, Fiske (1987:12) apuesta por un lector activo capaz de jugar con textos polisémicos: "La cultura es un proceso de construcción de sentido en el que la gente participa activamente; no es un conjunto de significados preformados de antemano e impuestos a la gente".

Más aún, la pluralidad de significados de un texto, eso que algunas investigaciones defienden como *polisemia textual*, y la independencia del receptor, del *público activo*, es un debate que se va a insertar en el corazón de los EC. Así, autores como James Curran (1997: 85) tacha de "giro revisionista" a una corriente que acusa de "reinventar la rueda". Pues entiende que las tesis sobre la independencia del espectador para reinterpretar los mensajes según sus sistemas de creencias están ya presente en las investigaciones de Lazadsfeld y otros fundadores de las *Mass Communication Research* de los años '60. En otras palabras, critica las tesis de Fiske y, en especial, su *democracia semiótica* (op. cit.):

"Su reciente celebración de la 'democracia semiótica' en la cual las personas provenientes de una 'vasta y cambiante gama de subculturas y grupos' construyen sus propios significados dentro de una economía cultural autónoma abraza con entusiasmo los temas centrales del liberalismo acerca de la soberanía del consumidor".

En esta línea, Petxo Idoyaga (2009: 337-339), en una reflexión sobre el libro de Morley, *Medios, modernidad y tecnología*, recuerda que aunque el autor fue pionero en ese *giro etnográfico* de los EC, lo cierto es que siempre se mostró muy crítico con el nivel de autonomía del receptor tras la bandera de la "soberanía del consumidor". En este sentido, Idoyaga apunta:

"no hay en Morley coincidencia con tal argumentación, ni tampoco con su corolario relativista de que la realidad no existe y que todo es un "texto" ("simulacro" diría Baudrillard) interpretado socialmente cuyo escenario son los medios, la televisión y hoy Internet. Desde la primera parte del libro ("La geografía de la modernidad y la orientación del futuro"), Morley recurre a autores como Todorov, Ahmad y otros para advertir sobre el relativismo excesivo en algunas teorías culturales contemporáneas".

En suma, aunque la mirada de Fiske es una perspectiva a tener en cuenta en muchos de los productos culturales en los que, como *Perdidos*, hay una apuesta por una narración transmedia y, en consecuencia, la implicación del consumidor es muy alta, se debe tener en cuenta que la visión de este autor puede llevar a una ausencia de crítica hacia los sistemas de dominación. Una idea que queda resumida con la expresión "el consumidor rey, héroe de la postmodernidad" de Armand Mattelart y Érik Neveu (2004: 147-148) que denuncian

que la "marginación" del ciudadano en pro del consumidor deviene de las nuevas concepciones sobre los actores de la producción, el mercado, el Estado, los cambios en el seno del Estado nación, así como un nuevo paradigma del consumo marcado por el postfordismo. Resumiendo (op.cit.): "El encerramiento del acto de resistencia en el acto de consumo y el enaltecimiento ingenuo de la "sociedad de la información" dejan en la penumbra el análisis de los grupos económicos, profesionales y actores cuyas interacciones configuran los usos y arquitecturas de las tecnologías de la comunicación y la información".

Latin American Cultural Studies

Una de las vertientes más prolíferas de los EC a partir de los años '80 es la llamada Estudios Culturales Latinoamericanos (a partir de aquí, *ECL*). Una corriente ligada con la irrupción y el *boom* de las investigaciones sobre la globalización, así como con el desplazamiento del paradigma determinista hacia el marxismo gramsciano -poniendo en el centro la hegemonía como motor de la transformación social revolucionaria-. Pues los ECL se desenvuelven como un movimiento autónomo, a caballo entre la tradición crítica latinoamericana y las escuelas de pensamiento europeo y norteamericano, marcado por el propio contexto cultural, político y social. Es decir, sus estudios se centran en sus propias problemáticas y realidades.

Como resultado, frente a los análisis anglosajones mayoritariamente centrados en procesos relacionados con la cultura de masas, los ECL se preocupan de la historia latinoamericana, especialmente en la época colonial y en la primera mitad del siglo XX. O lo que es lo mismo, la "producción simbólica de la realidad social latinoamericana, tanto en su materialidad, como en sus producciones y procesos" (Ríos, 2002: 247). Por ello, tienden a mirar hacia las producciones latinoamericanas frente a las tesis del Imperialismo Cultural. Una mirada en la que tiene más peso el simbolismo y la identidad que el control de las fuerzas productivas (Quirós, 2004).

Otra peculiaridad de los ECL descansa en la importancia de las clases populares -y sus culturas- que pasan a tener un papel más activo e independiente frente a las ideologías hegemónicas -pese a que el concepto de hegemonía ideológica sigue siendo central-. De esta forma, Boñalaño y Mastrini (2001: 69) explican que se cuestiona el estructuralismo sociológico de las teorías de la dependencia cultural que afirman que los medios son elementos de dominación ideológica "en la medida que la cultura popular tiene autonomía y que la recepción de los productos de la cultura de masas es hecha según sus propias visiones del mundo".

Así mismo, es necesario detenerse en el pensamiento de dos autores, Nestor García Canclini y Jesús Martín Barbero, que estudian la relación entre comunicación y cultura, aunque no siempre se sienten cómodos en el cajón de los EC. El primero de ellos, muy influenciado por los textos de Bourdieu o Gramsci, aborda temas sobre los fenómenos culturales, como la hibridación, la desterritorialización o las comunidades de consumidores, desde una visión transdisciplinaria. Es decir, la cultura de élite a través del arte y literatura; la de masas con las ciencias de la comunicación y sociología, o la popular con la antropología y estudios del folclore (García-Bedoya, 2005). Por ello, su *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad* (1990) es de especial interés en el presente texto pues es una obra que deja especial huella en los debates de los ECL ya que realiza un análisis del concepto cultura en América Latina. El libro versa sobre la importancia de la modernidad y de cómo las culturas se cruzan en ella con sus consecuentes transformaciones, especialmente en relación al fenómeno de la globalización.

De esta forma, como explica Martín-Barbero (1991: 3), *Culturas Híbridas* arranca desde una perspectiva sociológica de la modernidad para hacer un balance "de lo que significa la crisis de las vanguardias y la reorganización del mercado cultural en torno a una lógica cada día más alejada de las 'bellas artes', mientras la estética moderna se transforma postmodernamente en ideología para consumidores". El análisis mezcla cruces teóricos y metodológicos incluyendo perspectivas que van de la industria a la comunicación o al consumo, plantea un mundo basado en una telaraña cultural donde no es posible encontrar una cultura pura sino que siempre están entrelazadas con otras culturas que crean, a su vez, nuevas estructuras y todo ello lo resume con el término hibridación (García Canclini, 1997).

De hecho, en la presente investigación también es fundamental el concepto de globalización ya que *Perdidos*, al igual que otros *quality dramas*, es una producción que enraíza en la sociedad norteamericana pero que se juega en un tablero mundial. En el caso de la serie de J.J. Abrams, se recrea un espacio utópico global en el que se mezclan culturas, etnias, lenguas, nacionalidades e incluso épocas, todo ello en la que parece ser el último islote invisible. Una recreación que traspasa la trama a través de una relación entre productores y seguidores que se desarrolla a nivel internacional. De esta forma, volviendo a García Canclini (2000), el autor recuerda cómo la globalización es un proceso devenido de la internacionalización -que comienza en el siglo XVI con las navegaciones de los europeos, más tarde colonización, y la consiguiente expansión de la cultura, las lenguas y la religión europea- y de la transnacionalización -ligada a la independencia de las empresas multinacionales de las regulaciones estatales, así como otros flujos también los migratorios-.

Un fenómeno que conlleva una serie de transformaciones económicas y culturales que se complementan con el desarrollo tecnológico de las últimas décadas.

En suma, el *boom* en los satélites y la informática impacta directamente en los modelos de producción. Algo que acelera la mundialización de unos mercados y sistemas financieros que apuestan por la producción deslocalizada. Estos cambios, a su vez, ayudan a expandir una cultura popular a nivel internacional donde consumidores de diferentes países y estilos de vida desarrollan un imaginario común en base al cine, la música, los deportes y la moda. Para el argentino, todo ello ayuda a acelerar esas "dependencias recíprocas" de las que habla Beck (1998) y que se habían iniciado ya con las citadas internacionalización y transnacionalización. Así, esta nueva concepción de consumidor y productor global también tiene su impacto ya que, por un lado, vuelve obsoletas ciertas regulaciones de los Estados tanto culturales como económicas y, por otro, crea una competitividad internacional que es aprovechada para reducir costos.

Es decir, las empresas se asientan en diferentes mercados y territorios ligados a través de redes y sin estar sometidos a ningún país. Con ello, se mueve la oferta y demanda de empleo que, a su vez, promueven los flujos migratorios y una mayor interconexión entre naciones. En consecuencia, a través de este proceso, no se da una relación en la que se sustituyan las culturas nacionales por las imperiales, sino que las culturas se entrelazan tejiendo una tela de araña mundial en el que la pureza deja paso a las hibridaciones. Así, García Canclini explica (2000:6):

"En los campos culturales no predomina simplemente la mercantilización y uniformación de bienes y mensajes. Más bien se aprecia una tensión entre las tendencias homogenizadoras y comerciales de la globalización, por un lado, y, al mismo tiempo, la valoración del arte y la informática como instancias para continuar o renovar las diferencias simbólicas. Pero esta tensión no tiene el aspecto de la antigua oposición entre cultura popular y de élite. Las distinciones se construyen entre quienes acceden a la televisión abierta y gratuita, casi siempre sólo nacional, o quienes poseen cable, Direct TV, antenas parabólicas y recursos informáticos para comunicarse. La disyuntiva entre cultura de élite y popular tiende a ser reemplazada por la distancia entre informados y entretenidos, o entre quienes tienen capacidad de memoria manteniendo el arraigo en culturas históricas (sean cosmopolitas o de tradición local) y quienes se dispersan en el vértigo de consumir lo que los medios comerciales y la moda consagran cada semana y declaran obsoleto a la siguiente".

Por otra parte, hay que destacar las aportaciones de Jesús Martín-Barbero que en 1987 publica *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*⁴³. El autor (1998: 9) se sitúa en un marco propio que "busca dar cuenta de las formas/instituciones que toma la comunicación en cada formación social, de las lógicas que rigen los modos de mediación

⁴³ Una obra fundamental con diversas versiones. En el presente texto se hace uso básicamente la de 1998, especialmente su Prefacio que resulta de gran utilidad para esta investigación.

entre el ámbito de los recursos, la organización del trabajo y la orientación política de la comunicación y, por último, de los usos sociales de los productos comunicativos". Su visión de los medios está más ligada a una perspectiva culturalista más que estructuralista y versa sobre el paradigma de las mediaciones que recoge en su obra.

No obstante, el término mediación en sí mismo no es novedad en torno a los medios de comunicación. Guillermo Orozco Gómez (1998: 93) confirma cómo desde los años '70 se puede encontrar este concepto en la literatura anglosajona en los procesos de ver la televisión entendida como intervención, es decir, como acciones conscientes de educadores y comunicadores para modificar la recepción. Ya en los años '80, destaca la aportación de Martín Serrano que diferencia dos tipos de mediación: la estructural que se refiere a la capacidad de los *mass media* para crear su apreciación de los hechos sociales y la cognitiva o la suficiencia de los medios para dar una orientación determinada a los contenidos. La contribución de Martín-Barbero a este respecto lleva a diferenciar entre el terreno de los medios y de la cultura y reubicar las mediaciones en la producción comunicativa y la cultura. Todo ello no significa que el autor olvide la importancia de los media sino que permite analizar los usos sociales de la comunicación a partir de prácticas sociales cotidianas.

Desde esta perspectiva, Martín-Barbero traza un nuevo mapa de las mediaciones para intentar resolver las nuevas problemáticas en torno a comunicación, cultura y política, totalmente salpicadas por la expansión de las NTIC. De este modo, mediación se relaciona con las formas, condiciones y espacios donde los medios de comunicación son producidos y consumidos (Quirós, 2004). Es decir, la comunicación de masas se plantea como un ágora en el que los diferentes actores sociales interactúan a través de un sistema de dualidades que van de la confrontación a la negociación o de la hegemonía a la resistencia. Un espacio donde se tejen redes de poder y de producción cultural. Por ello, el nuevo mapa de Martín Barbero refleja el cambio entre las conexiones entre las los *Formatos Industriales* y las *Matrices Culturales*; así como de las *Lógicas de Producción* y las *Competencias de Recepción*. Una conexión que se explica de esta forma según sus palabras (op. cit.: XVI):

"El esquema se mueve sobre dos ejes: el diacrónico, o histórico de larga duración -entre matrices culturales (MC) y formatos industriales (FI)-, y el sincrónico: entre lógicas de producción (LP) y competencias de recepción o consumo (CR). A su vez, las relaciones entre MC y LP se hallan mediadas por distintos regímenes de institucionalidad, mientras las relaciones entre MC y CR están mediadas por diversas formas de socialidad. Entre las LP y los FI median las tecnicidades, y entre los FI y las CR las ritualidades".

El mapa de mediaciones de Martín-Barbero tiene unos objetivos de análisis que van más allá de los definidos para esta investigación, pero hay ciertos conceptos que están muy presentes. Así:

- **MATRICES CULTURALES/FORMATOS INDUSTRIALES:** Esta relación exige entender los espacios de *negociación* entre discursos hegemónicos y los subalternos, ideas presentes en los EC así como en otras corrientes como la semiótica interpretativa de Eco (1981, 1995). Todo ello da hoy lugar a los que Martín-Barbero llama *asimetrías comunicativas* que implican estrategias de anticipación tanto en los productores como en los espectadores. Esta dinámica de anticipación interpretativa es muy importante en *Perdidos*, donde las estrategias de *marketing viral*⁴⁴ se combinan con el juego de un público que construye paralelamente la historia.
- **MATRICES CULTURALES/COMPETENCIAS DE RECEPCIÓN/LÓGICAS DE PRODUCCIÓN.** Martín-Barbero confronta la sociabilidad y la institucionalidad. Así, la primera se refiere a la trama de las relaciones humanas y los usos de la comunicación. Es decir, es una perspectiva de fines, de búsqueda de reconocimiento. Por otro lado, la segunda se refiere a la regulación de los discursos que el Estado utiliza para dar estabilidad al orden constituido, mientras que la ciudadanía trata de reconstruir lo social. O, en otras palabras, los medios de producción de discursos públicos que hoy están hegemonizados por los intereses privados de mercado. Algo fundamental en *Perdidos* y otros *quality dramas* a la hora de definir quienes rigen los principales conflictos.
- **LÓGICAS DE PRODUCCIÓN:** Interesantes en tres niveles: la estructura empresarial -economía y también rutinas productivas-, su competencia comunicativa -que incluye su capacidad de construir audiencias- y su competitividad tecnológica o de innovar en los *Formatos Industriales* para favorecer "operadores perceptivos y destrezas discursivas". El análisis de la TED, su capacidad para crear públicos y de aprovechar las NTIC para nuevas experiencias de praxis culturales, son aspectos que han llamado particularmente la atención en relación a *Perdidos*.
- **MEDIACIÓN DE LAS RITUALIDADES/FORMATOS INDUSTRIALES:** La primera remite al nexo simbólico que sostiene toda comunicación a sus anclajes en la memoria. Sus ritmos y sus formas, sus escenarios de interacción y repetición. En su relación con los *Formatos Industriales* -discursos, géneros, programas, parrillas-, las *Ritualidades* construyen "gramáticas de la acción" del mirar, del escuchar, del leer (Martín-Barbero, 2010: XXVIII). Además, en el caso de *Perdidos* interesa analizar cómo los rituales articulan la relación con la memoria cultural y crean ruptura con ella, a través de separaciones espacio-temporales que pretenden establecer un nuevo marco de ritualidades. ¿Dónde está y qué alcanza la continuidad (o no) en los rituales de nuevo valores o contravalores de esta serie? En ese sentido, muchos elementos de ruptura de ese encadenamiento -*flashback*⁴⁵, *flashforwards*⁴⁶...- forman parte de las *gramáticas de la acción* audiovisuales. ¿Es *Perdidos* una repetición de ello, o representa, a su vez una ruptura con las formas de la narratividad? En esta tesis no se pretende realizar un análisis textual ni semiótico exhaustivo de la teleserie; pero sí se va a incorporar el análisis de algunos elementos de ruptura del Espacio y Tiempo que resultan novedosos -al menos aparentemente-. Por otra parte los propios EC son propicios a incorporar este tipo de metodologías analíticas.

⁴⁴ GLOSARIO: *MARKETING VIRAL*: Mercadotecnia orientada a sacar el máximo partido posible a espacios virtuales como las redes sociales. Se busca destapar el boca a boca mediante la web.

⁴⁵ GLOSARIO: *FLASHBACK O ANALEPSIS*: Técnica narrativa que altera la cronología lineal de la historia. Intercala una acción pasada en la trama. En el caso de *Perdidos* se utiliza fundamentalmente para presentar a los personajes y se intercala mediante recuerdos de los protagonistas.

⁴⁶ GLOSARIO: *FLASHFORWARD O PROSILEPSIS*: Técnica narrativa similar al *flashback*. También altera la secuencia cronológica de la trama pero intercala una acción futura. En *Perdidos* vendrá relacionada con altas dosis de complejidad en la narración.

Dentro de esta perspectiva crítica de Martín Barbero se enmarca, también, el análisis de esta etapa de calidad de las series norteamericanas. Un contexto marcado por el *boom* de Internet y de las NTIC que ha transformado la forma de entender la televisión tanto a nivel narrativo como empresarial, así como desde el punto de vista de las audiencias. Finalmente, el esquema de Martín Barbero también es de utilidad para evaluar la relación entre un modelo de consumo y de interpretación que abre nuevas perspectivas. Pues, en el particular caso de *Perdidos*, destaca el seguimiento y el consumo de la serie a través de blogs, foros, Juegos de Realidad Alternativa⁴⁷, páginas web y redes sociales. No se pretende con ello obtener respuestas con una base empírica suficientemente amplia, pero sí plantear algunas conclusiones que sirvan como arranque para nuevas investigaciones y que puedan integrarse con el resto del cuerpo de esta.

1.3.2 Economía Política de la Comunicación y la Cultura

No se puede perder de vista que los medios de comunicación son también empresas que participan de las lógicas de poder en las sociedades capitalistas. Así, desde una perspectiva histórico-estructural hay que entender estas complejas instituciones sociales como organismos multidimensionales (Sánchez Ruiz, 1985; Sánchez Ruiz y Gómez, 2009). Es decir, soportan grandes tensiones internas devenidas de las diferentes magnitudes como son la cultura, la política, la sociedad o la economía. Particularmente, esta última se entiende como un elemento estructural fundamental y, con ello, hay que detenerse en una corriente básica para la presente investigación: la Economía Política de la Comunicación y la Cultura (a partir de aquí *EPCC*). Cabe señalar que, como explica Guillermo Néstor Mastrini (2014) en su Tesis Doctoral, pese a que no se trata de un cuerpo teórico internacionalmente consolidado es de interés el desarrollo de sus dinámicas territoriales fuertes, con lo que su aportación parece vital para el objetivo de la presente investigación.

En dicha Tesis (op.cit.: 38-104), se realiza un detallado análisis de la evolución histórica de esas "dinámicas territoriales" de la EPCC. Por ello, se hace referencia a la misma sin necesidad de abordar aquí un nuevo estudio de tal evolución. Únicamente, recoger que, en lo referente a la investigación española, destaca el papel de Enrique Bustamante y Ramón Zallo como referencias principales de la primera generación de investigaciones. Sin olvidar las aportaciones de Juan Carlos de Miguel y, aunque no específicamente en estudios de EPCC, Bernardo Díaz Nosty, Emili Prado, Marcial Murciano y Miquel de Moragas. Así

⁴⁷ GLOSARIO: *JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA O ALTERNATIVE REALITY GAMES*: Juegos a modo de puzzle que exigen la participación de los implicados por medio de la red. Es usual que sean piezas de la narrativa transmedia.

como la "generación intermedia" de Fernando Quirós y Francisco Sierra. Y, por último, la "joven generación" de Ana Segovia, Ángel Badillo, Luis Albornoz, y Trinidad García Leiva, entre otras referencias. La obra investigadora de varios de los citados se retoma en este mismo apartado.

Cabe señalar que la EPCC tiene como referencia teórica anterior -aunque la critique y la supere- al pensamiento de la Escuela de Frankfurt, donde Theodor Adorno y Max Horkheimer (1988) problematizan la idea de industria cultural. Ambos autores migran a los EE.UU. huyendo de la persecución del nazismo. Una vez allí, descubren un país en pleno auge de la comunicación de masas, donde las teorías dominantes se presentan como constructoras de una nueva cultura democrática que si "fue antes propiedad de una élite, pertenece hoy a todos", como explica Daniel Bell (1969:15), una de sus principales figuras.

Como respuesta crítica a todo ello, los frankfurtianos ponen el foco en una cultura sometida a una mera producción de bienes de consumo para el entretenimiento. Para estos autores, la sociedad de consumo y la cultura de masas son parte de una misma moneda, pues ambas se configuran como una herramienta de integración de las clases populares en la lógica capitalista. Es decir, como explica Herbert Marcuse (1970: 8), figura esencial de la primera Escuela de Frankfurt, "armonizan sin recurrir al terror, democrática, espontánea y automáticamente, las necesidades individuales y las que son socialmente necesarias, la autonomía y la heteronomía [...], para que este sistema se mantenga y prospere". En este sentido, Petxo Idoyaga (2012, T7) destaca:

“para los francfortianos –la dominación cultural hunde sus raíces en la dinámica económica de la industria cultural y los productos culturales de esa industria reproducen inevitablemente los modelos y valores dominantes. Afirmar que la creación cultural está determinada por la lógica del mercado, significa que el capitalismo aplica a la cultura la misma lógica que tiene para la producción industrial de cualquier otro tipo de bienes materiales. La cultura se ha convertido, así en Industria Cultural y los objetos de la cultura están marcados por su modo de producción. El paradigma de ello son los medios de comunicación”.

No obstante, a mediados de los '70, desde la EPCC se comienza a entender este concepto de Industria Cultural en plural, como *Industrias Culturales*, dejando atrás la excesiva generalización de los sistemas de comunicación, y pasando a "entrar en la complejidad de estas diversas industrias para intentar comprender el proceso creciente de valoración de las actividades culturales por el capital" (Mattelart y Mattelart, 1997: 77). De esta forma, este enfoque centra su objeto de estudio en las relaciones de poder entre la producción, la distribución y el consumo de bienes simbólicos, siendo las industrias culturales su principal unidad de análisis (Sánchez Ruiz, 2009).

Para entender esta nueva concepción es necesario remitirse a la definición de Ramón Zallo (1988: 54) que explica cómo ámbito el de las Industrias Culturales "es un campo peculiar de producción" pues están caracterizadas por una serie de rasgos, como son: 1) su naturaleza creativa, aunque combinada con otros trabajos más o menos cualificados, conlleva un cierto grado de autonomía, algo que otorga un carácter único a cada mercancía resultante; 2) además, posee un alto grado de obsolescencia que las ata a una necesidad de innovación continua debido a su condición de bienes simbólico-ideológicos; 3) la aleatoriedad de la realización mercantil ante una demanda incierta, unos compartidos con otros sectores -como concentración empresarial o estudios de mercados- y otros específicos -estandarización cultural, intervención del Estado o fragmentación de la audiencia, entre otros-. En definitiva, Zallo (2007, 230) define la economía de la cultura de la siguiente forma:

"Es una economía de valores intangibles o simbólicos generados por trabajos creativos, en forma de bienes o servicios individualmente insustituibles y en permanente renovación de contenidos o de interpretaciones. Es una economía de la oferta múltiple, oferta que crea la demanda y que tiene una funcionalidad y eficacia social más allá de su valor económico. Su valor material e intelectual tiende a decrecer históricamente pero, en cambio, tiende a incrementarse el coste de la exclusividad, de la complejidad y de la notoriedad, con lo que el coste marginal en general tiende a cero y hay una amplia gama de costes hundidos, así como una incertidumbre sobre el resultado de la puesta en valor. Tiene amplias zonas de bien público, también mercados bien imperfectos y una inevitable presencia de las Administraciones públicas. Todo ello permite considerar económicamente a la cultura como un sector con sus ramas, subsectores y actividades auxiliares"

De ahí que, la EPCC comienza a poner el foco no en ideología y propaganda sino en términos de mercantilización y alienación (Garnham, 2011). Es decir, el centro del debate es justamente la problematización, la crítica y la influencia del sistema capitalista en la comunicación (Moragas, 2011) "incluyendo el desarrollo de las fuerzas y relaciones de producción, la mercantilización y la producción de plusvalías, las relaciones de clase, la lucha de clases y las contradicciones de los movimientos de oposición" (Quirós, 2004b). En suma, "descubrir cómo los dueños de la industria de la comunicación y su red de intereses pueden influir sobre el contenido que difunden" (Segovia, 2001: 6).

Por otra parte, Mastrini (2014: 38) señala que "uno de los mayores desafíos que enfrenta a nivel teórico la Economía Política de la Comunicación es la definición del campo comunicacional como objeto de estudio". Es decir, explica cómo el funcionalismo norteamericano se centra en los estudios de los efectos; la semiología estructuralista en el significado de los mensajes, y la teoría crítica original en el lugar del poder en los textos comunicativos. Sin embargo, el debate que separa los EC -incluidos los sectores más críticos- de la EPCC, se basa, como recuerda este autor, en la baja influencia de la lectura de

Marx realizada por Louis Althusser -la consideración de las instituciones culturales y de los medios como *aparatos ideológicos del Estado*-. Pues focalizan su papel en los procesos de reproducción ideológica de la cultura y la comunicación, pero olvidan la determinación económica.

Ahora bien, esto no quiere decir que se olviden de otras dimensiones dentro de las relaciones de dominación. Para esta corriente es fundamental repensar los vínculos entre poder y cultura, considerando a esta última una de las bases que estructuran la sociedad y no una variable fuera de contexto. De nuevo en palabras de Zallo (2011b: 153), la cultura "es un modo de vida, un capital simbólico, una producción, una identidad, una herramienta de gestión de los cambios sociales o un componente transversal de las sociedades en proceso de cambio a las que aporta identidad, cohesión y visibilidad".

En esa misma perspectiva, hay que situar la "Carta de Buenos Aires" (2001) aprobada en el Primer Encuentro de Economía Política de la Comunicación de MERCOSUR y de la que, dos años después, tras el III Encuentro de Economía Política de la Comunicación, se funda la Unión Latina de Economía Política de la Información, la Comunicación y la Cultura (ULEPICC). En la citada carta se acuerdan nueve puntos básicos que reflexionan sobre la situación actual de la comunicación y de la investigación de los *media* que se antojan fundamentales para entender el contexto actual. Así, afirman a) la importancia de las TIC en los cambios económicos y sociales del sistema capitalista; b) el poder económico y político no solo impide desarrollar las potencialidades liberadoras y de bienestar de las TIC sino que acentúa el individualismo, la miseria y la violencia; c) los sistemas de masas no solo no fomentan su capacidad democrática y liberadora, sino que continúan con los mecanismos de alienación que fomenta cada vez más el consumismo y la enajenación; d) los sectores de la comunicación están en un proceso de concentración y centralización ayudado por un poder estatal que, además, secuestra todos aquellos actores no hegemónicos que buscan un modelo alternativo; e) las investigaciones de la comunicación están impregnados de una corriente sin dimensiones críticas o alternativas, algo que afecta especialmente a países en vía de desarrollo; f) los profesionales también se aquejan de esa falta de espíritu crítico y la capacidad de comprensión amplia de su papel en el mundo; g) pese a todo, hay ciertos sectores que mantienen posiciones contra-hegemónicas, aunque su efectividad se ve mermada, en parte, por esa falta teórica; h) esta problemática no sólo afecta a la comunicación sino también a la enseñanza, la investigación, la ciencia y la tecnología; i) la resistencia a la tendencia hegemónica del pensamiento único pasa por la EPCC.

Vinculado en buena parte a lo anterior pero como un nuevo tema básico para el planteamiento de la presente investigación, resulta fundamental entender la reivindicación cada vez más fuerte que desde la EPCC se realiza sobre la necesidad de unir cultura y comunicación en el análisis. A este respecto, Enrique Bustamante (2006: 2) -quien, según señala Mastrini (2014: 60), puede considerarse "la figura precursora" de la EPCC en España- defiende así dicha unidad:

"El matrimonio entre cultura y comunicación mantiene relaciones paradójicas y a menudo incomprendidas en nuestra sociedad contemporánea. A primera vista sabemos que no hay cultura socialmente existente que no tenga un plan intrínseco de difusión y, por tanto, una comunicación fehaciente ante determinados sectores sociales, por pequeños que estos sean. A sensu contrario, si es difícil pensar una comunicación que no tenga aspectos creativos, y deje de transmitir valores de cultura, más aún resulta inimaginable un medio de comunicación masivo que se limite a transmitir -intocable- la cultura realizada en otro lugar, aunque sólo sea porque la programación crea un nuevo sentido. [...]. Pero esta dependencia mutua se ha acrecentado en el seno de las Industrias Culturales, pese a sus dinámicas sectoriales, en una expansión llena de sinergias..."

En general, la EPCC se sitúa en el campo de la Comunicación y la Cultura pero trabaja de forma transversal y completa dentro de las Ciencias Sociales (Bolaño, 2006a). Además, sus investigaciones buscan superar lo que Golding y Murdock llaman *el doble vacío* en los estudios de comunicación de masas: aquellos que descuidan la realidad económica -refiriéndose a estudios sobre medios y juventud, mujer, violencia...- así como aquellos que no señalan a los *media* como centrales en la estratificación social, (re)produciendo la desigualdad en las relaciones de poder -especialmente los funcionalistas- (Quirós, 2004b).

De esta forma, esta corriente ayuda a incluir la variable económica en el estudio de un producto cultural como son las series de televisión. Así, podemos tomar la definición en *sentido estricto* de Economía Política que realiza Vicente Mosco (2006: 59) como "el estudio de las relaciones sociales, particularmente las relaciones de poder, que mutuamente constituyen la producción, distribución y consumo de recursos, incluidos los recursos de comunicación". Es decir, contribuye a descubrir el contexto económico neoliberal global que atiende a las lógicas capitalistas.

Pero, al igual que los EC, la EPCC también es útil para abordar la relación del clima socio-político tras los atentados del 11S en los EE.UU. y el propio contenido de las producciones culturales. Esta dimensión estaría más ligada a la segunda definición de Mosco (2006: 59), más *general y ambiciosa*, que se refiere a la Economía Política como "el estudio del control y la supervivencia en la vida social". Es decir, "los procesos de control son, en términos generales, políticos, en el sentido de que constituyen la organización social de las relaciones dentro de una comunidad; los procesos de supervivencia son principalmente económicos, porque conciernen procesos de producción y reproducción".

1.3.2.1 Entre la EPCC y los EC

La transversalidad, el estudio multidisciplinar o el interés por la cultura es una constante en los EPCC y los EC, pero existen ciertas diferencias que separan ambas disciplinas. La desavenencia más profunda se basa, justamente, en el peso de la dimensión económica. A este respecto, Fernando Quirós (2001: 39) señala el problema "cuando, establecida la prioridad analítica de las formas de subordinación y sus correspondientes prácticas culturales, los culturalistas no reconocen que estas prácticas se fundan en un modo de producción capitalista". Es decir, la autonomía de la cultura resta peso a la magnitud económica y, por ello, queda relegada "la relación estructura-superestructura a una mera condición ritual para comenzar el análisis" (op.cit.: 42).

Como ya se ha señalado anteriormente, los EPCC vienen realizando un esfuerzo muy notable por reconsiderar la autonomía relativa de la superestructura cultural respecto a la estructura económica. Todo ello, sin olvidar su (inter)dependencia. Sin embargo, es necesario recordar que frente al olvido o relegación de la importancia del poder económico en la cultura por parte de los EC, la reacción desde la Economía Política pudo ser -o entenderse al menos- como excesiva. En palabras de, quien es una de sus principales referencias, Nicholas Garnham (1983: 23):

"¿Cuáles son, entonces, los problemas que una Economía Política de las Comunicaciones de Masas debe proponerse resolver? ¿A qué preguntas debe dar respuesta? En primer lugar ésta deja de concentrar su atención sobre los *mas media* como Aparatos Ideológicos de Estado y los considera, fundamentalmente, como entidades económicas que desempeñan una función directamente económica en cuanto creadoras de plusvalía a través de la producción de mercancías y del intercambio, y una función económica indirecta, a través de la publicidad, creando plusvalía dentro de otros sectores de la producción de mercancías. En realidad, una economía política de las comunicaciones de masas de alguna forma delimita su objeto de estudio en la medida que lanza un desafío a la teorización althusseriana de la formación social estructurada en los tres niveles relativamente autónomos de lo económico, lo político y lo ideológico. Respecto a las instituciones más importantes de las comunicaciones de masas la prensa, la radio y la televisión puede afirmarse que, a pesar de presentar considerables diferencias en su articulación, entre lo económico, lo ideológico y lo político. [...] La instauración de un dominio político e ideológico a través de lo económico ha sido una de las características clave de los medios de comunicación de masas en el ámbito del capitalismo monopolista. Pretendemos subrayar, desde un punto de vista analítico, la validez del modelo estructura / superestructura, pero, a la vez, queremos analizar las formas en las que el desarrollo del capital monopolista ha industrializado la superestructura".

Pero como el mismo autor señala a continuación: "Ninguna economía política de la cultura puede soslayar la problemática de la relación estructura / superestructura, pero al abordarla hay que evitar la doble trampa del reduccionismo económico y de la autonomización idealista del nivel ideológico". De esta forma, el desarrollo de la EPCC ha encontrado un equilibrio en este conflicto, del mismo modo que desde los EC se fortalece

la corriente que aborda la influencia del mercado en la construcción del discurso comunicativo y cultural.

Otro aspecto a destacar son las diferencias metodológicas y epistemológicas. Vicente Mosco (2006: 73-74) las explica como una de las barreras más importantes es el propio punto de partida de la investigación, pues los EC apuestan por "un planteamiento filosófico abierto a la subjetividad y sumamente inclusivo". Mosco (op. cit.) defiende que, sin necesidad de desplazar del centro esta subjetividad, los EC pueden tomar de la EPCC "una epistemología realista que conserva el valor de la investigación histórica, de pensar en términos de totalidades sociales concretas, con una filosofía moral bien asentada y un compromiso para superar la distinción entre investigación y práctica social".

La tercera crítica está ligada con los debates sobre los límites de la polisemia textual y la independencia del espectador, debido a la creciente tendencia de los EC a atribuir una excesiva autonomía al receptor. Miquel de Moragas (2011: 228-229) acusa a los culturalistas de reproducir "los condicionantes político-ideológicos del ilusionismo postmoderno". Aún así, el autor no considera esta una desavenencia insalvable pues:

"también pueden interpretar las lógicas económicas de la producción y distribución de los bienes de comunicación, pero están más bien ubicados para analizar las interacciones simbólicas, las lógicas de los lenguajes, las relaciones entre el discurso y la acción, sin que ello signifique ignorar la dimensión económica y social de estos procesos".

En definitiva, la EPCC es fundamental en el análisis de *Perdidos* para recuperar ese espíritu crítico ligado al estudio de las lógicas de dominación que aporta, en gran parte, la variable económica. Hay que tener en cuenta que la EPCC tiene un plano ligado con la filosofía moral y ética "entendida tanto como un interés en los valores que ayudan a crear el comportamiento social, como en aquellos principios morales que *deberían* guiar los esfuerzos para cambiarlo" (Mosco, 2006: 60). En suma, conocer la realidad para modificarla. O, dicho de otro modo, todo un marco que también se adapta a el carácter multidisciplinar del presente texto.

Con esta foto global sobre la EPCC ya se puede observar la importancia de esta corriente plural en la presente investigación. Pues pone de manifiesto la necesidad de acercarse a la parte más industrial de la televisión. Así, asienta las bases para el estudio de la producción de *Perdidos* dotando de las herramientas necesarias para reflexionar sobre una serie de problemáticas ligadas a estas realidades culturales. En otras palabras, facilita la comprensión de cómo la *network* apuesta por una producción cinematográfica en un momento de crisis. Lo que lleva a mirar a los receptores como mercancías para los publicistas. Y, con ello, a considerar que estas ficciones están pensadas -en su formato,

reparto, temáticas- como formas de atracción de las audiencias con un potencial mayor nivel de consumo.

Por otro lado, también ayuda a repensar el uso de las narrativas como una estrategia global de mero *marketing viral*. Así como a entrar en el debate de si las NTIC dotan de independencia al llamado *prosumidor* o, por el contrario, simplemente crean consumidores más dependientes. De igual manera, permite reflexionar sobre el uso de Internet como instrumento de inclusión o exclusión cultural, económico y político. Y también analizar la expansión internacional de un producto que tiene detrás a uno de los mayores conglomerados mediáticos de la historia audiovisual.

Por tanto, y junto a los EC, aportan una forma de acercarse a la dimensión más ideológica de los *media* sin perder de vista la importancia económica. Es decir, (re)pensar sobre el flujo de los productos culturales en el actual momento de globalización desde un imperio cultural como son los EE.UU. Además, permiten estudiar el papel de estas series de televisión en la (re)producción simbólica de estereotipos, roles y modelos de vida, así como la legitimación de ciertos idearios neoliberales, especialmente en torno a los devenidos tras los atentados del 11S. Esto es, ¿funcionan los medios de comunicación como parte del engranaje de la hegemonía de la ideología dominante engrasado por un sistema viciado por el capital?

1.3.3 Teoría Feminista

El tercer pilar teórico de la presente investigación se asienta en la dimensión política de los medios. Para acercarse a ella se hace uso de la teoría crítica feminista (a partir de aquí *TCF*). Sin entrar en las diferentes teorías y debates que se dan a lo largo de los años en el seno de esta corriente, se considera central la aportación de los feminismos para repensar las lógicas de poder estructurales. Es decir, cómo se representa la organización social, comprendiéndola como la interacción que se da entre individuos, grupos y, con ello, sus instituciones -tomando este término en un sentido amplio: familia, comunidad, gobierno...-. De esta forma, se considera fundamental para el estudio del impacto del creciente conservadurismo en los *quality dramas* tras el 11S. A este respecto cabe destacar el análisis que Susan Faludi hace en su obra *La pesadilla terrorista* (2009: 267):

"Nuestra reacción cultural al 11-S puso en acción muchas fuerzas que venían del remoto pasado. Entre ellas destacaba la renovada devoción al sempiterno mito de la seguridad americana que hundía sus raíces en las historias de cautivos de nuestras más tempranas experiencias nacionales. El parentesco entre el mito y nuestra reacción al atentado del 11-S se ve perfectamente en el código genético que tienen en común. La recuperación del golpe atravesó una serie de fases que misteriosamente sintetizaron la

metamorfosis de la literatura de cautiverios en el mito tranquilizador de la imbatibilidad americana. El mito tuvo bajo su égida protectora hasta la mañana en que cuatro aviones secuestrados demostraron que el mito era una farsa. En nuestro desesperado esfuerzo por restaurar su credibilidad, reconstruimos, elemento por elemento, la fórmula que tan buen servicio nos había hecho transformando el terror real en ilusión de seguridad. La primera fase fue la característica necesidad de interpretar un ataque militar como drama doméstico, complementado con la desaparición e incluso demonización de voces femeninas independientes. La segunda consistió en enfocar nuestra inesperada vulnerabilidad como un problema de sexos, un problema que dice que el varón estadounidense y el vigor de la nación se han desinflado por influencia de las mujeres, y un problema que se "resolvió" con una campaña mediática y política que exageraba la fuerza masculina atribuyendo falsamente a las mujeres actitudes de temor e indefensión. La fase final subrayó y documentó esa indefensión femenina con la invención de un drama de raptó y rescate de mujer que repitiera "la clásica historia americana de cautivos con el clásico final feliz". Así se dio seguridad a la república en nuestros días, igual que siempre, desde la primera guerra americana contra el terror".

Pues, sin olvidar la capacidad de reinterpretar los mensajes de la que habla Hall, lo cierto es que el impacto en los espectadores de la construcción simbólica de las mujeres en los *media* es una temática que se ha insertado en la agenda internacional. Como puede verse reflejado en la *Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer* (Beijing, 1995), y ratificada en las posteriores, la mayoría de los medios de comunicación a nivel internacional "no ofrecen una imagen equilibrada de los diversos estilos de vida de las mujeres y de su aportación a la sociedad en un mundo en evolución". En otras palabras, denuncian una tendencia a representar un arquetipo tradicional del mundo femenino y, además, invitan a un cambio que comienza eliminando la proyección de imágenes negativas y degradantes de las mismas. En definitiva, el hecho de considerar la televisión como un agente socializador de envergadura hace que la interpretación de los textos audiovisuales, si bien no hermética, esté claramente delimitada y, por lo tanto, sea considerado un objeto de estudio de interés respecto al género.

Con todo, esta parte de la investigación se cuestiona la supremacía del patrón que descansa sobre el llamado sujeto político normativo que denuncian diversas autoras dentro de la TCF como Amaia Pérez Orozco (2006), Alicia Puleo (2000) o Irish Marion Young (2000), entre otras. Es decir, un varón con unas características muy concretas que lo colocan en una condición de poder y, con ello, de opresión. Entre ellas destacan: blanco, en edad productiva, heterosexual, occidental, sin discapacidades y, además, perteneciente a las clases medias o altas. Uno de los aspectos fundamentales es que en esta fotografía queda excluido cualquier sector que no entre en el domo de la normatividad, supuestamente neutra, asociada a las premisas liberales del contrato social.

En la presente investigación, esta perspectiva es fundamental no sólo para analizar la representación de las mujeres sino para el resto de colectivos que están más allá del citado

sujeto político normativo. Bien sean personas pertenecientes a otras etnias, el colectivo LGBTI, personas con diversidad funcional, etc.

Feminismo en los EC y en la EPCC

En definitiva, esta lectura lleva a poner en el centro del estudio el papel de las mujeres y de otros grupos habitualmente oprimidos. Se considera, pues, necesario analizar esta dimensión desde la epistemología feminista, pues es uno de los movimientos que presta más atención a las lógicas de desigualdad y de dominación. Es cierto que los estudios sobre el género pueden ser encontrados en diversas corrientes teóricas. Así, en los EC topamos que esta es una de las temáticas que desplazan la problemática centrada en ideología y hegemonía por identidad y subjetividad (Grandi, 1995).

Los estudios sobre Comunicación y Género, son relativamente recientes. No obstante su amplitud temática y de perspectivas es muy grande. Su recorrido puede encontrarse en diversas investigaciones (Franquet, 2005; Franquet, Luzon y Ramajo, 2007; Jones, 2009; Mattelart, 2014...). En los EC, la perspectiva de género ha sido y es una de las principales líneas de investigación. Probablemente la *III International Conference Gender and Communication*, que se celebrará en Sevilla en abril de 2016, aportará nuevas investigaciones.

De toda esa amplia temática y perspectivas, se plantean aquí algunas investigaciones que resultan particularmente pertinentes para esta tesis. Los estudios seleccionados coinciden, en buena parte al menos, con las ideas constitutivas del grupo de trabajo *Estudios de Género y Comunicación* de la *Asociación Española de Investigación de la Comunicación* (Peñamarín y Jorge, 2015), al señalar que los estudios de género son claves para la comprensión de la comunicación en cuestiones como: a) la crítica de la noción de representación basada en una relación transparente, neutral e inmediata con lo representado, para considerarla como terreno de conflictos y negociaciones y como la consecuencia de prácticas complejas de articulación y traducción entre sujetos, lenguajes e intereses diversos; b) las luchas por el reconocimiento y la representación, fundamentales en las perspectivas feministas, se revelan como centrales en las relaciones de poder; c) la cuestión de los procesos de constitución de lo común, a orientar la atención hacia la producción y reproducción de las normas y las significaciones; las clasificaciones y jerarquías, no sólo sexuales; de la socialidad y la subjetividad: la construcción del yo aparece imbricada en la distribución social de los sentidos, las competencias y las tareas, que inscriben en el sí mismo, en los hábitos corporales, afectivos y mentales, las marcas de la sexuación, la etnificación, la distinción o la inferiorización. El género es entendido como una construcción cultural basada en el repertorio de identidades provistas por los sistemas de comunicación, un

dispositivo simbólico y comportamental que los sujetos adoptan y actúan como componente de su identidad.

Estas ideas forman parte de la selección de referencias teóricas que a continuación se describen y, por tanto, de las perspectivas de la presente investigación. La primera a tener en cuenta es *The Feminine Mystique* de Betty Friedan (1963) en el que se denuncia cómo los medios crean un imaginario dirigido a socializar a las mujeres en una visión muy restrictiva de la feminidad. Esta investigación abre la puerta a una serie de estudios sobre la imagen de los papeles femeninos en los medios que, a partir de los años '70, se centran en el análisis de género, sexualidad e identidad (Clúa, 2008). En esta línea, destaca el concepto de *aniquilación simbólica* de Gaye Tuchman que describe cómo los *mass media* ejercen un control social sobre las mujeres ligándolas a roles sexuales tradicionales que dirigen a las mismas al cuidado del hogar. Asimismo, Laura Mulvey centra su investigación en Hollywood en su *Visual Pleasure and the Narrative Cinema* (1975). Desde el psicoanálisis de Freud y Lacan, Mulvey entiende que el cine norteamericano cosifica a las mujeres relacionándolas con el placer y con la mirada masculina, involucrándolas en un doble rol (Mulvey, 2007: 86):

"En un mundo ordenado por la falta de equilibrio sexual, el placer de ver se ha dividido en activo/masculino y pasivo/femenino. La determinante mirada masculina proyecta su fantasía en la figura femenina, que es estilizada como corresponde a aquélla. En su papel exhibicionista tradicional, las mujeres son simultáneamente miradas y expuestas, con su apariencia cosificada para un impacto fuertemente visual y erótico de modo que pueda decirse que connotan mirabilidad. La mujer expuesta como objeto sexual es el *leitmotif* del espectáculo erótico: de las pinups al striptease, de Ziegfeld a Busby Berkeley, ella retiene la mirada y da sentido al deseo masculino".

El *boom* de estos estudios dentro de los EC lleva a crear el *Women's Studies Group* en 1978, año que coincide con la publicación de la primera antología sobre la materia dentro del CCCS: *Women Take Issue: Aspects of Women's Subordination*. A partir de aquí, surgen una serie de investigaciones sobre las imágenes de la mujer, desarrollando un gran trabajo teórico en torno al análisis marxista-feminista sobre la dominación de las mismas (González, 2009). Una corriente de estudio de la que se pueden destacar nombres como Judith Williamson, Dorothy Hobson, Lorraine Gamman, Margaret Mashment, Janice Radway, Ien Ang o Angela McRobbie.

También la EPCC tiene su dimensión de género. Uno de los primeros estudios es *Sex and Money: Feminism and political economy in the media* de Eileen Meehan y Ellen Riordan (2002). En él, se recompilan una serie de trabajos sobre mujeres y Economía Política. Desde un mayor compromiso feminista, Katharine Sarikakis y Leslie Regan Shade irrumpen con su *Feminist Interventions in International Communication: Mining the gap* (2007) en el que se abordan temas tan diversos como políticas de desarrollo de las mujeres, pornografía,

VIH o la división del trabajo. Una línea que seguirán otras autoras como Ursula Huws, Donna Haraway, Sandra Harding, Micky Lee, Lisa McLaughlin o Helen Johnson (Mosco, 2006, 2011).

Teoría feminista desde la Ciencia Política y la Filosofía

Aún así, y siguiendo con el carácter multidisciplinar de esta investigación, se ha considerado de interés introducir una perspectiva teórica feminista más cercana a otras disciplinas de las Ciencias Sociales, como la Ciencia Política o la Filosofía. Esta elección se realiza atendiendo a la necesidad de una aproximación que asiente las bases teóricas para repensar la ideología dominante en lógicas de opresores y oprimidos. En definitiva, para poder entender esta problemática, el contrato sexual sobre el que teoriza Carole Pateman (1995) es una herramienta esencial. Pues el origen de la legitimidad de la vinculación de las mujeres al ámbito privado en las sociedades modernas es señalado por esta, y otras teóricas, justamente en el contractualismo. Como resultado, la politóloga se adentra en los postulados liberales para denunciar que el llamado contrato social es la explicación de porqué las mujeres se encuentran cercadas en el ámbito doméstico y alejadas de la vida pública, pese a los avances experimentados. Desde esta ficción política, explica cómo Hobbes, Locke o Rousseau describen un pacto a través del cual los habitantes de un Estado de Naturaleza truecan su libertad natural por una libertad civil a cambio de que el Estado les ofrezca seguridad. Es decir, describen un acuerdo basado en la libertad y en la universalidad de los sujetos.

Empero, Pateman señala que todos estos autores tienen algo en común: dejan explícitamente fuera de este pacto a las mujeres, al no ser consideradas individuos y, por tanto, no pertenecer a la sociedad civil. Muy brevemente, esta exclusión se basa en argumentos supuestamente biologicistas que relacionan la feminidad con la emotividad y la asociación a la naturaleza, características incompatibles con el ámbito público. Una esfera que bebe de la racionalidad e imparcialidad tradicionalmente masculina. De esta forma, la británica denuncia que el contrato original tiene una segunda cara en el llamado *contrato sexual*. Una faceta del acuerdo entre varones iguales y libres sobre las mujeres, que hace independiente a los primeros y sometidas a las segundas. El contrato original da paso, pues, al patriarcado moderno (op. cit.: 11):

"El pacto originario es tanto un pacto sexual como un contrato social, es sexual en el sentido de que es patriarcal –es decir, el contrato establece el derecho político de los varones sobre las mujeres- y también es sexual en el sentido de que establece un orden de acceso de los varones al cuerpo de las mujeres".

En consecuencia, en un momento en el que se vuelve a aquel Estado de Naturaleza teorizado por los contractualistas, se ensalza la sociedad dominada por varones que ocupan exclusivamente la esfera pública –y, con ello, el prestigio y el poder-. A este respecto, Alicia Mirayes (2003: 61) explica como este espacio "suele estar caracterizado por las leyes, la racionalidad, el acuerdo, los pactos, esto es, por la necesidad de la convivencia pacífica negociada". Lo que es lo mismo, siempre ligado a la organización del poder: "el desarrollo económico, los sistemas familiares, las instancias educativas, la concepción del empleo, la condición de ciudadanía al ser instancias reguladoras de poder o generar mecanismos diferenciados de poder en los sujetos son instancias públicas". Por el contrario, la esfera privada queda fuera de la acción del Estado: "está caracterizada por el lenguaje emocional, implica el género de relaciones mediadas por los afectos y los sentimientos negativos o positivos. [...] La intimidad y las creencias al referirse principalmente al estado de los sujetos forma parte de la esfera privada".

Esta base teórica se antoja fundamental para el estudio de la segunda dimensión dentro del AC: *Una sociedad conservadora*. Pues asienta las bases teóricas para abordar el estudio de la representación social latente en *Perdidos* y a otros *quality dramas* coetáneos atendiendo a preguntas como ¿el elenco recae en el sujeto político normativo?, ¿quién y cómo ostenta el liderazgo?, ¿qué ocurre con otros grupos alejados de la normatividad? y, en especial, ¿cómo se representa a las mujeres?

En el caso de la serie de J.J. Abrams, los supervivientes del accidente de avión quedan sin Estado y se ven obligados a organizar su propia sociedad desde cero en un islote aparentemente desierto. La TCF también ayuda a afrontar cuestiones como: ¿cómo es esa nueva sociedad?, ¿crean un nuevo contrato o se dejan llevar por viejos patrones de comportamiento social?, ¿sigue el contrato centrado en la búsqueda de seguridad?, ¿se reproduce esa división generizada de los espacios en la que el ámbito público es masculino –lo civil- y la esfera privada femenina –lo natural-?...

Pues, como explica Alicia Puleo (2000: 29), la noción de género es parte de una construcción cultural que "la sociedad elabora sobre el sexo anatómico y que va a determinar, al menos en alguna medida, y según la época y cultura de que se trate, el destino de la persona, sus principales roles, su estatus y hasta su identidad en tanto identidad sexuada". Por otro lado, Pateman (1995: 307), señala otro reflejo de un sistema patriarcal en el uso de las mujeres como objeto sexual y de deseo. Algo que forma parte de las estructuras patriarcales, al entender que la libertad civil "incluye el derecho de acceso sexual a la mujer, y más ampliamente, de disfrutar del dominio como sexo, no como

género". El sexo es, así, central en ese contrato original que describe la autora (op. cit.: 29-30) que se basa en las relaciones *(hetero)sexuales*, así como en las mujeres "en cuanto que seres sexuados encarnados". Todo ello esencial ya que deriva en la idea de poder de los hombres sobre los cuerpos femeninos. De hecho, estas relaciones traspasan la vida privada y ejemplo de ello es "la demanda de los varones de que los cuerpos de las mujeres se vendan como mercancía en el mercado capitalista: la prostitución es una gran industria capitalista".

Es así que, la dominación y la opresión de los *distintos* -mujeres pero también *otros*- son características primordiales de este sistema patriarcal que se reproduce también en la ficción televisiva. Aquí cobra especial relevancia el pensamiento de Iris Marion Young (2000) que entiende que los medios de comunicación se configuran como actores clave en la perpetuación –o revolución- de las bases que estigmatizan la dicotomía de opresores/oprimidos de forma estructural. De esta forma, los textos audiovisuales forman parte de la red de estímulos que ayudan a interiorizar unas disciplinas determinadas respecto a nuestro entorno y nuestro pensamiento. Así, la norteamericana ayuda a comprender que el arquetipo de mujer, la construcción del *otro*, la homogeneización cultural, la formulación de la incertidumbre y el miedo son conceptos que son reflejados en los *media* y que, a su vez, se plasman en la sociedad.

Pues Young denuncia en su obra como la omnipresente justicia distributiva es insuficiente en la corrección de las desigualdades. Así, para modificar la realidad de unos grupos sometidos sistemáticamente a las lógicas de opresión y dominación de los privilegiados se deben tener en cuentas las cuestiones relacionadas con el reconocimiento. De este modo, la autora (op. cit.: 71) defiende que la justicia no debe referirse sólo a la distribución "sino también a las condiciones institucionales necesarias para el desarrollo y ejercicio de las capacidades individuales, de la comunicación colectiva y de la cooperación". En otras palabras, se debe atender a variables relacionadas con el reconocimiento. Y, por ello, Young (op. cit.: 75) desarrolla el concepto de opresión estructural, el que aquí ocupa, cuyas causas "están insertas en normas, hábitos y símbolos que no se cuestionan, en los presupuestos en los que subyacen a las reglas institucionales y en las consecuencias colectivas de seguir esas reglas". Una opresión que se articula en lo que la politóloga define como *las cinco caras de la opresión*: explotación, marginación, carencia de poder, imperialismo cultural y violencia.

En conclusión, la TCF contribuye en esta investigación a vislumbra las lógicas de dominación que imperan en los productos culturales, reforzando el sistema patriarcal. Lo

que permite analizar la posición de mujeres y otros grupos sociales tradicionalmente marginados desde unas premisas inclusivas, alejándose de la discriminación y exclusión normativa.

1.4 ¿POR QUÉ *PERDIDOS*?

"This is the place that you all made together so that you could find one another. The most important part of your life was the time that you spent with these people. That's why all of you are here. Nobody does it alone, Jack. You needed all of them and they needed you".

(Christian Shephard, Lost, 618: The End)

Como ya se ha recogido en el apartado anterior, los tres grandes paraguas teóricos resultan muy adecuados para el estudio de *Perdidos*. Por un lado, los EC aportan las bases para entender la serie como parte de la cultura popular. Por otro, la EPCC ayuda a comprender el mundo de las industrias culturales. Finalmente, la TCF dota del pilar teórico necesario para descifrar los juegos de poder entre grupos, especialmente en torno a los papeles femeninos.

Todo ello sin perder de vista su contexto. Pues *Perdidos* está estrechamente relacionada con la necesidad de la cadena estadounidense ABC de recuperar terreno en el mercado televisivo, tras verse afectada por la expansión del cable y de la libertad creativa de las cadenas privadas. Por ello, la *network* realiza una arriesgada apuesta con creadores que beben tanto de la escuela del cine como de la televisión, lo que deja una serie que combina factores de ambos mundos no sólo a nivel creativo sino también respecto a los medios económicos, humanos y técnicos. Además, el serial se caracteriza por un reparto multicultural y una narrativa altamente compleja, basada en una estructura novedosa que juega continuamente con la categoría espacio y tiempo. Y, con ello, la trama atrapa tanto a un público generalista como a uno de culto y conoce el éxito tanto a nivel de crítica como de audiencia.

Más allá del plano televisivo, la producción destaca por su enraizado desarrollo en Internet. De cara al emisor, las NTIC permiten informar de novedades y curiosidades; aclarar ciertas dudas y preguntas; conocer la opinión del espectador; así como atraparlo y jugar con él. Esto es, fomentar su actitud activa y expandir y enraizar la mitología sobre la serie. Por parte del receptor, Internet se utiliza, en algunos casos, por el mismo hecho de ver la serie –en portales online como Hulu o a través de intercambio de archivos-, lo que hace que se propague con rapidez entre países donde no se emite –por razones de producción o de censura-. Además, también puede colaborar y relacionarse con otros

*losties*⁴⁸ con el fin de comprender la trama o teorizar sobre misma, compartir información o materiales de los creadores o propios –homenajes, parodias- y un largo etcétera.

Como resultado, la alta complejidad de la trama se convierte en parte de la filosofía de la serie, del gran universo *Perdidos*, que no tarda en introducirse en la cultura popular. Algo de gran interés pues este uso de las NTIC se convierte en una nueva mediación entre emisores y receptores. En definitiva, un ágora a nivel mundial de negociación entre los creadores y su público gracias a una actitud participativa retroalimentada por ambas partes. Es decir, creando un público como un actor más cercano a la figura de *prosumidor* que a la de mero *espectador*.

De esta forma, *Perdidos* resulta un caso de estudio de gran interés tanto por su innovación de cara a la producción como por su compleja narración y por el atractivo que despierta tanto entre la crítica, como entre el mundo de la investigación. Una serie inserta en un momento de esplendor tanto en base a su calidad como en la captación de seguidores. Así, Concepción Cascajosa (2005b) señala que *Perdidos* junto a otras series, como *El ala oeste de la Casa Blanca*, *Buffy*, *cazavampiros* o *24*, "son muestra sobresaliente de una ficción televisiva de calidad capaz de entretener a una audiencia mayoritaria sin renunciar a la ambición temática y la experimentación formal, mereciendo ser reivindicadas como lo mejor que tiene que ofrecer el medio televisivo".

La atracción de un producto tan transmediático como es *Perdidos* lleva también a pensar en la importancia del propio contenido del texto. Pues en una serie de televisión tan pensada parece de especial interés realizar una mirada hacia los valores, explícitos y latentes, contenidos en el corazón de la misma. Algo de importancia teniendo en cuenta la repercusión mundial que tienen las producciones norteamericanas en general –y *Perdidos* en particular-. Todos estos factores y los continuos movimientos que se dan en los últimos años provocan que las series estadounidenses capten la atención del campo de la investigación introduciéndose en la universidad y creando un número importante de estudios a este respecto (Carrión, 2011; Cascajosa, 2003, 2005, 2006, 2007; Creeber, 2004; Gwenllian-Jones y Pearson, 2005; Hammond y Mazdon, 2005; Jancovich y Lyons, 2003; Jenkins, 2008, 2009, 2010; Lotz, 2007; Martínez y Moreno, 2012; Thompson, 1996; Tous, 2008, 2010;...).

⁴⁸ GLOSARIO: *LOSTIES*: Denominación utilizada comúnmente para referirse tanto a los personajes de la serie *Perdidos* como a los seguidores que conforman la comunidad fan de la serie. Es algo habitual entre las producciones de culto, como el caso de los *trekkies* de *Star Trek* o los *ministérios* de *El Ministerio del Tiempo*.

En este sentido, se pueden citar algunas curiosidades. Así, la Universidad Federal Luminense –Brasil- ha decidido analizar la relación entre emisor y receptor en base al fenómeno *Perdidos* en el curso sobre Estudio de Medios. No es el único, por resaltar unos ejemplos publicados en la prensa generalista española: el *Institute of Technology* de Nueva York hace uso de *Los Simpson* en un análisis sociopolítico de la sociedad norteamericana para sus cursos de literatura. La Universidad de Muhlenberg -Pensilvania- cuenta con *Star Trek* para acercar la metafísica a sus alumnos en las clases de Religión. En Brooklyn, se analizan las animaciones de Trey Parker y Matt Stone en *South Park* para la asignatura de Corrección Política. También en la Universidad Católica de Milán se proyectan visionados de *Bajo Escucha (The Wire)* o *House*. Además de ello, en del Estado español, las universidades también empiezan a acercar las series de televisión a las aulas. Buen ejemplo de ello es el caso de la Autónoma de Madrid, donde se plantea la asignatura de Negocios en torno a *Los Soprano*. También en el IE Business School se realiza un exhaustivo análisis con los alumnos sobre la promoción estadounidense de la serie *Perdidos*. Asimismo, la Universitat de Valencia sigue esta tendencia realizando jornadas sobre la huella económica, cultural y social de algunas obras de la televisión a través de series como *El ala oeste de la Casa Blanca*, *House*, *Los Simpson* o *Perdidos*. Otro ejemplo de este valor en auge se puede encontrar en la UCAM con su curso Cultura audiovisual y visión antropológica que ha acercado a sus alumnos el análisis de *A dos metros bajo tierra*, de nuevo *Los Simpson* o *Perdidos*.

Se debe agregar que este estudio se cruza con el interés que suscita uno de los acontecimientos de más repercusión en la historia reciente como son los atentados del 11S y, más concretamente, la huella que dejan en la cultura y, especialmente, en la ficción⁴⁹. Así, este contexto marcado por una carga ideológica que reaviva los ya olvidados temores de la *Guerra Fría* hace aún más interesante el estudio de estos productos culturales como alegorías de la actualidad. En el caso de *Perdidos*, una Isla sin salida cargada de amenazas donde un grupo de desconocidos, que acaban de sobrevivir a un fatídico y extraño accidente de avión, deben construir de cero una sociedad basada en la supervivencia y, sobre todo, en la defensa de todo un elenco de enemigos extraños. Una forma de señalar el particular monstruo en el armario occidental que la hace aún más deseable en cuanto al tema de estudio.

⁴⁹ Con investigaciones como Bogs y Pollard, 2006; Cutler-Broyles, 2012; de Felipe y Gómez, 2011; Dixon, 2004; Faludi, 2009; Fernández y Menéndez, 2011; Frezza, 2009; Grandío y Muruzabal 200; Grandío 2011; Hill, 2009; Huerta, 2006, 2009; Rey, 2004; Sánchez-Escalonilla, 2009; Sahali, 2006; Steimer, 2012; Takacs, 2012;...

En suma, se parte de *Perdidos* dada a que el estudio de caso ayuda a comprender un fenómeno general a través del examen en profundidad de una unidad concreta, "donde el potencial heurístico está centrado en la relación entre el problema de investigación y la unidad de análisis, lo que facilita la descripción, explicación y comprensión del sujeto/objeto de estudio" (Díaz de Sala, Mendoza y Porras, 2011). Aunque después se realiza una mirada global dado a que el interés de la presente investigación recae en la importancia de la reflexión sobre los productos de entretenimiento que forman parte del ocio -como forma de evasión o desconexión- y que, en numerosas ocasiones, se consumen sin detenerse a reflexionar sobre su contenido. En definitiva, desenmarañar el fondo ideológico incrustado entre la acción, las intrigas, los romances o los misterios.

Si bien es cierto que esta investigación se enmarca tanto en el análisis textual, como en un análisis de producción, así como se realiza una aproximación a la recepción, cabe destacar que sería de gran interés profundizar en un estudio etnográfico sobre la audiencia de la serie. Y es que conocer la lectura de los espectadores sobre el propio drama y su contexto podría ser un elemento de contraste del presente trabajo, aunque el mismo se antoje imposible en esta investigación por falta de recursos humanos y técnicos.

1.4.1 Sinopsis de *Perdidos*

Resumir en unas líneas la trama de *Perdidos* para aquellos que no estén familiarizados con ella no resulta especialmente sencillo debido a su complejidad, a sus giros argumentales y a la forma de narración. Por ello se omite gran parte de los acontecimientos. A partir de aquí comienza la recapitulación de los principales acontecimientos de las seis temporadas. Es decir, su contenido desvela gran parte de la trama incluyendo el final.

El vuelo internacional 815 de *Oceanic Airlines* con destino a Los Ángeles se estrella en una Isla del Pacífico Sur. Durante el accidente, el avión se parte en tres y deja a 48 pasajeros con vida de la parte central y a 22 en la trasera. Así, cuando van pasando las horas, que terminan siendo días, la esperanza de ser rescatados empieza a decaer y vuelcan sus esfuerzos en la supervivencia. Es así que el islote tropical tiene agua y comida suficiente para sobrevivir pero también alberga elementos amenazantes y desconcertantes como apariciones fantasmales, osos polares o un *Monstruo* con la apariencia de una columna de humo negro. Además, no son los únicos habitantes de la Isla.

Algo los supervivientes de la sección de cola del avión no tardan en descubrir debido a que varios de sus miembros son secuestrados la primera noche en la Isla. Así, durante los

primeros días, entre asesinatos y desapariciones, comienzan a sospechar que hay un infiltrado en el grupo. En definitiva, 48 días de desconfianza y miedo que los vuelve erráticos y paranoicos. Sin embargo, el grupo principal, el de la parte central del avión, tarda más en descubrir que entre ellos hay un hombre que no viajaba en el vuelo 815. A partir de este hallazgo, también sufren ataques y el miedo se aloja en el campamento.

La suerte parece cambiar cuando logran fletar una barca para pedir ayuda. Un viaje que termina pronto porque es atacada por *Los Otros*, apelativo que utilizan para referirse a los nativos. Como consecuencia de esta acometida, tres supervivientes conocen a los personajes de la sección trasera del avión y los reúnen con el grupo principal. Además de este evento hay que sumar un descubrimiento importante: un bunker blindado que es bautizado como *La Escotilla*. Lugar donde encuentran a Desmond Hume (Henry Ian Cusick). Este escocés les explica que están en la Estación Cisne y que su misión es introducir una serie de números -4, 8, 15, 16, 23, 42- en un ordenador cada 108 minutos para 'salvar el mundo'. En resumen, todo ello forma parte de la Iniciativa Dharma, un proyecto de investigación presente en la Isla durante los años '70 que construyó numerosas instalaciones con el fin de investigar las características especiales del islote, especialmente en lo referente al electromagnetismo.

Las palabras de Desmond desconciertan a los supervivientes pero John Locke (Terry O'Quinn) anima al resto a continuar introduciendo los números en el ordenador. No es de extrañar que él sea el que tome esta decisión ya que está convencido de que la Isla tiene propiedades milagrosas. Muy brevemente, una creencia ligada a que recuperó la movilidad de sus piernas tras el accidente, convirtiéndose en el cazador que siempre quiso ser. Sin embargo, su fe decae cuando descubre la Estación La Perla. En ella se realizaban, en su día, experimentos psicológicos, como estudiar las reacciones del personal de la Estación Cisne -la Escotilla-.

A partir de aquí, Locke tiene su primera falta de fe en la Isla. Es decir, piensa que todo es una farsa, que son esclavizados por la función de introducir los números y convence a Desmond para que dejen de pulsar las teclas cada 108 minutos, destrozando el ordenador. Pero el escocés se da cuenta de que el único día que se retrasó durante los tres años que pasó realizando repetitivamente esta misión coincide con el accidente de avión del vuelo 815 e intenta detener a Locke, sin éxito. Como plan B, el joven utiliza una llave de emergencia y la Escotilla implosiona. En consecuencia, Desmond recibe una gran cantidad de radiación electromagnética que lo vuelve especial, pudiendo ver el futuro de algunos acontecimientos y se convierte en una futura arma para salvar la Isla.

Todo ello mientras la tensión entre los supervivientes y *Los Otros* crece, llegando a secuestrar a tres de sus miembros. Uno de ellos es Jack Shephard (Matthew Fox), el líder de los *losties*. El rapto busca que Jack, cirujano de profesión, salve la vida a Benjamin Linus (Michael Emerson). Ben es la cabeza visible entre los nativos y se está muriendo por un tumor. Algo extraño ya que la Isla posee unas cualidades curativas que hace que sus habitantes no enfermen. En definitiva, Jack se compromete a operar a Ben con la condición de que él y Juliet Burke (Elisabeth Mitchell) puedan marcharse de la Isla y que deje a sus compañeros en libertad. Cabe señalar que Juliet forma parte de *Los Otros*, pero sólo porque Ben la mantiene cautiva. Sin embargo, su esperanza se ve truncada cuando un grupo de supervivientes acude en su rescate y Locke hace estallar el submarino, supuestamente el único medio de salida.

Con todo, las ilusiones no se pierden del todo ya que una desconocida llega en paracaídas al islote. Esta les explica que los medios de comunicación afirman que el vuelo 815 de Oceanic ha sido encontrado sin supervivientes. Sea como fuere, les asegura que el carguero Kahana está cerca y que su gente los rescatará a todos. Pero Ben no está de acuerdo con esta versión y asegura que el barco es propiedad de su enemigo, Charles Widmore (Alan Dale), y que sólo busca el control de la Isla y, para ello, aniquilar a todos sus habitantes. A partir de aquí, las dudas calan entre el grupo y se divide en dos. El primero, capitaneado por Locke, que intenta evitar que el personal del carguero entre. Mientras que el segundo, liderado por Jack, cree en el rescate.

Finalmente, descubren que esta última opción nunca formó parte de los objetivos de la mayoría de la tripulación del Kahana que tan sólo buscan capturar a Ben y arrasarlo con los habitantes. Aun así, no todos piensan igual: un grupo de científicos se alía con los supervivientes y consigue que algunos dejen la Isla en helicóptero, en el preciso instante en el que el islote desaparece ante sus ojos. Ellos van a ser conocidos como *Los Seis de Oceanic* para los medios de comunicación, unos supervivientes que mienten sobre la historia vivida para proteger a sus compañeros. Volviendo a la desaparición del islote, se debe a que Ben la *mueve* por un supuesto consejo de Jacob (Mark Pellegrino), la deidad de *Los Otros*, gracias a una extraña rueda que se oculta debajo de la Estación La Orquídea.

No tardan en descubrir que ni Jacob había realizado esta recomendación, ni Ben era el que tenía que moverla, por lo que los que se quedan en el islote comienzan a vivir una serie de saltos en el tiempo. Finalmente, llegan a la conclusión de que, para detenerlos, Locke debe volver a trasladar el islote de nuevo y traer a *Los Seis de Oceanic* de vuelta. Cuando lo hace, los disloques temporales paran, pero el grupo queda atrapado en los años

'70, época de la Iniciativa DHARMA, con cuyos miembros conviven durante los tres años siguientes.

Mientras tanto, Locke intenta convencer a los que dejaron la Isla para volver, pero su actitud cada vez más obsesionada con los milagros y su paulatino acercamiento a *Los Otros* hacen que desconfíen de él. Derrumbado, está a punto de suicidarse cuando Ben entra en escena. El cabecilla de los nativos consigue calmarlo y que le dé toda la información de cómo volver a la Isla, para después asesinarlo. La muerte de Locke cala en Jack, que se da cuenta que su vida fuera del islote no tiene sentido y que siente que debe volver a ayudar a los que dejó atrás. Por ello, coopera con Ben para traer de vuelta a sus compañeros, que, pese a su aspecto deteriorado, siguen viéndole como el líder que solía ser.

Así las cosas, otro accidente de avión los lleva a la Isla, esta vez con la compañía Ajira. Pero un destello hace que la mitad de los pasajeros desaparezcan y reaparezcan en los años '70. Tras el reencuentro con sus compañeros, el científico del grupo, Daniel Faraday (Jeremy Davies), llega a una conclusión: pueden hacer que el vuelo 815 de Oceanic nunca se estrelle en la ínsula. Su teoría se basa en que la ruptura de una bolsa de electromagnetismo, el *Incidente*, provoca la creación de El Cisne, donde un grupo de personas tiene que introducir una serie de números en un ordenador cada 108 minutos para liberar esa carga. Una de esas personas es Desmond, que falla en esta tarea justo en el momento en el que el avión sobrevuela la Isla y se parte en tres. De donde se infiere que, si nunca se da el Incidente, no se construye el Cisne, ni Desmond tiene que introducir los números, ni hay accidente. Para ello, deben hacer explotar una vieja bomba de hidrógeno que se esconde en la Isla. Así, Jack se convence con esta idea y lo hace ayudado por sus compañeros. Sin embargo, el *Incidente* se produce igual despertando una gran carga electromagnética que hace que Juliet termine presa bajo una maraña de hierros. Juliet golpea malherida la bomba justo cuando hay el último salto en el tiempo que les lleva al 2007, *cuando* están todos sus amigos.

Mientras tanto, los supervivientes que vuelven a sufrir el accidente de avión pero que no fueron afectados por los viajes en el tiempo se reúnen para decidir qué hacer. Con sorpresa, especialmente Ben, descubren que John Locke está vivo. La Isla parece haberlo hecho resucitar. Locke recuerda su condición de líder de *Los Otros* y exige hablar con Jacob. De este modo, Richard, el mensajero inmortal de la deidad, el único que hasta ahora podía hablar con él, se sorprende pero los lleva hasta su morada. Una vez allí, Locke ordena a Ben que asesine a Jacob y Ben lo hace.

Cuando la deidad muere, Locke se descubre ante Richard. No es Locke, sólo toma su forma para llevar a cabo su venganza: matar a su hermano con el que tiene una rivalidad ancestral, es *el Hombre de Negro* (o *The Man in Black*, a partir de aquí *MIB*) (Titus Welliver/Terry O'Quinn). El falso Locke quiere salir de la Isla y busca apoyos para ello. De esta forma, tanto los supervivientes como *Los Otros* tienen que decir en qué bando quieren estar. Así las cosas, la balanza se desequilibra en favor del falso Locke pero Jacob interviene hablando con Hugo 'Hurley' Reyes (Jorge García). Muy brevemente, Hurley es uno de los supervivientes del vuelo 815, uno de los *Seis de Oceanic* también y que tiene la habilidad de hablar con los muertos. Tras una serie de aventuras, Jacob les explica que siempre fueron candidatos a ser guardianes de una misteriosa luz que brota en el centro de Isla. Y ahora llega el momento de nombrar a un sucesor. Finalmente, Jack se ofrece y Jacob lo nombra guardián, ahora es como él.

Mientras tanto, el falso Locke pierde casi todos sus apoyos y piensa que sería mejor destruir la Isla antes de partir. Para ello, quiere que Desmond baje a la cueva mágica y retire un pedrusco para que la luz se apague. El motivo de que sea Desmond es que, tras aquella implosión de la Estación Cisne, desarrolla una extraña capacidad de resistencia ante el electromagnetismo. Enseguida el escocés se anima porque ve una realidad alternativa donde el avión no se estrella y piensa que esta aventura lo lleva a ese otro mundo.

No obstante, Jack no confía en esta visión y tiene algo en mente. En el momento que la Isla pierda su luz, el falso Locke se volverá mortal y, por lo tanto, vulnerable. Y así es. Cuando Desmond lleva a cabo su cometido, grita, se equivoca en su visión, pero Jack no. En el instante en que la luz se apaga, la Isla empieza a destruirse y vuelve mortales a Jack y al falso Locke. Con la colaboración de Kate Austen (Evangeline Lilly), otra de los supervivientes, terminan con el falso Locke pero la ínsula sigue destruyéndose y Jack sabe que tiene que volver a bajar a la cueva para que vuelva la luz. Así, se despide de sus compañeros que planean irse con el avión de Ajira, excepto de Ben y de Hurley que deciden quedarse. Por último, Jack nombra nuevo guardián a Hurley, baja a la cueva y restaura la luz, pero termina demasiado malherido y muere. Antes de fallecer, ve el avión despegar.

Sin embargo, Desmond no estaba del todo equivocado, la realidad alternativa que había visto no era tal sino una especie de limbo creado por los supervivientes con el fin de poder reencontrarse tras la muerte –cada uno en su momento-. Allí, todos imaginan una vida alternativa sin accidente de avión y también sin Isla y, aunque se cruzan unos con otros, no parecen terminar de recordarse. De esta forma, algunos van remendando sus

errores o pesadillas y otros, sin embargo, los vuelven a cometer. Paulatinamente, todos despiertan al tropezar con la persona o el hecho más significativo en sus vidas. En definitiva, se dan cuenta de que están muertos y que se están esperando... En una Iglesia se reúnen para juntos, de nuevo, *'moverse'*.



En el presente apartado se expone el desarrollo metodológico que se ha utilizado en la presente investigación, siempre apoyada bajo los paraguas teóricos detallados en el capítulo anterior. Así que, a continuación, se pasa a detallar los objetivos, las preguntas de investigación y las hipótesis. Además del análisis aplicado a *Perdidos* y a otros dramas de la *Tercera Edad Dorada* (TED).

2.1 OBJETIVOS

"There are no secrets in life; just hidden truths that lie beneath the surface"

(Dexter Morgan, *Dexter*, 102, Cocodrilo)

El objetivo de la presente investigación se centra en analizar, en el citado contexto Post 11S, las narraciones de ficción enmarcadas en la TED. Para ello, se toma como caso específico central uno de los *quality dramas* con más éxito de las últimas décadas: *Perdidos*, elección que ya se ha justificado en el apartado *Planteamiento de la Investigación*. Además, se añade un análisis transversal sobre otros de los principales dramas de la TED, estudio realizado a partir de las mismas bases analíticas que han servido para *Perdidos*. Así las cosas, de ese objetivo general derivan una serie de específicos, como son:

1. Análisis de *Perdidos* (I): La producción, la narración y la audiencia.

Estudiar la producción y la audiencia de la serie como ejemplo de drama de calidad en la TED, prestando especial interés al impacto de las NTIC y la relación con el llamado *prosumidor* de historias transmedia.

2. Análisis de *Perdidos* (II): El contenido.

Estudiar el texto con el fin de detectar aquellos mensajes que hagan referencia, de forma manifiesta o latente, a valores o ideas sociopolíticas. Fundamentalmente, cuya presencia en la narración muestre la intencionalidad de impactar en el sistema de valores del individuo. Todo ello atendiendo a dos grandes consecuencias de los atentados del 11S: *el clima del miedo y el conservadurismo*.

3. Análisis de otros dramas de calidad.

Estudiar otras series correspondientes a la TED para comparar si repiten patrones o si, por lo contrario, se rompe con los resultados obtenidos en el análisis de *Perdidos*.

Más adelante se va a exponer la metodología con que se va a abordar el análisis de esos tres objetivos específicos. Es importante señalar que en ese apartado se van a incluir resultados de la investigación debido a la propia naturaleza del método utilizado. Pues el

proceso circular del Análisis de Contenido (AC) hace necesario profundizar en cómo se han construido las categorías analíticas que conforman las dos dimensiones de estudio: la *cultura del miedo* y el *conservadurismo*.

2.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

"There are zombies in the world, Peyton. And I'm one of them"

(Olivia Moore, *iZombie*, 112, *Dead Rat*, *Live Rat*, *Brown Rat*, *White Rat*)

Para cubrir estos objetivos se formulan una serie de preguntas de investigación:

- ¿Cumple *Perdidos* con las características de la TED? ¿Por qué es un drama de calidad?
- ¿Cómo se utilizan las NTIC en *Perdidos*?, ¿cómo las usan los creadores?, ¿cómo lo hace la audiencia?
- ¿Qué impacto tiene el uso de las NTIC en *Perdidos*?, ¿influye en la forma de concebir la narración?, ¿y en la forma de consumirla?
- ¿Se está modificando el modelo de consumo e interpretación de estas creaciones con la aparición de nuevos canales de debate sobre las mismas en Internet?
- ¿Qué temática recurrente se puede encontrar en *Perdidos*?, ¿y en otros seriales de la TED?
- ¿Se encuentra una presencia relevante de un discurso ligado al miedo en estas producciones?, ¿cómo se representa?, ¿qué consecuencias tiene?
- ¿Se da un discurso marcado por el conservadurismo? ¿Cómo se representa el sistema político y social?
- ¿Existe relación entre las series de televisión y su contexto político y social? ¿Se puede afirmar que funcionan como una alegoría de la sociedad?
- ¿Cómo influye, de forma manifiesta y latente, el clima Post 11S en la narración de los mensajes en *Perdidos*? ¿Y en otras ficciones norteamericanas?
- ¿Se da una presencia de las dos dimensiones en *Breaking Bad* o en *The Walking Dead*?, ¿y en otros dramas seriales de la TED?
- ¿Coinciden estas temáticas con *Perdidos*?, ¿en qué se diferencian?
- ¿Cómo influye el Post 11S en la narración de los mensajes en estas creaciones?, ¿se puede obtener un patrón?
- ¿Se aprecia un cambio de discurso a lo largo de los años en las series de televisión?, ¿hay un impacto de otros hechos fundamentales como la crisis económica?
- ¿Puede decirse que los medios de comunicación, a través de estas producciones, refuerzan el discurso hegemónico de la ideología dominante?

La relación entre los objetivos y las preguntas de investigación se establecen en el siguiente cuadro (TABLA 1):

TABLA 1: RELACIÓN ENTRE OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**01. Estudiar la producción y la audiencia de la serie como ejemplo de drama de calidad en la TED, prestando especial interés al impacto de las NTIC y a la relación con el llamado *prosumidor* de historias transmedia.**

- PI1: ¿Cumple *Perdidos* con las características de la TED? ¿Por qué es un drama de calidad?
- PI2: ¿Cómo se utilizan las NTIC en *Perdidos*?, ¿cómo las utilizan los creadores?, ¿cómo lo hace la audiencia?
- PI3: ¿Qué impacto tiene el uso de las NTIC en *Perdidos*?, ¿influye en la forma de concebir la serie?, ¿y en la forma de consumirla?
- PI4: ¿Se está modificando el modelo de consumo e interpretación de las series de televisión con la aparición de nuevos canales de debate sobre las mismas en Internet?

02. Estudiar el texto con el fin de detectar aquellos mensajes que hagan referencia, de forma manifiesta o latente, a valores o ideas sociopolíticas. Fundamentalmente cuya presencia en la narración muestren la intencionalidad de impactar en el sistema de valores del individuo. Todo ello atendiendo a dos grandes consecuencias de los atentados del 11S: el clima del miedo y el conservadurismo.

- PI5: ¿Qué temática recurrente se pueden encontrar en *Perdidos*?
- PI6: ¿Se encuentra una presencia relevante de un discurso ligado al miedo en estas producciones?, ¿cómo se representa?, ¿qué consecuencias tiene?
- PI7: ¿Se da un discurso marcado por el conservadurismo?, ¿cómo se representa el sistema político y social?, ¿es el sujeto político normativo el patrón dominante?
- PI8: ¿Existe relación entre las series de televisión y su contexto político y social? ¿Se puede afirmar que funcionan como una alegoría de la sociedad?
- PI9: ¿Cómo influye, de forma manifiesta y latente, el clima Post 11S en la narración de los mensajes en la ficción norteamericana?

03. Estudiar otras series correspondientes a la TED para comparar si repiten patrones o si, por lo contrario, se rompe con los resultados obtenidos en el análisis de *Perdidos*.

- PI10: ¿Se da una presencia de las dos dimensiones en *Breaking Bad* o en *The Walking Dead*? ¿Y en otros dramas seriales de la TED?
- PI11: ¿Coinciden sus temáticas con *Perdidos*?, ¿en qué se diferencian?
- PI12: ¿Cómo influye el post 11S en la narración de los mensajes en estas series norteamericanas? ¿Se puede obtener un patrón?
- PI13: ¿Se aprecia un cambio de discurso a lo largo de los años en las series de televisión?, ¿hay un impacto de otros hechos fundamentales como la crisis económica?
- PI14: ¿Podemos afirmar que los medios de comunicación, a través de estas producciones, refuerzan el discurso hegemónico de la ideología dominante?

Tabla n°1. Elaboración propia.

2.3 HIPÓTESIS

*"I tend not to believe people; they lie. The evidence never lies"**(Gil Grissom, CSI, 103, Crate'n'Burial)*

Para el desarrollo de la presente investigación se formulan tres grandes hipótesis de trabajo. La primera de ellas se centra en la producción de las series de televisión, la segunda en el propio texto de los *quality dramas*, mientras que la tercera se adentra en el estudio de otras producciones de la TED. Así:

H1: "El *boom* de las NTIC tiene una influencia directa en *Perdidos*, tanto en el propio contenido como en su penetración, convirtiéndola en un *quality drama* paradigmático de la *Tercera Edad Dorada* de la televisión. En definitiva, el uso del transmedia es determinante en la creación y el desarrollo de la narración y define el nuevo modelo de *prosumidor* de series y, en general, el juego creador-espectador".

H2: "El clima Post 11S tiene influencia en *Perdidos* a través de una trama marcada por el miedo y el conservadurismo. Es decir, se desarrollan mensajes, explícitos o latentes, relacionados con la sensación de miedo a un ataque inminente de un enemigo incierto lo que lleva a ensalzar la seguridad en detrimento de derechos y libertades recreando un ambiente de incertidumbre".

H3: "Las series de televisión de la *Tercera Edad Dorada*, a través de ficciones y alegorías, reproducen el discurso ideológico detectado en *Perdidos*".

2.4 ANÁLISIS DE *PERDIDOS* (I): LA PRODUCCIÓN Y LA AUDIENCIA

"Maybe if you ate more comfort food you wouldn't have to go around shooting people"

(Hugo Reyes, *Lost*, 501, *Because You Left*)

Con el fin de crear un bosquejo de las estrategias de producción de *Perdidos* se realiza un examen documental. Bajo este propósito, se consultan las publicaciones tanto de textos informativos y generalistas, como científicos. Esto es, se crea una primera fotografía sobre los canales, el contexto, el destinatario y el emisor. Para ello, se parte del esquema planteado por Robert Thompson (1997) a través de las siguientes preguntas:

- ¿Rompe las normas convencionales?
- ¿Se diluye la frontera entre el cine y la televisión?
- ¿Qué perfil de audiencia se busca?
- ¿Aparecen tensiones entre Industria y Cultura?
- ¿Tiene un reparto coral?
- ¿La historia se va haciendo paulatinamente más compleja?
- ¿Se da la hibridación de géneros? ¿Son tramas literarias y complejas?
- ¿Hace referencia a la cultura de élite y popular, a otras series y a sí misma?
- ¿Introduce temas controvertidos?
- ¿Aspira a cierto realismo?
- ¿Cuenta con el reconocimiento de la crítica?

Unas cuestiones que se complementan con otros aspectos que, como se ha explicado anteriormente, se han considerado propios al actual momento de calidad:

- ¿Hace uso del transmedia?
- ¿Cómo impacta el uso de contenidos transmedia?
- ¿Hay detrás un movimiento *fandom*?
- ¿Cómo influye en la producción y la narración del serial?

Parte de estas cuestiones están ligadas al propio AC pero otras necesitan otro tipo de fuentes que se han dividido en tres grandes bloques: un *dossier* de prensa; publicaciones -generalistas y especializadas-, y recursos web dedicados a la serie. Todo ello de gran utilidad para: a) Realizar una reconstrucción de la programación de la serie en los EE.UU. y en el Estado español. b) Consultar datos sobre el equipo creativo y el reparto, audiencias, premios, nominaciones,... c) Acercarse a su narración. d) Evaluar su impacto en la cultura popular. e) Observar la aceptación de la crítica o su relación con los seguidores. En otras palabras, tener presente, además de la magnitud cultural, la dimensión económica de los

medios de comunicación. Tarea para lo que es fundamental el marco de la Economía Política de la Comunicación y la Cultura (EPCC).

2.4.1 Dossier de prensa

Para abordar esta problemática, se realiza un *dossier* de prensa escrita y digital. Esto es, por un lado, se realiza una búsqueda masiva de publicaciones sobre *Perdidos*. Por otro, se codifican todos los textos publicados sobre la misma que hicieran referencia a esta producción desde septiembre de 2004 hasta junio de 2010 -durante la emisión de la misma-. Para ello, se seleccionan aquellos textos informativos, interpretativos y de opinión divulgados en medios de comunicación tanto de ámbito estatal como vasco, destacando: ABC, Deia, Diario de Navarra, El Correo, El Mundo, El País, El Periódico de Catalunya, Gara, La Razón, La Vanguardia y Público. Además, se tienen en cuenta por su importancia otras publicaciones de Cahiers du Cinema, Cinemanía, Cuatro, Europa Press, Formula Tv, TVE1... así como *mass media* internacionales como BBC News, The New York Times, Time, Wired Magazine...

En un segundo proceso de selección, se distinguen aquellos que contienen información relevante y original. La lista detallada de los artículos puede consultarse en la sección *Dossier de Prensa* dentro del capítulo de Bibliografía. A partir de aquí, se analiza todo el material con el fin de crear la cronología de la producción, emisión, recepción e impacto de *Perdidos* tanto a nivel estatal como internacional. Cabe señalar que en el apartado *Dossier de Prensa* también se recogen otros textos considerados de interés para el estudio de esta u otras creaciones.

2.4.2 Publicaciones

Asimismo, otra forma de sumar rigor al estudio es detenerse a realizar un análisis sistemático de carácter documental sobre publicaciones tanto epistemológicas como generalistas que se generan en torno a *Perdidos* y a otras producciones televisivas. Para ello se recopilan libros monográficos (Cobo Durán y Hernández-Santolalla, 2013; De Felipe y Gómez, 2011; De la Torre, 2006, 2015; Dellonte y Glaviano, 2007; Galán, 2014; Kaye, 2010; Martín, 2014; Pérez-Gómez, 2011; Pérez y Alba, 2010; Regazzoni; Scott Card, 2007; Terry y Bennett, 2010; 2010: Vargas-Iglesias, 2014...), así como artículos en revistas especializadas (Crisóstomo, 2013; Fernández y Menéndez, 2011; Jones, 2007; Gómez, 2009; Liverlsberg, 2000; Martínez, 2009...).

2.4.3 Recursos *online*

Además, para estudiar la retroalimentación entre los creadores y los seguidores se hace uso de una serie de blogs, enciclopedias, foros, páginas web y redes sociales relevantes para *Perdidos*. Algo que se detalla en el capítulo sobre la producción.

2.5 ANÁLISIS DE *PERDIDOS* (II): EL CONTENIDO

"Don't mistake coincidence for fate"

(Eko, *Lost*, 209, *What Kate Did*)

La metodología en la que se fundamenta esta parte del análisis es el Análisis de Contenido (AC). Es necesario señalar que, la presente investigación no se somete a esa concepción que habla de una metodología "cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación", según la célebre cita de de Berelson (1952: 18) -y ya antigua y superada por los posteriores desarrollos teóricos sobre el mismo (Idoyaga, 2012)-. Por el contrario, José Luis Piñuel (2002: 2) entiende el AC como el "conjunto de procedimientos interpretativos de *productos comunicativos* (mensajes, textos o discursos) que proceden de procesos singulares de comunicación previamente registrados". Todo ello haciendo uso de diversas técnicas de medida que son:

"a veces *cuantitativas* (estadísticas basadas en el recuento de unidades), a veces *cualitativas* (lógicas basadas en la combinación de categorías) [que] tienen por objeto elaborar y procesar datos relevantes sobre las condiciones mismas en que se han producido aquellos textos, o sobre la condiciones que puedan darse para su empleo posterior".

En definitiva, un conjunto heterogéneo de técnicas que, como recuerda Laurence Bardin (2002: 7), busca analizar "mensajes por esta doble lectura en la que una segunda lectura sustituye la lectura 'normal' del profano, es hacerse agente doble, detective, espía...". En otras palabras, "la emergencia de aquel sentido latente que procede de las prácticas sociales y cognitivas que instrumentalmente recurren a la comunicación para facilitar la interacción que subyace a los actos comunicativos concretos y subtiende la superficie material del texto" (Piñuel, op. cit.: 4).

Así, se detectan esas metanarrativas visuales que María Acaso (2006: 30) define como "conjunto de relatos emitidos por los que ostentan el poder a través del lenguaje audiovisual" y que transmiten tanto información explícita, de la cual el espectador es consciente, como implícita. De esta forma, la autora (op. cit.: 33) defiende que lo que determina las metanarrativas es "un elemento de falsedad implícito, que produce un encubrimiento del mensaje latente por parte del mensaje manifiesto", algo que no tiene que

ser necesariamente subliminal pero sí "que hay un tipo de información que no estamos adiestrados para leer".

Como se ha dicho, el marco metodológico se centra en el AC que combina técnicas cuantitativas y cualitativas, aunque son las segundas las que tienen mayor peso en la investigación. Pues, "Qualitative content analysis defines itself within this framework as an approach of empirical, methodological controlled analysis of text within their context of communication, following content analytical rules and step by step models, without rash quantification" (Mayring, 2000). En suma, el camino cualitativo iniciado por Siegfried Kracauer se presenta como una alternativa más operativa para el presente estudio pues el alemán plantea que el contenido se debe entender como un *todo significativo* por lo que está inevitablemente ligado a un acto de interpretación (Jensen y Jankowski, 1993).

En definitiva, utilizando las palabras de José Ignacio Ruíz Olabuénaga (2012: 233): "la ambigüedad, el doble sentido, la polisemia de cualquier texto contiene tal riqueza de significado que el reducir su análisis al cálculo numérico estricto, [...], es empobrecer la investigación del contenido encerrado en cualquier texto". O lo que es lo mismo: "La flexibilidad, la adaptabilidad, la singularidad concreta, la proximidad, el pluriplanteamiento de los que hacen gala los métodos cualitativos son, todavía, más adecuados para el análisis de contenido".

Así las cosas, el modelo metodológico de AC que aquí se aplica es muy cercano a la semiótica crítica del discurso. Así, como plantea Manuel González de Ávila en la introducción a su *Semiótica crítica y crítica de la cultura* (2002): a) su asociación "con las ciencias cognitivas, sociales y con la capacidad de las mismas de poder analizar los fundamentos de la cultura, esto es, los mecanismos de producción y recepción de sentido y valor de la experiencia"; b) su insistencia "en la idea de que elaborar y comprender el sentido no se refiere únicamente a una actividad privada, individual y meramente subjetiva, sino a un proceso colectivo sujeto siempre a las estructuras sociales y a sus transformaciones históricas"; c) su negativa a "contentarse con estudiar la inmanencia de sus objetos, atravesados por el tiempo y la sociedad", pese a no ignorar "su constitución formal, la semiótica crítica interroga el pensamiento, el discurso y la acción como otros tantos resultados de una historia colectiva, y de lo que los sujetos sociales han hecho en ella y de ella".

Tampoco es casualidad que el editorial un texto referencial (Peñarín y Mignolo, 2002) dedicado a encarar un encuentro académico entre la semiótica y los EC, tenga como

referencias bibliográficas gran parte de las que en esta misma tesis se citan al realizar el AC cualitativo de *Perdidos* y otras series de la TED. Pues la semiótica crítica, como disciplina transversal, coincide en muchos trayectos con el camino que aquí se ha tomado.

En un sentido similar, también se encuentra próximo al Análisis Crítico del Discurso (a partir de aquí *ACD*). Nacido en los años '80, es abanderado por Norman Fairclough, Theo van Leeuwen, Teun van Dijk, Ruth Wodak y Gunther Kress. A este respecto, Jefferson Jaramillo Marín (2012) concluye que el ACD "se encuentra articulado a varias estrategias epistémicas de largo alcance". Además, citando a Wodak (2003) destaca las siguientes:

"a) el abordaje de problemas sociales; b) la comprensión de relaciones de poder; c) el reconocimiento del discurso como constitutivo de la sociedad y la cultura; d) la aceptación de la labor ideológica del discurso; e) el reconocimiento de la historicidad del discurso; f) la comprensión de que entre el texto y la sociedad existe un vínculo mediato; g) la consideración de que el análisis del discurso es interpretativo y explicativo; h) la aceptación de que el discurso es una forma de acción social".

En este sentido, el propio Teun van Dijk (2003: 144) lo define como: "una perspectiva, crítica, sobre la realización del saber: es, por así decirlo, un análisis del discurso efectuado 'con una actitud'. Se centra en los problemas sociales, y en especial en el papel del discurso en la producción y en la reproducción del abuso de poder o de la dominación".

A este respecto, Cristina Peñamarín destaca (2003: 3):

"Aun sin entrar aquí en la investigación de qué hacen efectivamente los receptores con estos productos de los medios -el interesante campo de los estudios de la recepción- la observación de los productos mismos sí nos permite acceder a los simulacros textuales de la relación interlocutiva. Los destinatarios, como sabemos, están previstos en toda representación, que se conforma de acuerdo a lo que su autor prevé serán los intereses y las reacciones de éstos. En estos productos del gran mercado de audiencias que es la comunicación mediática, los destinatarios son constantemente auscultados y evaluados según su cantidad, su fidelidad y el sector de consumo que representen. En este sentido se viene diciendo que los públicos afectan a los medios, quienes los conocen y siguen sus reacciones para "capturar" su atención. Esto hace interesantes las representaciones mediáticas, no como reflejos del mundo, sino como escenificaciones de los mundos que pueden atraer a sus audiencias, mundos que se componen como un terreno de lucha animado por las tensiones entre los agentes implicados: los excluidos que pugnan por conquistar un lugar en él -éstos no son visibles en la escena de los medios mayoritarios, pero su ausencia puede ser significativa cuando son conocidos por los espectadores por su acceso a otros medios menores donde sí tengan un espacio- y los incluidos, que tratan de hacer prevalecer su perspectiva sobre otras en competencia".

Por esa razón diversos análisis, razonamientos y conclusiones que se desarrollan en la presente investigación coinciden con los que podrían extraerse de la aplicación del ACD a *Perdidos* y otros dramas de calidad. No obstante, se hace hincapié en la idea de Jaime Andreu (2001) cuando sostiene que el AC "se aleja de él en que el análisis de discurso suelen acogerse a ciertos enfoques teóricos de nivel interpretativo en los que cualquier

interposición, como la representada por la estricta metodología analítica del análisis de contenido, corre el peligro de ser considerado más como un estorbo que como una ayuda".

Para cubrir este doble nivel -manifiesto y latente-, y como es habitual en el AC, se pasa a la selección de las categorías a través de dos grandes fases. En primer lugar, se da un análisis exploratorio -o *pre-test*- con el fin de definir unas categorías básicas que sirvan para organizar y orientar el estudio sobre la totalidad del texto comunicativo. A continuación, se da una segunda etapa de trabajo en la que se seleccionan las categorías definitivas que se van a utilizar en el investigación.

Aunque se es consciente de que esta parte entra ya en el trabajo de campo, se ha considerado de interés trasladarlo a este apartado metodológico por diversas razones. Pues se antoja imprescindible para explicar la complejidad del proceso completo del AC que, lejos de ser una técnica estanca, va modificándose por exigencias de la propia investigación. Por otro lado, también se considera oportuno introducir aquí las categorías finales para poder justificar la selección de los otros *quality dramas*, en las que se entrará más adelante.

2.5.1 Análisis exploratorio: El *pre-test*

Para una aproximación al caso de estudio se realizó un primer visionado provisional. El *pre-test* se utiliza "para testar por primera vez un material de estudio" con el fin de "resolver los problemas relativos a la elaboración de las categorías más pertinentes que han de configurar un protocolo de análisis y su eventual articulación, de modo que resulten productivas de cara a la explotación de datos" (Piñuel, 2002: 8-9). Así, se fijaron como corpus de análisis los 25 primeros episodios de *Perdidos* correspondientes a la primera temporada.

A partir de esta lectura flotante, se definieron una serie de categorías temáticas con gran presencia y que están ligadas con el marco contextual y teórico referido anteriormente. En otras palabras, al bosquejo de Sociedad del Riesgo de Ulrich Beck, así como al impacto del clima del Post 11S en la sociedad norteamericana de Susan Faludi. Siempre bajo el paraguas de los Estudios Culturales (EC), la EPCC y la Teoría Crítica Feminista (TCF).

Esta selección de categorías durante el *pre-test* fue, como se establece en una tradición ya considerada sobre las mismas, exhaustiva y excluyente (Ruíz Olabuénaga, 2012). Es decir, a) abarca todas las subcategorías o características que se refieran a la misma en lo que se va a codificar y b) lo que integra una categoría lo hace sólo en ella. En definitiva, son:

- **EL TRATAMIENTO DEL ESPACIO Y EL TIEMPO:** Uso entremezclado de diferentes técnicas narrativas como son el *flashback*, el *flashforward*, los saltos en el tiempo o los

llamados *flashsideways*⁵⁰. Una construcción no lineal de la historia que se presenta como una forma de diálogo con el receptor y como un motor de incertidumbre en la trama.

- **LA MAGIA:** Interacción de los personajes e impacto en la narración de actores -animales, personas o grupos- o elementos -fenómenos meteorológicos, religiosos, supersticiosos, y del destino- de naturaleza sobrenatural o siniestra.
- **LA PRESENCIA DE UN ENEMIGO INCIERTO:** Creación del grupo principal – construcción del *nosotros*- frente a otros colectivos –construcción del *otros*-. Se presta especial atención a la representación de las relaciones en torno a la confrontación o a la cooperación.
- **EL BIEN CONTRA EL MAL:** Presentación de personas o grupos con elementos basados en principios absolutos y confrontados ligados con la moral.
- **EL USO DE LA VIOLENCIA:** Utilización y justificación de la violencia en la trama.
- **EL LIDERAZGO Y EL HEROÍSMO:** La estructura social en relación a la jerarquización interna del grupo -de supervivientes y otros colectivos de importancia-. Principalmente, en torno al tipo de organización, forma de mantener el poder, personalismos...
- **LA REPRESENTACIÓN DE LA GLOBALIZACIÓN:** Dibujo de los personajes principales en base a una serie de factores como son: clase, creencia religiosa, diversidad funcional, edad, etnia/procedencia/raza⁵¹ u orientación sexual. Particularmente, a si se construye en torno a la homogeneización o la diferenciación a través de estereotipos y roles a los que son asociados.
- **EL PAPEL DE LAS MUJERES:** Estereotipos y roles a los que son asociados los papeles femeninos sobre la ocupación del espacio público y privado. Es decir, su papel ante la acción -participación, éxito, reconocimiento-, el amor y las relaciones íntimas, la maternidad y la familia. Su contraposición con los papeles de los varones.
- **LA REPRESENTACIÓN DE LA FAMILIA:** El peso de las complejas conexiones familiares y la representación del pasado -y futuro-. Análisis del tipo de relación y su repercusión.

2.5.2 Análisis verificativo: Selección de las categorías

Una vez seleccionada la comunicación a estudiar -*Perdidos*- y las categorías de partida -en el análisis exploratorio o *pre-test*-, se fijan como unidades de análisis los 121 capítulos de la serie⁵². A partir de aquí, se procedió a el análisis verificativo que parte de una lectura sistemática a través de un segundo visionado del drama.

En esta segunda fase del AC, se efectuó un recuento de las categorías certificando su importancia a lo largo de la narración, basándose en los elementos relacionados que delimitan cada una de ellas. Esta etapa cuantitativa está marcada bajo los criterios de

⁵⁰ GLOSARIO: *FLASHSIDEWAY*: Técnica narrativa que muestra una secuencia paralela a la trama. En *Perdidos* se utiliza para mostrar una realidad alternativa en el que el vuelo 815 nunca se llega a estrellar en la Isla.

⁵¹ Aunque se es consciente de los debates sobre la validez del término raza humana derivada de los estudios genéticos, se utilizan los tres clivajes etnia/procedencia/raza debido a que, en según que momentos del análisis, se ha detectado el énfasis en uno o varios elementos. Por ejemplo, en el caso de Sayid Jarrh de *Perdidos* su procedencia -Irak- coincide con su construcción en base a unas características culturales, lingüísticas, sociales y religiosas propias. Sin embargo, en otras producciones, como *Orange is the New Black*, el dibujo no es tan puro y, en ocasiones, el color de piel es lo determinante, sin existir diferencia cultural o de origen alguna. Por ello, se ha decidido englobar los tres indicadores capaces de dar al estudio una visión más integral.

⁵² Aunque podría no ser necesario un establecimiento tan exhaustivo de unidades de análisis se ha preferido hacerlo así para garantizar su máxima validez.

exhaustividad y exclusividad definidos anteriormente, atendiendo a que los contenidos codificados en cada categoría fueran exclusivos y exhaustivos. Además, en este momento se incluyeron referencias analíticas con el fin de explicar con mayor amplitud y precisión esa codificación. Así como para que se pudieran proyectar clara y adecuadamente al estudio sobre las significaciones latentes que corresponden a cada una de las categorías establecidas.

Por otro lado, cabe indicar que, debido a la naturaleza circular del AC, las categorías del *pre-test* sufrieron una serie de modificaciones a lo largo de esta fase de verificación -más adelante se justifican los cambios-. En suma, durante este análisis verificativo emergieron las categorías finales. Estas son más pertinentes que las obtenidas en el *pre-test* y que configuran un protocolo de análisis y su eventual articulación. También se determinaron aquellas unidades de análisis paradigmáticas de cada una de ellas -dos por cada categoría, exceptuando el caso del estudio del espacio y el tiempo- con el fin de realizar un estudio en mayor profundidad.

En síntesis, el estudio del texto de *Perdidos* se realizó en dos grandes etapas. La primera se basa en la selección de categorías definitivas. Y la segunda, y final, en ahondar en el contenido latente en relación con el contexto sociopolítico del Post 11S. Etapa en la que, además de profundizar en el entronque de cada categoría con las dos dimensiones generales formuladas en las hipótesis -*Cultura del miedo* y *Sociedad conservadora*-, se puede, incluso, cruzar con mayor libertad significados latentes presentes en unas y otras categorías. En suma, ese es el nivel de profundización final del contenido de *Perdidos* al que se intenta llegar.

Volviendo al proceso de selección de las categorías definitivas en la fase de análisis verificativo, del modo indicado, se obtuvo el siguiente recuento cuantitativo de la presencia de las categorías finales en el conjunto de la trama, que son las siguientes:

- 1) Análisis del ambiente (I): El Espacio y Tiempo.
- 2) Análisis del ambiente (II): El espacio sin salida.
- 3) Análisis de la otredad.
- 4) Análisis de la violencia.
- 5) Análisis del liderazgo.
- 6) Análisis de la alteridad.
- 7) Análisis de la representación de las mujeres.

La primera de las tablas (Nº2) está íntegramente dedicada al *Análisis del ambiente (I): Espacio y Tiempo* debido a sus particularidades. En ella quedan reflejados aquellos episodios

en los que aparecen *flashback*, *flashforward*, *saltos en el tiempo o espacio* y *flashsideways*. En este cuadro se aprecia la alta presencia de juegos con el espacio y el tiempo en la narración de *Perdidos*, utilizando diferentes recursos a lo largo de las seis temporadas. De esta forma, los *flashbacks* van entremezclándose progresivamente con los *flashforwards*, para pasar, a partir de la tercera entrega a utilizar directamente saltos espacio-temporales. Cabe destacar que en esta categoría aparecen reflejadas tanto las vivencias de personajes concretos como aquellos que afectan a todo el grupo -a través de premoniciones, experimentos o saltos literales en el espacio o el tiempo-. A lo largo de la última temporada, se introducen los *flashsideways*, un juego de realidades alternativas que, al igual que los anteriores, se van dedicando a cada personaje.

TABLA 2: DIMENSIONES Y CATEGORÍAS (I): AMBIENTE (I): ESPACIO Y TIEMPO POR TEMPORADA Y CAPÍTULO (PRESENCIA DE FLASHBACKS, FLASHFORWARDS, SALTOS EN EL TIEMPO Y EN EL ESPACIO Y FLASHSIDEWAYS)

TEMPORADA	CAPÍTULOS	CAPÍTULOS PARADIGMA
FLASHBACKS		
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, "8", 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	
4	2, 6, 7, 8, 11.	604 WALKABOUT
5	1, 2, 3, 4, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17	609 AB AETERNO
6	9, 15	
FLASHFORWARDS		
3	22, 23	
4	1, 3, 4, 7, 9, 10, 12, 13, 14	222 Y 223 'THOUGHT THE
5	1	LOOKING GLASS (I Y II)
SALTOS EN EL TIEMPO Y/O EN EL ESPACIO		
3	4, 8, 17, 21	
4	3, 5, 9, 11, 14	405 THE CONSTANT
5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17	514 THE VARIABLE
6	1	
FLASHSIDEWAYS		
6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18	611 HAPPILY EVER AFTER, 617 THE END

Tabla nº2. Elaboración propia

En la siguiente tabla (Nº3) queda reflejado el recuento cuantitativo del resto de categorías que mide la presencia por capítulos y temporadas, así como la selección de los capítulos paradigmáticos de cada una de ellas. De esta forma, puede verse cómo todas ellas tienen una aparición constante a lo largo de las seis entregas de la producción, aunque algunas con más incidencia que otras.

**TABLA 3: DIMENSIONES Y CATEGORÍAS (II):
(PRESENCIA DE CATEGORÍAS POR CAPÍTULOS Y TEMPORADAS)**

TEMPORADA	CAPÍTULOS	PARADIGMA
Categoría ambiente (II): Espacio sin salida		
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 22, 23, 24, 25	119 <i>Deus Ex Machine</i> 305 <i>The Cost of Living</i>
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	
4	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	
5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	
6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	
Categoría otredad		
1	2, 6, 8, 9, 10, 11, 15, 17, 22, 23, 24, 25,	123 <i>Exodus.1</i> 401 <i>The Beginning of The End</i>
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24	
3	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 23	
4	1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14	
5	2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 17	
6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 14, 16, 18	
Categoría uso de la violencia		
1	1,2,3,4,6,7,8,9,12,13,14,15,16,17,18,21,22,23	301 <i>A Tale of Two Cities</i> 517 <i>The Incident</i>
2	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
4	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14	
5	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	
6	1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18	
Categoría liderazgo		
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25	105 <i>White Rabbit</i> 320 <i>The Man Behind The Curtain</i>
2	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
4	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	
5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	
6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	
Categoría alteridad		
1	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 13, 17, 18, 21, 23	109 <i>Solitary</i> 121 <i>The Greater Good</i>
2	1, 4, 5, 10, 14, 16, 22	
3	5, 9, 18	
4	2, 7	
5	10	
6	2, 3, 6, 9, 10	
Categoría representación de las mujeres		
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	215 <i>Maternity Leave</i> 406 <i>The Other Woman</i>
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
4	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	
5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17	
6	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	

Tabla n°3. Elaboración propia.

A partir de aquí, se pasa a desarrollar el método utilizado para el estudio de ambas dimensiones, con sus respectivas categorías.

2.5.2.1 Dimensión I: La cultura del miedo

La primera dimensión, *la cultura del miedo*, estudia los elementos amenazadores, lúgubres o siniestros que crean una sociedad de la incertidumbre marcada por el miedo a un enemigo incierto y a un ataque inminente. Está conformada por aquellas categorías obtenidas en el

pre-test llamadas: *el tratamiento del Espacio y el Tiempo; la Magia; la presencia de un enemigo incierto, y el uso de la violencia*. Como ya se ha indicado, algunas de ellas han sufrido una serie de cambios que se han considerado fundamentales al profundizar en el análisis. Estos son:

- Se detecta que la categoría *Magia* va más allá de elementos puramente sobrenaturales -como, por ejemplo, el uso de creencias-. Por esta razón, se pasa a considerar la creación de una atmósfera opresiva, teniendo en cuenta la introducción de lo sobrehumano como motor de incertidumbre. En definitiva, se ha dado en llamar: *Ambiente (II): Espacio sin salida*.
- Aunque con una construcción narrativa diferente, dos de las categorías están muy interrelacionadas a la hora de construir un ambiente cargado de incertidumbre. Por ello, se ha considerado de interés destacar su interrelación. De ahí, *Ambiente (I): El uso del Espacio y Tiempo* y *Ambiente (II): Espacio sin salida*.
- Además, la titulada *Presencia de un enemigo incierto*, ha pasado a catalogarse como *Otredad*, por el gran peso de la construcción del *Nosotros* contra *Ellos*. Una confrontación de la que es interesante conocer si huye o cae en un esquema maniqueo. Así, absorbe la magnitud llamada *Bien contra Mal* en el *pre-test*.
- Finalmente, esta dimensión se construye a través de cuatro categorías como son el *Ambiente -Espacio y el Tiempo* y *Espacio sin salida-*, la *Otredad* y el *uso de la Violencia*.

Categoría I: Ambiente (I): El uso del Espacio y Tiempo

Las dos primeras categorías se centran en el estudio del ambiente pero es necesario dividir las en dos categorías por las características especiales del Espacio-Tiempo, como se ha indicado anteriormente. Esta última se centra en el estudio de algo tan fundamental para *Perdidos* como son las licencias narrativas utilizadas. En este caso, el *Flashback*, el *Flashforward*, los saltos en el espacio y en el tiempo y el *Flashsideway*. En este apartado, se analiza cómo afecta este juego del espacio y tiempo en la recreación del miedo, es decir ¿con qué fin se utilizan estas técnicas?, ¿ayudan a crear un ambiente siniestro?, ¿en qué sentido? De esta forma, se presta especial atención a la concepción y la presencia de la fuerza del destino en la vida de los protagonistas y en los acontecimientos isleños a través de las conexiones entre personajes y la reiteración de elementos.

Categoría II: Ambiente (II): Espacio sin salida

La segunda magnitud explora otro universo fundamental en el desarrollo del serial: conocer cómo se va dibujando un ambiente opresivo. En el caso de *Perdidos*, el peso de esta categoría recae en la propia Isla y en las consecuencias de alzarse como un personaje más de la trama. Así, se presta particular interés a cuestiones como: ¿cómo es la Isla?, ¿qué elementos fantásticos alberga?, ¿qué impacto tienen estos en la vida de los supervivientes?, ¿crean miedo o sensación de angustia o, por el contrario, fascinación?, ¿qué otras piezas místicas hay?, ¿tienen importancia los cultos místicos?, ¿cómo impactan en la creación del

ambiente? Por esta razón, se toman en cuenta una serie de elementos relacionados como son:

- **LA ESENCIA DE LA ISLA:** El islote como espacio invisible sin salida.
- **LA NATURALEZA EN LA ISLA:** Presencia de animales, espacios y fenómenos naturales con carga sobrenatural o siniestra.
- **LO EXTRAORDINARIO EN LA ISLA:** Aparición de espectros, lugares extraños, monstruos o susurros.
- **EL MISTICISMO EN LA ISLA:** Elementos simbólicos místicos y deidades.

Todo de gran importancia para estudiar si tras ellos hay una experiencia positiva -con valores añadidos de esperanza, justificación de los actos, protección, redención-; negativa -ataque, confusión, miedo, negación-. O si, por el contrario, es neutra -tanto a nivel individual como grupal-.

Categoría III: Otredad

Esta categoría analiza la construcción de la *otredad*, entendida como un bando confrontado que actúa como enemigo incierto. Para ello, se estudia el impacto que tiene el antagonista en la unión del propio grupo. Es decir, ¿cómo se crea el *nosotros*?, ¿cómo impacta la figura del *otro*?, ¿quién ocupa este papel?, ¿cómo se dibuja? Asimismo, se tiene en cuenta si se relaciona con una concepción maniquea de el *Bien* y el *Mal* como principios absolutos: ¿es el *nuestro* el bueno y el *otro* el *malo*?, ¿se enfrenta el *Bien* contra el *Mal* o hay dobleces?, ¿cómo se representan ambos bandos?, ¿se refuerzan con elementos simbólicos? Con este objetivo se seleccionan los siguientes elementos relacionados a la propia construcción del colectivo de supervivientes:

- Supervivientes vs/pro Supervivientes.
- Supervivientes vs/pro *Los Otros*.
- Supervivientes vs/pro la gente del Carguero.
- Supervivientes vs/pro deidades.

En definitiva, conocer si la función se basa en la confrontación entre grupos -ataque, defensa, desconfianza, diferencia maniquea- o en la cooperación -comprensión, fascinación, necesidad de entendimiento, semejanzas-. Así como comprender si provoca unión del grupo -estrategia, manipulación, miedo, necesidad de unir fuerzas- o desunión -confrontación, desconfianza, lucha de poder-. Además, se tienen en cuenta el uso de elementos simbólicos -como los colores-.

Categoría IV: El uso de la violencia

Por último, esta categoría se centra en analizar el uso de la violencia. Se abordan cuestiones como: ¿quién utiliza la violencia: los supervivientes o sus antagonistas?, ¿la élite o los subordinados?, ¿qué tipo de violencia?, ¿de qué medios se dispone?, ¿por qué se utiliza?, ¿cómo se justifica su empleo?, ¿tiene alguna relación con el clima del miedo?, ¿en qué sentido? De esta forma, se tienen en cuenta los siguientes elementos relacionados:

- **EL SUJETO Y EL OBJETO DE LA VIOLENCIA:** supervivientes, antagonistas...
- **EL TIPO DE VIOLENCIA:** asesinatos, peleas, tortura...
- **LOS MEDIOS:** armas y habilidades.

Además, se tiene en cuenta su función: ¿se emplea como ataque o defensa?, ¿es útil para alcanzar o mantener el poder?, ¿se utiliza para beneficio propio o en busca de un bien mayor?, ¿se justifica en torno al miedo a un ataque o a un enemigo?

2.5.2.2 Dimensión II: Una sociedad conservadora

Por su parte, la segunda dimensión, *la representación de una sociedad conservadora*, se centra en el estudio de las consecuencias de ese ambiente siniestro a la hora de representar la sociedad. Para ello se toman cuatro de las categorías fijadas en el pre-test: *liderazgo y heroísmo*; *la representación de la globalización*; *el papel de las mujeres*, y *la representación de la familia*. Al igual que en la anterior, hay una serie de modificaciones que se consideran fundamentales debido a la propia naturaleza circular del AC:

- *Liderazgo y heroísmo* pasa a denominarse solamente *Liderazgo* ya que se entiende que el heroísmo está altamente relacionado con el liderazgo, bien sea en el protagonista o en lideratos sectoriales o puntuales.
- *La representación de la globalización* busca analizar cómo se representan los personajes. Es decir, si hay un patrón homogéneo en torno a una visión dominante y etnocentrista estadounidense o si, por el contrario, se apuesta por la diversidad. Por ello, se ha considerado de interés designarla como *Alteridad*. Un nombre que refleja mejor la (no) presencia de grupos subalternos pero que, en el presente texto, no se ha de confundir con el término *otredad*, usualmente utilizado como sinónimo. Es importante señalar que la categoría *Otredad* se basa en la construcción del *Nosotros* y el análisis de si este lo hace en base a un *Otro*. Mientras que la *Alteridad* estudia la construcción de los personajes en torno a factores uniformadores o diferenciadores.
- Por último, la categoría *representación de la familia* es algo tan ligado al rol de las mujeres en las producciones que se ha valorado la necesidad de introducirla dentro del estudio de los papeles femeninos.
- De ahí que, finalmente, el análisis se centre en tres categorías: *el liderazgo*; *la alteridad*, y *la representación de las mujeres*.

El perfil de los personajes

Antes de entrar en cada una de las categorías, cabe señalar que el desarrollo de esta magnitud analiza las relaciones de poder, individuales y grupales. Por esta razón, se toma como objeto de estudio los principales personajes de la trama. En particular, el reparto principal conformado por los catorce supervivientes de la primera temporada que son:

Boone Carlyle (Ian Somerhalder), Charlie Pace (Dominic Monaghan), Claire Littleton (Emilie de Ravin), James "Sawyer" Ford (Josh Holloway), Jack Shephard, Jin-Soo Kwon (Daniel Dae Kim), John Locke, Hugo "Hurley" Reyes, Kate Austen, Michael Dawson (Harold Perrineau), Sayid Jarrh (Naveen Andrews), Shannon Rutherford (Maggie Grace), Sun-Hwa Kwon (Yunjin Kim), Walter Lloyd (Malcolm David Kelley).

Así como las principales adhesiones de las entregas posteriores como son:

Ana Lucía Cortez (Michelle Rodriguez), Benjamin Linus, Desmond Hume, Eko Tunde (Adewale Akinnuoye-Agbaje), Libby (Cynthia Watros) -a partir de la segunda-, Juliet Burke, Richard Alpert (Nestor Carbonell) -desde la tercera-, Charlotte Lewis (Rebeca Mader), Daniel Faraday, Frank Lapidus (Jeff Fahey) y Miles Straume (Ken Leung) -desde la cuarta-.

De manera semejante se va a tener en cuenta a parte del elenco secundario debido a su trascendencia en algún momento de la trama. Estos son:

Bernard Nadler (Sam Anderson), Danielle Rousseau (Mira Furlan), Penelope "Penny" Widmore (Sonya Walger), Rose Henderson (L. Scott Caldwell), Jacob -nombrado en la tercera, aparece a partir de la quinta- y el *Hombre de Negro* (MIB) -desde la quinta-.

Con la finalidad de dibujar un boceto de estos personajes se estudia la construcción de las particularidades personales -edad, estado civil, raza, orientación sexual, procedencia y religión-, profesionales -formación o rango profesional- y económicas -teniendo en cuenta sus orígenes y lo anteriormente citado-. Un primer acercamiento que permite obtener una fotografía general del sujeto (VER TABLA 4).

En segunda instancia, se pasa a profundizar en sus rasgos más característicos. Así, se plantean una serie de particularidades planteadas en pares absolutos con el fin de conocer si el personaje está anclado a una de ellas -si es esbelto o corpulento-, a ambas -que haya una evolución de una hacia la otra- o a ninguna de las dos. Cabe señalar que ciertos atributos contienen cierta carga interpretativa al ser difícil conocer con exactitud su escala -como la altura- o estar sometidos a convencionalismos sociales -como belleza o sensualidad-. Pese a todo, se consideran fundamentales para realizar una fotografía general de ciertos personajes sin mayor necesidad de profundización (VER TABLA 5). Para todo ello se crean tres grandes bloques de análisis que son:

- **ATRIBUTOS FÍSICOS:** Constitución y naturaleza como altura, belleza, talla o salud.
- **ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS:** Personalidad en base a siete grandes esferas que se detallan a continuación:

- **INTELIGENCIA:** Capacidad para analizar, comprender y resolver problemas. Para medirla se tienen en cuenta una serie de indicadores que entran tanto en su vertiente racional como en la emocional. De esta forma, se analiza si el individuo representa creatividad, curiosidad, observación, persuasión -y manipulación- y/o picardía. Asimismo, es interesante conocer si es una persona positiva y emotiva con los que le rodean o si es capaz de aplicar un juicio crítico consigo mismo y con sus acciones, vertientes más ligadas a la inteligencia emocional.
 - **CAPACIDAD DE ACCIÓN:** Nivel de implicación del personaje tanto dentro del grupo, como en la acción. En otras palabras, iniciativa, participación en los diferentes quehaceres y/o valentía. También es importante conocer si es sujeto de la acción -el que lleva la actividad- u objeto -sobre el que recae-, por ejemplo si es el que protege o el que necesita protección. O si su colaboración está ligada a la sumisión o, por el contrario, se rebela cuando lo considera necesario. Por último, se estudia la autovaloración personal.
 - **RACIONALIDAD:** Competencia para actuar con lógica y sentido común. Esto es, conocer si se actúa en base a la razón o si se dejan llevar por estadios permanentes o pasajeros de enamoramiento o demencia; así como personalidades fuertemente espirituales o fantasiosas. Especial referencia a aquellos momentos marcados por la pasión o guiados la intuición.
 - **AFFECTIVIDAD:** Disposición para gestionar las reacciones emotivas y sentimentales de cara al grupo, particularmente su capacidad de sacrificio -a nivel cotidiano- y su implicación en los cuidados, especialmente del sector dependiente -ancianos, enfermos, niños,...-.
 - **ÉTICA:** Construcción del individuo en torno al respeto de unas normas sociales establecidas o presencia de moral gris. En este apartado se tienen en cuenta atributos que más tarde van a ser importantes a la hora de identificar el anti-heroísmo -como el nihilismo o la necesidad de redención-.
 - **SOCIABILIDAD:** Trato y las relaciones dentro del grupo con el fin de conocer si es una persona de fácil acceso o si rehúye de las relaciones sociales. Es interesante acercarse no sólo la propia personalidad del individuo -afable, alegre, extrovertido, modoso- sino a la visión del resto de la comunidad -si es respetado o no-.
 - **RESILIENCIA:** La Real Academia Española (a partir de aquí RAE) define el término como "capacidad humana de asumir con flexibilidad situaciones límite y sobreponerse a ellas". Para medir la flexibilidad de los personajes se estudia la capacidad de adaptabilidad, de diálogo, de transigencia o de respeto. Pero también ciertos valores añadidos como el igualitarismo, el humanismo o el pacifismo. Además, se tiene en cuenta la respuesta más o menos agresiva del personaje ante los conflictos.
- **HABILIDADES:** Competencias adquiridas que ayudan a construir al personaje ligadas a tanto a la cultura general como las más específicas -artes, oratoria o sexuales-. Alusión especial a aquellas relacionadas con la supervivencia básica -caza, cuidados, pesca, rastreo- y también con aquella vinculada a la defensa -manejo de armas, capacidad de estrategia-.

Con estos datos ya se puede conocer si los personajes se articulan según el perfil del estereotipado sujeto político androcéntrico: varón, blanco, burgués -clases medias/altas-, en edad productiva, heterosexual, occidental y sin discapacidades, como denuncia la perspectiva crítica feminista (Amorós: 1985; Miyares: 2003; Pateman, 1995; Pérez Orozco, 2006; Puleo, 2000; Young, 2000...). Algo fundamental para entender las relaciones de poder que están detrás de las tres categorías (VER TABLA 6).

Categoría 1: Liderazgo

En el caso de la primera categoría se analiza la representación del liderazgo. Es necesario resaltar que no se busca sólo conocer cómo se construye el líder o la lideresa sino también

el consecuente orden social. Se trata de estudiar los siguientes elementos relacionados y su respectiva función:

- Elementos relacionados:
 - Construcción y evolución del líder: Atributos físicos y psicológicos.
 - Construcción y evolución del liderazgo: Según el tipo de liderazgo, la legitimidad y el éxito.
 - Construcción y evolución del personaje en torno al heroísmo o el anti-heroísmo.
- Función:
 - Reconocer el tipo de organización social resultante a través del nivel de implicación de la comunidad, del modelo de toma de decisiones o de la formación de consensos y resistencias.
 - Aproximación a los atributos utilizados para la construcción de los líderes y su relación con la normatividad establecida.
 - Análisis de la evolución del líder y de su forma de liderazgo.
 - Examen sobre la presencia de héroes y antihéroes.

Para ello es necesario conocer cómo se representa el papel del líder. Es decir, ¿cómo es el cabecilla?, ¿cuáles son sus peculiaridades físicas?, ¿y las psicológicas?, ¿evoluciona a lo largo de la trama? Todo a través del uso de las tablas señaladas anteriormente. Ya en un segundo nivel, se pasa a profundizar en el tipo de liderazgo con el fin de analizar las relaciones y las estructuras de poder. En resumen, se toman como objeto de estudio los principales líderes -sectoriales y generales- para conocer: ¿qué tipo de autoridad aplica?, ¿de dónde emana su potestad?, ¿cómo mantiene el mando?, ¿en quién se apoya para el gobierno?, ¿cuáles son los límites de su autoridad?, ¿tiene éxito en sus objetivos? (VER TABLA 7).

Una de las características de las producciones actuales es justamente la hibridación de géneros (Jiménez e Idoyaga, 2011; Aguado y Fernández, 2013). De esta forma, un drama puede poseer trazos de comedia, misterio, *noir*, suspense, terror o *western*. En el caso de *Perdidos* cabe señalar el gran peso del grupo de aventura. Por ello, se da un paso más allá con la última de las subcategorías en las que se examina el peso de la función heroica en la serie. Para adentrarnos en esta figura se considera necesario realizar una aproximación al viaje del héroe típico y los personajes arquetípicos que configuran la acción. Razón por la cual se toma como punto de partida los análisis de tres mitólogos de interés: Vladímir Propp, Christopher Vogler y Joseph Campbell.

En primer lugar, Propp (1981) realiza un estudio sobre los cuentos populares rusos y reconoce una serie de elementos recurrentes en su narración⁵³. Dentro de estas

⁵³ Lo primero es definir una situación inicial -espacio-temporal, familia, profecías y predicciones...-, así como a los personajes -especialmente al héroe y al falso-héroe-. A partir de aquí, comienza la aventura por medio de una estructura que suele darse reiteradamente y, casi siempre, en este mismo orden: 1) Una prohibición despierta la conciencia del protagonista, es decir 2) encuentra sus motivos para iniciar el alejamiento. De esta forma, decide 3) transgredir la prohibición. En ese momento, 4) entra en escena del

reiteraciones se encuentran los siete perfiles fundamentales que aparecen en el gran viaje del protagonista, que son: 1) El héroe, que es sobre el que gira toda la trama y que anhela un premio, normalmente una 2) princesa -custodiada por su padre-. En su aventura, no tarda en encontrarse con 3) un agresor -su antagonista-; 4) el ordenante -que difunde su error y lo hace partir-; 5) un donante -que le da un objeto mágico-; 6) un ayudante -un auxiliar que puede tener cualidades mágicas-. Por último, hace aparición 7) el falso héroe -que se hace pasar por el protagonista-. Aunque hay un cierto sesgo masculino en esta clasificación, en el presente análisis se entiende que los personajes femeninos pueden entrar en cualquiera de las esferas.

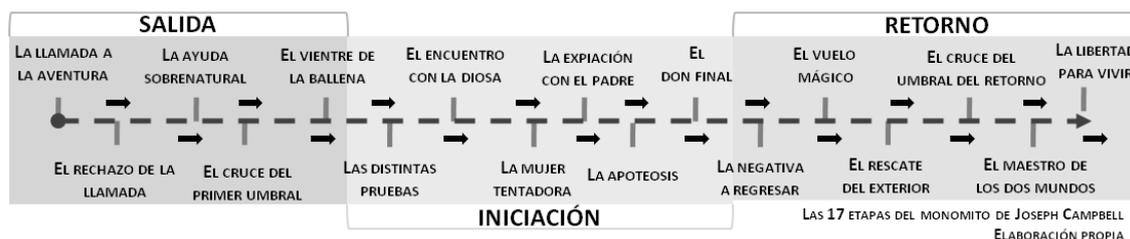
Por su parte, Christopher Vogler (2002) señala una serie de arquetipos volubles, que pueden aparecer entremezclados, como son:

- 1) El héroe es aquella persona capaz de sacrificarse por terceras personas. Suele ser el protagonista con el que se identifica el lector, pero también secundarios cuando muestran heroísmo. Representa lo que Freud denomina ego, es decir, la personalidad que se independiza de la madre y se hace distinta. Algo que ocurre en muchas ocasiones con el héroe, que debe separarse de los suyos e iniciar su viaje en busca de la identidad e integridad. En definitiva, un periplo en el cual se encuentra con sus demonios, también con aliados, y que supone un crecimiento y aprendizaje. Así, hay muchos tipos, resueltos y reticentes; antihéroes; solitarios; catalizadores... Así, por ejemplo puede ser desde Luke Skywalker a Obi Wan Kenobi.
- 2) El mentor suele ser representado por una persona mayor y sabia. Un tutor que aconseja, enseña, entrena y protege al protagonista. Puede tener condiciones mágicas o ser científico y suele otorgarle ciertos dones u objetos mágicos, después de ganárselo a través del compromiso y el sacrificio. La figura del maestro representa la parte más noble y las aspiraciones del futuro héroe. Ejemplos de ello, Atenea para Telémaco o Perseo; Dédalo para Ariadna o Ícaro; el hada madrina para la Cenicienta; Merlín para Arturo; o Pepito Grillo para Pinocho. Similar al donante de Propp.
- 3) El guardián del umbral del nuevo mundo representa un obstáculo. No son antagonistas, pueden trabajar para el villano o ser figuras neutrales. Así, pueden ser guardias, vigilantes nocturnos o cualquiera que impida el paso del héroe. Suelen representar los miedos cotidianos del héroe a través de acertijos o pruebas y este encuentro suele ser beneficioso para la formación del protagonista, hasta el punto de poder convertirlos en sus aliados. Baste de ejemplo la Esfinge de Edipo.
- 4) El heraldo plantea un nuevo desafío y alerta de la llegada de un cambio, al igual que los oficiales o caballeros que anunciaban noticias importantes. Puede ser una persona o una fuerza de la naturaleza y, además, ser positivo, negativo o neutral. Muestra de ello, Hermes en la Odisea; o Darth Vader cuando intenta secuestrar por primera vez a Leia.

antagonista. Se da el primer diálogo entre ellos, 5) un interrogatorio por medio del cual se obtiene información sobre la víctima. Tras 6) analizar esa información y sus consecuencias actúa. Pero 7) el agresor engaña al héroe y 8) este cae en una trampa y ayuda a su antagonista. Este error no tarda en 9) ser desvelado y el personaje principal debe 10) aceptar su error. De nuevo debe 11) volver a partir. En este nuevo camino, 12) se encuentra con el donante y este lo invita a superar una prueba -con magia de por medio-. El héroe acepta el reto y 13) lo cumple -puede superarla o fallarla- y, en consecuencia, 14) el donante lo recompensa con un objeto mágico. Así, 15) prosigue su aventura. Aunque, de nuevo, 16) entra en escena el agresor y se enfrentan. De esta batalla el héroe termina 17) marcado pero 18) triunfante. Y, con ello, 19) ese error inicial se perdona. Puede volver a casa. 20) Así que comienza su regreso, pero las complicaciones no tardan en aparecer. 21) Alguien lo persigue y, 22) aunque el auxiliar entra en escena y lo socorre, 23) debe proseguir su camino de incógnito como servidor. Este hecho lleva a que 24) un falso-héroe se otorgue su victoria y, con ello, se acerque a la princesa. Para dilucidar la verdad, 25) se pone una prueba a cada uno, 26) que el héroe supera y 27) con ello, recupera su identidad. Él es reconocido y 28) el falso-héroe desenmascarado. Y todo ello lleva al final feliz compuesto por: 29) el protagonista se transfigura, 30) el antagonista recibe su castigo y, 31) finalmente, el héroe se casa con la princesa, con lo que llega al trono (Propp, 1981).

- 5) La figura cambiante es un personaje inestable, de dos caras, que es muy difícil de interpretar. Suelen representar la energía del ánimos -elementos masculinos normalmente reprimidos y presentes en el subconsciente de las mujeres- y del ánima -femeninos para el varón-. Puede ser positivo o negativo pero representan un gran paso en el crecimiento psicológico. Normalmente son de sexo opuesto y es usual que sea el amor o el compañero de viaje, pero también hechiceros, brujas y ogros. Ejemplo de ello son las *femme fatale* representadas desde Eva en la Biblia a Catherine Tramell en *Instinto Básico* (*Basic Instinct*, Paul Verhoeven, 1992) o también *hommes fatales* como Zeus. Pero también otros personajes como la reina de Blancanieves.
- 6) La sombra se proyecta sobre villanos, enemigos -suelen buscar la muerte o la ruina del héroe- y antagonistas -menos hostiles, incluso aliados con el mismo objetivo y diferentes métodos- y representan la energía del lado oscuro, muchas veces miedos internos y reprimidos. De esta forma, desafían y se oponen al héroe. Desde Garfio para Peter Pan, a Dr. Jekyll y Mr. Hyde.
- 7) El embaucador representa la malicia y el deseo de cambio y busca aliviar la tensión y relajar el ego del héroe. Suele ser representado por bufones, payasos o compañeros de viaje, muchas veces con aire cómico. Por ejemplo, Loki es dios escandinavo del timo; o el pato Lucas.

Por último, otro de los mitólogos fundamentales para entender el camino del héroe es Joseph Campbell (1972). El antropólogo reconoce también un patrón fijo en las historias épicas y divide el *monomito*⁵⁴ en dieciséis etapas circulares que corresponden a la salida⁵⁵ -su vida previa a la aventura-, la iniciación -sus andanzas- y el retorno del héroe -vuelta con su instrucción-.



En suma, estos analistas dan las claves para detectar si los personajes estudiados, en un momento u otro de la aventura, recorren el periplo del héroe, sea como figura principal o como otros de los arquetipos relatados (VER TABLA 8).

También cabe señalar que el heroísmo es algo que sigue presente con fuerza en la TED pero desde una clara influencia del cine *noir*. Algo que se deja notar en producciones

⁵⁴ "El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno" (Campbell, 1972: 25)

⁵⁵ () El protagonista vive su cotidianidad cuando se le plantea un desafío. 1) Al principio suele resistirse, por miedos o confusión 2) pero no tarda en implicarse. Aparece entonces un ayudante mágico, un mentor normalmente anciano y sabio, que suele darle algún talismán. 3) Así, se adentra por completo en un mundo desconocido, cruza el umbral y puede encontrarse con el primer antagonista. Sea como fuere, 4) comienza la transformación del personaje. 5) Para ello, debe someterse a una serie de pruebas, que puede superar o fallar rodeado de aliados -maestros, servidores- y rivales -contrincantes, anti-héroes-. 6) Entonces se encuentra con un amor puro 7) y, con él, con las tentaciones carnales que intentan hacer que desista en su aventura. 8) Pero el héroe continúa y se encuentra con una figura muy poderosa, normalmente un padre o una figura paternal, que lo hace trascender. 9) El héroe llega a la cúspide de felicidad y paz personal y, con ello, 10) sale triunfante de su misión. 11) Es hora de volver al hogar pero el protagonista no quiere regresar, pero ha de hacerlo. 12) En ocasiones, este retorno se convierte en otra aventura, 13) en la que puede necesitar de ayuda externa. 14) Continúa su vuelta y prueba su bagaje adquirido y su aplicación a esta vida humana, 15) es decir, conoce el equilibrio entre lo material y lo espiritual. 16) El héroe ya no teme a la muerte y, con ello, puede vivir libremente.

cercanas a este género como *Los Soprano* o *The Wire* (García Martínez, 2011; Sanders y Skoble, 2008) pero que también va a ser importante en el resto de producciones. Así, se puede ver un repunte de una figura a caballo entre el adalid tradicional y el villano: la figura del anti-héroe/anti-heroína.

El concepto de anti-héroe no es nuevo y ya se puede ver en el drama griego, en el renacimiento o en obras propias de la novela picaresca, como *El Lazarillo de Tormes* (1554), o *Don Quijote de la Mancha* (1605). En el mundo audiovisual también tiene su cabida a través del cine de la noche. Las producciones negras recrean el pesimismo de postguerra a través de ciudades con un corazón oscuro y hostil. Una sociedad sin esperanza donde la corrupción se esconde en callejones repletos de niebla y a ritmo de jazz. Es decir, es un género que encaja en la idiosincrasia americana por su proximidad a la fatalidad, al destino, al miedo y a la traición (Ebert, 1995). Justamente en este contexto nace la necesidad de un nuevo héroe. Esto es, un detective marcado por los horrores de la guerra y atormentado por un pasado oscuro y que nada entre dos aguas. Un hombre ambiguo y aislado de las convenciones sociales (Blaser, 1996). Ejemplo de ello, el paradigmático Philip Marlowe "quien, hastiado de la corrupción moral e institucional que le rodea, permanece en unos límites de la legalidad que se encuentran deliberadamente mal delimitados con la intención de mostrar ambientes sombríos y angustiosos" (Hernández, 2014: 45).

En este sentido, Christopher Vogler (2002: 72) advierte de que es un término "resbaladizo" pues "no es lo opuesto al héroe, sino a un tipo de héroe muy concreto". Y es que consiguen ganarse la simpatía del público pese a jugar al margen de la ley. "Nos identificamos con estos seres extraños, forasteros en su realidad: porque todos nos hemos sentido así en un momento u otro de nuestras vidas". El autor clasifica en dos vertientes a este tipo de personajes. Por un lado, aquellos "cuyo comportamiento es muy parecido al de los héroes convencionales, pero que manifiestan un fuerte toque de cinismo o bien arrastran alguna herida" y pone de ejemplo a Bogart en *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, Howard Hawks, 1946) o *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942). Y, por otro lado, los "héroes trágicos, figuras centrales de una historia que pueden no ser admirables ni de nuestro agrado, cuyas acciones podemos incluso deplorar", como Macbeth o *Scarface* (Brian de Parma, 1963) o la Joan Crawford de *Queridísima mamá* (*Mommie Dearest*, Frank Perry, 1981)

Aunque la influencia del género de la noche en las series analizadas es irregular, el *neo-noir* es fundamental para comprender el dibujo de la sociedad actual, por ello, se toman las principales características de este modelo de personaje para analizar el anti-héroe en las producciones del presente texto (VER TABLA 9).

Categoría II: Alteridad

La segunda aproximación lleva a la alteridad. Ciertamente es una categoría ligada a aquella analizada en la dimensión anterior referida como *Otredad*. Pero si bien la primera parte del estudio de la construcción de la identidad grupal se da frente a un clan antagonico como ingrediente para construir un espacio sin salida; la segunda se centra en observar la representación de los rasgos individuales y comunitarios asociados con los personajes.

De esta forma, se presta atención al movimiento de la mundialización, no desde una mirada a la economía o a las finanzas sino en un plano humano, analizando el perfil que va más allá del sujeto político normativo. Es decir, ¿hay cabida para otro modelo más allá del WASP⁵⁶?, ¿cómo se representa?, ¿qué etnias conviven en las series de televisión norteamericanas?, ¿y religiones?, ¿hay presencia del colectivo LGBTI?, ¿se dibuja desde la homogeneización, desde la hibridación o desde la disimilitud?...

Para comprender los elementos uniformadores y diferenciadores se hace uso, por un lado, de las tablas de personajes pero, además, se introduce el análisis de ciertos indicadores que hacen referencia a los usos y costumbres de cada uno. Algo de interés en *Perdidos* que se imagina desde una perspectiva global introduciendo personajes de los cinco continentes. Por ello, se presta especial atención a las referencias culturales: a la alimentación y bebidas; el arte, la artesanía y la literatura; el atuendo, los complementos y las modas; a las ceremonias funerarias y la muerte, las festividades, el folclore, el idioma, la medicina, los mitos, los modales, la música, los símbolos, las supersticiones y otras alusiones espirituales (VER TABLA 10).

Con todo, también se van a tener en cuenta aquellos elementos que parten de la construcción del *diferente* en torno al miedo. Por ello, se tienen en cuenta tres variables. La primera es la presencia de la violencia, tanto en su vertiente delictiva -asesinatos, peleas, robos, violaciones- como política u organizacional -de Estado, guerra, mafia, terrorismo-, así como su justificación -crueldad o necesidad-. La segunda es la representación de la pobreza. Asimismo, es interesante conocer si se justifican conductas violentas en torno a la supervivencia o a la movilidad social ascendente. Y, por último, la presencia de un sistema de discriminaciones como clasismo, homofobia, machismo, racismo... En todas ellas se observa si su razón es individual -personaje principal o su entorno- o estructural -ausencia o hiper-presencia del Estado-; su frecuencia -si es anecdótica o habitual-; así como su conexión con culturas, razas, religiones o procedencias.

⁵⁶ GLOSARIO: WASP O WHITE ANGLO-SAXON PROTESTANT: Es decir, blanco, anglosajón y protestante. Término originario para referirse al grupo de estadounidenses de clase media-alta descendiente de los británicos, que hoy se entiende como clase media/alta.

Categoría III: Mujeres

La última de las categorías lleva al estudio del papel de las mujeres. Se ha considerado de interés centrarse en una de las construcciones más extendidas que encajona a los sexos biológicos en torno a la distribución de espacios, trabajos y roles con simbolismos opuestos. Algo que relaciona a las mujeres con el ámbito privado y a los hombres con el público (Amorós, 1985, 1994; Miyares, 2003; Pateman, 1995; Young, 1990):

- El espacio privado guarda el mundo de los cuidados, las emociones y la naturaleza. Es el ambiente *de las idénticas*⁵⁷ y, con ello, del aislamiento, donde domina la irracionalidad, la parcialidad y la dependencia. Así, soporta el trabajo doméstico y reproductivo. Normalmente el más invisibilizado y el menos reconocido.
- El espacio público se conforma desde la cultura, la fuerza y la razón. Corresponde con el entorno externo donde los individuos desarrollan su autonomía, imparcialidad y racionalidad, es decir, donde está la economía y el poder. Además está ligado con el mundo productivo y comunitario. Normalmente es el más visibilizado y reconocido.

Cabe señalar que no se pretende dar valor positivo o negativo a ninguna de las características anteriormente citadas, sino que sólo se estudian como formas de conformar la división de espacios tradicional. En resumen, utilizando la base de análisis de los personajes, se estudia el rol de las mujeres a nivel personal, grupal y laboral, para pasar a compararlo con los varones para conocer si existe esta asignación genérica dual (VER TABLA 11).

2.6 ANÁLISIS DE OTROS *QUALITY DRAMAS* (II)

"When you play the game of thrones, you win or you die. There is no middle ground"

(Cersei Lannister, Game of Thrones, 107, You Win or You Die)

Finalizado el análisis de *Perdidos* se ha considerado de interés ampliar la mirada a otros dramas de la TED con el fin de detectar si hay patrones que se repiten en las narraciones producidas bajo el paraguas del Post 11S. Es decir, se pasa a realizar un estudio relacional de ambas dimensiones con otros productos culturales dramáticos con arcos narrativos con el fin de profundizar en la exploración de las conclusiones obtenidas hasta el momento en la investigación y las reflexiones expuestas en el marco teórico y contextual. Se tiene siempre presente el contexto sociopolítico devenido de los atentados del 11 de Septiembre, así como otros acontecimientos importantes como la crisis económica que arranca en el año 2008.

⁵⁷ "Por el contrario, el espacio privado, en oposición al espacio de los pares o iguales, yo propongo llamarlo el espacio de las idénticas, el espacio de la indiscernibilidad, porque es un espacio en el cual no hay nada sustantivo que repartir en cuanto a poder ni en cuanto a prestigio ni en cuanto a reconocimiento, porque son las mujeres las repartidas ya en este espacio. No hay razón suficiente de discernibilidad que produzca individuación. No hay razón para marcar el ubi diferencial: este ya está marcado por la privacidad de los espacios a que la mujer está adjudicada de una u otra forma, mientras que en el espacio público uno se ha de sellar respecto al otro, y al tercero, que no es yo porque es otro, pero es otro que es como yo" (Amorós, 1994: 3).

La elección de dramas se debe tanto al momento de esplendor actual como a la elección de unos productos con un denominador común. A este respecto, Klaus Bruhn Jensen y Nicholas W. Jankowski (1993: 158) explican cómo "un género es un sistema de convenciones estéticas o textuales". O, recogiendo el pensamiento de Lévi-Strauss, lo definen como "una estructura 'mítica' que sirve para interpretar los conflictos sociales para un público en términos rituales o simbólicos". Es decir, "[los géneros] funcionan "ideológicamente" en el sentido de que reproducen y refuerzan las creencias de cómo es (y debe ser) estructurada la realidad social".

Por ello, se hace uso de las herramientas del AC con el fin de detectar aquellos mensajes explícitos y latentes de las categorías en 35 dramas como son:

24, 24: *Live Another Day*, *Alias*, *American Horror Story*, *Battlestar Galactica*, *Breaking Bad*, *Dexter*, *Érase una Vez*, *Falling Skies*, *Fargo*, *Fringe: Al límite*, *iZombie*, *Firefly*, *Helix*, *Hijos de la Anarquía*, *Homeland*, *Juego de Tronos*, *La Cúpula*, *Mob City*, *Mr. Robot*, *Orange Is The New Black*, *Orphan Black*, *Prison Break*, *Penny Dreadful*, *Revolution*, *Sense8*, *The 100*, *The Bridge*, *The Following*, *The Killing*, *The Strain*, *The Walking Dead*, *True Detective*, *Touch* y *V*.

Para su selección se han tenido en cuenta los siguientes factores:

- **AÑO DE PRODUCCIÓN:** Se eligen aquellas series que ven la luz entre el 2001 y el 2015 con el fin de observar si hay alguna evolución a lo largo de los años. Para ello, se toman un mayor número de dramas producidos tras 2010, fecha que termina *Perdidos* y en el que el contexto de crisis económica está en su pleno apogeo.
- **CADENAS:** Se tiene en cuenta la presencia de dramas lanzados por *networks* -ABC, CBS, NBC y también FOX y The CW - así como de los principales canales por cable -como AMC, BBC America, FX, HBO, Netflix, Sci-Fi, Showtime, TNT y USA Network-.
- **SUB-GÉNEROS:** acción, ciencia ficción, fantasía, horror, humor negro, policíaco, *thriller*, (*neo*)*noir*, *western*. Aunque hay que tener en cuenta que la TED es también una era de hibridaciones con lo que ninguno de ellos va a ser puro.

Antes de entrar en el análisis general, se va a realizar un estudio de dos experiencias transmedia consideradas de especial interés para su comparativa con *Perdidos*. Ambas son creaciones del cable -AMC-, con gran repercusión de audiencia y crítica, y, sobre todo, de importancia por su diferente peso alegórico. Pues *Breaking Bad* tiene un mayor apego a la realidad, mientras que *The Walking Dead* es intermedia entre ambas; ya que, si bien es cierto que se trata de un holocausto zombi, también lo es que éstos son una mera excusa para narrar la una historia de supervivencia. Es decir:

- **BREAKING BAD:** Este es uno de los *quality drama* elevada a niveles de culto tanto por la crítica como por el público. Su narración transmedia narra la vida de Walter White, un profesor de instituto cuya vida es sacudida por un cáncer de pulmón. Para salir adelante económicamente se va a introducir en el mundo de las drogas dando pie a toda una aventura cargada de dinero, poder y violencia. Es decir, es una producción más costumbrista y con un mayor apego a la realidad, pese a ficción, alejándose del universo mágico de *Perdidos*. Es interesante pues seis de las siete categorías analizadas tienen presencia en la serie permitiendo su estudio desde una perspectiva novedosa.

Además, el hecho de ser considerado un *western* moderno permite jugar con la idea de Susan Faludi y el conservadurismo tras el 11S.

- ***THE WALKING DEAD:*** La adaptación del comic homónimo introduce el género zombi en la televisión. Todo un éxito de audiencia casi impensable para la AMC que narra las desventuras de un grupo de supervivientes liderados por Rick Grimes, un ayudante de *sheriff* que se incorpora al apocalipsis tras despertar de un coma. Pese al género en el que se mueve, esta producción transmedia es de interés porque los zombis quedan como una mera excusa en pro de la supervivencia. Una alegoría fundamental para el estudio del miedo y su impacto en una sociedad que parte de cero.

Parte II

Texto y Contexto en *Perdidos*





La gran quimera mediática

Análisis de Perdidos (II)

Como uno de los sueños de J.J. Abrams, *Perdidos* es fruto de una mutación del propio código genético de la televisión. Una metamorfosis que reduce sus seis temporadas a un mero esqueleto del que brotan tantos formatos y plataformas que la transforman en una gigantesca quimera mediática. Una transmutación que la convierte en uno de los productos culturales de éxito que mejor define los movimientos en la industria de las últimas décadas.

Por un lado, es fruto de la revolución del mercado devenido de los jóvenes canales por cable. Flamantes cadenas hambrientas de audiencia que apuestan por un concepto televisivo que se atreve a mirar de frente a Hollywood: calidad, innovación y libertad creativa a través de dilatados recursos humanos y técnicos. Un cambio que sacude a esas viejas *networks*, despreocupadas en ese trono que parecían afianzar los grandes conglomerados mediáticos y que necesitan seguir en la carrera por la audiencia. Pero *Perdidos* también es hija de los movimientos de los tableros al otro lado del espejo. Pues el otrora espectador también se despereza ávido de nuevos contenidos y formatos al mirar a través de nuevas ventanas que muestran un paisaje global, mucho más autónomo e inmediato, y que tiende a mirar a las industrias culturales como bienes a compartir. Pues la red y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) dan otra vuelta más al mercado audiovisual.

Como resultado, la ABC va a despertar de su letargo jugándose la al embarcarse en un proyecto de costes prohibitivos. Una incursión capitaneada por J.J. Abrams, que se va a revelar como el gran corsario del *marketing viral*, acompañado por toda una tripulación familiarizada tanto con el mundo cinematográfico como con el televisivo y, sobre todo, con la ciencia ficción. Todos ellos capaces de imaginar una hiperserie que aúna cada uno de los fragmentos del cambio y de los que serán los ingredientes del éxito: audiencia más activa, cine, innovación, Internet, NTIC.

Todo arranca con ese drama coral en el que un grupo de supervivientes termina en una Isla hostil a la par que mágica. Un submundo sin salida multicultural, multiétnico y multilingüístico donde, para sobrevivir, los protagonistas deben ir descifrando los misterios que van surgiendo a cada paso en un viaje en el que han de aunar fuerzas con desconocidos

-y también enemigos- bajo el archiconocido lema *Vivir juntos, morir solos*. Uno de los aspectos más interesantes, es que justamente este argumento termina siendo un alegórico escenario de lo que se reproduce al otro lado de las pantallas. Pues los seguidores de todo el globo no tardan en entender que, tras cada episodio, se esconden pistas que dibujan un gigantesco mapa del tesoro. Como los supervivientes, deben realizar esa búsqueda navegando en colectivo, en un mar de países y lenguas. Y, como ellos, los *losties* se van a configurar como una gran familia. Piratas de Babel que con cada blog y cada foro, cada homenaje y parodia, asalto tras asalto, van a ir adueñándose de la obra y arrastrándola a la cultura popular.

Por todo ello, es fundamental detenerse en el proceso de producción para comprender la importancia de este producto cultural. Así, en el presente capítulo se realiza un acercamiento, desde una perspectiva diacrónica, a esta quimera mediática, estudiando su nacimiento, desarrollo y muerte. Pero, para entender esta franquicia internacional, también es necesario elaborar un análisis que traspase fronteras, más allá de los EE.UU., como es su paso por el Estado español. Esta segunda opción, además de por cercanía, se elige para conocer cómo se adapta y desarrolla esta superproducción en un territorio europeo. Como resultado, en la primera parte se estudia el nacimiento de *Perdidos* en suelo americano y su desembarco en el Estado español. A continuación, se pasa al desarrollo del mundo transmedia. También se entra en evento global que se crea en torno a su final. Para concluir con la reacción de los *prosumidores* su transferencia a la cultura popular. Todo ello bajo el paraguas de la Economía Política de la Comunicación y la Cultura (EPCC) que aporta las herramientas para entender todo este proceso en su contexto económico neoliberal.

3.1 IMAGINANDO *PERDIDOS*: EL SALVAVIDAS DE UNA NETWORK

"I'm thankful for Lost. Of course, I'm jealous that ABC has a hit show with a strong suspense element after mine flopped last season, but Lost is pretty great. If I'm lyin', I'm dyin'"

(Stephen King)⁵⁸.

Para comprender el fenómeno *Perdidos* es necesario detenerse en su nacimiento y desarrollo en la *network* ABC, pero también su expansión internacional. Para ello, también se realiza una aproximación a la emisión de este serial en el Estado español.

⁵⁸ Artículo en Entertainment Weekly, Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": King, 2007a

3.1.1 La obra maestra de J.J. Abrams

Como se ha dicho, entender el nacimiento de *Perdidos* es entender la *Tercera Edad Dorada* (TED) y ese ambiente competitivo. Un escenario que hace que las viejas cadenas deban mover ficha hacia la innovación para no quedar atrás en un mercado hiperfragmentado, cada vez más inmediato y global. Así las cosas, es en un viaje familiar a Hawái donde Lloyd Braun -director de esta cadena durante el período 2002-2004- se plantea crear una serie a caballo entre los exitosos *reality show* de supervivencia y la película *Naufrago* (*Cast Away*, Robert Zemeckis, 2000). Busca un éxito comercial con rápidos resultados⁵⁹ y justamente de esta jugada nace *Perdidos* -así como *Mujeres Desesperadas* (Cascajosa, 2005a: 175)-. A este respecto, Janet McCabe y Kim Akass explican como "*Lost* typifies much post-network television drama accorded the quality label, but perhaps also looks forward to a post-television era in which the medium may be perceived as not only equalling but perhaps even surpassing cinema's cultural status" (McCabe y Akass, 2007: 248).

Es así que la cadena norteamericana pide a Jeffrey Lieber, guionista de cine y televisión, que desarrolle el capítulo piloto⁶⁰, pero el proyecto no termina de salir adelante y pronto esta apuesta es traspasada a manos de Jeffrey Jacob Abrams -y su productora Bad Robot Productions⁶¹-. Un joven guionista, productor y director de cine y televisión conocido por sus éxitos en el mundo de la ficción cinematográfica y televisiva como *Alias*, *Felicity* o *Misión Imposible III* (*Mission: Impossible III*, 2006). Pese a que el propio Abrams confiesa no estar demasiado interesado en un principio -"When I first heard the idea, I wasn't interested at all"⁶²- termina aceptando el proyecto bajo dos condiciones: poder introducir elementos supernaturales y que la propia Isla fuera un personaje más en la trama. Pues el que iba a ser el director de moda de la ciencia ficción es consciente del nuevo tablero de juego llegando a declarar cómo: "Internet ha cambiado completamente nuestra manera de hacer televisión" (Regazzoni, 2010: 79).

Cabe destacar también la incorporación de Damon Lindelof -productor y guionista de televisión- con el cual empiezan a perfilar el proyecto a través del desarrollo de la trama y de los personajes principales. En tan sólo cuatro días, Abrams y Lindelof crean un primer esquema de la serie: veinticinco hojas que utilizan como pilar del episodio piloto. De esta forma, J.J. Abrams explica para *The New York Times* la rapidez con lo que todo se

⁵⁹ De esta competitividad también nacen otros éxitos de la cadena como *Anatomía de Grey* o *Mujeres Desesperadas*.

⁶⁰ GLOSARIO: *EPISODIO PILOTO*: Primer capítulo de una serie de televisión. Sirve para tantear productores y/o audiencia.

⁶¹ Es una coproducción entre ABC Studios, Bad Robot Productions y Grass Skirt Productions.

⁶² Declaraciones recogidas en el diario *The New York Times*, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Adams, 2004.

desenvuelve: "I met Damon for the first time on a Monday [...] By that Friday we had written a twenty-page outline. And they green-lit the pilot on Saturday. At that point, we didn't even have a script, but in less than 12 weeks we had to start shooting"⁶³. Aún así, la paternidad de *Perdidos* no está exenta de polémica ya que fue puesta en duda cuando el guionista y escritor Anthony Spinner demanda tanto a la productora Touchstone como a la cadena ABC por incumplimiento de contrato y fraude, al asegurar que en 1977 la productora Sid and Mary Krofft Production pacta con él la creación de una serie llamada *Perdidos* para la ABC.

Polémicas aparte y siguiendo con el arranque del serial, este se conforma vertiginosamente bajo estrictos márgenes de entrega. Abrams y Lindelof suman al esencial productor ejecutivo Carlton Cuse, además de un gran plantel de directores -más de veinte-, guionistas y productores familiarizados con la ciencia ficción -entre los que destacan Adam Horowitz, Bryan Burk, Edward Kitsis, Elisabeth Sarnoff, Jack Bender, Javier Grillo-Marxuach o Stephen Williams-. Y, durante este corto periodo de tiempo, se concretan detalles fundamentales para el desarrollo de la producción como el hecho de que se grabaría mayoritariamente en exteriores y que el paradisíaco escenario elegido sería Oahu – Hawái- o que se apuesta por un drama coral y multicultural. Precisamente esto es parte de la clave del éxito de *Perdidos* ya que "han demostrado que con los ingredientes adecuados el público todavía está dispuesto a confiar en programas que se salen de la fórmula" (Cascajosa, 2005a: 177).

El caso es que el plantel de actores caracterizado por su mezcla de etnias, razas y procedencias es elegido durante un caótico *casting* donde se van creando o modificando personajes sobre la marcha. De hecho, el director del mismo, April Webster, lo definiría como: "It was insanity. The characters kept changing. Every few days they'd call up and say, 'It looks like there's another one'"⁶⁴. Por ejemplo, para el papel de Sawyer se presentan Josh Holloway, Dominic Monaghan, Jorge García y Matthew Fox. Holloway consigue el puesto pero el resto de intérpretes terminan en el elenco principal. Algo similar ocurre con Kate, al que se opta Yunjin Kim y, pese a no lograr encarnarlo, se crea el personaje de Sun específicamente para ella. En definitiva, el resultado es un extenso plantel de actores poco conocidos que terminan logrando la fama a raíz de la serie -a excepción de Terry O'Quinn

⁶³ Declaraciones recogidas en el diario The New York Times, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Rhodes, 2004.

⁶⁴ Declaraciones recogidas en el diario The New York Times, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Rhodes, 2004.

que había participado puntualmente en producciones como *Alias* o *Expediente X* o David Monaghan conocido por su papel de Merry en la trilogía de *El Señor de los Anillos*⁶⁵.

Cabe destacar que el hecho de que este un grupo multiétnico, multilingüístico y multinacional era algo poco usual en las producciones del momento y se convierte en un atractivo de cara a las estrategias de mercadotecnia internacional. Así, Carlos Menéndez Otero (2011: 719) explica cómo "introdujo un potencial de identificación global ausente en otras muchas series, preocupadas sólo por atender la diversidad étnica y racial norteamericana". Así que, aunque el idioma vehicular en la Isla es el inglés, se pueden escuchar diferentes acentos -americano, australiano, británico, escocés, irlandés, latinoamericano...- e, incluso, en ciertos episodios, se incluyen diálogos en otros idiomas -árabe, coreano, español, francés, turco...- incluso, en ocasiones, sin subtítular.

A este respecto, Patrick Gill (2011: 754) señala que los publicistas ven un atractivo en este perfil internacional y la industria ve con simpatía la expansión de la versión original sobre el doblaje. Es decir (op.cit.):

"the presentation of national stereotypes may be acceptable to an international audience in the context of brief appearances in sitcoms and possibly in the roles of unadulterated villains. As soon as any kind of identification is required, however, there is little more alienating than a one-dimensional character with a terrible accent purporting to come from your home country".

Así las cosas, doce semanas después, *Perdidos* se pone en marcha mediante una apuesta de más de diez millones de dólares con el episodio piloto (101 *Pilot.1*, 102 *Pilot.2*) escrito y dirigido por el propio Abrams. "Que J. J. Abrams estuviera detrás del proyecto marcaba una distancia con el resto de la ficción televisiva", explica Jorge García, el actor intérprete del bonachón Hurley. Y sigue: "Nos conformábamos con tener la misma audiencia de *Alias*, producto que también salió de la cabeza de este mago de la televisión, pero con el capítulo piloto, uno de los más costosos de la historia de la pequeña pantalla, lo superamos"⁶⁶. De hecho, la historia de los supervivientes cuenta un presupuesto más propio de una producción cinematográfica que televisiva y ostenta el record del episodio piloto más caro de la historia -hasta que *The Pacific* (HBO, 2010) disemina este record con un presupuesto de 150 millones de dólares para diez episodios-.

En definitiva, la inversión de recursos humanos y técnicos muestra el acercamiento entre cine y televisión. Algo que, en los últimos años, ya se podía ver a nivel empresarial. De hecho, a partir de los años '90, se da una reorganización del sector hertziano que acelera

⁶⁵ El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001); Las Dos Torres (*The Two Towers*, Peter Jackson, 2002); El Retorno del Rey (*The Return of the King*, Peter Jackson, 2003).

⁶⁶ Declaraciones recogidas en el diario El Correo, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Rodríguez, 2009.

el proceso de concentración con tintes monopolísticos de medios en manos de unas pocas industrias multimedia, un fenómeno estadounidense que no tarda en expandirse impulsado por la globalización. Así, por ejemplo, Walt Disney Co. se hace con los estudios de Miramax, Touchstone y Hollywood Pictures, pero también con la *network* ABC, una inversión atractiva como cabeza del cartel y que sirve para aterrizar en Europa. Todo un proceso de cambio justificado en la necesidad de una programación y distribución internacional que es impulsado desde el propio Estado norteamericano. Aun así, la rivalidad entre estos gigantes se desdibuja en un terreno de juego en el que "la competitividad y la diversidad son en realidad un espejismo" entre las presiones económicas externas para que los *media* funcionen como cualquier otro negocio (Segovia, 2001: 370)⁶⁷.

Sin embargo, esta elevada apuesta económica, junto a la baja productividad de la cadena, va a costarle el puesto de director de la ABC a Lloyd Braun. Pues no todo el mundo mira el estreno con optimismo. De hecho, diez años después del estreno, el propio Lindelof explica los miedos previos al lanzamiento en un canal que no pasaba por su mejor momento⁶⁸:

"It wasn't like we were being neglected, but it was like *Desperate Housewives* was going to be the great white hope for ABC. So at this party at JJ's, I remember sort of huddling over in a corner with a couple of execs, and they were saying, 'It's going to be OK, but don't expect anything big to happen. ABC has had a hard time launching shows, 8 p.m. is the family hour, and it has no lead in.' And I remember feeling just tremendous relief over the course of this conversation because my fantasy was that would be this kind of culty 13 episodes and out show. Maybe like a *Firefly*. That was really the trajectory that I was hoping for".

El estreno

A pesar de todo, el miércoles 22 de septiembre de 2004, el mismo día que los supervivientes se estrellan en una Isla del Pacífico Sur, *Perdidos* se estrena en la ABC. Abrams y su equipo pasan el examen de audiencia con creces ya que el piloto logra captar la atención de 18,65 millones de espectadores -un 6,7% de *share*⁶⁹-. Ya "con el inicio de *Perdidos* millones de personas se quedaron clavadas a sus sillones. La mezcla explosiva entre drama, misterio y ciencia ficción removió los cimientos de la ficción estadounidense llevándola a nuevas cuotas" (Pérez y Alba, 2010: 13). Es decir, "Un *show* de género había

⁶⁷ Así, a principios del siglo XXI la asociación Fairness and Accuracy In Reporting <www.fair.org> investiga los consejos de las grandes compañías mediáticas como Disney/ABC, General Electric/NBC, Viacom/CBS/Time Warner y News Corporation/FOX, entre otras. De esta forma, reafirma la vinculación con bancos, compañías de seguros, farmacéuticas, inversoras o petrolíferas. En el caso de Disney está conectada con empresas como Boeing, Casella Waste Systems, CB Richard Ellis Services, City National Bank, Columbia/HCA Healthcare, Doubleclick, Edison International, FedEx, Jenny Craig LM, Institutional Fund Advisors, Lozano Communications, Northwest Airlines, On Command Corp., Pacific American Income Shars, Shamrock Holdings, Sotherby's N. America, Staples, Starwood Hotels & Resorts, Sun Microsystems, SunAmerica, Trefoil Investors, UNUM Provident, Verdon-Cedric Productions, Xeros (Quirós y Segovia, 2006: 189).

⁶⁸ Declaraciones recogidas en la revista El, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Dos Santos, 2014.

⁶⁹ GLOSARIO: *SHARE*: Porcentaje de audiencia que obtiene un programa de radio o televisión.

conseguido llegar al público masivo, cosa que no pasaba desde los mejores años de *Expediente X*" (op. cit.). Pese a todo, Toni de la Torre (2006: 12) explica que los *ratings* tradicionales "no reflejan el éxito de *Perdidos*, que se revela como un auténtico fenómeno de culto a través de Internet", y se vuelve a remarcar cómo desde "*Expediente X* no había habido una serie que generara tal nivel de expectación ni movimiento de *fans*".

Cabe destacar que esta audiencia abarca justamente uno de los sectores más apetecibles para la publicidad. Es decir, joven, profesional, urbana y de clase media o alta (Segovia, 2001). Sin embargo, la creciente complejidad de la trama hace que parte del público abandone el serial mientras, a la par, crecía la dificultad de captar nuevos adeptos. Esto hace que los datos de recepción se deshincharan paulatinamente⁷⁰, aunque los anunciantes seguían viendo en los *losties* un sector codiciado. Pese a todo, sus creadores consiguen dar la vuelta a esta problemática y van a hacer del laberinto narrativo la bandera de la serie, profundizando aún más en ese perfil activo.

3.1.2 *Perdidos* en España

El agitado paso por la Televisión pública

Desde la otra orilla del océano Atlántico, *Perdidos* se emite regularmente en el canal privado FOX desde abril de 2005, pero no llega a los televisores en abierto hasta el domingo 5 de junio de ese mismo año de la mano de La 1 de TVE. Una de sus apuestas para la programación estival que está en sintonía con la tendencia *in crescendo* a introducir series norteamericanas en las parrillas españolas. Algo que comienza con Telecinco que ya en el año 2002 se hace con *CSI* y con *El ala oeste de la Casa Blanca*. A partir de ahí, las cadenas en abierto se suman a este tipo de emisión entre 2002 y 2006 (Tous, 2008b). Esto lleva a lo que Segovia (2001: 422) se refiere como homogeneización de la parrilla: "Lo que ha funcionado en un medio vale para los demás, de tal forma que se copian formatos de programas y contenidos, reiterándose hasta la saciedad". En suma, algo que se produce a nivel nacional e internacional ya que las grandes productoras de Hollywood difunden películas y series de televisión norteamericanas a todo el globo.

Así pues, el estreno inesperado deja ver los vaivenes a los que la televisión pública sometería a esta creación. Pues aquellos telespectadores que se sientan ante sus pantallas para ver la película *Marisol rumbo a Río* (Fernando Palacios, 1963) se encuentran, sin previo aviso, con los supervivientes del vuelo 815. El equipo encabezado por la directora general

⁷⁰ De unos 18 millones de espectadores de media en la primera y la segunda temporada, baja a 13 en la tercera, 14 en la cuarta, 10 en la quinta y la sexta.

de RTVE, Carmen Caffarel, lleva a cabo este cambio debido a la inesperable prolongación de la final del Roland Garros -o simplemente en un intento para captar la audiencia cosechada por la primera victoria de este torneo por parte del manacorí Rafael Nadal-. Pese a la dudosa legalidad del acto -la ley obliga a advertir de las alteraciones en la parrilla con once días de adelanto-, esta modificación lleva a reunir a tres millones de espectadores, el 30% de la cuota de pantalla⁷¹. La semana siguiente, la fecha anunciada para su estreno, se decide volver a emitir el episodio piloto. El éxito lleva a que, cuatro semanas después, La 1 de TVE emplace la serie a un horario *prime time*⁷², pero la competencia con el *reality show* *Operación Triunfo* (TVE1, 2001-2004, Telecinco, 2005-2011) hace que no consiga cosechar los resultados esperados⁷³. Así, mientras que en los EE.UU. la serie está en un momento dulce gracias a la distinción otorgada por los Premios Emmy, en España los datos de audiencia se desploman progresivamente. Así, en un intento para detener la sangría, *Perdidos* pasa a emitirse los miércoles.

Esta inestabilidad continúa impregnando la emisión de la segunda temporada que da el pistoletazo de salida el 13 de septiembre de 2006 con un 8,8% de *share*⁷⁴. Un resultado por debajo de la media de la cadena y lejos de series en su misma franja horaria -ese día lideraría *Hospital Central* (Telecinco, 2000-2011) con casi el 30% de *share*⁷⁵. Apenas un mes más tarde, *Perdidos* es trasladada al segundo canal público estatal, donde combina episodios de estreno con reposiciones. En La 2 sigue rondando el 8% de cuota de pantalla, pero esta cifra sí es muy superior a la media de la cadena -un 4,6% de *share*⁷⁶. En esta línea, el ente público mantiene el serial en antena durante la tercera entrega -octubre de 2007- y aunque la cuarta temporada es anunciada para septiembre de 2008 nunca llega a emitirse. Raimundo Fitero⁷⁷ resume así en una columna del diario Gara las peripecias de los supervivientes en su paso por la televisión pública:

"Pocas veces se queda guardado en la memoria un estreno como el de esta serie, una tarde de domingo en la primera estatal. El desconcierto fue mayúsculo. Se adelantó su estreno, la promoción fue muy mala, y confieso que en su primera entrega no me sentí preocupado [...] El segundo capítulo me dejó todavía más fuera de sitio, aunque las claves empezaron a hacerse más notables, había algo extraño, una atracción fatal, un misterio que le dotaba de algo especial, pero no lo suficiente como para mantenerse mucho tiempo en la parrilla competitiva. Pasó a La 2, encontró una clientela fiel, fanática, seguidora incondicional, pero no alcanzaba los datos de audiencia necesarios para mantenerse en la parrilla, y mientras iba sufriendo pequeños fracasos de audiencias, crecía de manera universal los seguidores, se hacían tesis, hipótesis sobre quienes eran unos y otros, los

⁷¹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Gallo, 2009.

⁷² GLOSARIO: *PRIME TIME*: Horario de máxima audiencia.

⁷³ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Peña, 2009.

⁷⁴ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Deia, 2006.

⁷⁵ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El Correo, 2006b.

⁷⁶ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El Periódico, 2007.

⁷⁷ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Fitero, 2009.

actores adquirirían fama, crecía su leyenda, aumentaban los círculos dedicados a su análisis y difusión. Las descargas de los capítulos anteriores, su venta en soporte DVD, toda una marea de estrictos conocedores de los pormenores de situaciones y personajes"

Así las cosas, en marzo de 2009, TVE transfiere todos los derechos de *Perdidos* a por entonces Sogecable buscando disminuir costes a la cadena⁷⁸.

Cuatro: La experiencia *Perdidos*

La cadena Cuatro anuncia la adquisición de los derechos de *Perdidos* en medio de una de sus emisiones estrella: *House*. Su entonces director de antena, Fernando Jerez, explica que *Perdidos* "no se compró para tener audiencia"⁷⁹ sino que buscaba "lucir" más a los supervivientes⁸⁰. Unas declaraciones corroboradas por una intensa campaña de promoción, tras la cual pocos podrían prever que esta andadura de los *losties* terminaría haciendo suyos los mismos vicios de la televisión pública.

Es importante señalar que la -por entonces- cadena de Prisa debe afrontar dos grandes dificultades que aceleran la proyección de la serie. En primer lugar, *Perdidos* no es una producción desconocida: tres de sus temporadas habían sido ya emitidas por TVE -cinco en el caso de la cadena de pago FOX -, por no hablar de que era una de las reinas de las descargas en Internet. Un ambiente que propicia la proliferación de *spoilers*⁸¹ por otros seguidores bien sea en persona bien a través de blogs, páginas webs y redes sociales. Como explican Sandra González Alarcón y Lluís Anyó Sayol (2009a: 411):

"TVE, con sus incoherencias de programación, ha empujado sin remisión a los *fans* españoles de *Perdidos* a utilizar el sistema. Globalización como arma de doble filo: *Perdidos*, fanática y deudora de la red, ha sufrido colapsos en el ritmo de grabación ante estos numerosos *spoilers* -desvelamientos de la trama- y descargas poniéndose en peligro el buen mantenimiento del suspense".

En segundo lugar, se debe alcanzar el ritmo estadounidense impuesto por la Factoría Disney para un final global. Es decir, Cuatro debe emitir todas las temporadas en menos de un año. Todos estos factores propician la vertiginosa proyección de las cuatro primeras sesiones, estando primero confinadas a maratónicas jornadas de domingo y, después, a la sobremesa de los días laborables. El 26 de abril se estrena la primera temporada, menos de seis meses después, se habían emitido cuatro.

Todo ello no resta intensidad al esfuerzo de la emisora en el fomento de la serie. Para abrir boca durante el lanzamiento la primera temporada, la cadena de Prisa invita a uno de sus programas de entretenimiento, *El Hormiguero* (Cuatro, 2006-2011; Antena 3, 2011-)⁸², a

⁷⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Peña, 2009.

⁷⁹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Efe, 2010c.

⁸⁰ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": E.E., 2009.

⁸¹ GLOSARIO: *SPOILER*: Elementos que revelan parcial o totalmente una trama o argumento.

⁸² En ese momento en Cuatro.

Jorge García -Hurley-. Su visita alcanza los 2.709.000 espectadores -15% de *share*-, algo que se complementa con un coloquio en el Yelmo Ideal de Madrid⁸³. Ante el éxito cosechado con García, se apuesta también por traer a Mathew Fox -Jack Shephard- para promocionar la segunda entrega. Pese a que ambas visitas levantan gran expectación entre los seguidores, la cadena -y especialmente el citado programa- sufren duras críticas en foros y blogs debido a los numerosos *spoilers* que se dan durante ambas entrevistas en relación con el momento de emisión de la serie en este canal.

Algo que deja en evidencia que Cuatro, más que buscar nuevos espectadores, intenta cautivar a los ya acólitos de la misma a través de *packs* de DVDs, de canales privados o de descargas a través de la red. En resumen, la quinta temporada es trasladada al *prime time* el 6 de octubre de 2009 y se emite detrás de la esperada *Flashforward*, una de las series que se las prometía erróneamente de heredera de *Perdidos*. El doble capítulo final de la quinta temporada llega a alcanzar unos 825.000 espectadores, un 5,6% de cuota de pantalla⁸⁴. Y a partir de aquí Cuatro vuelca sus esfuerzos en la temporada final.

3.2 DANDO VIDA A LA GRAN QUIMERA TRANSMEDIA

"I think there's this essential human desire to have a unified field theory. But there is no unified field theory for Lost, nor do we think there should be. Philosophically we don't buy into that. The great mysteries of life fundamentally can't be addressed. We just have to tell a good story and let the chips fall where they may. We don't know whether the resolution between the two timelines is going to make people say, "Oh, that's cool" or "Oh, fuck those guys, they belly-flopped at the end." But the fact that we're nervous about it and that we're actually attempting it — that is what we had to do. We had to try to make the dive".

(Carlton Cuse)⁸⁵.

"Cuando se cuente la historia de la televisión y las NTIC en la primera década del siglo XXI los investigadores del futuro estarán obligados a hablar de *Lost*": Así comienza Carlos Alberto Scolari (2013b: 159) el capítulo de su libro dedicado a las estrategias de expansión y comprensión narrativa. Pues los creadores se imaginan todo un sistema de relatos que orbitan alrededor de la propia serie de televisión. Todo un entramado con una compleja e innovadora trama que se aproxima al transmedia desde una forma expansiva, no sólo jugando con diferentes medios sino introduciendo nuevos escenarios personajes, periodos temporales, tramas y también elementos mitológicos (Mittell, 2012).

Así, este *monstruo mediático*, como lo define Scolari (op. cit.), se configura como todo un paradigma de lo que Henry Jenkins (2008; 276) llama la cultura de la *convergencia*. Ese proceso de cambio en la circulación de los *media* a nivel cultural, industrial, social y también tecnológico, ligado a nuevas formas de entender el panorama mediático: "el flujo de

⁸³ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Heredia, 2009.

⁸⁴ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Efe, 2010c.

⁸⁵ Referencia en Magazine Wired, Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Pearlstein, 2010.

contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, la búsqueda de nuevas estructuras de financiación mediática que caen los intersticios entre los viejos y los nuevos medios". Algo que lleva a "el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, que irían casi a cualquier parte en busca del tipo de experiencias de entretenimiento que desean".

En definitiva, Internet se convierte en un pilar fundamental para la televisión tanto por la reducción de costes como por su capacidad de desarrollo creativo. Un avance que deriva en el *branded entertainment*⁸⁶. Así, por un lado, las cadenas buscan mantener sus ingresos publicitarios, mientras que las productoras intentan hacer más sustentable la realización ofreciendo "a los patrocinadores nuevas formas de incluir sus productos en los programas, no solo como *product placement*⁸⁷, sino también como parte real del contenido". Es decir, se busca "que la marca esté totalmente integrada en la historia de ficción o en el programa de entretenimiento, de forma que se convierta en una protagonista más del contenido sin generar agotamiento en el público. De este modo se proponen traspasar la barrera de la publicidad tradicional" (Arrojo, 2010: 126).

3.2.1 Desperzando al espectador: La gran narración dickensiana

Los creadores de *Perdidos* saben aprovechar la duración y la periodicidad inherente a las series de televisión para crear su enrevesado laberinto narrativo. Pues, a través de una estructura al estilo de Dickens (Scott Card, 2007; Tous, 2010), dejan ver sólo ciertas piezas de un todo narrativo, sumiendo a los espectadores en la incertidumbre hasta la siguiente entrega. Una técnica de alta complejidad que es utilizada en producciones como *Murder One*, *Expediente X* o *24* y que, al igual que hará *Perdidos*, consiguen llevarla a cabo con plenitud (Scott Card, 2007). De hecho, el propio Lindelof admite cómo: "People prefer franchise dramas like *CSI* or *Law & Order*, shows where the audience knows what they'll get, shows that they don't have to watch every week. What they don't want are serialized stories, character-based shows, or horror elements"⁸⁸.

Las incógnitas se van lanzando a través de dos grandes *Myth Arcs*⁸⁹: la naturaleza mágica de la Isla, por un lado, y los motivos por los cuales los protagonistas terminan en ella, por otro (Dellonte y Glaviano, 2007). Por lo tanto, el drama coral, que bebe de las

⁸⁶ GLOSARIO: *BRANDED ENTERTAINMENT*: Estrategia de *marketing* que busca despertar un sentimiento positivo hacia la marca por medio del entretenimiento.

⁸⁷ GLOSARIO: *PRODUCT PLACEMENT*: Técnica mediante la cual se introduce un mensaje o producto dentro de la narrativa de cine, televisión, videojuegos...

⁸⁸ Declaraciones recogidas en el diario *philly.com*, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Hiltbrand, 2004.

⁸⁹ GLOSARIO: *MYTH ARC*: Arco narrativo (*Mithology + Story Arc*)

aquellas antologías dramáticas de la *Primera Edad Dorada*, permite al espectador encontrarse con diferentes narradores, géneros y personajes cada semana (Cascajosa, 2005a). Una hibridación que abre un abanico de temas adicionales tan variado como adicciones, clases sociales, embarazos no deseados, discapacidades, eutanasia, infidelidad, relaciones familiares y de pareja o terrorismo internacional.

Volviendo a esa historia-marco, la escritora Evelyn Vaughn (2007: 59) lo define como una estrategia "brillante" al ser capaz de armonizar "dos deseos conflictivos del público": la *story-line*⁹⁰ consigue un tema familiar para que la audiencia vuelva cada semana y las subtramas dan variedad. Algo clave para aunar la opinión de crítica y público (op.cit.: 62-63):

"El público se siente más predispuesto a perdonar la muerte ocasional de un personaje, una escena ocasional de tortura u otra de casi incesto, porque sabe que el elemento que le pueda disgustar una semana no se repetirá en la siguiente", mientras que "los críticos adoran los personajes antipáticos y las muertes de los protagonistas importantes. Así que todo el mundo se siente feliz".

En este sentido, la técnica se apoya especialmente en esas historias atadas al lapsos en el tiempo, es decir, no sólo es una historia multi-lineal sino que también lo es multi-temporal (Dellonte y Glaviano, 2007). Esta focalización múltiple se consigue a través del uso de técnicas temporales narrativas como el *flashback*, el *flashforward*, los saltos en el tiempo y en el espacio o los *flashsideways*, y permite un doble juego: agilizar el lento ritmo narrativo y conocer los secretos de los personajes⁹¹. Con ello, permite profundizar en la personalidad de los mismos y aumentar la tensión de la trama. A este respecto, la escritora y crítica televisiva, Joyce Millman (2007: 26) explica cómo "*Perdidos* está mucho más estructurada como un juego de ordenador que como una serie de televisión. La narrativa no es lineal y salta entre el tiempo real y los *flashbacks*", así, sus episodios tienen gran carga mitológica que hacen que necesite "ser vista varias veces y exige que los telespectadores presten mucha más atención para estar alerta a las pistas y conexiones que va sembrando constantemente de la que normalmente necesitan otras series".

Una sofisticación de la trama que necesita de arriesgados recursos para mantener la atención del espectador, como el uso de técnicas como el *cliffhanger*⁹² o el *macguffin*⁹³ para mantener la tensión. Pese a todo, puede ser un arma de doble filo ya que dificultan la

⁹⁰ GLOSARIO: *STORY-LINE*: Visión general del argumento.

⁹¹ Cabe destacar que el reparto principal es bastante extenso y heterogéneo y se complementa, además, con un plantel de actores invitados también amplia.

⁹² GLOSARIO: *CLIFFHANGER*: Técnica narrativa que busca crear suspense para enganchar al receptor a la siguiente entrega. *Perdidos* usa esta técnica habitualmente al finalizar muchos de sus episodios, pero tiene especialmente fuerza al final de cada temporada.

⁹³ GLOSARIO: *MCGUFFIN*: Técnica narrativa que crea suspense desarrollada por Alfred Hitchcock. El argumento se introduce para hacer avanzar la trama aunque no tenga relevancia real. En *Perdidos* hay varios, como los famosos números repetidos a lo largo de la serie.

guionización. A este respecto, Anna Tous (2010, 85) explica cómo uno de los peligros es justamente "la supeditación de la estructura narrativa a este misterio clave, de tal modo que el momento de riesgo del relato articula una narración seriada, como sucede en las series episódicas de misterio o del género detectivesco". La forma que tiene Abrams de solucionar esta problemática es mantener el misterio en varios temas. Es decir, "proporcionar *soluciones múltiples* al *macguffin* y a las incógnitas suscitadas, pero decepcionando a los *fans*, y ha sido una de las causas del fracaso de la audiencia de la tercera temporada en los EE.UU. y de la segunda temporada en España".

Aún así, esta deliberada fragmentación del argumento se configura como el principal engranaje del gran puzzle que conforma *Perdidos*. Pues es el primer nivel de juego para un espectador que va descubriendo las numerosas conexiones imposibles entre los supervivientes, así como elementos reiterados que se mueven a lo largo de toda la narración -como los famosos números 4, 8, 15, 16, 23, 42 o las barritas *Apollo*-. Toda una forma de buscar la complicidad con un ya no tan espectador tentado a profundizar en la búsqueda de esa clave capaz de desentrañar todos esos enigmas. Así, el uso de estos *Huevos de Pascua* -o *Easter Eggs*⁹⁴- es parte del universo *Perdidos*: un recurso utilizado por los creadores para insertar mensajes ocultos bien sea en los propios episodios -a través de mensajes de audio, anagramas, *cameos* familiares o chistes- o incrustado tanto en los DVDs como en los videojuegos. Menéndez Otero (2011) explica los tres grandes juegos de estos elementos intertextuales: hay que descubrirlos, decodificar su significado y, además, recontextualizarlo.

Como resultado, *Perdidos* se descubre como una narrativa que construye un gran cosmos mitológico con un complejo entramado de personajes y elementos visuales fácilmente reconocibles - el oso polar, los famosos números de Hurley, el grupo Drive Shaft, el logo de la Iniciativa DHARMA, las barritas Apolo, la Roca Negra, las deidades de la Isla- y que, además, hace continua alusión a la cultura popular. Introduce guiños al cine y la televisión⁹⁵, la literatura⁹⁶, la música⁹⁷, a juegos famosos⁹⁸, a temática ligada a la ciencia

⁹⁴ GLOSARIO: *EASTER EGGS* O *HUEVOS DE PASCUA*: Mensaje oculto en películas, DVDs, programas o videojuegos. En *Lost* ha sido un recurso habitualmente utilizado a lo largo de la serie y en las ediciones a la venta.

⁹⁵ Referencias a series como *La Tribu de los Brady* (*The Brady Bunch*, ABC, 1969-1974), *Star Trek* o *The Office*; o a películas como *Memorias de una Geisha* (*Memoirs of a Geisha*, Rob Marshall, 2005), *Chicken Little* (Mark Dindal) o *La Guerra de las Galaxias*.

⁹⁶ La referencia a obras literarias se cuentan por decenas. Por ejemplo, libros como *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* o *El maravilloso mago de Oz* inspiran tanto nombre de capítulos como ciertas escenas simbólicas en la serie; lo mismo ocurre con *La Biblia* que, además de aparecer físicamente, ciertos versículos también lo hacen. A novelas que se puede ver leer a Sawyer -como *¿Estás ahí, Dios? Soy yo, Margaret, Maldad bajo el sol, El Manantial, La invención de Morel, Lancelot, De ratones y hombres, La Colina de Watership, Una arruga en el tiempo, ...* O referencias en conversaciones -Hurley le dice a Sawyer que parece Harry Potter con sus nuevas gafas (119 *Denx Ex Machina*), Sawyer afirma que la Isla es como *El Señor de las Moscas* (117 *In Translation*)...

⁹⁷ Desde Joe Purdy o Willie Nelson mediante el reproductor de música de Hurley, a *Mama Cass Elliot, The Drifters* o *Patsy Cline* en el tocadiscos del Cisne; *Petula Clark* en el barracón de Juliet; *Glen Daly, Charles Trenet, Oasis* o *Irving King* cantadas por algún superviviente. Cabe destacar también el caso del grupo *Geronimo Jackson* al que se hace referencia en repetidas ocasiones.

⁹⁸ Además del emblemático backgammon, puede verse jugar al ajedrez, al *Conecta Cuatro*, al poker, al *Risk*...

política, la filosofía⁹⁹, o la mitología y la religión¹⁰⁰. De esta forma, "a la par que el público casual huía de una trama que ya no podía seguir, sus seguidores eran cada día más fieles y el fenómeno fan en Internet seguía creciendo" y, así, los "productores, conscientes de ello, generaron aún más huevos de pascua que buscar en cada capítulo [...] Y la máquina de generar teorías seguía adelante" (Pérez y Alba, 2010: 63).

Un esquema *dickensiano* que se hace aún más complicado cuando se entra en otros niveles de juego con los seguidores. Por un lado, a través de la interacción en diferentes ágoras virtuales y, por otro, gracias a la apuesta por una ampliación de la trama en diferentes plataformas. En definitiva, un nuevo esquema paradigmático del *transmedia storytelling*: "It's a development Charles Dickens understood very well, as the makers of *Lost* reveal in their ongoing tribute to this canny acts of transmedial make-believe, his fictional words and world-building fictions" (Jones, 2007: 76).

Y hay un aspecto más de interés a este respecto. Janet Murray (1999: 267) explica cómo en la era victoriana estas entregas semanales se publicaban más tarde en un solo libro, contentando a los lectores que buscaban el suspense y la inmediatez, y a los que prefieren tener una idea más global y reposada. La autora suma un tercer tipo de audiencia en la era digital, necesaria para una hiperserie: "el espectador navegador que disfruta siguiendo las conexiones entre las diferentes partes de la historia y descubriendo las múltiples disposiciones del mismo material". Y justamente este *prosumidor* es al que va destinado todo el juego transmedia que ponen en marcha desde el equipo de *Perdidos*.

3.2.2 Descifrando *Perdidos*: el juego de los creativos

Esta complejidad narrativa se muestra insuficiente para solventar las nuevas problemáticas de la industria actual. Por un lado, los altos costes de producción de la serie alcanzan cuotas de industria cinematográfica. Por otro, los *ratings* de audiencia, aunque acompañan, se vuelven insuficientes ya que se difuminan entre la hiperfragmentación del mercado y la irrupción de Internet. Además, los seguidores también adquieren otro papel en esta nueva era de la comunicación, un movimiento global que exige cada vez más contenidos e inmediatez.

⁹⁹ Se encuentran nombres como Anthony Cooper, David Hume, Edmund Burke, John Locke -más tarde Jeremy Bentham haciendo un claro juego-, o Mikhail Bakunin (Andrew Divoff). Es decir, "Unas figuras cuya influencia sobre los personajes va más allá del simple nombre. Al hacer esto, animan a los espectadores a ver la serie no sólo como un drama basado en personajes, sino una serie que trata de problemas universales. Con un énfasis particularmente fuerte en el siglo XVIII, en particular con la corriente de la Ilustración, la serie invoca a grandes pensadores de esa época" (Díaz, 2008).

¹⁰⁰ Además de personajes de diversas religiones, es común la presencia de símbolos o santuarios.

Aún así, los creadores de *Perdidos* parecen encontrar la solución en un segundo nivel de juego: la apuesta transmedia. Una estrategia que se inicia tímidamente en la primera temporada a través de la página web de la cadena y con ciertos movimientos de *marketing* viral. Aunque no es hasta la segunda entrega cuando toma realmente forma al impulsar los *podcast*¹⁰¹ y, sobre todo, los Juegos de Realidad Alternativa (a partir de aquí ARG). Como resultado, se da una estrategia entre la comunicación horizontal y el *branding*¹⁰² que hacen de este serial una de las grandes marcas mediáticas de la TED. Así, Marina Ramos-Serrano y Javier Lozano-Delmar (2012: 431) explican que esta táctica se realiza a través de una triple apuesta por a) la personalización, b) la participación y c) la creación de contenidos o publicidad. Además, defienden cómo *Perdidos* define una nueva era en la promoción de producciones televisivas ya que no sólo modifica los hábitos de conducta en recepción sino que, además, innova en el uso de estrategias de publicidad a través de la red. Todo un acierto que hace de ella una fusión entre producto cultural y comercial (oc. cit.):

"*Lost* has become a brand which continues being advertised even after the conclusion of the series. It cannot only be considered a commercial product, but in addition it must be seen as a cultural product that has been inserted in the collective imaginary and that continues generating conversation in the network today".

Otra de las consecuencias va más allá de ser una mera herramienta de *marketing* y se configura como otra pieza más del puzzle que configura su narración. Es decir, forma parte de la época de la *narrativa digital* de la que ya habla Murray (1999: 41) en donde "nos damos cuenta de cómo las novelas, películas y obras de teatro del siglo xx han estado intentando superar las fronteras de la narrativa lineal".

3.2.2.1 El portal de la ABC

Todo comienza en la página web de la *network* <abc.go.com>, donde se brinda la oportunidad de (re)visualizar *online* todos los episodios emitidos hasta la fecha -con publicidad incluida y sólo para usuarios estadounidenses-. Una iniciativa —a la que se suman otras creaciones de producción propia como *Mujeres Desesperadas*- que lleva al portal a conseguir cifras de record como los 1,4 millones de internautas con más de 35 millones de emisiones de capítulos completos en el mes de marzo de 2009 —según datos de Nielsen Video Census¹⁰³-. Buenas cifras para este drama en la red a las que se suman otras relacionadas con las NTIC como el hecho de que Apple, con su exitosa venta de videos musicales y programas de televisión a

¹⁰¹ GLOSARIO: *PODCAST*: Distribución de archivos multimedia desde una página web. En el caso de *Perdidos* se utilizaron para difundir entrevistas a los creadores y actores para responder a preguntas relacionadas con la serie.

¹⁰² GLOSARIO: *BRANDING*: En mercadotecnia, se refiere al proceso de desarrollo de una marca.

¹⁰³ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Europa Press, 2009b

través de iTunes, señalara a *Perdidos* entre las series más vendidas¹⁰⁴. En definitiva, Disney es precursora en este mundo transmedia al apostar por el *streaming*¹⁰⁵ en la ABC y en la plataforma iTunes (Smith, 2011a). En resumen, este es el comienzo de un reto multiplataforma en el que se da libertad de elección al espectador sobre cómo y cuándo ver el episodio.

Se debe agregar que el portal también va a alimentar las ansias de teorizar de los seguidores poniendo a su disposición información extra sobre el serial. Información en forma de entrevistas y noticias a través de los *podcast* o de otros programas de la casa, como *Jimmy Kimmel Live!* (ABC, 2003-). Pero también fichas de los personajes –incluyendo sus frases más emblemáticas- o fotografías. A esto hay que sumar curiosas aplicaciones como un generador de motes –emulando la capacidad de Sawyer para otorgar un apodo a cada uno de sus compañeros-; la emisión de episodios comentados por el equipo creativo –Abrams, Bender, Burke, Cuse, Lindelof,...- y el reparto –Holloway, Mitchel, O’Quinn...-¹⁰⁶; así como los *Expert Commentary*, capítulos comentados, entre otros, por el *Dr. Linus* –Michael Emerson-, o incluso un club de lectura al estilo de los *Otros* con los libros que aparecen en la trama.

Pero hay más, en un segundo nivel el portal pone a disposición de los usuarios espacios para debatir y teorizar sobre la narración. Un esfuerzo por canalizar el movimiento *lostie* que culmina en su temporada final en la que se invita a los *prosumidores* a compartir sus creaciones en la llamada *Fan Art Wall* o a crear la *promo*¹⁰⁷ final de la serie a través *The Ultimate Lost Fan Promo Contest* –en el que la propia cadena facilita los programas y el material necesario para su edición-.

A su vez, la primera temporada ya viene acompañada con algunos actos publicitarios como unos mensajes en botellas en algunas playas. Más aún, pronto abren la puerta a uno de los juegos que va a ser fundamental para entender *Perdidos*: la creación de las páginas web que llevan a la realidad la ficción de los supervivientes. En este caso del portal de *Drive Shaft* –el grupo de música de Charlie- o de *Oceanic Airlines* –la compañía aérea con la que viajan los supervivientes- (Menéndez Otero, 2011).

¹⁰⁴ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Efe, 2005

¹⁰⁵ GLOSARIO: *STREAMING*: Acceder a contenido audiovisual *online* sin necesidad de descarga.

¹⁰⁶ Todo ello también tiene cabida en los extras de los DVD y Blu-Ray.

¹⁰⁷ GLOSARIO: *PROMO*: Un breve avance del episodio. Suelen ser escenas editadas que destacan ciertos momentos del mismo.

3.2.2.2 *Lost, The Official Magazine*

Esta búsqueda de estimulación al espectador no se queda entre pantallas y, a partir de noviembre de 2005, sale a la venta de forma bimensual la revista oficial de la serie. Publicada por Titan Magazines y editada por Paul Terry, sus lectores se encuentran con discusiones sobre teorías, entrevistas, fotografías o respuestas a preguntas de *fans*, entre otras. J.J. Abrams y Damon Lindelof (2006: 5).explican en el editorial del primer número:

"Todos sacamos algo de esta revista. VOSOTROS tendréis la oportunidad de 'espiar entre las rendijas' de *Perdidos* y disfrutar de información nueva y privilegiada sobre su creación. Y, NOSOTROS, por nuestra parte, tendremos la oportunidad de presentaros a toda esa gente increíble responsable de cada episodio [...]. Así pues, queridos *fans*, que sepáis que esta revista vive por y para VOSOTROS. Ésta es nuestra forma de deciros 'gracias' por ver *Perdidos* cuando bien podríais estar haciendo otra cosa. Sin vosotros sí que estaríamos verdaderamente 'perdidos'".

3.2.2.3 *Official Lost Podcast*

Aprovechando este portal interactivo de la ABC y también la colaboración con iTunes, Kris White dirige y presenta una serie de *podcast* con el fin de acercar a los seguidores a lo que hay más allá de las cámaras. Éstos recogen entrevistas al equipo creativo y al reparto, comentarios del episodio emitido y algún avance del capítulo de la siguiente semana. Además, cabe destacar que Cuse y Lindelof adelantan novedades y contestan preguntas de los *fans*. También se aprovecha como plataforma para presentar otras experiencias -como los ARG- o cubrir algún evento especial -como la Comic-Con de San Diego¹⁰⁸ -.

3.2.2.4 El foro oficial

Dentro de esa apuesta por fomentar la interactividad y la inteligencia colectiva, se crea un espacio de debate llamado *The Fuselage* <www.thefuselage.com>. El foro oficial de *Perdidos* capitaneado por J.J. Abrams para desentrañar los misterios de la Isla, se convierten en un ágora en el que participan tanto seguidores como personal vinculado a la serie -entre ellos, el guionista y productor Greg Nations o el actor Jorge García-, siendo una de las principales fuentes canónicas¹⁰⁹ del universo *lostie*.

3.2.2.5 Blogs y redes sociales

Una muestra más de la proximidad es el uso de las redes sociales y el universo *bloguero*. Dos de las principales figuras, Cuse y Lindelof se acercan a los *fans* a través de una cuenta en la

¹⁰⁸ GLOSARIO: COMIC-CON: *Comic-Con International: San Diego* o *La Convención Internacional de Cómic de San Diego* es un encuentro anual sobre el mundo del cómic, con presencia de series, videojuegos o *merchandising* celebrada San Diego, California – EE.UU.-.

¹⁰⁹ GLOSARIO: CANÓNICO: Dentro del mundo de la ficción, el canon se refiere a aquel material que es considerado oficial. En el caso de *Perdidos*, se refiere a toda aquella información lanzada o reconocida por el equipo de creadores de la misma conformada por ARG, entrevistas, episodios, mobisodios, podcast... También hay fuentes semi-canónicas y aquellas derivadas del mundo *fandom*.

red social Twitter. Cabe destacar también el aclamado blog de Jorge García -Hurley- llamado *Dispatches from the Island* <<http://dispatchesfromtheisland.blogspot.com.es/>> en el que narra sus vivencias. Además con su pareja, Bethany James Leigh Shady, crea para el final de la serie el *podcast* y el blog llamado *Geronimo Jack's Beard: A Lost Podcast* <<http://geronimojacksbeard.blogspot.com.es/>>.

3.2.2.6 Parodias: *Lost Untangled* y *Lost Slapdown*

Otra forma de sacar partido a la complejidad del argumento son los *Lost Untangled -Desenredando Perdidos-*. A partir de la quinta entrega, se publican una serie de videos de corta duración producidos por ABC Fred Lab y emitidos en televisión -también recogidos en el portal de la *network-* que explican, en clave de humor, el episodio de la semana bajo el lema *'If you're lost on LOST, we've got you covered'* -'Si tú estás perdido en PERDIDOS, nosotros te ayudamos'-.

De esta forma, a partir del capítulo 504, *The Little Prince*, un narrador anónimo desenmaraña los principales sucesos presentándolos con una estética de cómic. Así, parodian la narración a través de escenas ya emitidos -incluso algún *spoiler-* y humildes escenarios en los que el narrador da vida a figuras de acción -o, en su defecto, muñecos realizados con cartón-. A este curioso reparto hay que sumar, a partir de la *Season Finale*, el fichaje de la marioneta de Pierre Chang -el misterioso científico de los vídeos de Orientación de la Iniciativa DHARMA- que es el encargado de dirigir estos *Untangled*.

Finalmente, durante la última temporada de la serie, Verizon y el portal de la ABC publican una serie de gags humorísticos protagonizados por Damon Lindelof y Carlton Cuse. Una parodia del ansia de los seguidores del serial por obtener respuestas interpretada, entre otros, por Michael Emerson -Benjamin Linus-, Nestor Carbonell -Richard Alpert- o Los Teleñecos -*The Muppets-* Rizzo y Bobo.

3.2.3 La narración de la convergencia

La apuesta por la mercadotecnia viral se adentra aún más en la complejidad del universo *Perdidos* al abrir puertas a nuevos personajes y tramas a través de otros formatos y plataformas. Ya que, por un lado, el seguidor puede seguir espiando la historia de los supervivientes a través de los *movisodios*¹¹⁰ -más tarde *webisodios*¹¹¹ - con imágenes inéditas; pero también conocer nuevos contenidos a través de la lectura de las novelas sobre otros

¹¹⁰ GLOSARIO: *MOVISODIOS* O *MOBISODES*: Breves episodios dirigidos originariamente a la reproducción por medio de los teléfonos móviles (*mobile + episodes*). En numerosas ocasiones, forman parte de la narrativa transmedia, como es el caso de *Perdidos*.

¹¹¹ GLOSARIO: *WEBISODIOS* O *WEBISODES*: Breves episodios lanzados a través de Internet (*web + episode*). En numerosas ocasiones, ayudan a conformar la narrativa transmedia, como es el caso de *Perdidos*.

supervivientes no tan conocidos en la serie. Y, sobre todo, el mundo transmedia da su gran salto a través de los ARG: una forma de convertir al fan en un detective que debe desentrañar los secretos más profundos de la Isla. Es decir, toda una nueva dimensión de la narración que anima como nunca al espectador a convertirse en un *prosumidor*.

3.2.3.1 Las novelas

La primera apuesta transmedia llega a la publicación de cuatro novelas con contenido considerado semi-canónico. Tres de ellas narran las aventuras de supervivientes del vuelo 815 -Faith Harrington, Dexter Cross y Jeff Hadley- cuyas vidas habían pasado desapercibidas a lo largo de la trama principal. En general, son historias independientes que no amplían el universo *Perdidos*, aunque coincidan con los personajes principales en algunas ocasiones. Estas son: *Especies en peligro de extinción*, *Identidad secreta* y *Símbolos de vida*¹¹². Todas ellas fueron comercial y creativamente un desastre, incluso Lindelof critica la falta de idea de lo que ocurre en la serie y la pobre caracterización de los autores: "If you like LOST and need something to do in-between seasons or episodes bang you head against the wall – it would be a far better use of your time" (en Smith, 2011a: 17).

Sin embargo, algo cambia con la publicación de una novela que sí va a tener peso en el juego transmedia y se va a meter de lleno en la mitología *lostie*: *Bad Twin*. Lo especial de este libro es que está escrito por Gary Troup, uno de los viajeros del vuelo 815 -fácilmente reconocible pues es el hombre que muere fatídicamente en los primeros minutos del episodio piloto absorbido por una de las turbinas del avión-. Esta publicación llega a aparecer en la propia serie¹¹³ y va a ser esencial en *The Lost Experience* -más tarde se hablará sobre este ARG-. Brevemente, su trama se centra en Paul Artisan, un investigador privado que descubre los secretos de la familia Widmore. Su éxito lleva a un segundo escrito de Troup titulado *La Ecuación Valenzetti*, que se acerca a una ecuación matemática capaz de predecir el apocalipsis -ni más ni menos que los números de Hurley-. Esta novela es lanzada con una falsa página web e incluso con su propia entrada en Wikipedia -que no tarda en ser retirada- y el propio Troup denuncia que su libro está descatalogado por el complot conspiratorio de Alvan Hanso.

¹¹² *Endangered Species* (Cathy Hapka, 2006, Dolmen Books), *Secret identity* (Cathya Hapka, 2007, Dolmen Books) y *Signs of life* (Frank Thompson, 2007, Dolmen Books).

¹¹³ *Bad Twin* (2006, Hyperion Publishing) es descubierto por el propio Hurley. Es destruido por Jack en una discusión con Sawyer (113 *The Long Con*, 220 *Two For The Road*).

3.2.3.2 Más allá de la TV: *Lost Moments*, *Missing Pieces* y otros

Siguiendo con la meta ficción, llega la creación de contenidos exclusivos para otros medios, como móviles u ordenadores. Los *clip shows*¹¹⁴, *mobisodes* y *webisodes* se convierten en un nuevo juego con la audiencia a través de pequeñas historias de corta duración que amplían información o muestran escenas curiosas. A partir de noviembre de 2006, la ABC emite semanalmente hasta trece *clip shows*, escenas inéditas extraídas de episodios aún no emitidos, buscando afianzar la fidelidad de los seguidores hasta la llegada de la tercera temporada. De esta forma, se da la oportunidad de dar un rápido vistazo a varios episodios¹¹⁵. Aunque fueron bien recibidos, son considerados escenas inéditas más que como una experiencia transmedia (Smith, 2011a).

Recogiendo el testigo de *Lost Moments*, los creadores apuestan por ir un paso más allá y piensan en dar vida a *Lost Video Diaries*, un *spin-off* de la serie. Pero esta idea se descarta al considerar que sería más atractivo seguir con el elenco principal. De esta forma, se desarrollan trece *mobisodes* de corta duración -entre dos y tres minutos- dirigidos por Jack Bender y escritos el equipo habitual – incluyendo a Abrams, Cuse, Lindelof o Lieber- y sus tramas amplían la información canónica de la serie. Estas pequeñas historias ven la luz el 6 de noviembre de 2007, justo en medio de la huelga de guionistas de Hollywood en los EE.UU¹¹⁶. Cada semana, los *mobisodes* se lanzan en primicia para teléfonos móviles a través de la compañía Verizon Wireless y, seis días más tarde, se transforman en *webisodes*, cuando la ABC los cuelga gratuitamente en su portal. Cabe señalar que todos ellos se recopilan entre los extras de la cuarta temporada en DVD y Blu-Ray.

También hay que señalar que, ante la temporada final, la revista Entertainment Weekly anuncia *Misteries of the Universe* bajo el lema: *Once thought to be lost... until now*. Un falso documental de los años '80 que se adentra en los misterios de la Iniciativa DHARMA bajo el *sponsor* de *Kia Motors*. Por último, se añaden doce minutos extra a modo de epílogo en la sexta temporada en DVDs y Blu-Ray. Así, *The New Man in Charge* -filtrado varios días antes de su publicación- narra los cambios en la política a manos del nuevo guardián de la Isla, mientras se muestran algunos entresijos más de la Iniciativa DHARMA.

¹¹⁴ GLOSARIO: *CLIP SHOW*: Episodio de una serie de televisión conformado mediante capítulos previos. Es usual el uso de *flashbacks* o evocaciones a trama anterior.

¹¹⁵ Como 307 Not in Portland, 308 Flashes Before Your Eyes, 309 Stranger in a Strange Land y 310 Tricia Tanaka is Dead.

¹¹⁶ Huelga organizada por los dos grandes sindicatos del cine, la televisión y la radio estadounidense. Los escritores reclaman una mayor ganancia por la venta de su obra en DVDs y mediante de otras plataformas. Tiene una duración entre noviembre de 2007 y febrero de 2008 afectando a buena parte de las series que están en antena en ese momento.

3.2.3.3 Los Juegos de Realidad Alternativa

La gran ampliación del universo *Perdidos* llega de la mano de los ARG, como en su día había hecho Steven Spielberg con *I. A. Inteligencia Artificial (AI, Artificial Intelligence, 2001)*. Así, Yoice Millman (2007: 26) explica que esta serie se convierte en "una experiencia de televisión interactiva" que aprovecha que "el tiempo crea una legión de internautas muy inteligentes y avisados. Y a *Perdidos* le encanta la cultura de La Red y jugar con ella". De esta forma, la magistral campaña de *marketing viral* busca movilizar a la comunidad de seguidores alrededor del mundo mediante el aliciente de descubrir misterios que rodean a los supervivientes y que van más allá de la trama emitida en ABC. Sin embargo, al contrario de lo que señala Jenkins, los ARG de *Perdidos* están destinados a los propios *losties*, más que a llegar a un público más amplio (Smith, 2011a).

En este sentido, los principios de los ARG definidos por Scolari (2013b: 267-268) son a) una forma narrativa atomizada; b) se desarrollan a lo largo de un eje temporal; c) utilizan todos los medios posibles; c) combinan lo mediático con lo extra-mediático; d) son experiencias colectivas; e) los participantes son sus estrellas, y f) comienzan con un secreto que lleva a la resolución de un enigma, normalmente como parte de la colaboración. En relación a *Perdidos*, son cuatro las experiencias que cumplen estas características y que se van a tratar a continuación.

The Lost Experience

En mayo de 2006, un anuncio de televisión en las cadenas ABC –EE.UU.-, Channel Four –Gran Bretaña- y Channel Seven –Australia- dan el pistoletazo de salida al primer ARG de la serie: *The Lost Experience –La Experiencia Perdidos-*. Una creación de Jordan Rosenberg para amenizar la espera de la tercera entrega. Lo más importante, es que es un producto pensado para jugar de forma colaborativa a nivel global. Pues, aunque no exige seguir el ritmo de emisión estadounidense, es necesario el acceso a ciertos medios -como People Magazine o Entertainment Weekly-; el desplazamiento a ciudades - Sidney o Los Ángeles-; el conocimiento de idiomas -como el coreano-; así como de ciertos conceptos de trigonometría básica o mitología clásica.

El propio presidente de la *network*, Steve Mc Pherson, resume la esencia de esta apuesta: "Las audiencias están demandando contenidos más profundos y nuevas maneras más creativas de contar historias"¹¹⁷. Pues, *The Lost Experience* extiende el universo de los supervivientes narrando partes de la trama que no se desarrollan en la narración original.

¹¹⁷ Declaraciones recogidas en el diario El Correo, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Reuters, 2006.

Todo a través de cinco fases que parten de una serie de páginas web ficticias creadas para la ocasión, como la de la Fundación Hanso <www.thehansofoundation.org>. En ellas, el jugador descubre la existencia de Persephone, una *hacker* que intenta destapar las turbias intenciones de la citada institución y va a girar sobre el gran *macguffin* de la serie: los números de Hurley.

El laberinto de pistas conduce hasta *Bad Twin*, la novela anteriormente citada lanzada al mercado el mismo mes de mayo y firmada bajo el pseudónimo de Gary Troup -más tarde también se hace alusión a *La Ecuación Valenzetti*¹¹⁸ y a su página web <valenzettiequation.com>-. Un libro clave a partir de la segunda fase en la que se ha de seguir la investigación de Rachel Blake, la verdadera identidad de la *hacker*, a través de <<http://stophanso.rachelblake.com>>. De hecho, durante la propia Comic-Con, Blake interrumpe la charla del equipo de *Perdidos* acusándolos de colaborar con las intrigas de la Fundación, invitando a los presentes a acudir a un tercer portal: <www.hansoexposed.com>. Una acción que inaugura la tercera etapa donde los participantes deben reconstruir un video fraccionado en setenta partes. Paulatinamente, el juego va descubriendo claroscuros de la misteriosa Iniciativa DHARMA, con alusiones a los vídeos de Orientación o las familiares Barritas Apollo -la marca de chocolatinas presentes continuamente a lo largo de la serie-. Es decir, todo un universo en la red de portales creados para la experiencia en el que el *prosumidor* debe bucear buscando claves.

Find 815

En diciembre de 2007, durante la tercera temporada, la ABC emite un comunicado de prensa anunciando la vuelta a la actividad de Oceanic Airlines¹¹⁹, tras concluir las investigaciones sobre el vuelo 815 y abandonar su búsqueda. Este anuncio remite a la página <www.flyoceanicair.com> y supone el inicio de *Find 815*. Cuando el jugador entra en la dirección de la aerolínea, descubre que el portal fue *hackeado* por Sam Thomas en un esfuerzo por encontrar a su prometida, pasajera en el vuelo 815. A partir de ahí, el seguidor es conducido a la web: <www.find815.com>. A través de las indagaciones de Thomas, los espectadores descubren misterios que van más allá de la Isla. Hasta que, en la búsqueda de la *Roca Negra*¹²⁰, se topan con los restos del avión del vuelo 815 hundidos, con los supuestos viajeros en su interior. Cabe destacar que, al contrario que *The Lost Experience*, no está

¹¹⁸ Una ecuación desarrollada por el matemático Enzo Valenzetti durante la Guerra Fría para averiguar la fecha del fin del mundo. Los famosos números de Hurley -4,8,15,16,23,42- son valores numéricos de la misma

¹¹⁹ Aunque se hizo popularmente conocida por ser la compañía aérea donde viajaban los supervivientes del vuelo 815, cabe destacar que la propia Oceanic Airlines es una empresa ficticia que aparece en diversas series y películas norteamericanas. Se puede encontrar, por primera vez, en la película *Decisión Crítica* (*Executive Decision*, Stuart Baird, 1996) y luego se deja ver en series como *Alias* (ABC, 2001-2006), *Criando malvas* (*Pushing Daisies*, ABC, 2007-2008), *Fringe* (FOX, 2008-2013), *Flashforward* (ABC, 2009-2010) o *JAG* (NBC, 1995-1996; CBS, 1997-2005), entre otras.

¹²⁰ La Roca Negra es un navío mercante del siglo XIX procedente de Gran Bretaña. Los supervivientes se lo encuentran encallado en mitad de la Isla y repleto de dinamita (124 *Exodus Part 2*) y el misterio de cómo llega a ella no se resuelve hasta la última temporada.

desarrollado íntegramente por los creadores de *Perdidos*, con lo que no es considerada información canónica.

DHARMA Initiative Recruiting Project

Por otro lado, el llamado *The Project* llega en mayo de 2008 para amenizar la espera entre la cuarta y la quinta temporada de *Perdidos*. En esta ocasión, el ARG es creado por guionistas de la serie junto a la agencia de *marketing* Hoodlum. Aunque, debido a los dilatados tiempos de espera, los problemas técnicos y ciertas debilidades narrativas va a ser el más criticado. De hecho, surgen otros espacios alternativos desarrollados por los propios seguidores como *DarkUFO*, *DocArzt*, o *The ODI*. Así las cosas, los autores buscan voluntarios para alistarse en la Iniciativa DHARMA a través de la *Octavon Global Recruiting* -asentada en la Comic-Con 2008- o desde la página web <www.DharmaWantsYou.com>. Un proceso en el cual el aspirante debe mostrar sus conocimientos y habilidades para poder obtener un destino acorde en la Iniciativa -cuidados, dibujo, física, horticultura, meteorología, parapsicología...-. Más tarde, el portal se traslada a <Dharmaspecialaccess.com>, administrado por Cuse y Lindelof.

Lost University

El último de los ARG es *Lost University*. Lanzado durante la Comic-Con 2009, se piensa como una universidad virtual: <<http://lostuniversity.org>>. Las matrículas se abren el 22 de septiembre, cinco años después del accidente del vuelo 815, y las clases comienzan el 8 de diciembre -impartidas por profesores de la UCLA -*University of California*, Los Angeles-. Entre las asignaturas se encuentran materias íntimamente relacionados con las temáticas de la serie como *Ancient writing on the wall* -Métodos antiguos de escritura-, *I'm lost, therefore I am* -Estoy perdido, luego existo-, *Physics of time travel* -Física del viaje en el tiempo-, *Jungle survival basics* -Supervivencia básica en la jungla-, *Inspiration & expression with Jack Bender* -Inspiración y expression con Jack Bender-; *I'm right you're wrong: the us vs them mentality* -Yo estoy en lo cierto, tu estas equivocado: mentalidad nosotros vs ellos-, o *Self discovery through family relationships* -Auto descubrimiento a través de las relaciones familiares-. Como curiosidad, para poder seguir las asignaturas es necesaria cierta información adicional que se encuentra en el Blu-Ray de la quinta temporada. Así, a diferencia de los anteriores, este ARG es más un espacio para ampliar conocimientos que para crear una línea de eventos alternativa.

Además, coincidiendo con la Comic-Con 2009, se presenta la página web *Damon Carlton and a Polar Bear* <<http://damoncarltonandapolarbear.com>>, con el cómico Paul Scheer y los productores Damon Lindelof y Carlton Cuse donde se presentan diferentes imágenes que albergan pistas. Además, los creadores y la Gallery1988 lanzan el blog *The Lost*

Underground Art Show <<http://lostundergroundartshow.blogspot.com.es/>> que recoge obras en edición limitada de diferentes artistas.

3.2.3.4 Los videojuegos

Lost: Via Domus

Además, los ARG se complementan con el videojuego *Perdidos: El Videojuego (Lost: Via Domus)*, desarrollado por Ubisoft Montreal para Xbox, Play Station 3 y PC y presentado en la Comic-Con 2007 y lanzado en febrero de 2008 para los estadounidenses. Así, Mark Morrison, director de licencias de Ubisoft en los EE.UU. y responsable de los videojuegos de *Lost* o *CSI*, resume esta apuesta por una narración transmediática: "ha habido un cambio radical en el proceso de colaboración entre los estudios de televisión de Hollywood y los desarrolladores de videojuegos, y la relación ahora es muy integradora". Una evolución que hace que se vea a este "como un hermano o hermana de las series de televisión a través de las cuales los fanáticos pueden adentrarse más en el universo de sus personajes favoritos"¹²¹.

En esta ocasión, la historia narra las experiencias de Elliot, un superviviente hasta ahora desconocido del vuelo de Oceanic que pierde la memoria tras el accidente. Con ayuda de los personajes principales de *Perdidos* y en los escenarios habituales de la serie -el campamento de la playa, la selva, la cabina del avión, la Estación cisne...- ha de descubrir quién es y sobrevivir en la Isla.

Lost: The Mobile Game

Por su parte, Gameloft desarrolla *Lost: The Mobile Game*. Un videojuego para móviles y para iPod de Apple que sale a la venta el 6 de enero y el 22 de mayo de 2007, respectivamente. Escrito por Greg Nations, guionista y productor de *Perdidos*, tiene como protagonista a Jack Shephard quien va viviendo las mismas aventuras de las dos primeras temporadas de la serie.

Ambos textos permiten al jugador explorar la Isla y cruzarse con otros personajes secundarios pero no se ahonda en la trama. Es decir, el problema de este tipo de recursos transmedia es que priorizan la expansión narrativa en vez de la construcción de arcos emocionales o la relación entre protagonistas, lo que Mittell (2012: 7) llama *playing for the plot*: "creating ludic moments of engagement that are primarily motivated by the promise of narrative information, but lacking the intrinsic pleasures of the tie-in medium". En otras

¹²¹ Declaraciones recogidas en el diario El Mundo, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Reuters, 2008.

palabras, siguen con esas carencias que achaca Murray (1999) a algunos videojuegos de finales de siglo que, pese a su potencial, se centran sólo en el desarrollo de entornos visuales y dejan a un lado la profundidad del argumento.

3.2.4 De la ficción a la cotidianidad: El *merchandising*

Con el *merchandising* se entra en una de las herramientas más potentes de marca y que cada vez se entrelaza más con el argumento. Así, Scolari (2013: 262) defiende que el hecho de entender "al mundo narrativo como una marca -que encontramos en las obras de Steven Spielberg, George Lucas o J.J. Abrams- descende directamente de la filosofía disneyiana del *Total merchandising*". Pese a su importancia, Jonathan Gray (2010) denuncia que no parece tener cabida en los estudios de medios ni en los Estudios Culturales (EC). Algo que el autor reclama defendiendo que el mundo de juegos y juguetes es una parte paratextual más de la trama. Pues no sólo introduce a los seguidores al universo ficcional -permitiéndoles explorar nuevas realidades del mismo- sino que, además, otorgan -o enfatizan- ciertos valores agregados. Así, Gray (op. cit.: 181) en su reflexión sobre las figuras del gran hito del *merchandising*, *La Guerra de las Galaxias*, explica cómo no transforman el significado del texto pero: "they played a key role in refining and accentuating certain meanings, multiplying them and carrying them beyond the films into the child's play world, while also inviting the child to enlist in the *"Star Wars"*".

De esta forma, J.J. Abrams y su equipo dan un paso más en la expansión narrativa y en ese mundo-marca en el que se convierte *Perdidos* a través del *merchandising*. Por un lado, la propia tienda virtual del portal de la ABC pone a la venta numerosos artículos sobre la serie, desde la banda sonora creada por Michael Giagginio a las temporadas en DVD y Blu-Ray -incluso en edición coleccionista¹²²-. Además de la obra derivada, aún hay más: ropa -bolsos, camisetas, gorras, mandiles, mochilas-, complementos -chapas, colgantes, pulseras- utensilios -botellas, calendarios, cartas, cojines, libretas, pegatinas, peluches, postales, posters, tazas, vasos, incluso un kit de fiesta-, o artículos que han ido apareciendo a lo largo de la serie -como el anillo de Charlie o el mono de trabajo de alguna de las Estaciones-. El juego no queda aquí. Entre 2006 y 2007 lanzan cuatro *Jigsaw Puzzles* -*The Hatch*, *The Others*, *The Numbers* y *Before the Crash*- que ya en la caja advierten de la presencia de *spoilers*. Todo un

¹²² Cuidados packs con, además del contenido extra y huevos de pascua, el seguidor se encuentra con ciertos objetos relacionados con la misma. Así, el especial de la quinta temporada conforma un 'kit de Orientación de la Iniciativa Dharma', con pegatinas con el logo o un video de orientación como el que los supervivientes hallan en las Estaciones. Un éxito que lleva a la creación de la edición coleccionista de la serie completa con un libro resumen de todos los episodios, un juego de mesa Senet, un Anhk, un mapa de la Isla y numerosos contenidos adicionales.

juego de códigos que incluye el gran mapa que brilla en la oscuridad que Locke se encuentra en la Escotilla.

Cabe señalar que este *merchandising* convierte a los seguidores en una campaña de *marketing* absolutamente rentable: hacen publicidad haya donde vayan de la serie sin, no sólo no costar dinero, sino reportar beneficios. Pero, además, tiene una parte de juego similar a los ARG en el que se abre un portal entre ficción y realidad ya que permite que los *losties* traspasen el espíritu de la Isla a su día a día. Si *The Project* reclutaba personal, estos productos comercializados hacen posible llevar una gorra o tomar su café como si formaran parte de la Iniciativa DHARMA. Y es que los propios ARG son, de alguna forma, parte de este mundo pues, cómo explica Menéndez Otero (2011: 723-724), la obsesión de los *losties* por desentrañar misterios lleva a los creadores a "fusionar la concepción tradicional del *merchandising*, basada en la materialidad del producto licenciado, con un capitalismo postindustrial donde la inmaterialidad de la información se convierte en bien de consumo".

Finalmente, también se lanzan una serie de figuras de acción sobre los principales isleños. McFarlane Toys lanza en 2006 la primera edición protagonizada por Charlie, Hurley, Jack, Kate, Locke y Shannon, así como una recreación de la Escotilla –aún cerrada–, una colección que se completa con Eko, Jin, Sawyer y Sun. Un año más tarde, Medicom saca a la venta unos "Kubricks" de los isleños -Charlie, Desmond, Hurley, Jack, Jin, Kate, Locke, Sawyer y Sayid-. Por su parte, Sideshow Collectibles edita en 2008 un muñeco de Jack articulado. En esta misma línea, y ya en 2010, Bif Bng Powl! distribuye figuras de los supervivientes en dos formatos distintos centrados en la temporada final -entre ellas a Jacob y al *Hombre de Negro* (MIB)-, así como *bobblehead dolls* –muñecos cabezones- de Ben, Claire, Hurley, Pierre Chiang, Faraday, Locke o Richard. Una forma de decorar el hogar pero también otra puerta para el mundo *fandom* para recrear nuevas historias, como se verá a continuación.

3.3 NAMASTÉ LOST: HACIA UN ADIÓS GLOBAL

"Os felicito por llevar a cabo esta gran serie. No se lo cuenten a nadie... pero cuando salió 'Star Wars' tampoco tenía ni idea hacia donde iría todo. El truco está en pretender que lo has tenido todo planteado desde el principio. [...] En seis temporadas han sabido manejar tanto el tiempo como el espacio, y no creo que sea el único que diga que nunca supe lo que estaba por venir. Ahora que se acerca el fin, es impresionante ver cuánto se ha planeado por adelantado y cuán minuciosamente están encajándolo todo al final. Han creado algo realmente especial. Estoy triste porque termina, pero al mismo tiempo ansioso por ver qué crearán después"

(George Lucas)¹²³

Antes de entrar en el estudio de los seguidores de la teleserie conviene detenerse en la pieza final del puzzle de la producción. Con un nombre tan representativo como *The End* el adiós a *Perdidos* se concibe como una gran apuesta global, siguiendo el espíritu que acompaña toda la trama.

3.3.1 Un evento internacional

La trama se va complicando paulatinamente pero los autores no quieren alargarla infinitamente. Así, Lindelof explica como, al inicio, los *flashbacks* eran de gran interés hasta que "nos metimos a contar el origen de los tatuajes de Jack y dijimos: Basta. Hay que acabar con esto [...] Una serie como *Anatomía de Grey* puede seguir toda la vida. En *Perdidos*, nuestros personajes se estrellaron en una isla y tenemos que explicar cuál es su destino"¹²⁴. De ahí que Cuse y Lindelof advirtieran de que "*Lost* tiene un inicio, un desarrollo y un final. Por ello es la opción apropiada para un final digno de la serie"¹²⁵. Con esta idea en mente se plantean poner fecha de cierre a la super-producción. Es decir, los "productores, viendo que su criatura moriría de éxito, pidieron a la cadena ABC un final acordado" (Pérez y Alba, 2010: 127).

Durante la emisión de la tercera entrega, la ABC acepta fijar esa fecha de cierre, aunque no estaría exento de debate. Pues la cadena quiere tres temporadas más mientras que los creadores prefieren dos. Finalmente, se acuerda que *Perdidos* llegue hasta la sexta pero con un menor número de episodios cada una -de 24 a 16-. Así las cosas, el 7 de mayo de 2007, Stephen McPherson -por entonces presidente de la ABC- anuncia que el final llegaría en 2010. Una decisión que asegura la coherencia interna del serial, como explica Terry O'Quinn -intérprete de John Locke-:

"Es bueno que la serie tenga un final previsto ya de antemano. Es un precedente histórico de la televisión y asegura que tanto el público como los creadores de la serie van a

¹²³ Declaraciones recogidas en el diario ABC, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Padilla, 2010b.

¹²⁴ Declaraciones recogidas en el suplemento El País Semanal, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Abril, 2010.

¹²⁵ Declaraciones recogidas en el diario El Mundo, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El Mundo, 2008.

estar contentos con el resultado, ya que las tramas no se van a alargar artificialmente de un modo rebuscado"¹²⁶.

El dramático *cliffhanger* con el que se cierra la quinta temporada levanta la expectación de cara a la *Season Finale*. De ahí que sea elegida como la serie más esperada por el portal E!Online en 2010¹²⁷ o que los medios de comunicación se vuelquen en la publicación de especiales ante el esperado acontecimiento. Baste de anécdota para ilustrar este interés cómo los *media* se hacen eco de la preocupación de los seguidores que piensan que el discurso de la nación de Barack Obama puede coincidir -y aplazar- el estreno de la sexta entrega. El revuelo es tal que el propio portavoz de la Casa Blanca, Robert Gibbs, ha de acallar los rumores y asegurar que los dos eventos no iban a solaparse¹²⁸.

Así las cosas, el comienzo de la última temporada se fija el 2 de febrero de 2010. Una espera caracterizada por un fuerte secretismo. De hecho, el hermetismo es tal que la ABC no utiliza imágenes inéditas en sus promociones. Los espectadores sólo pueden encontrar un único fotograma¹²⁹ original escondido entre los *frames* de capítulos ya emitidos. En él se vislumbra a una desaliñada Claire cargada con una escopeta que correspondería al capítulo 603 *What Kate Does*.

En definitiva, para ver el primer adelanto hay que esperar a la Comic-Con, donde se presenta el cartel oficial de la sexta entrega. Bajo el título "*The Final Season, Lost*", se puede ver a 28 de los protagonistas -algunos fallecidos- aunque el que más llama la atención es John Locke, que se encuentra en el centro y dando la espalda. La espera es tal, que ese pequeño avance hace bullir la red entre especulaciones y teorías. Algo que vuelve a ocurrir con la segunda sesión fotográfica publicada, en la que parte de los supervivientes emulan la obra *La Última Cena* de Leonardo Da Vinci. En ella, de nuevo, Locke se encuentra en el medio, cual Jesucristo, y es observado por otros trece personajes. Rápidamente, la escena es analizada en foros y *blogs* buscando al Judas Iscariote de *Perdidos*.

Pero los esfuerzos por blindar el estreno comienzan a resquebrajarse cuando un seguidor publica el primer *flashsideway* de la temporada en el portal de YouTube. Esta filtración era relativamente de esperar ya que es la propia *network* la que envía la secuencia a los ganadores de un concurso promocional a través de la página <lostthefinalseasonsweepstakes.com>. ¿El premio? Una botella -virtual, memoria USB- con un

¹²⁶ Declaraciones recogidas en el diario ABC, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Anierte, 2008.

¹²⁷ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": R.T., 2008.

¹²⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Efe, 2010e.

¹²⁹ GLOSARIO: *FOTOGRAMA* O *FRAME*: Cada una de las imágenes estáticas e independientes en las que se divide una película cinematográfica. Cuando una secuencia de éstas es proyectada en sucesión con una determinada frecuencia, el espectador percibe sensación de movimiento.

mensaje muy especial: los minutos iniciales de la *premiere*¹³⁰. Otra de las experiencias promocionales transcurre en Hawái. El escenario de *Perdidos* es el lugar elegido para emitir en primicia *LAX* ante buena parte del elenco de actores y autores pero también invitando a un puñado de seguidores. Sin embargo, alguien aprovecha la ocasión para grabar el capítulo y colgarlo en la red tres días antes de su estreno aunque, eso sí, con una bajísima calidad. Las alertas en la cadena saltan rápidamente, pero no tardan en descubrir que la repercusión del video no es el esperado pues los espectadores esperan mayoritariamente a verlo el día de su estreno. Así, Michael Benson –subdirector de marketing de la ABC- en declaraciones para *The Hollywood Reporter* se congratula de este acto al afirmar: "Nunca hemos tenido una serie como esta. Nunca unos *fans* habían amado tanto un programa como para no querer saber qué pasa antes del estreno. Los seguidores sienten como si el show les pertenece... tanto como a nosotros"¹³¹.

El 2 de febrero de 2010 se estrena *LAX*, que consigue aumentar un 12% el *share* respecto a la temporada anterior -con un *rating* de un 5,6% en el público de 18 a 49 años¹³²-. Tras la *premiere*, se mantiene con una media de 10 millones de espectadores –*rating* de 4,3 entre 18-49-¹³³. A partir de aquí, se empieza a mirar hacia el episodio final. A mediados de marzo, la ABC lanza otro concurso: "*The Ultimate Lost fan promo contest*", premiado con una invitación a la fiesta de despedida organizada por el equipo del serial. Se trata de crear una promoción para despedir al drama -de hecho, las finalistas formarán parte de los anuncios publicitarios de la cadena-. Con una audiencia tan movilizada como la de *Perdidos*, la repercusión es alta. La favorita¹³⁴, *Obsesion* de Danny Simonzard, muestra a varias personas llorando con fotografías, tazas, incluso disfrazados de los *isleños* bajo la música de Giagginio. La ganadora, *Convergence* de Sam Balcomb juega con las piedras blanca y negra en la balanza, con diversas imágenes de la serie.

Creatividad que acompaña a otras *promos*, homenajes, cábalas que inundan la red durante estos días mientras el equipo sigue fomentando las teorizaciones. Durante la semana de parón, Cuse y Lindelof conceden una entrevista para la revista *Wired* en la que se publica una fotografía en la que se les ve delante de pizarra llena de anotaciones sobre la trama. Además, se distribuye la imagen de una botella descorchándose asegurando que es una metáfora de la Isla. Por su parte, Matthew Fox -Jack Shephard- explica que es el único

¹³⁰ GLOSARIO: *PREMIERE*: Primer episodio de la temporada de un programa de televisión.

¹³¹ Declaraciones recogidas en el diario ABC, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": ABC, 2010b.

¹³² Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Seidman, 2010a.

¹³³ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Gorman, 2010.

¹³⁴ Con más de 105.000 visitas en Youtube. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=D4VLi1A9eMI>> [Consulta 15/11/2015].

que conoce la escena final y que iba a ser "algo realmente maravilloso y muy fuerte [...] Puedo añadir que es algo muy intenso. Realmente me encanta la forma en la que acaba porque parece que todo encaja en el tablero, que todas las piezas están en su lugar"¹³⁵.

Mientras tanto, los preparativos continúan. La publicidad alcanza cifras millonarias, aunque no de record. Unos 950.000\$ los treinta segundos de anuncio, lejos de las cifras que se manejan en la final de la *Superbowl* o en el cierre de producciones como *Friends* o *Seinfeld* –donde superan los dos millones de dólares-¹³⁶. Asimismo, se van conociendo detalles, como que *The End* va a durar 30 minutos más de lo previsto –algo pese a lo cual puede participar en los premios Emmy-.

Todo un revuelo que traspasa las fronteras de los EE.UU. Pues el final de *Perdidos* se imagina, por primera vez en la historia, como un evento a nivel internacional. *The End* se emite en 59 países, en algunos de forma simultánea como el caso de Canadá (CTV), -horario de la Costa Este- así como España (Cuatro y FOX), Italia (Telecom y FOX), Israel (HOT Israel), Reino Unido (Sky 1), Portugal (FOX) o Turquía (Digiturk) –horario de la Costa Oeste- mientras que otros lo hacen entre 24 y 48 horas después. En suma, el cierre de la teleserie se convierte en un acontecimiento mundial: "El atractivo de *Lost* y el entusiasmo creado a nivel internacional obligan a crear canales para emitir la programación antes y a través de las plataformas más adecuadas" -explica Ben Pyne, presidente de la Distribución Global de Disney Media Networks- "Desde la primera temporada de la serie, hemos acelerado la distribución y marketing fuera de nuestras fronteras, para que muchos seguidores extranjeros puedan disfrutar del espectacular final al mismo tiempo que en Estados Unidos"¹³⁷.

En definitiva, mayo de 2010 es un mes lleno de despedidas de *quality dramas* de gran trascendencia. Los espectadores dicen adiós a *24* -de forma provisional- y también a *Ley y Orden*. Sin embargo, van a ser eclipsados, en gran parte, por el final de *Perdidos*. Este adiós reúne a 13,5 millones de espectadores¹³⁸ en los EE.UU. –un 30% más que durante el cierre de la quinta- pero que deja un sabor agrisado entre los seguidores. Pues, aunque adelantan que no se respondería a todas las preguntas abiertas, muchas reacciones posteriores al emotivo broche echan en falta explicaciones¹³⁹ y, además, también se da alguna polémica.

¹³⁵ Declaraciones para The Guardian, recogidas por el diario ABC, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa: Padilla, 2010d.

¹³⁶ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Lagoa, 2010.

¹³⁷ Declaraciones recogidas en el diario ABC, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Padilla, 2010c.

¹³⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Seidman, 2010c.

¹³⁹ Así, Cuse ya advierte: "Si intentamos responder a cada uno de los interrogantes, sería muy pedante. Con suerte habrá un saludable cóctel de respuestas, misterio, decisiones de personajes y algunas sorpresas" y Lindelof también explica cómo "creo que no sería

Baste de ejemplo la última imagen es un fotograma de los restos del fuselaje del avión en una playa. Un plano que se utiliza como homenaje y que, sin embargo, crea confusión entre algunos espectadores hasta el punto de que la ABC tiene que justificar que es una simple transición para finalizar la producción. No es la única polémica: los tres desenlaces alternativos publicados en el programa especial de Jimmy Kimmel, *Aloha to Lost*, apuestan por un tono de humor que muchos de los *fans* no imaginaban.

Así las cosas, bajo especulaciones de realizar un *spin-off*, posibles secuelas e incluso un parque temático bajo la marca Disney, la ABC finaliza la emisión de *Perdidos*. Sin embargo, la aventura de los isleños aún no había terminado del todo. Los creadores de la serie avanzan que la edición en DVD va a contar con un epílogo de doce minutos titulado *New Men in Charge* —*Nuevo Hombre al Cargo*—. Aunque, y de nuevo, este video se va a filtrar en agosto. Con ello, la serie queda cerrada. Cuse sentencia como: "habrá muchas mentes creativas que se acerquen a la cadena ABC para proponerles diversas continuaciones y soluciones a los enigmas utilizando la franquicia *Lost* y eso es fenomenal... Sin embargo, la historia que nosotros queríamos contar acabó el 23 de mayo"¹⁴⁰.

Perdidos había terminado con gran polémica entre los seguidores y sin demasiado reconocimiento de la crítica estadounidense, baste de ejemplo que los Emmys no le otorgarían más que galardones técnicos. Pese a todo, tiene cabida en otro tipo de premios. Así, *The Entertainment Weekly* coloca el desenlace en la séptima posición en un listado con los 20 mejores finales de la historia, entre clásicos como *Cheers* o el también polémico colofón de *Los Soprano*. Mientras, la revista *Time* la incluye en su inventario de las cien mejores teleseries de todos los tiempos con la siguiente llamada¹⁴¹:

"In a way it's a misnomer to call *Lost* one of TV's best shows—it's a fine show on the level of character and writing, but what makes it a classic is that it's the finest interactive game ever to appear in your living room once a week [...] *Lost* proves that millions of people will support a difficult, intelligent, even frustrating story—as long as you blow the right kind of smoke at them".

Con esta despedida, la ABC comienza la búsqueda de otras creaciones de ciencia ficción que sigan los pasos de los supervivientes. No va a ser fácil, *Flashforward* termina siendo un fracaso y el *remake* de *V* no va a pasar más de un público fiel pero escaso. Mientras tanto, las noticias sobre la Isla siguen llegando. Como ejemplo, medios a nivel internacional se hacen eco de que los seis números recurrentes de la serie -4, 8, 15, 42- terminaron en la combinación ganadora de la lotería estadounidense Mega Millions. Sin

¹⁴⁰ Perdidos si no hubiera un debate activo entre la gente que lo ve sobre si fue o no un buen final". Declaraciones recogidas en el diario El País, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa: Reuters, 2010.

¹⁴⁰ Declaraciones recogidas en el diario ABC, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa: Padilla, 2010a.

¹⁴¹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Time, 2007.

embargo, fueron 25.587 personas las habían apostado por la secuencia de Hurley, llevando un premio de 150 dólares¹⁴². *Perdidos* se queda, así, en el imaginario popular de buena parte del mundo.

3.3.2 La partida empieza y termina en Cuatro

La Experiencia Perdidos

Tras el ajetreado paso por TVE, el canal de Sogecable se prepara para una de las campañas de *marketing* más llamativas en la historia de las producciones emitidas en el Estado español¹⁴³. A través de la *Experiencia Perdidos* -al igual que el ARG- se da todo un despliegue promocional. En primer lugar, se utilizan ganchos producidos por la ABC como los resúmenes titulados "8.15". Además, la serie desembarca en diferentes programas de la cadena como *Las mañanas de Cuatro*, *Password* o *El Hormiguero*. Sin olvidar especiales como *Perdidos: El capítulo final* o los reportajes *Unplugged* que narran el paso de la periodista Raquel Sánchez Silva por el rodaje de la serie en Hawái.

El despliegue se complementa con un intento de movilizar a los *losties* al más puro estilo de la ABC. Así, Cuatro desarrolla un blog sobre *Perdidos* en el portal de la cadena. Un lugar atractivo para los seguidores de habla hispana capitaneado por el *Equipo DHARMA*, un *Comité de Entendidos* para analizar la sexta temporada. En este espacio, los usuarios encuentran diversos contenidos como episodios, imágenes y fondos de pantalla, los *Untangled* de la ABC subtítulos por la web Lostzilla, una tira semanal sobre el capítulo de turno elaborada por Carles Azaustre -autor de *Pardillos...*. Así como un espacio de interacción basado en concursos -como la creación de un cartel promocional para la sexta temporada-, encuestas y juegos o, incluso, un foro de discusión.

Además, Cuatro se introduce en las redes sociales a través de un canal en Youtube <Youtube.com/ExperienciaPerdidos> o perfiles en Twitter y Facebook centrados en *Perdidos*. No se quedan ahí y también van a traspasar las pantallas. Así, junto a la Fnac, crea *Perdidos: La Exposición*, una exhibición móvil en Madrid, Valencia y Barcelona- del 9 al 13 de febrero-. En ella se recoge una muestra de 30 artículos originales del rodaje de la serie en Hawái que, por primera vez, se alejan de los EE.UU. Además, se adereza con proyecciones, video-

¹⁴² Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Lagoa, 2011.

¹⁴³ No es la primera gran promoción que se hace respecto a esta serie. En septiembre de 2007, FOX coloca una gigantesca cola de avión de seis metros de altura y 400 kilos de peso emulando al avión siniestrado de Oceanic, en el centro del jardín botánico de Atocha. Todo un anuncio del estreno de la tercera temporada que más tarde va a ser subastado en Ebay a favor de las víctimas del terremoto de Perú (Bibliografía, "Dossier de Prensa": El Mundo, 2007). Por otro lado, la Fnac de Bilbao y Walt Disney Studios -productora de la serie- organizan en 2007 un maratón de 35 horas de visionado de *Perdidos* donde hasta 50 fans de la serie se juegan un viaje a Hawái (Bibliografía, "Dossier de Prensa": El País, 2009). Además, en 2009, se organiza un concurso de dobles de los supervivientes (Bibliografía, "Dossier de Prensa": Corcuera, 2009). Ese mismo año, Fox inaugura en el centro de Madrid una tienda con *merchandising* de las principales producciones de culto -entre ellas, *Perdidos*- (Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Pereda, 2009).

maratones, concursos o mesas redondas con la intervención de expertos en la materia. Una iniciativa con una buena acogida ya que tan sólo en Madrid se llegan a contabilizar más de 10.000 visitas¹⁴⁴. Todo un despliegue que Cuatro, en colaboración con el Museo Chicote, redondea ofreciendo una especialidad de coctel inspirado en *Perdidos*.

El esfuerzo de la cadena se ve ampliamente compensado con la repercusión que obtiene la promoción de cara a la sexta entrega creada por Gonzalo Tegel -guionista del equipo de Autopromociones- e Iñaki Marticorena -director creativo de la cadena- y postproducida por Boolab. Así, el anuncio de 42 segundos consigue abrir boca sin utilizar imágenes inéditas y sin generar *spoilers*. Una gran creación que utiliza un enorme tablero de ajedrez como alegoría de la serie, con la frase del protagonista más místico de la serie como telón de fondo. Es decir, el *Two sides, two players, one is Light, on is dark* de John Locke -en la versión española traducido como *Dos lados, dos jugadores, uno es blanco y otro es negro*-. De esta forma, entre gigantescos escaques, los supervivientes reviven momentos emblemáticos de la trama como si fuesen las piezas del juego. Así, una mano gigante mueve la emblemática Estatua de la Isla poniendo la guinda a esta promoción. De fondo, la canción *Everything in Its Right Place* de Radiohead y un poema del filósofo y matemático persa Omar Khayyam:

"Dijo el sabio: La vida es un tablero de ajedrez de noches y días donde Dios con hombres como piezas juega, mueve aquí y allí da jaque mate y mata. Y pieza por pieza, vuelve a ponerlos en la caja. Pues hay un destino para la pieza, para el jugador y para Dios. El destino va a cumplirse. Perdidos, temporada final. La partida empieza y termina en Cuatro".

Su calidad y originalidad hacen que, pocas horas después de su emisión, Carlton Cuse realice un reconocimiento público a esta producción a través de la red social Twitter: "Best *Lost* Promo I've ever seen... Is in SPANISH?". Este anuncio hace que la promoción llegue a superar las 180.000 visitas en dos días¹⁴⁵. De hecho, numerosos medios estadounidenses se deshacen en halagos ante la creación de Marticorena y su equipo, como puede verse con titulares como *Lost final Season promo: qué bueno!* de Los Ángeles Times¹⁴⁶, *Spain knows how to make a Lost promo* del New York Magazine¹⁴⁷, *Is this the coolest 'Lost' promo ever?* de Entertainment Weekly¹⁴⁸ o *Why does America get shafted on 'Lost' promos?* de New York Post¹⁴⁹.

Además, las palabras de Cuse llevan a la ABC a adquirir sus derechos para utilizarla en territorio norteamericano. Poco después, Cuatro recibe una locución de la misma relatada en inglés por un Terry O'Quinn -el intérprete de John Locke- que narra el poema de

¹⁴⁴ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Lerín, 2010.

¹⁴⁵ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El País, 2009.

¹⁴⁶ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Fernández, 2009b.

¹⁴⁷ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Raymond, 2009.

¹⁴⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Lyons, 2009.

¹⁴⁹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Wieselmann, 2009.

Khayyam y anuncia *The game begins and ends on Cuatro*¹⁵⁰. El prestigio alcanzado en base a esta obra se deja notar en el seno de la crítica estadounidense: el certamen Promax & BDA le otorga el *Promax de Oro*¹⁵¹ a la mejor promoción de series y el Festival de Televisión y Cine de Nueva York premia a estos creadores con la *Medalla de Plata al Mejor Guión* y la *Medalla de Oro a la Mejor Dirección de Arte*¹⁵² por la autopromoción de *Perdidos*.

Apuntar también que, tras este éxito, Cuatro vuelve a repetir el estilo pero, en esta ocasión como despedida tras *The End*. De nuevo, un gigantesco tablero de ajedrez pero, en esta ocasión, vacío y con una casilla rota. Y, bajo la atmósfera creada por la canción de Radiohead, el siguiente mensaje:

"Mirábamos y veíamos números donde en realidad hay almas. Veíamos osos en lugar de posibilidades. Mirábamos y no comprendíamos nada. Veíamos conspiradores en lugar de marionetas, canallas en vez de héroes. Mirábamos y no distinguíamos el bien del mal. ¿Dónde estábamos mirando? ¿Dónde vamos a mirar ahora?"

Para terminar, cabe señalar que esta expectación se contagia a otros medios generalistas que se llenan de noticias y reportajes tratando de dar sentido a la compleja trama. Por poner algún ejemplo, El País publica *Perdidos, la traca final*¹⁵³, *Sin límite*¹⁵⁴ o *Diez escenas clave de Perdidos*¹⁵⁵. Además, Público difunde reportajes como *El fin de cinco temporadas de incógnitas*¹⁵⁶ o *Lost, ¿Por qué esperar al día 9?*¹⁵⁷ Donde, en su versión digital, incluye una elaborada línea del tiempo con los principales eventos de la Isla. Por su parte, El Mundo le dedica su *Perdidos' regresa por última vez a la vida*¹⁵⁸, escrito por su enviado especial a Ohau (Hawái). Más allá, periódicos como ABC cuentan con un blog especializado sobre la serie que sigue los pasos de la producción muy de cerca. Por último, las cabeceras del Grupo Noticias¹⁵⁹ lleva a doble página *La hora de la verdad*¹⁶⁰; algunos periódicos del Grupo Vocento¹⁶¹ optan por un juego de palabras: *Perdidos por Los*¹⁶², y el suplemento TV manía de La Vanguardia cuya portada lleva *Perdidos, el desenlace final*¹⁶³.

Pero no queda ahí, dos revistas especializadas en el mundo cinematográfico se suman a este adiós. Por un lado, Cinemanía publica un reportaje sobre el advenimiento de la *Season Finale*, siendo la primera vez que una serie ocupaba la portada de la misma -algo que puede

¹⁵⁰ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Pérez-Lanzac, 2009.

¹⁵¹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Cuatro, 2010a.

¹⁵² Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Cuatro, 2010b.

¹⁵³ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Abril, 2010.

¹⁵⁴ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Sevillano, 2010.

¹⁵⁵ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Pérez-Lanzac, 2010.

¹⁵⁶ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Fernández y Pujol, 2010.

¹⁵⁷ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Rodríguez, 2010.

¹⁵⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Fernández, 2010.

¹⁵⁹ Como Deia, Diario de Noticias de Álava, Diario de Noticias de Navarra o Diario de Noticias de Gipuzkoa.

¹⁶⁰ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Ugarriza, 2010.

¹⁶¹ Como El Correo o El Diario Vasco.

¹⁶² Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": López, 2010.

¹⁶³ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": De la Torre, 2010.

deberse a que forma parte de Prisa, por entonces el mismo grupo editorial que Cuatro-titulado *Perdidos, el principio del fin*¹⁶⁴. Por su parte, y ya tras el final, la revista Cahiers du Cinema le dedica un par de páginas a *The End* en su *Ante el (discutido) desenlace de 'Perdidos'*¹⁶⁵.

El destino va a cumplirse: Temporada final en España

Como se ha explicado, la emisión de la sexta y última temporada arranca en Cuatro el 9 de febrero de 2010 tras una fuerte campaña de promoción. Para intentar captar a la audiencia diseminada en la red, la cadena va a seguir una estrategia: a) el capítulo se emite con una semana de retraso respecto a los EE.UU; b) adquiere los derechos *online* ofertando la serie en versión original subtitulada un día después de su lanzamiento en los EE.UU. por 1,99 euros el capítulo¹⁶⁶; c) esta propuesta se complementa por medio del posterior visionado gratuito en su web Play Cuatro. Unos esfuerzos que no van a ser suficientes.

En un principio, el primer episodio comienza con el optimismo heredado del otro lado del Atlántico: la ABC consigue un 12% más de audiencia respecto al estreno de la quinta temporada. En cambio, la cadena generalista alcanza un escaso 8% de cuota de pantalla -un millón y medio de espectadores aproximadamente-, si bien es un porcentaje similar a su media¹⁶⁷. Los capítulos siguientes van perdiendo seguidores sucesivamente hasta que *El Faro* (605 *Lighthouse*) se hunde hasta el 6% de *share* -1.273.000 espectadores-. Los directivos de Cuatro, deciden entonces reponer *House* -que se mueve entre el 10 y el 12%- y trasladar *Perdidos* a las 21:30 horas de los domingos -once días después de la emisión estadounidense-. El objetivo de este cambio que se da a partir del 4 de abril es mejorar los índices de audiencia y evitar disminuir la media de la cadena¹⁶⁸. Pero tampoco funciona y el 11 de abril la teleserie se emite por primera vez fuera del *prime time*, a las 20:00 horas. Siguiendo esta línea, el día 18 pasa a las 19:20 y el domingo 25 a las 18:36 horas.

Los saltos en el tiempo relacionados con los supervivientes es algo con lo que los espectadores de *Perdidos* están familiarizados, no sólo en cuanto argumento, también respecto a su emisión. El trato por parte de esta cadena no tarda en llenar la red de quejas por parte de los *losties* que ven en Cuatro una nueva TVE. Pues el esfuerzo de Cuatro por llamar la atención de la audiencia no es suficiente por una serie de razones: a) la baqueteadada difusión de las primeras cuatro entregas de la creación para alcanzar el ritmo estadounidense da poca opción a sumar nuevos espectadores. b) No hay que olvidar el

¹⁶⁴ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": García, 2010.

¹⁶⁵ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Reviriego, Costa y Benavente, 2010.

¹⁶⁶ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Efe, 2010d.

¹⁶⁷ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El Correo, 2010.

¹⁶⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": 2010e.

sector de público que abandona la trama por su complejidad. c) Se entiende que es excesiva una semana de diferencia entre la emisión en la ABC y la de Cuatro, algo comprensible por el miedo a los *spoilers*. En definitiva, el caso es que la cadena generalista no consigue la audiencia esperada y comienza, de nuevo, a probar suerte en diferentes horarios, lo que provoca su destierro del *prime time*; terminando, con ello, con la poca audiencia que aún guardaba fidelidad.

La Noche Perdida

Así las cosas, el último recuso de la cadena de Prisa para obtener algo de rentabilidad a la experiencia del vuelo 815 se centra en la emisión simultánea a nivel mundial de la *Finale*. Y, pese a todo, Cuatro consigue emitir *The End* el lunes 24 de mayo a las 6:30 de la mañana, tan sólo tres horas después que su primera emisión en los EE.UU. y coincidiendo con el horario de la Costa Oeste. Se retransmite en versión original subtitulada -incrustando los subtítulos en directo- y sin publicidad -FOX lo hace media hora antes en versión original sin subtítulos-. Para ejemplificar lo paradójico del alocado ritmo de emisión: el final se emitiría antes que el penúltimo episodio de la producción. Aunque, con el fin de evitar controversias -y premiar al espectador que opta por seguir la serie por otras vías más allá de las convencionales-, prepara en evento especial llamado *La Noche Perdida*. En ella, se retransmiten los episodios previos, *The End* y una posterior tertulia centrada en el final del drama. Una apuesta que se complementa proyectando el final en residencias universitarias y cines.

A pesar de los esfuerzos de Cuatro, el sabor de la *Noche Perdida* es amargo: Fallos en la sincronización de los subtítulos y seis minutos no emitidos -llamados sarcásticamente *los minutos perdidos* por parte de los *fans*- caldean el ánimo de los espectadores. Algo que culmina con la pobre tertulia que se emite tras *The End* capitaneada por Ana García Siñeriz. Blogs, foros y, en especial, las redes sociales bullen con mordaces comentarios de unos seguidores decepcionados por el trato de Cuatro a la serie. Como explica Elena Sánchez, por entonces directora de contenidos de la cadena¹⁶⁹:

"Asumimos el riesgo de ofrecer el final casi al mismo tiempo que en EE.UU. [...] Hubo un momento en el que los subtítulos se desincronizaron y luego se congeló la señal. El caos absoluto se vivió cuando la tensión hizo que una persona del equipo se saltara un segmento. Nos dimos cuenta cinco minutos después, pero ya no podíamos parar. Aun así, creo que la emisión fue más que digna".

¹⁶⁹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Gimeno, 2010.

La audiencia de Cuatro esa madrugada alcanza los 400.000 espectadores (39,6% de cuota de pantalla)¹⁷⁰. Después del desenlace simultáneo, la cadena utiliza su web para divulgar el final el jueves 27 en versión original y el domingo 30 doblada en castellano – FOX lo repite en versión original subtitulada el 25 de mayo y el 1 de junio en versión doblada-. Las citadas críticas de la emisión se mezclan con la opinión de los espectadores sobre el cierre. David Trueba¹⁷¹ resume así las sensaciones levantadas en *El País*:

"Cuando se es fiel a una serie, como lo son los incondicionales de *Lost*, su final tiene el sabor del entierro de un familiar. Los inconvenientes de la sincronización con la emisión norteamericana, los errores de subtítulo y emisión en Cuatro, pusieron una gota de sabor casero a este entierro universal [...] Pese a titular el episodio 'The End', y jugar pues con la eminencia cinematográfica, los creadores de *Lost* chocaron con el hambre de sus seguidores. Los dardos del New York Times acusándolo de vago, vaporoso y hasta empalagoso, recuerdan al decepcionante fundido a negro del desenlace de *Los Soprano*. Quizá *Lost* tuvo el único final posible: cuando la montaña rusa toca el suelo, tu pelo está revuelto, pero no tu alma".

3.4 AL OTRO LADO DEL ESPEJO: EL BATALLÓN *LOSTIE*

"Todo esto que ha pasado entre Damon Lindelof y Los Cronocrímenes ha sido para mí como si Indiana Jones girase el cuello, me mirase a la cara y me guiñase un ojo"

(Nacho Vigalondo)¹⁷²

Uno de los aspectos más destacados de esta producción está en la configuración de uno de los fenómenos *fandom* que trasciende la forma de entender la televisión tradicional. Ya que la historia de los supervivientes encaja en lo que Scolari (2013a), recogiendo el término de Ricardo Piglia, llama *ficción paranoica*. Es decir, una trama marcada por el clima de conspiración en un ambiente de delirio interpretativo. Así, González-Alarcón y Anyó (2009a: 409) explican cómo "la convergencia tecnológica se modela de arriba-abajo por las decisiones de los conglomerados mediáticos" pero *Perdidos* muestra que "también se puede definir de abajo-arriba en base a esa cultura participativa donde los consumidores luchan por el control del flujo mediático, dominio e interacción definitorios de la W2.0./TV2.0".

Todo un ejemplo de esa *inteligencia colectiva* que define Pierre Lévy o de la *cultura libre* de Lawrence Lessig (2005) en la que, a través de la red, los *fans* que siguen el laberinto de *Perdidos* van desenrollando la bobina de hilo por sus encrucijadas narrativas a través de la red. La creación de blogs, foros, enciclopedias, portales y el uso de las redes sociales traspasa la idea de audiencia especializada con puntos neurálgicos para comentar, teorizar e incluso parodiar cada capítulo que les lleva a romper con el modelo establecido de comunicación. Pues los textos de los fenómenos *fandom*, en la forma que sean, se

¹⁷⁰ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El País, 2010a.

¹⁷¹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Trueba, 2010.

¹⁷² Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Vigalondo, 2010.

configuran usando "las normas sociales, las convenciones estéticas, los protocolos interpretativos, los recursos tecnológicos y la competencia técnica de la comunidad más amplia de *fans*". Es decir, "no sólo poseen retales tomados prestados y que han hurtado de la cultura de masas, sino una cultura propia construida a partir de las materias primas semióticas que proporcionan los medios de comunicación" (Jenkins, 2010: 67).

Es decir, como explica Cristina Peñarín (2002) Las series de televisión abiertas se configuran como un texto que plantea una relación original con sus receptores en torno a tres factores -no exclusivos de este género, pero cuya conjunción sí lo es-: 1) su trama narrativa abierta; 2) su intertextualidad; 3) su incorporación de las reacciones y preferencias de los receptores en la escritura de la trama. A eso ahora se añade el factor Internet y su relación con las series televisivas como es el caso de *Perdidos*. En este sentido Emili Prado (2010: 178-179) ya adelanta cómo "es creciente el número de usuarios que comentan los contenidos de lo que están viendo con otros miembros de su red, creando comunidades de consumo". Y concluye:

"La televisión está integrando estos mecanismos como fuerza fidelizadora del directo y su combinación con la creación de *media events* está dando como resultado records históricos de audiencia [...] al abrigo de estos mecanismos emergen prácticas de Social TV, la etiqueta para describir estas nuevas formas de participación, que aprovechan los mecanismos que ponen en plaza los dispositivos digitales para fomentar una mayor interacción entre la televisión y sus públicos".

En definitiva, todo ello forma parte de una nueva forma de entender la publicidad de ese *monstruo viral*, como define Charlie W. Starr (Padilla 2010: 9), en el que lo canónico y lo no canónico son separados por una delgada línea en un *boca a boca* sobre el que el emisor pierde el control: "El mundo paralelo de *Perdidos* en Internet es el mejor ejemplo y los aficionados de la serie se han convertido en emisores de esa publicidad gratuita y de esa historia paralela". Aún así, pese a esta sea una nueva vía de encuentro entre productores y seguidores, Jenkins (2010: 41) recuerda cómo, al igual que los piratas de tiempos antiguos, "los *fans* actúan desde una posición de marginalidad cultural y de debilidad social" ya que "no tienen un acceso directo a los medios de producción comercial cultural y sólo disponen de recursos limitados con los que influir en las decisiones de la industria del entretenimiento". Es decir, dentro de la economía cultural, "los *fans* son campesinos en vez de terratenientes"¹⁷³. De esta forma, el autor (op.cit.: 38) recuerda que "mantienen un fuerte

¹⁷³ Pese a todo, nos recuerda que De Certeau explica que, a pesar de esa dependencia económica, existe cierta autonomía ideológica ya que "los consumidores son usuarios selectivos de una inmensa cultura de los medios de comunicación, cuyos tesoros, aunque corrompidos, encierran una riqueza que pueden extraer y pulir para otros usos" (Jenkins, 2010: 41). De esta forma, el autor afirma que "gran parte del interés que tienen los fans y sus textos para los estudios culturales reside precisamente en hasta qué punto las ambigüedades de los significados producidos popularmente reflejan la existencia de grietas en la ideología dominante, puesto que los lectores de textos populares intentan construir su cultura dentro de los huecos y márgenes de los textos que circulan en el mercado" (Jenkins, 2010: 50).

vínculo con las historias populares y ejercen su influencia sobre ellas hasta convertirlas en cierta manera, en textos de su propiedad". Asimismo, cabe destacar que son obras que "no les pertenecen y que otra persona tiene el poder de hacer que le ocurran cosas a esos personajes que contradicen los propios intereses culturales de los *fans*".

3.4.1 Acogida: audiencia tradicional, descargas y crítica

Antes de entrar en el mundo *fandom* hay que detenerse en la audiencia de *Perdidos*. Para empezar, se puede destacar que más de 18 millones de estadounidenses¹⁷⁴ siguen el fatídico accidente del vuelo 815 de Oceanic allá por 2004. Este volumen de espectadores va a seguir fielmente las aventuras de los supervivientes a lo largo de sus dos primeras temporadas, pero a partir de la tercera se reduce significativamente -manteniendo entre diez y trece millones¹⁷⁵-. Fuera de las fronteras de los EE.UU., su aventura llega a emitirse en 230 países alrededor de todo el planeta¹⁷⁶. Un fenómeno que también se ve reflejado en la crítica llegando a cosechar 190 nominaciones a premios, de los cuales 52 terminan en sus manos. A lo largo de sus seis temporadas destacan:

- Nueve premios de la *Academy of Television Art and Sciences* -Premios Emmy-. Entre ellos: Mejor serie dramática (2005); Mejor dirección de una serie dramática (2005); Mejor actor de reparto a Terry O'Quinn como John Locke (2007) y a Michael Emerson como Benjamin Linus (2009).
- Diez premios de la *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA* -Premios Saturn-. Entre ellos: Mejor serie de televisión (2004, 2005, 2007 y 2008); Mejor actor en una serie de televisión a Mathew Fox como Jack Shephard (2006); Mejor actor secundario a O'Quinn como Locke (2004) y a Emerson como Linus (2007); Mejor actriz secundaria a Elisabeth Michell por Juliet Burke (2007).
- Un premio de la *British Academy of Film and Television Arts* -Premios BAFTA- a Mejor importación Americana (2007).
- Un premio de la *Hollywood Foreign Press Association* -Golden Globes, Globos de Oro- a la Mejor serie dramática (2005).

Además de estos canales clásicos para medir el éxito de la serie -crítica y audiencia tradicional-, *Perdidos* está cómoda en otros formatos como la venta de DVDs y Blu-Ray, el visionado a través de portales oficiales o vía descargas directas y P2P. Es de especial interés su impacto en la red donde *Perdidos* se convierte en la reina del *streaming* de la ABC. Así, en el

¹⁷⁴ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": ABC Medianet, 2004.

¹⁷⁵ La tercera temporada abre con 18,82 millones de habitantes pero cierra con 13,86; la cuarta se inicia con 17,77 y termina con 13,99; la quinta con 13,32 y 9,43; y la sexta con 14,30 y 13,57. Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa" respectivamente: Datos arranque tercera: ABC Medianet, 2006; Datos cierre tercera: ABC Medianet, 2007; Datos arranque de la cuarta: Gorman, 2008; Datos cierre de la cuarta: Seidman, 2008; Datos arranque de la sexta: Gorman, 2009; Datos cierre de la quinta: Seidman, 2009; Datos arranque de la sexta: Seidman, 2010a; Datos cierre de la sexta: Seidman, 2010c.

¹⁷⁶ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Abril, 2010.

año 2009, estudios de Nielsen Video Census¹⁷⁷ estima en 35,8 millones de emisiones de capítulos -sobre 1,4 millones de internautas- en el portal de la *network*, donde sólo se puede acceder al visionado *in streaming* dentro del territorio estadounidense. Más allá, y ese mismo año, la compañía *Big Champagne*¹⁷⁸ cifra en 51 millones las descargas de esta producción, esta vez a través del P2P, sólo detrás de *Héroes* que llega a los 55. Por otro lado, *ShowInsider*¹⁷⁹ la señala como la más pirateada en sus últimas temporadas. De hecho, su desenlace consigue más de un millón de descargas en BitTorrent¹⁸⁰ en un día. En resumen, Internet abre la puerta a nuevos ritmos de visionado y también a que sea un fenómeno global incluso aunque no se emita en una televisión de un país. Así, se dan casos como el de Irán donde la serie burla la censura a través de la *web*¹⁸¹.

También existen otros indicadores como las clasificaciones o encuestas *online*. Así, en 2006 ya es catalogada como el segundo *show* más popular en la red -tras *CSI Miami*-, según un estudio de rating de Informa Telecoms & Media¹⁸² realizado en 20 países. Por su parte, el portal de televisión a la carta Hulu¹⁸³ propone votar entre los internautas la mejor creación del momento entre 35 series con títulos como *24*, *Anatomía de Grey*, *Bones*, *Caprica* (SyFy, 2010), *House M.D.*, *Los Simpson*, *Perdidos*, *Padre de Familia* o el *remake* de *V*. La final enfrenta a la archiconocida familia de Springfield con los supervivientes y termina con la victoria de *Perdidos* con un 66% de los votos.

El caso español: *Centienta* en televisión, reina en descargas

El caso de la emisión de *Perdidos* en España es un paradigma del revulsivo que supone la red. Antes de examinar esta experiencia se ha de señalar que Internet se consolida paulatinamente en los hogares españoles¹⁸⁴, una popularidad que hace que la televisión tradicional también pase a ser una parte más de la *web*¹⁸⁵, especialmente a través del visionado *online* o las descargas¹⁸⁶.

¹⁷⁷ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Europa Press, 2009a.

¹⁷⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El Mundo, 2009b.

¹⁷⁹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Pico, 2010.

¹⁸⁰ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": La información, 2010.

¹⁸¹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Farmani, 2009.

¹⁸² Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": BBC News, 2006.

¹⁸³ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Padilla, 2010f.

¹⁸⁴ Según un estudio de Mediascope, la Asociación Europea de Publicidad Interactiva, se desataca cómo el tiempo dedicado al consumo de este nuevo medio se está equiparando al de la televisión. Una media de 12,1 horas semanales frente a las 11,7 en la pequeña pantalla -en base a 178 millones de europeos, el 60% de la población usa la net, de los que 18,4% son españoles, especialmente entre 35 y 54 años-. Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Efe, 2008b.

¹⁸⁵ Por su parte, un análisis de Televidente 2.0 sobre la evolución del consumo de televisión en Internet y en el teléfono móvil afirma que un 45% de los usuarios invierten más de cinco horas semanales visionando contenido audiovisual descargado de Internet. Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El Correo, 2009.

¹⁸⁶ Según la Asociación Europea de Publicidad Interactiva (EIAA), el 52% de los internautas españoles realiza descargas irregulares a por medio de la red, frente al 20% de la media europea. Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El Mundo, 2008b.

Esta tendencia se entremezcla con los vaivenes a los que es sometida la emisión de la serie por TVE y Cuatro y dan la combinación perfecta para que *Perdidos* se desenvuelva mejor a través de Internet. Como ejemplo de ello, Zeitgeist¹⁸⁷, el ranking de Google con lo más buscado en su navegador, señala a esta producción entre las teleseries más buscadas de 2007, aunque la clasificación aún es encabezada por *Héroes*. Algo similar destaca Mininova¹⁸⁸, que fija en 705.729 el número de descargas, lejos de las aventuras de Hiro Nakamura, Peter Petrelli y compañía que alcanzan los 2,5 millones. Aunque continua, esta inclinación comienza a cambiar en 2008 cuando Lagua.com¹⁸⁹ propone elegir entre 3000 series la mejor de todos los tiempos y *Perdidos* se alza victoriosa gracias a 30.617 votos. Un año después, Zeitgeist¹⁹⁰ ya anuncia que los *supervivientes* son los más buscados -pudiendo deberse tanto a la campaña de Cuatro como a la aproximación del principio del desenlace del serial-. Este progreso concuerda con el citado estudio de Televidente 2.0¹⁹¹ donde encabeza el *ranking* de las más descargadas -seguida por *House*, *Prison Break*, *Heroes* y *Gossip Girl*.

Hay que detenerse también en que este es un mundo que se mueve gracias a la inteligencia colectiva. Así, los obstáculos como pueden ser el conocimiento del idioma original se traspasan gracias al subtítulo por parte de los seguidores que se sube a las pocas horas de la emisión en los EE.UU. Uno de los casos más populares es el de la web Lostzilla <www.lostzilla.net>. La rapidez y la calidad hacen de ella una de las páginas más visitadas en el universo *lostie*. Si bien durante los seis años en que las blogueras llevan trabajando en él reciben entre 15 y 16 millones de visitas, al día siguiente de la emisión norteamericana incluso llegan a superar las 30.000 -como en el final de la quinta temporada en el que alcanzan las 110.000¹⁹²-.

3.4.2 Contenidos generados por el usuario

Sin embargo, estas audiencias representan tan sólo la punta del iceberg del universo *lostie* en la red. Ese modelo de seguidor que Mittell define como *forensic fandom*¹⁹³ va a hacer que se desarrollen incontables textos que toman todo tipo de formas. En este apartado se realiza una aproximación al mundo *lostie* a través de las creaciones generadas por los usuarios. La cantidad, la heterogeneidad y la dispersión de los mismos complica su estudio, por ello tan

¹⁸⁷ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Barrena, 2007a.

¹⁸⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Sevilla, 2007.

¹⁸⁹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El Mundo, 2008b.

¹⁹⁰ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Efe, 2009c.

¹⁹¹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Efe, 2009b.

¹⁹² Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Barrena, 2007b.

¹⁹³ Definido por Jason Mittell como "hyper-attentive mode of spectatorship" (Smith, 2011a: 13).

sólo se van citar solo unos ejemplos que ayuden a comprender el fenómeno *fandom*. En este sentido, se va a hacer una breve introducción a los diferentes portales creados como puntos de encuentro para desarrollar información y teorías, los contenidos creados por el usuario y el uso de ciertas redes sociales.

3.4.2.1 Entre la información y las teorías

Entre las cientos de páginas sobre *Perdidos*, se pueden destacar algunas con gran reconocimiento en la red como *Lost-TV* <<http://www.lost-tv.com/>> o *Lost Media* <<http://lost-media.com/>>. Ambas cuentan con numerosa información de la producción y del equipo -curiosidades, novedades...-; ayudan a ampliar su mitología y la teorización; recogen todo tipo de rumores y *spoilers* sobre la trama; ponen a disposición imágenes e incluso transcripciones de los episodios; y, además, apuestan por crear su propio patio de vecinos virtual para poder debatir sobre la serie. Pues son varios los foros sobre los supervivientes en la red, aunque hoy muchos estén deshabilitados, *4815162342*, *Further Instructions*, o *Lost-Forum*, son sólo algunos ejemplos.

Otro de los espacios en los que el serial de desenvuelve cómodamente son los blogs. Además de aquellos recogidos en medios de comunicación como es el caso de de Jeff Jensen, Kristin Dos Santos o Michael Ausiello para Entertainment Weekly, se pueden citar el cuaderno de bitácora de *DarkUFO* <<http://www.darkufo.blogspot.com.es/>>. Andy Page dirige todo un cóctel de temática *lostie* donde, al igual que en los portales anteriormente citados, se encuentra una amplia variedad de información: Análisis, teorías y *spoilers*; huevos de pascua y misterios; *fan fictions*¹⁹⁴; así como archivos que van desde *podcast* a fondos de pantalla. Más o menos lo mismo que *DocArtz* <<http://www.docarzt.com/>> donde John Lachonis -coautor del libro *Lost Ate My Life*- crea otro punto de encuentro para los seguidores de la serie que, como el anterior, siguen en activo vigilando los pasos del equipo creativo y el reparto. Y, precisamente, uno de los puntos fuertes de ambos ciber diarios es su dedicación al *podcasting*, algo usual en el mundo *lostie*. Una práctica en la que también destacan los audioblogs *Lost Cast* <<http://www.lostcasts.com/>>, una página dirigida por John Keehler, Robert Stone y Matt Jones que, desde la segunda temporada hasta el final, recoge un total de 91 *podcast*. O *Lost Chatter*, producido por el equipo de *Random Chatter: Movie, Entertainment and Media Podcast* <<http://www.randomchatter.com/>>. Además, desde el mundo hispanohablante, señalar los blogs de *Locos Perdidos* <www.locosperdidos.com>, *Llegaron para*

¹⁹⁴ GLOSARIO: *FAN FICTION* O *FANFIC*: Narraciones escritas por los seguidores de una obra. Se hace uso de escenarios y personajes de la misma pero cambia su desarrollo.

quedarse <<http://llegaronparaquedarse.blogspot.com/>> o *Lost Portal Hispano* <<http://lostph.blogspot.com/>>.

Aunque tal vez uno de los movimientos más trascendentales sea el enciclopédico. Un año después del accidente del vuelo 815, el 22 de septiembre de 2005, nace *Lostpedia* <lostpedia.wikia.com>. Kevin Croy inicia una enciclopedia basada en la tecnología *wiki*¹⁹⁵ que se configura como una de las principales fuentes de información sobre la serie -y fundamental para esta investigación-. Resaltar que no tarda en vivir un crecimiento espectacular gracias a la colaboración colectiva de los seguidores que recopilan todo lo que tiene que ver con la creación: desde información canónica, a teorías, temática recurrente, referencias culturales o páginas sobre *Perdidos*. Un gigante con más de 25.000 usuarios registrados, más de 5.000 páginas y más de 150 millones de visitas, cuyo crecimiento no se entiende sin el marco narrativo de *Perdidos* que se presenta como un gran puzzle de enigmas entrelazados (Mittel, 2009b). Cabe también destacar que tiene su propia versión parodia -la *Joopedia* <<http://joopedia.wikia.com/wiki/Joopedia>>- y también con competencia *Lost Wikia* <<http://lost.wikia.com/wiki/Wikia>>, otra enciclopedia con tecnología *wiki* aunque de menor popularidad.

Aún así, esta es una pequeña parte del mundo *lostie* en la que se pueden encontrar páginas tan curiosas como *The-Button* <<http://www.the-button.com/>>, un emulador del contador y del ordenador de la Estación Cisne a tiempo real. El usuario debe seguir el protocolo introduciendo los números cada 108 minutos, se recogen estadísticas e incluso *high scores* -puntuaciones más elevadas-. O también *Lost Virtual Tour* <<http://www.lostvirtualtour.com/>> donde se agrupan las localizaciones reales del rodaje episodio a episodio.

3.4.2.2 Fan Fiction

Además los *losties* también crean sus propios relatos de ficción basados en la propia trama -canciones, cuentos, poemas...-. En su estudio sobre *slash fiction*¹⁹⁶, María del Mar Rubio-Hernández (2011) explica cómo es un fenómeno que se democratiza con la red permitiendo a los autores publicar sus obras, dando accesibilidad y también interacción a aquellos que buscan lo que no obtienen de la versión oficial. En general (op. cit.: 543-544):

"The dynamics give the opportunity to new writers who enrich the text and it finally results into an improved literacy. Self-empowerment, which provides the fanfiction writers

¹⁹⁵ GLOSARIO: *TECNOLOGÍA WIKI*: Página web que es editada por diversos miembros voluntarios mediante un navegador. En el caso de *Perdidos*, destacar su enciclopedia *online*: *Lostpedia*

¹⁹⁶ GLOSARIO: *SLASH FICTION*: Género derivado del *fan fiction* centrada en temática homosexual.

with the willingness to re-write the stories, explores new scenarios and expressed its opinion and plays an important role in the process".

Así, algunas de estas creaciones se centran en ciertos aspectos del drama y otras lo hacen en relaciones amorosas. Bien sean heterosexuales -Jake+Kate=Jate; Desmond+Penélope=Dope...-, bisexuales u homosexuales -Jake+Sawyer=Jawyer; Jack+Locke=Jocke...-. Baste de ejemplo páginas como *Fic in a Bottle* <<http://ficinabottle.livejournal.com/>>, *Live Journal* <<http://lost-slash.livejournal.com/>>, *Lost Fic* <<http://lost-fanfic.livejournal.com/>>, o *Lost Fan Fiction* <<https://www.fanfiction.net/tv/Lost/>>. A este respecto, Janet Murray (1999: 56) explica cómo todas estas tramas basadas en los libros, películas o teleseries suponen una "nueva forma de placer narrativo adulto", algo basado en "la escritura de historias en colaboración que son una mezcla de lo narrativo y lo dramatizado, y que no se hacen para que nadie las vea o las escuche, sino para compartirlas entre los jugadores, como una realidad alternativa en la que viven todos juntos".

3.4.2.3 Fan Art

La gigantesca mitología que desarrolla *Perdidos* inspira a los *prosumidores* a construir todo un imperio artístico, bien sea siguiendo el canon de la producción, bien ampliando el universo narrativo. Ejemplo de este *fan art*¹⁹⁷ es la gran cantidad de ilustraciones y pinturas que se crean inspiradas en la vida de los supervivientes. Así, el portal Devian Art o Flickr recogen cientos de obras generadas por los usuarios, como Gideon Slife <<https://www.flickr.com/photos/gideonslife/>>, que crea un cartel minimalista para cada capítulo.

Además, a raíz de esa trama laberíntica, uno de los mayores esfuerzos de los seguidores recae en el mapeo de la Isla como la reconstrucción de la misma a través de Google Maps o Bryce -en 3D-. Aunque para no perderse en ella lo ideal es visitar blogs como *The Lost Map* <<http://thelostmap.blogspot.com.es/>> o *Lost Island Map* <<http://lostmap.blogspot.com.es/>> que, además de reconstruir el islote, muestra escenarios y teorías.

Por otro lado, dentro del mundo musical cabe destacar un par de grupos basados en *Perdidos*. Por un lado, *Previously on Lost* <<https://myspace.com/previouslyonlostmusic>>. Adam Schatz y Jeff Curtin conforman la banda *Recap rock* que, a través de la red social Myspace, publican explicaciones de los capítulos del serial. Dejan temas como *Be My Constant*, *The Island Won't Let You Die* o *Lost in 2 Minutes!* Así, Schatz¹⁹⁸ explica cómo "People wanted to

¹⁹⁷ GLOSARIO: *FAN ART*: Creaciones artísticas realizadas por los seguidores de una obra, bien sean aficionados o profesionales del sector.

¹⁹⁸ Declaraciones recogidas en la revista *Epilogue*, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Globe, 2009.

hear it. People were definitely looking for a ridiculous band that did songs about "Lost," and people were checking every week to see if we were able to top the week before, and we did". Una apuesta similar es el grupo *The Others Lost Band* <<https://myspace.com/theotherslostband>>.

Otra de las expansiones artísticas están realizadas con videojuegos *sandbox*¹⁹⁹ como *Minecraft*. En Youtube se encuentra un video en el que dos usuarios comentan la recreación de la Isla con el avión, la Escotilla o la avioneta, entre otros²⁰⁰. Al igual que ocurre con *Little Big Planet* con un nivel sobre *Perdidos*.²⁰¹

Pardillos

Uno de los ejemplos más significativos del fenómeno *Perdidos* es el caso del *webcomic Pardillos* (Azacomic, 2007-2012). Carlos Azatraste Rodríguez (AZA) es el creador de esta parodia en clave de humor sobre el serial disponible gratuitamente en su portal cada semana <<http://perdidos-comic.blogspot.com/>>, con más de 500.000 visitas desde que lo crea en 2007²⁰². En esta ocasión, las aventuras isleñas son figuradas por Yiaak -como Jack-, Keit -Kate-, Soyer -Sawyer-, Locko -Locke- o Desiderio -Desmond-, entre otros. Estos supervivientes van descubriendo, paralelamente a los protagonistas de *Perdidos*, lugares emblemáticos como las estaciones de la 'Iniciativa Sharna' -DHARMA- o la cabaña de 'Sanjacobo' -Jacob-. Toda una parodia llena de *crossovers*²⁰³ imposibles que comienza con la propia caricaturización de los personajes. Así, Conqueko -Mr. Eko- se fusiona con un Conguito, Doc Lapida -Lapidus- con Doc (*Regreso al Futuro*)²⁰⁴ Mohamed -Sayid- con Bender (*Futurama*). Además, se introducen numerosas personalidades de la cultura popular española -desde Flipy (*El Hormiguero*), a Mortadelo y Filemón (Francisco Ibañez) o Torrente²⁰⁵- y alusiones a producciones globales -*Barrio Sésamo* (*Sesame Street*, NET 1969-1970, PBS 1970-1993, PBS Kids, 1993-, PBS Kids Sprouts, 2005-), *Bob Esponja* (*Sponge Bob*, Nickelodeon, 1999-) o *House*-.

¹⁹⁹ GLOSARIO: *SANDBOX*: Videojuegos no lineales en el que el usuario crea su propio mundo virtual y es capaz de alterar cualquier elemento. Ejemplo de ello, *Minecraft* (Mojang AB) o *SimCity* (Electronic Arts).

²⁰⁰ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=aMjHkr7DNjs>>, con 7.965.328 visitas, 19.015 comentarios [Consulta 19/01/2015].

²⁰¹ Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=SMqyFIHZ_UM>, con 176.868 visitas, 320 comentarios [Consulta 19/01/2015].

²⁰² Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": González, 2010.

²⁰³ GLOSARIO: *CROSSOVER*: Cruce de ambientes, historias o personajes de diferentes universos que en un momento determinado interactúan entre ellos -sea cine, cómic, literatura, televisión, videojuegos...-.

²⁰⁴ *Regreso al futuro* (I) (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1963), *Regreso al Futuro* (II) (*Back to the Future II*, Robert Zemeckis Palacios, 1989), *Regreso al Futuro* (III) (*Back to the Future III*, Robert Zemeckis, 1990).

²⁰⁵ Torrente: El brazo tonto de la ley (Santiago Segura, 1998), Torrente 2: Misión en Marbella (Santiago Segura, 2001), Torrente 3: El protector (Santiago Segura, 2005), Torrente 4: Lethal Crisis (Santiago Segura, 2011), Torrente 5: Operación Eurovegas (Santiago Segura, 2014).

El caricaturesco humor de AZA le lleva a conseguir diversas condecoraciones como el Premio Expocómic 2009 o el Blogging 2009, ambos al mejor cómic online. Este éxito hace que *Pardillos* salga a la venta en formato convencional vendiendo más de 10.000 ejemplares con los *cómic-book* de las tres primeras temporadas. Además, su popularidad entre los internautas le abre las puertas a "la tira de Aza" <<http://blog.cuatro.com/perdidos/aza>>. Una tira que forma parte del despliegue de Cuatro en la temporada final en la que parodia cada capítulo.

Finalmente, *Pardillos* va a tener su propio *crossover* entre los isleños y el fenómeno zombi que desata *The Walking Dead*. En *Pardillos Vivientes* <<http://pardillosvivientes.blogspot.com/>>, los supervivientes se convierten en no muertos que amedrentan a Rick Grima –Rick Grimes en la versión original-. A este respecto, Scolari (2013: 251) se pregunta los límites entre estos contenidos generados por usuarios y la industria cultural ya que *Pardillos* muestra cómo "las fronteras entre los contenidos de los *prosumidores* y la industria cultural son porosos". Es decir, "si los usuarios se apropian de obras comerciales y las *remixan*, la industria cultural -en un gesto inverso y al mismo tiempo complementario- también puede acoger en su interior producciones periféricas creadas por los consumidores".

3.4.2.4 *Fan vids*

Por otro lado, Youtube se configura como el principal punto de encuentro entre los seguidores de *Perdidos* donde compartir sus *fan vids*²⁰⁶, pues los contenidos subidos a este portal pueden ser enlazados en otros foros, páginas o redes sociales. En definitiva, forma parte, en cierto modo, de todas ellas. De esta forma, el usuario puede encontrarse con las últimas *sneak peeks*²⁰⁷ de la ABC; promociones de cadenas de todo el mundo; escenas extraídas de capítulos, o incluso capítulos enteros -algo cada vez más difícil por las leyes de derechos de autor-. También se pueden topar *bloopers*²⁰⁸, capturas de programas o especiales de otros medios que hacen alusión a *Perdidos*, bien sea de forma oficial –canales de dichas productoras, como ABC Television Network- o subido por los usuarios. Pues este portal se configura fundamental para la expansión del fenómeno *vidding* - el material creado o editado por el propio universo *fandom*-. Se conforma como un espacio de construcción de cultura global que, además, actúa como foro ya que los videos pueden ser comentados y valorados

²⁰⁶ GLOSARIO: *FAN VID* O *VIDDING*: Creaciones audiovisuales basadas en una obra y realizadas por los seguidores. Pueden utilizar material de la misma, otras fuentes o una mezcla.

²⁰⁷ GLOSARIO: *SNEAK PEEK*: Un breve avance del episodio antes de ser emitido. Suele corresponder a una breve escena que funciona de gancho para el espectador.

²⁰⁸ Glosario: *Blopper*: Toma falsa.

por otros usuarios. Como con los casos anteriores, hay una clara dificultad de recopilar todos los contenidos, así que se han destacado algunos por su temática y su amplio número de visitas.

Openings, mashups y promos alternativas

El sobrio *opening*²⁰⁹ de *Perdidos* abre toda una puerta creativa a los *prosumidores* que se imaginan otras versiones de créditos utilizando imágenes del serial²¹⁰. Baste de ejemplo, una recreación que imita la estética y la música de los años '60²¹¹. Por otro lado, también se atreven con promociones y *trailers*²¹² jugando con diferentes temáticas. Así, se encuentra una versión de *Super 8* (J.J. Abrams, 2011)²¹³, de una temporada en especial²¹⁴ y siempre con especial atención al capítulo final²¹⁵. De hecho, la proliferación del *fanadvertising*²¹⁶ tiene tal éxito que, como se ha dicho, la propia ABC aprovecha el talento de los *losties* para crear las promos para *The End* en su *The Ultimate LOST Fan Promo Contest*.

Un paso más allá se da a través de los *mashup*²¹⁷, un híbrido que fusiona la historia de los supervivientes con otras míticas producciones. De esta forma, se pueden encontrar *openings* al estilo de *Friends*²¹⁸ o *Battlestar Galactica*²¹⁹. O *trailers* que mezclan imágenes de *Perdidos* con audio de películas como *El Señor de los Anillos*²²⁰, *Los Cazafantasmas* (*Ghostbusters*, Ivan Reitman, 1984)²²¹, *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010)²²², *Regreso al Futuro*²²³ o de un sinfín de series como *Expediente X*²²⁴, *Flashforward*²²⁵, *Fringe*²²⁶, *The Office*²²⁷ o *The Walking Dead*²²⁸.

²⁰⁹ GLOSARIO: *OPENING*: Secuencia de apertura de un programa de televisión.

²¹⁰ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Xy52USVd0Cs>>, con 545.702 visitas -comentarios desactivados- [Consulta 05/01/2015].

²¹¹ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=tAGdJqaa3ag>>, con 287.911 visitas y 167 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²¹² Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=KTu8iDynwNc>>, con 159.067 visitas y 103 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²¹³ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=UybkKoN0FqY>>, con 109.369 visitas y 457 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²¹⁴ Promo de la quinta temporada, disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=uOCVHRH6JgI>>, con 336.594 visitas y 289 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²¹⁵ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Rz1yHmUW05Y>>, con 882.019 visitas y 1.659 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²¹⁶ GLOSARIO: *FANADVERTISING*: Creación de contenidos por parte de los seguidores de una obra que actúan como anuncio publicitario.

²¹⁷ GLOSARIO: *MASHUP*: Integración de diferentes obras en una misma creación.

²¹⁸ Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=BQ7KMH4gg_A> con 191.073 visitas y 261 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²¹⁹ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=UUShe6H6eVE>>, con 60.935 visitas y 68 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²²⁰ Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=4wMQb9_aMc>, con 11.685 visitas y 58 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²²¹ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=63r-gMmJJUg>>, con 21.203 visitas y 40 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²²² Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=WxzYNbYHT8s>>, con 16.265 visitas y 52 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²²³ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=XDEYLKsv-JE>>, con 3.033 visitas y 5 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²²⁴ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=IWcZFVFvAOQ>>, con 17.544 visitas y 52 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²²⁵ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=sFsD2w76KQ4>>, con 1.310 visitas y 12 comentarios [Consulta 06/01/2015].

Resúmenes y homenajes: Perdidos en y por *Perdidos*

La complejidad argumental también sirve como inspiración para los *prosumidores* que se lanzan a la producción de videos resumen, bien sea editando imágenes o narrando las seis temporadas en tan solo tres minutos usando post-it²²⁹. También se pueden encontrar recopilatorios de los mejores momentos para los seguidores²³⁰, así como por personajes. Por ejemplo escenas entre Kate y Jack²³¹ o las mejores frases y apodos de Sawyer²³².

Animaciones, cortos y otras parodias de la Isla

En el mundo *lostie*, uno de los usuarios más reconocidos -con más de once millones de suscripciones en su canal- es *The Fine Brothers*²³³. Benny y Rafi Fine utilizan las figuras de la serie para parodiarla con *crossovers* imposibles con *Full Metal Alchemist* (MBS-TBS, 2009-2010), *El Señor de los Anillos*, *Harry Potter*²³⁴, *Héroes*, *Indiana Jones*, *La Guerra de las Galaxias*, *Piratas del Caribe*²³⁵ o *Star Trek*²³⁶.

Por su parte, Robert Montjoy utiliza animación, versiones de canciones y mucho humor para crear *Lost Rhapsody*²³⁷. Dos parodias creadas en *flash* para resumir los eventos de la Isla. En torno al final, pronto surgen propuestas de desenlaces alternativos. Una de las más visitadas es la creación realizada por *How It Should Have Ended*, usuario que acostumbra a imaginar nuevos finales a teleseries y películas a través de animaciones de *legos* o dibujos.

²²⁶ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Mr7sxxCtR90>> con 7.684 visitas y 15 comentarios [Consulta 06/01/2015].
²²⁷ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=3a-syVijjT8&list=PLIMXvd1-fQaQ2X23ME9MB-laBF9nKCGzlg&index=2>>, con 57.876 visitas y 69 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²²⁸ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=3845yOtsPI>>, con 2.375 visitas y 10 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²²⁹ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=-HWECQa23Cs>>, con 2.690.130 visitas y 13.492 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²³⁰ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=QljyXkRNOLU>>, con 468.427 visitas y 1.372 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²³¹ Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=qMrGwpLLd_s>, con 506.175 visitas y 270 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²³² Frases, disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Pd1JR-695mo>>, con 273.401 visitas y 594 comentarios [Consulta 05/01/2015]. Apodos, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=or_BGsW7Mgg>, con 644.760 visitas y 2.056 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²³³ Disponible en <<https://www.youtube.com/user/TheFineBros/videos>> [Consulta 06/01/2015].

²³⁴ Harry Potter y la Piedra Filosofal (Harry Potter and Philosopher's Stone, Chris Columbus, 2001); Harry Potter y la Cámara Secreta (Harry Potter and the Chamber of Secrets, Chris Columbus, 2002); Harry Potter y el prisionero de Azkaban (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Alfonso Cuarón, 2004); Harry Potter y el Caliz de Fuego (Harry Potter and the Goblet of Fire, Mike Newell, 2005); Harry Potter y la orden del Fénix (Harry Potter and the Order of the Phoenix, David Yates, 2007); Harry Potter y el misterio del Príncipe (Harry Potter and the Half-Blood Prince, David Yates, 2009); Harry Potter y las Reliquias de la muerte (Parte 1) (Harry Potter and the Deathly Hallows (Part 1), David Yates, 2010); Harry Potter y las Reliquias de la muerte (Parte 2) (Harry Potter and the Deathly Hallows (Part 2), David Yates, 2011).

²³⁵ Piratas del Caribe: La maldición de la Perla (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl, Gore Verbinski, 2003), El Cofre del Muerto (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, Gore Verbinski, 2006), En el Fin del Mundo (Pirates of the Caribbean: At World's Ends, Gore Verbinski, 2007), En Aguas Misteriosas (Pirates of the Caribbean: On Strangers Tides, Rob Marshall, 2011).

²³⁶ Por ejemplo, la *Guerra de las Galaxias*: disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=qMrGwpLLds>>, con 4.221.867 visitas y 4.665 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²³⁷ *Lost Rhapsody I* disponible en <<http://www.newgrounds.com/portal/view/272811>> y *Lost Rhapsody II* disponible en <<http://www.newgrounds.com/portal/view/352762>> [Consulta 19/01/2015]. En Youtube *Rhapsody I* disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=CG8yGfBsC98>> con 458.725 visitas y 879 comentarios y *Rhapsody II* disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=UepDbO2ewdY>> con 358.397 visitas y 472 comentarios [Consulta 06/01/2015].

Esta segunda es el caso de la parodia al final de *Perdidos*²³⁸. Otras versiones más caseras apuestan porque todo fue un sueño de Vincent²³⁹.

Asimismo, otro de los recursos más extendidos es el uso de escenas en lengua extranjera sobre los que se montan mordaces subtítulos. De esta forma, el espectador puede ver como el final del *Tercer Reich* escenificado en *El Hundimiento (Der Untergang)*, Oliver Hirschbiegel, 2004) narra cómo Adolf Hitler se enfada con el final de *Perdidos*²⁴⁰ -que cuenta con su versión sobre los subtítulos de Cuatro²⁴¹-. Este es un personaje que causa especial irrisión hasta el punto de parodiar al dictador real²⁴². Aún así, el Führer se ve eclipsados por un pequeño compatriota que se vuelve loco ante la pantalla de su ordenador²⁴³. Un éxito similar al que tiene el joven Dimitri, que explica el final de la serie en una discoteca²⁴⁴.

Música: Odas a los supervivientes

Las canciones son otro de los recursos favoritos de los *prosumidores* para homenajear a la serie, especialmente con el final cerca. *The Injustice Ligue*, que cuentan con odas a otras producciones como *Breaking Bad*, rapean *I'll Never Be Lost Again*²⁴⁵ mientras muestran las escenas más míticas de *Perdidos*. Un fragmento:

♪ ♪ "[...] Locke finds a new life amongst the tropic scenery and begins an epic quest to fulfill his destiny. He finds a hatch with his *homie* named Boone. Who tumbles off a cliff one afternoon. Pushing a button. Our Locke is a hero. He enters the code before the clock hits zero. John's led to the *Others*, Richard, and Ben. Only a matter of time before he'll be leading them [...]" ♪ ♪

El usuario Goldentusk's se viste como los principales personajes y emula ciertos decorados -desde la Escotilla a la playa con la Roca Negra- mientras canta su *Lost Theme Song*²⁴⁶ destaca lo perdido que está todo el mundo de cara al desenlace:

♪ ♪ "The audience is lost, he writers are lost, the actors are lost. Every theory that you've ever heard seems more possible with every word. How this show's remembered all depends, my friends, on how the entire series ends. The audiences lost, the viewers they've lost, but all is not lost. Never have you watched a show before on the lookout for each

²³⁸ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=rrcF7dYADsw>>, con 4.703.283 visitas y 8.200 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²³⁹ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=RI4mWmvZ1xg>>, con 331.034 visitas y 564 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁴⁰ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=RqRbHYEUtzk>>, con 101.665 visitas y 177 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁴¹ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=ESTozsXStCY>> con 53.866 visitas y 38 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁴² Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=Mg7EVKsubSU>> con 64.279 visitas y 38 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁴³ Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=_qAoL41VkBQ> con 130.657 visitas y 169 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁴⁴ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=GztR0tLvZmQ>> con 175.187 visitas y 142 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁴⁵ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=iggE4ImYwyc>>, con 484.812 visitas y 1.510 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁴⁶ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=t5qP32YiPcs>>, con 271.525 visitas y 626 comentarios [Consulta 06/01/2015].

metaphor. Will you want to go back and decode each code once you've seen the final episode? [...]" 🎵 🎵

Siguiendo con el sentido del humor: *The Donkey Wheel* y su *We like LOST*²⁴⁷ que parodian los principales momentos de la teleserie mientras rapean:

🎵 🎵 "[...] The show is starting, everyone is here. I got my mango, my Ranch and my DHARMA Beer. We watch every week; cuz its our FATE. We get pissed off if our friends are LATE [...] We're real fans, and we like *Lost*. If you say were not, you'll blow-up like Arzt. I need a constant and I choose you. I ALSO need a constant and I choose you too [...]" 🎵 🎵

Además, la música también es una aliada para realizar sinopsis. Ataviados con los monos de *DHARMA* y entre escenas de la serie, Aaron y Dustin²⁴⁸ realizan un rap narrando cronológicamente la vida de John Locke durante las cinco primeras temporadas:

🎵 🎵 "[...] people seem to come and go but *Lost* you're like my constant -it sounds a little strange, I know, but as I grow and change a lot of things come on that TV screen other shows don't matter, though, the island isn't done with me damn... even thinking 'bout 'The End' has got your boy depressed *Lost*, I'm gonna miss you, got those numbers tatted on my chest. I can't pretend I don't care mane, I'm not like Sawyer lost in the show, Oh no! I'm not your typical voyeur. Charlie Pace understands how I'm feeling, I'm sick, addicted stranded alone crashed out like Richard's ship [...]" 🎵 🎵

Otro de los fines de las canciones sirve para poner sobre la mesa todos los interrogantes de la trama. *The Fine Brothers* con su *Answers?*²⁴⁹ reclaman respuestas a través de unas improvisados túteres realizados con desvirtuadas imágenes de los personajes:

🎵 🎵 "When *LOST* first started there were all of these mysteries and we hoped it would, end well. With one season left we are starting to lose faith but only time, will tell. So we wrote this song for the creators of *LOST* to see. That all these issues and plot points continue to be missing. How can they solve them all? We'll have to see if they can because we've all been waiting from the start to get. ANSWERS. Like what is the smoke monster. ANSWERS. What do the numbers mean. ANSWERS. *LOST* we're counting on you [...]" 🎵 🎵

Incluso se puede disfrutar de una versión del anuncio de *7Up* describiendo las debilidades de los supervivientes con rimas como²⁵⁰: "Ben es un tipo con la sangre fría, el más guacho de la zona, el es muy capaz de putear al papa y darle órdenes al mismo Maradona. ¡Qué malo! ¡Qué cerebro competente! ¡Qué bueno vivir como esta gente".

Simultaneando a lo 24

También es interesante el mundo de las sincronizaciones ya que, como explica Scolari (2013b: 245): "Realizar este tipo de producción es un trabajo complicado ya que exige, además del dominio de las técnicas de edición audiovisual no lineal, una cuidadosa revisión de las escenas y su montaje en paralelo para que coincida con el tiempo de todas ellas". Por

²⁴⁷ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=EwICmPYCXDM>>, con 104.128 visitas y 338 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁴⁸ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=ZLAIGrvODxE>>, con 105.436 visitas y 298 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁴⁹ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=j1PAB6Sgdp8>>, con 925.285 visitas y 5.252 comentarios [Consulta 06/01/2015].

²⁵⁰ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=RPdJ1TO-7c8>>, con 100.439 visitas y 165 comentarios [Consulta 06/01/2015].

ello, cabe señalar cómo el impacto narrativo de *24* llega a los seguidores de *Perdidos* a través de la reconstrucción del accidente del avión a tiempo real²⁵¹. Es decir, se combinan escenas -que están repartidas a lo largo de buena parte de las temporadas- a lo largo de diez minutos para mostrar a Juliet y compañía desde los barracones; Desmond intentando huir de la Escotilla; el desastre desde la óptica de cada uno de los supervivientes del vuelo 815, o la primera aparición del que parece Christian Shephard (John Terry) -esta última obtenida de uno de los *Missing Pieces*-.

Principio y final simultáneos

Finalmente, cabe destacar una curiosidad dentro de la sincronización de *Perdidos*. En el episodio piloto, la cabecera -*LOST* en mayúsculas en letras blancas con fondo negro- deja paso a archiconocida imagen del plano detalle del ojo de Jack abriéndose, que pasa a uno subjetivo de los árboles de bambú, para después mostrar un plano cenital combinado con un *travelling*²⁵² de retroceso en el que se puede ver el despertar aturdido de este personaje tras el accidente. Primeros planos que enfatizan el desconcierto del cirujano combinados con otros subjetivos en el que se ve acercarse a Vincent, el famoso perro labrador, que corretea a su lado. A partir de ahí, Jack se levanta magullado, se mira la herida y saca un botellín de alcohol de su bolso. De pronto, parece tomar consciencia de lo ocurrido, un *travelling* lateral lo acompaña por la selva entre bambúes, pasando al lado de un playero blanco que cuelga de una rama, seguramente propiedad de alguna víctima del suceso.

En el capítulo final, esta secuencia²⁵³ se repite en sincronía inversa -e intercalando las últimas imágenes de los *flashsideway*, cuando *se mueven*-. Jack camina malherido por la selva, pasa al lado del mismo zapato ya roído y sucio. Se tumba lentamente en el suelo con la mano en la herida que está en el mismo costado que cuando llega a la Isla. Así, los primeros planos se intercalan con planos subjetivos en los que Vincent aparece, aunque esta vez se acuesta a su lado ante la sonrisa del cirujano. Un plano cenital con *travelling* de retroceso de ambos dejan paso a otro subjetivo en el que ve un claro de la selva y al avión de Ajira en el que van sus compañeros despegar, lo que hace que sonría una vez más. Un plano detalle cierra la serie aunque, en esta ocasión, el ojo de Jack se cierra. Cabecera. Como explica Jorge Carrión "En el origen de la televisión está el cine: el ojo es rasgado por el vuelo de un avión. [...] las grandes teleseries tienen que acabar enfocando una mirada que sea el espejo de la nuestra" (Carrión, 2011: 172).

²⁵¹ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=MKcKtjrL5bc>>, con 974.220 visitas y 2.197 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²⁵² GLOSARIO: *TRAVELLING*: Desplazamiento de cámara variando la posición de su eje e implicando movimiento.

²⁵³ GLOSARIO: *SECUENCIA*: Sucesión de planos y/o escenas que describen un tramo de la acción.

Esta sincronización entre principio y final tiene sus modificaciones. Así, la tensión desplegada en el comienzo –a través de los gestos del protagonista, de la música y de la rapidez de los planos- se aleja de un desenlace pausado y melancólico –Jack sonriente pese a estar a punto de morir, con música más triste, planos más lentos que se combinan con los la paz de los *flashsideways*-. De la salvación de Jack a su fallecimiento, pero con una representación de la muerte dulce, feliz por haber conseguido su propósito. *Perdidos* empieza y termina de forma circular pero en sus personajes sí se nota un cambio, una evolución devenida de la vivencia de toda esta aventura.

En definitiva, un juego que los *fans* no dejan escapar y, al poco de terminar, se cuelga en la red las dos escenas sincrónicas. Destacar la paralela sincronización montada por un usuario²⁵⁴ que se percató de que el principio y el final de *Perdidos* se construyen simultáneamente a través de la vivencia de Jack.

3.4.3 Las redes sociales

Las redes sociales experimentan un *boom* en los últimos años y esto afecta también a la forma de entender la televisión, especialmente en torno a dos de ellas: Facebook y Twitter. La primera por ser un espacio donde los perfiles personales se mezclan con los de famosos y profesionales, toda una herramienta para el *marketing viral* a través de perfiles, páginas y grupos. Algo similar ocurre con la segunda, la red de los 140 caracteres pone en contacto a creadores y público y se convierte en un patio de vecinos simultáneo donde comentar todo lo visto en la pequeña pantalla. Una parte más de ese juego con las NTIC que consigue que los seguidores se agrupen en torno al serial y se cree lo que Morley entiende, no como una comunidad con continuidad física, sino una red de "comunidades" basadas en espacios electrónicos que geográficos (Curran, Morley y Walkerdine, 1998: 106).

3.4.3.1 Facebook

La red social de Mark Zuckerberg permite crear espacios donde compartir información, teorizar o, simplemente, parodiar la serie. Las propias cadenas -como ABC o FOX- y también blogs y portales web de los *losties* se suman a esta red social para sumar o fidelizar seguidores. Así, aparecen páginas oficiales como *Lost*²⁵⁵ de la ABC, con más de diez millones

²⁵⁴ Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=TW5fl-uRxBk>>, con 70.559 visitas y 83 comentarios [Consulta 05/01/2015].

²⁵⁵ Disponible en <<https://www.facebook.com/LOST?fref=ts>> con 10.769.072 me gusta [Consulta 19/01/2015].

de seguidores; *DHARMA -Cuatro*²⁵⁶ de la cadena española, con más de seis mil; *Lostpedia*²⁵⁷ de la enciclopedia wiki, con más de diez mil; o el blog de *Lostzilla*²⁵⁸, con cinco mil.

Aunque hay otras teleseries con muchos más seguidores entre las páginas de Facebook²⁵⁹, cabe destacar que el fenómeno de *Perdidos* se encuentra más bien en la diseminación por múltiples espacios más ligados a la expansión de su universo y al movimiento *lostie*. Como ejemplo, lugares en referencia a los personajes como John Locke²⁶⁰ o Sawyer²⁶¹; a aspectos mitológicos como los famosos números 4, 8, 15, 16, 23, 42²⁶² u *Oceanic Airlines*²⁶³; así como de momentos y frases míticas como *Not Penny's Boat*²⁶⁴. Además, los *losties* tienen la oportunidad de contar entre sus amistades a Jack, Penélope o la versión caricaturesca de John Locke: *El Calvo Dinamitero*²⁶⁵. Todo un mundo de perfiles falsos con los que puede interactuar o, simplemente, observar sus publicaciones.

Aunque tal vez el fenómeno que experimenta una mayor expansión es la propia parodia de la serie, con ocurrencias como *Culpo a Lost de mis altas expectativas en cuanto a mis compañeros de vuelo*²⁶⁶; *Yo supe que la Isla de LOST era especial cuando vi que Hurley no adelgazaba*²⁶⁷; o *Sawyer, Jack que estas Sayid me puedes Dharmas pan?*²⁶⁸. Un torrente de imaginación y humor que se va acentuando durante la temporada final con páginas que hacen alusión a ciertos episodios: *El día que me cabree me transformo en humo negro y no respondo*²⁶⁹; a anécdotas con el

²⁵⁶ Disponible en <<https://www.facebook.com/dharmacuatro?fref=ts>> con 6.315 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁵⁷ Disponible en <<https://www.facebook.com/Lostpedia?fref=ts>> con 12.713 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁵⁸ Disponible en <<https://www.facebook.com/Lostzilla?fref=ts>> con 5.383 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁵⁹ Baste de ejemplo, *The Simpsons* con más de 75 millones de me gusta <<https://www.facebook.com/TheSimpsons?fref=ts>>, *South Park* con más de 50 <<https://www.facebook.com/southpark?fref=ts>>, *House* rondando los 45 millones <<https://www.facebook.com/House?fref=ts>>, *Futurama* <<https://www.facebook.com/Futurama?fref=ts>> o *The Walking Dead* <<https://www.facebook.com/TheWalkingDeadAMC?fref=ts>> pasando de los 30 millones... [Consulta 19/01/2015].

²⁶⁰ Disponible en <<https://www.facebook.com/pages/John-Locke/25283338473?fref=ts>> con 36.381 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁶¹ Disponible en <<https://www.facebook.com/JHolloway?fref=ts>> con 29.805 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁶² Disponible en <<https://www.facebook.com/pages/4-8-15-16-23-42/110967450356?fref=ts>> con 45.833 miembros [Consulta 19/01/2015].

²⁶³ Disponible en <<https://www.facebook.com/pages/Oceanic-Airlines/92583565642?fref=ts>> con 5.214 miembros [Consulta 19/01/2015].

²⁶⁴ Disponible en <<https://www.facebook.com/pages/NOT-PENNYS-BOAT/39067363321?fref=ts>> con 7.952 miembros [Consulta 19/01/2015].

²⁶⁵ Perfil disponible de Jack Shepard <https://www.facebook.com/jack.shepard.75491?fref=pb&hc_location=friends_tab> con 1.290 amigos, Penelope Hume <https://www.facebook.com/penelope.widmore?fref=tl_fr_box&pnref=lhc.friends> con 2.048 amigos; o El Calvo Dinamitero <<https://www.facebook.com/calvodinamitero?fref=ts>> que suma 1.233 amigos [Consulta 20/01/2015].

²⁶⁶ En <<http://www.facebook.com/pages/Culpo-a-Lost-de-mis-altas-expectativas-en-cuanto-a-mis-compa%C3%B1eros-de-vuelo/343618695492>> con 17.961 me gusta [Consulta 28/02/2011]. No disponible.

²⁶⁷ Disponible en <<https://www.facebook.com/pages/Yo-supe-que-la-Islla-de-LOST-era-especial-cuando-vi-que-Hurley-no-adelgazaba/270153179225>> con 15.176 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁶⁸ Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/Sawyer-Jack-que-estas-Sayid-me-puedes-Dharmas-pan-/128180577199421>> con 10.620 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁶⁹ En <<http://www.facebook.com/pages/El-dia-que-me-cabree-me-transformo-en-humo-negro-y-no-respondo/390406542328>> con 41.141 me gusta [Consulta 28/02/2011]. No disponible.

subtitulado: *Richard Alpert diciendo en español 'Si me queréis, IRSE!*²⁷⁰; o a sucesos de actualidad *Yo también creo que Islandia se ha pasado con el homenaje a Lost*²⁷¹.

Pero, sobre todo, comienzan a mostrarse los miedos de cara al episodio final: *Yo también vivo con miedo a que no me guste el último capítulo de Lost*²⁷²; *El final de Lost no existe, son los padres*²⁷³; *Señoras que en su flashforward vieron el final de Perdidos, y no lo cuentan*²⁷⁴. Incluso con ultimátum: *Mataré a los guionistas y quemaré Hawai si no me gusta el final de Lost*²⁷⁵. Así como hay espacio para los que, hartos de la avalancha *lostie* acapare la net, muestran su hartazgo: *Debo de ser la única persona que no ve Lost*²⁷⁶ o *Soy una de esas pocas personas en el mundo al que se le suda el final de Lost*.²⁷⁷

Con *The End* proliferan los eventos programados de cara a la final como las iniciativas en las que se anima a ciertas actividades colectivas para despedir la serie. Precisamente, *El Tributo a la Comunidad Lost*²⁷⁸ se suma a la *Iniciativa Vandal* que reclama que, al igual que en el DVD de la última entrega de *El Señor de los Anillos*, se incluya un extra con los nombres de todos los *losties* del mundo. Además, *Posting your eye as your profile pic for the Lost finale*²⁷⁹ anima a colocar de foto de perfil un ojo cerrado en señal de duelo por el cierre. Por otro lado, *Lost tribute weekend / Finde de tributo a Lost*²⁸⁰ pide que los seguidores luzcan un logotipo de luto para homenajear al serial durante todo el fin de semana previo al desenlace. Y, por supuesto, Cuatro también se suma a este movimiento con *La Noche Perdida*²⁸¹ invitando a la audiencia a madrugar para ver el episodio como un evento global.

De hecho, Facebook se convierte en uno de los puntos de encuentro para compartir las sensaciones que deja *The End*. Cabe destacar que la creación de las páginas y grupos fueron muy numerosas y, como era de esperar, muchas están marcadas por el humor. Aunque rara vez superan los 2.000 seguidores hay excepciones como: *Señoras que van a misa*

²⁷⁰ En <<http://www.facebook.com/pages/Richard-Alpert-diciendo-en-espa%C3%B1ol-Si-me-quer%C3%A9is-IRSE/105217602842393>> con 9.176 me gusta [Consulta 25/202/2011].

²⁷¹ Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/Yo-tambi%C3%A9n-creo-que-Islandia-se-ha-pasado-con-el-homenaje-a-LOST/111581208875752>> con 42.972 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁷² Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/Yo-tambi%C3%A9n-vivo-con-miedo-a-que-no-me-guste-el-%C3%BAltimo-cap%C3%ADtulo-de-Lost/178511050980>> con 33.773 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁷³ En <<http://www.facebook.com/pages/El-final-de-Lost-no-existe-son-los-padres/289077994412>> con 22.834 me gusta [Consulta 24/02/2011]. No disponible.

²⁷⁴ Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/SE%91ORAS-que-en-su-FLASHFORWARD-vieron-el-final-de-PERDIDOS-y-no-lo-cuentan/294724142343>> con 14.848 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁷⁵ En <<http://www.facebook.com/group.php?gid=205590161413>> con 13.158 me gusta [Consulta 24/02/2011].

²⁷⁶ Disponible en <<https://www.facebook.com/pages/Debo-de-ser-la-%C3%BAnica-persona-que-no-ve-LOST/310991606480>> con 465.247 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁷⁷ Disponible en <<http://www.facebook.com/group.php?gid=124980477526638>> con 25.177 me gusta [Consulta 24/02/2011].

²⁷⁸ En <<http://www.facebook.com/group.php?gid=286101536210#!/group.php?gid=286101536210&cv=info>> con 3.180 me gusta [Consulta 24/02/2011]. No disponible

²⁷⁹ Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/Posting-your-eye-as-your-profile-pic-for-the-Lost-finale/120393661328603?ref=mf>> con 1.511 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁸⁰ Disponible en <<http://www.facebook.com/event.php?eid=112564242116408>> con 2.578 asistentes confirmados [Consulta 19/01/2015].

²⁸¹ Disponible en <<http://www.facebook.com/event.php?eid=118338841536464>> con 1.503 asistentes confirmados [Consulta 19/01/2015].

y se encuentran con todos los de *Lost* abrazándose²⁸²; *A little part of me dies, as *Lost* reaches its final episode* ☹²⁸³, o *Ya no vivimos en el 2010 D.C. sino en el año 1 D.L. (después de *Lost*)*²⁸⁴. Así, se pueden señalar tiranteces sobre el final como *El pequeño grupo de elegidos de Jacob que sí entendieron el final de *Lost**²⁸⁵ o *Batallas a muerte entre los partidarios y detractores del final de *Lost**²⁸⁶. Así como *fans* que se animan a continuar con la saga en *Escribamos entre todos la séptima temporada de *Lost**²⁸⁷.

En el caso español, cabe destacar aquellas páginas que se refieren directamente a la emisión en Cuatro. Como ejemplo, aquellos que alardean del madrugón: *Yo vi el final de *LOST* a las 6:30 de la mañana del 24 de mayo de 2010*²⁸⁸. Los que critican su emisión: *Que el humo negro destruya los estudios de Cuatro*²⁸⁹; *Cuatro debería haber dejado a Danko subtítular el último capítulo de *Lost**²⁹⁰. Así como el errado matinal presentado por Ana García Siñeriz²⁹¹: *Colecta para matar a los comentaristas de la Finale de *Lost* en Cuatro*²⁹²; *Comentaristas que no entienden el final de *Lost**²⁹³; *Jack tumbado al lado de un perro*²⁹⁴, o *Gente que tras el último capítulo de *Lost* sólo pregunta por el oso polar*²⁹⁵.

3.4.3.2 Twitter

Al igual que Facebook, Twitter es la otra gran red social más utilizada por los *losties*. Con ello, es usual encontrar cuentas oficiales como *Lost on ABC: "Somewhere in the South Pacific"*²⁹⁶; *Lostpedia: "The official Lostpedia Twitter account. The Lost Encyclopedia hosted by Wikia. We'll be*

²⁸² Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/Se%C3%B1oras-que-van-a-misa-y-se-encuentran-con-todos-los-de-Lost-abraz%C3%A1ndose/131097173572664>> con 6.582 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁸³ Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/A-little-part-of-me-dies-as-LOST-reaches-its-final-episode-/401054658083>> con 2.118 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁸⁴ Disponible en <<http://www.facebook.com/group.php?gid=123481861008609&ref=mf>> con 2.155 miembros [Consulta 24/02/2011].

²⁸⁵ Disponible en <<http://www.facebook.com/group.php?gid=124053780948854>> con 1.672 miembros [Consulta 24/02/2011].

²⁸⁶ Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/Batallas-a-muerte-entre-los-partidarios-y-detractores-del-final-de-Lost/124215704274742>> con 1.296 me gusta [Consulta 24/02/2011]. No disponible.

²⁸⁷ Disponible en <<https://www.facebook.com/pages/ESCRIBAMOS-ENTRE-TODOS-LA-7-TEMPORADA-DE-LOST/133356496674732?ref=mf>> con 1.100 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁸⁸ En <<http://www.facebook.com/group.php?gid=119583034749294&ref=ts>> con 5.333 [Consulta 25/02/2011]. No disponible.

²⁸⁹ En <<http://www.facebook.com/group.php?gid=123315907691210&ref=ts>> con 3.973 miembros [Consulta 24/02/2011]. No disponible.

²⁹⁰ Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/Cuatro-deber%C3%ADa-haber-dejado-a-Danko-subtitar-el-%C3%BAltimo-cap%C3%ADulo-de-LOST/124153124272793?ref=mf&v=wall>> con 2.876 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁹¹ A las ocho de la mañana, y tras la emisión de *The End*, Ana García Siñeriz dirige una tertulia especial *Perdidos* en el programa *El Matinal*. Tras pedir disculpas por los errores técnicos, se vuelven a emitir las imágenes finales con un Jack moribundo. Una de las primeras sentencias de la presentadora fue justamente "esta imagen insólita de Jack, el actor Mathew Fox, tumbado, caído, al lado de un perro". A esto hay que añadir que una de las periodistas invitadas, Elena Moreno, afirma que todo era una ensoñación de Jack ya que todos estaban muertos. La errada interpretación de la periodista eclipsa otras críticas que estaban compartidas por otros muchos seguidores, como la falta de respuestas. Así, el hecho de que Siñeriz y su compañero Daniel Serrano pusieran como ejemplo de enigma irresoluto la presencia de los osos polares en la Isla, terminan de desatar la sátira en la red social.

²⁹² Disponible en <<https://www.facebook.com/pages/Colecta-para-matar-a-los-comentaristas-de-la-Finale-de-Lost-en-Cuatro/125602097458088?ref=ts>> con 2.444 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁹³ En <<http://www.facebook.com/pages/Comentaristas-de-Cuatro-que-no-entienden-el-final-de-Lost/121532574546997>> con 1.153 me gusta [Consulta 24/02/2011]. No disponible.

²⁹⁴ Disponible en <<http://www.facebook.com/pages/Jack-tumbado-al-lado-de-un-perro/110410535671059?ref=mf>> con 1.760 me gusta [Consulta 19/01/2015].

²⁹⁵ En <<http://www.facebook.com/group.php?gid=121998917832629&ref=mf>> con 1.265 miembros [Consulta 24/02/2011]. No disponible.

²⁹⁶ Disponible en <https://twitter.com/Lost_on_ABC> con 78K followers [Consulta 20/01/2015].

*your constant*²⁹⁷; *Jay and Jack: "Official Twitter of The Lost Podcast"*²⁹⁸, o *DarkUFO: "The largest Lost Fan site on the net"*²⁹⁹.

No se puede olvidar que dos de los creadores también formaban parte de la comunidad de Twitter por aquel entonces. Damon Lindelof y Carlton Cuse³⁰⁰ buscan otro medio más para acercarse al público contando información y anécdotas. De esta forma, los seguidores podían leer como el 4 de mayo Cuse y Lindelof publican en su cuenta de Twitter "We're done. Amen"³⁰¹ o, cómo al día siguiente, Lindelof afirma: "I know it probably doesn't help, but I'm depressed today, too"³⁰². Aunque habrá que esperar al día 24 de ese mismo mes a las despedidas oficiales. En este caso, Lindelof con un "Remember. Let go. Move on. I will miss it more than I can ever say"³⁰³; mientras que Carlton Cuse opta por: "Enjoy tonight. And thanks for all your love and support for the last six years. You've lifted us up"³⁰⁴.

Además, Twitter fue uno de los espacios más utilizados para comentar en directo el final de *Perdidos*, hasta el punto de que los *hashtag*³⁰⁵ de *#lost* y *#lostfinale* se colocan como tendencia en buena parte de los países del mundo, también en España³⁰⁶. Un final frenético que no siempre cuenta con la mejor cara de los seguidores. Así, el propio Lindelof publica el *ranking* de los comentarios más impactantes de los *followers*³⁰⁷ descontentos con *The End*³⁰⁸: "Hey tío! En vez de estar de mochilero por Europa o lo que coño estés haciendo, ¿qué tal si me devuelves seis años de mi vida?"; "Mi primer 'tweet'. He abierto esta cuenta sólo para hacerte saber lo decepcionado que estoy contigo"; "¿Todavía nadie te ha acusado de ser un terrorista emocional? Y aprende estas palabras: Conclusión y explicaciones reales"; "Eres un sucio mentiroso. Nunca lo supiste, te lo inventaste todo, nos has traicionado. Me has traicionado y espero que te pudras, hijo de puta"; "Apesta. Por favor, no arruines *Star Trek* terminándola en el purgatorio de Klingon".

²⁹⁷ Disponible en <<https://twitter.com/lostpedia>> con 16,8K followers [Consulta 20/01/2015].

²⁹⁸ Disponible en <<https://twitter.com/jayandjack>> con 12,7K followers [Consulta 20/01/2015].

²⁹⁹ Disponible en <<https://twitter.com/DarkUFO>> con 10,6K followers [Consulta 20/01/2015].

³⁰⁰ Lindelof <<https://twitter.com/#!/DamonLindelof>> en el que en su presentación podía leerse "Yeah, I'm one of the idiots behind LOST. And no, I don't understand it either" 123K followers [Consulta 16/05/2011] No disponible. Cuse <<https://twitter.com/#!/CarltonCuse>> con la siguiente descripción: "I met the Polar Bear when I was working on LOST. Now he just hangs out at my house" y 63K followers [Consulta 16/05/2011] No disponible.

³⁰¹ Disponible en <<https://twitter.com/#!/CarltonCuse/status/13340867974>> [Consulta 20/01/2015]. y <<https://twitter.com/#!/DamonLindelof/status/13340867436>> [Consulta 16/05/2011] No disponible.

³⁰² En <<https://twitter.com/#!/DamonLindelof/status/13437898742>> [Consulta 16/05/2011] No disponible.

³⁰³ En <<https://twitter.com/#!/DamonLindelof/status/14609826836>> [Consulta 16/05/2011] No disponible.

³⁰⁴ Disponible en <<https://twitter.com/#!/CarltonCuse/status/14587239663>> [Consulta 20/01/2015]

³⁰⁵ GLOSARIO: *HASHTAG*: Palabra o frase antecedita de una almohadilla (#). Es una etiqueta usada para organizar temáticas en portales como Twitter.

³⁰⁶ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Diario Vasco, 2010.

³⁰⁷ GLOSARIO: *FOLLOWERS*: En Twitter, seguidor. Aquel usuario que se suscribe a otra cuenta con el fin de recibir sus *tweets* -mensajes de hasta 140 caracteres-.

³⁰⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Europa Press, 2010.

Si bien no todas las reacciones son negativas. Un año después de *The End*, los *losties* lanzan su propio homenaje en Twitter. Así, Lindelof pregunta a los usuarios por un *hashtag* en el que agrupar los comentarios en este *microblogging*³⁰⁹: "Okay, folks. Anniversary of the end is tomorrow. Hashtag suggestions?"³¹⁰. Finalmente, el día 23 apuesta por *#WeHaveToGoBack*: "When I say I have no regrets, I'm not being entirely truthful. Sigh. That beard. That accursed beard"³¹¹ y "For all you castaways - 815 flies forever. Sixteen tons and I got Lost. This May 23, I raise my forty to those gone, but never forgotten"³¹². Por su parte, Cuse agradece el calor de la gente durante el 23 y el 24 de mayo: "Thank you, all of you, for all your love today on our one year finale anniversary. It's really awesome"³¹³. En el caso de Twitter España, *Perdidos* también llega a ser *Trending Topic*³¹⁴ bajo el *hashtag* de *#missinglost* y *#lost*³¹⁵.

3.4.4 Más allá de la red

Pero los seguidores de la creación de Abrams y Lindelof también se mueven más allá de la red. Al detenerse en los puntos de encuentro que crean los *losties* en el Estado español podemos encontrar ciertos ejemplos llamativos. Así, cuentan con su propia estación de la Iniciativa DHARMA en Barcelona: *Bharma* <www.bharma.com>. En este caso no funciona como terminal médica, ni de telecomunicaciones, ni de estudios zoológicos o parapsicológicos: *Bharma* es un bar, pero no un bar cualquiera: está pensado como todo un homenaje a la serie y a sus seguidores, convirtiéndose en el primer mesón temático de la Ciudad Condal. El local, emplazado en Poblenou, está dirigido por Rafa García y se yergue como uno de los principales puntos de encuentro de los fanáticos de *Perdidos*. Punto de encuentro para seguir las aventuras de los isleños, hasta el punto de que funcionan con pases los fines de semana. Así, las conversaciones se pueden aderezar degustando platos combinados y bocadillos con nombres de los principales personajes de la serie, con una cerveza *Bharma* para acompañar. Todo ello en una estancia ambientada en el mundo creado por J.J. Abrams, con la cola del avión, los 'números', la escotilla y otros iconos

³⁰⁹ GLOSARIO: MICROBLOGGING: Servicio para enviar y publicar breves mensajes de forma rápida e instantánea, siendo especialmente conocido el portal de Twitter.

³¹⁰ En <<https://twitter.com/#!/DamonLindelof/status/72403275806277632>> [Consulta 12/05/2010] No disponible.

³¹¹ En <<https://twitter.com/#!/DamonLindelof/status/72704414682587136>> [Consulta 25/05/2010] No disponible.

³¹² En <<https://twitter.com/#!/DamonLindelof/status/72661425084051456>> [Consulta 25/05/2010] No disponible.

³¹³ Disponible en: <<https://twitter.com/#!/CarltonCuse/status/72788760433135617>> [Consulta 20/01/2015].

³¹⁴ GLOSARIO: TRENDING TOPIC: Temas de tendencia marcados mediante palabras o frases repetidas en Twitter tras un *hashtag*.

³¹⁵ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Público, 2011.

míticos de la serie, incluyendo los susurros que los supervivientes soportan en la selva o el enigmático humo negro³¹⁶.

Pero este no es el único punto de encuentro que tienen los *losties*. El blog Lostzilla también organiza varias '*lostkhanas*'. La primera de ellas, el 24 de Mayo de 2008 en el Parque del Retiro en Madrid³¹⁷. El evento celebra el final de la cuarta temporada a base de convertir este espacio en una recreación del islote por medio de una *gymkhana*. Doce pruebas para doce grupos con nombre de las estaciones DHARMA conformados por sesenta fanáticos de *Perdidos* que transgreden la red con esta iniciativa. Con otros organizadores, pero con el mismo espíritu, Sevilla se une a la fiebre lostiana con otra *lostkhana* el 22 de mayo de 2010, coincidiendo con el final de la serie.³¹⁸

Aunque tal vez el acto más célebre sea el *Lost Day*, organizado también por la red. Esta vez el lugar seleccionado para despedir por todo lo alto la serie es la Ciudad Condal que se convierte en una ínsula llena de Estaciones DHARMA. Así, los *losties* que estudian el Ciclo Formativo de Grado Superior de Producción de Audiovisuales, Radio y Espectáculos de la Escola de Mitjans Audiovisuals (EMA) -con la ayuda de patrocinadores privados- convierten emplazamientos habituales de Barcelona en iconos de la serie: la Casa del Libro se convirtió durante unas horas en La Estación Cisne -con la participación de autores sobre la materia, como Carlos Azaustre -*Pardillos*- o Toni de la Torre -autor del libro *Descifrando los misterios de Perdidos*-, o el citado Bharma -que pasa a ser el Templo-.

3.5 INFILTRADA EN LA CULTURA POPULAR

"End of "Lost": It was all the dog's dream. Watch us"

(Bart escribiendo en la pizarra, *The Simpsons*, 2123: *Judge Me Tender*)

Perdidos es una de esas series que destaca por la constante referencia a otros productos culturales pero, de la misma forma, también ella misma se va insertando en la cultura popular. Se utiliza aquí la expresión *cultura popular* pese a que, como se ha visto, desde la herencia frankfurtiana y de algunas de las perspectivas de los EPCC bien podría llamarse *cultura de masas* o *cultura mercantilizada*. Sea como fuere, Anna Tous resume esta tendencia así: "*Perdidos* se ha convertido en materia de la cultura popular estadounidense, ya que otros programas televisivos hacen referencia a la serie, aparece en cómics, anuncios, en títulos de

³¹⁶ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Domínguez, 2009 y Efe, 2009a.

³¹⁷ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Ossorio, 2008.

³¹⁸ Páginas web de las *lostkhanas*: Lostzilla: Madrid: <<http://www.lostzilla.net/gymkana.htm>> y Sevilla: <<http://lostkhanasevilla.blogspot.com/>>.

canciones de grupos de música, y se comercializan las figuras de algunos de sus protagonistas" (Tous, 2010: 89).

De este modo, los supervivientes se infiltran en la trama de muchos productos culturales a través de referencias a los números de Hurley, a la Escotilla o al argumento, en general. Alusiones, homenajes y parodias en series como *10 Cosas que Odio Sobre Ti* (*10 Things I Hate About You*, ABC, 2009-2010), *Arthur* (PBS, 1996-), *Chuck* (NBC, 2007-2012), *El Show de Cleveland* (*The Cleveland Show*, FOX, 2009-2013), *Flashforward*, *Fringe*, *Kuzko, un emperador en el cole* (*The Emperor's New School*, Disney Channel, 2006-2008), *Padre de Familia* (*Family Guy*, FOX, 1999-2003, 2005-), *South Park*; realidades como *Survivor: Samoa* (CBS, 2009); películas como *¿Hacemos una porno?* (*Zack and Miri Make a Porno*, Kevin Smith, 2008), *Misión Imposible III* o *Monstruoso* (*Coverfield*, Matt Reeves, 2008). Videojuegos como *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008), *Just Cause 2* (Avalanche Studios, Square Enix, 2006), *Sam & Max Season 2 -Episode 2: Moai Better Blues-* (Telltale Games, 2008), *Uncharted 2: El Reino de los Ladrones* (*Uncharted 2: Among Thieves*, Naughty Dog, 2009) o *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). Además de multitud de cómics y anuncios.

Dentro del Estado español también se encuentran guiños en *Aída* (Telecinco, 2005-2014), *Doctor Mateo* (Antena 3, 2009-2011), *Los Serrano* (Telecinco, 2003-2008), programas como *-*, *Crackòvia* (TV3, 2008-), *Cuarto Milenio* (Cuatro, 2005-), *El Hormiguero*, *Qué vida más triste* (Webserie³¹⁹, 2005-2008, La Sexta, 2008-2010). También se pueden encontrar guiños en películas como *La Habitación de Fermat* (Luis Piedrahita y Rodrigo Sopeña, 2007) o en los videos musicales del grupo *Amaral*.

Por último, el fenómeno *lostie* llega a las librerías. Entre las principales publicaciones sobre la teleserie se puede destacar *Descifrando el misterio de Perdidos* de Toni de la Torre (2006); *La Filosofía de Lost* de Sharon M. Kaye (2010); *Lost: Enciclopedia oficial de Perdidos* de Paul Terry y Tara Bennett (2010); *Perdidos: La Filosofía* de Simone Regazzoni (2010); *Perdidos: La Guía Definitiva* de Miguel Pérez y Lluís Alba (2010); o el gran *Todo sobre Perdidos* donde el escritor de ciencia ficción Orson Scott Card (2007) es el encargado de coordinar a especialistas del mundo audiovisual en este variado análisis de las aventuras de los isleños.

³¹⁹GLOSARIO: *WEBSERIE*: Series creadas con el fin de ser divulgadas por medio de la red, así como de los teléfonos móviles.

3.6 LA PRODUCCIÓN DE UNA GRAN ESTRATEGIA NARRATIVA

"Y aquellos que hemos visto y seguido las historias de *Perdidos* somos, creo, mejores personas por haberlo hecho; y lo somos porque nos sentimos más propensos a compartir, de forma que haremos que nuestras culturas y nuestras comunidades sean mejores por haber vivido a través de la experiencia de *Perdidos*. El arte puede ser técnicamente bueno, sin que por eso sea necesariamente bueno para nosotros. Entonces ¿no podemos medir la calidad técnica del arte por su efectividad para transformar o afirmar los valores de una comunidad digna? *Perdidos* es una buena medicina, aunque los médicos que nos la receten no sepan explicarnos cómo funciona exactamente"

(Orson Scott Card)³²⁰

A lo largo del presente capítulo, se analiza el impacto de los movimientos en la industria televisiva a través de *Perdidos*, una producción que representa a la perfección el momento de cambio y esplendor de la TED. A modo de conclusión, se pueden destacar una serie de características que hacen de ella todo un ejemplo de *quality drama* de esta era:

- Representa los esfuerzos de una *network* por recuperar un espacio -y prestigio- del que se había visto despojado debido a la expansión del cable y sus *quality dramas*.
- Esta apuesta arriesgada y fuerte se acerca a Hollywood en recursos humanos y técnicos y, con ello, en costes.
- Toma gran importancia la calidad del equipo creativo. Por ello, J.J. Abrams llena de nombres propios una producción con profesionales que provienen del mundo del cine y la televisión y, sobre todo, que están familiarizados con la ciencia ficción.
- Su pedigrí descansa en la innovación basada, en gran parte, en una narrativa sofisticada.
- Una trama que se subdivide en diferentes formatos y plataformas a través de ARG, novelas, *webisodios*... haciendo de ella una gran experiencia transmedia.
- Esta vertebración transmedia se puede realizar con facilidad gracias a los grandes conglomerados mediáticos que extienden sus ramas por diversos sectores de la comunicación -editoriales, Internet, prensa, radio, televisión, videojuegos...-.
- Todo este esfuerzo se traduce en el aplauso del público y también la crítica.
- Las audiencias tradicionales se disuelven entre la hiperfragmentación del mercado mediático -muchas producciones- y la presencia de Internet y las NTIC -más vías para encontrarlas-. Por ello, se buscan nuevos nichos de audiencia y también novedosas fórmulas de obtener rentabilidad. Es decir, publicitar la serie, fidelizar seguidores, abrir nuevos canales de ingreso -de los DVDs o el Blu-Ray a las bandas sonoras, cobrar o insertar publicidad en el capítulo *online*, *merchandising* de todo tipo...-.
- La ambición del proyecto necesita buscar fórmulas para amortizar los costes y eso lleva a pensar en una mercadotecnia global. El hecho de ser un drama coral con un reparto multicultural, la complejidad de una atractiva trama sobre la que teorizar y, más tarde, toda la estrategia transmedia -como los ARG- facilitan la expansión internacional. Así, *Perdidos* llega a más de 200 países.
- Las estrategias de los productores a través de la complejidad de la trama y los juegos transmedia incentivan la creación de un gran grupo *fandom* alrededor de la teleserie: los *losties*. Un colectivo que consume el *marketing viral* de Abrams y compañía mientras crea su propio submundo a través de blogs, foros, páginas web y redes sociales donde compartir informaciones y teorías. Toda una apuesta por la inteligencia colectiva necesaria para desentrañar los misterios de una Isla que aúna elementos de público generalista y de culto. Pero esto no queda ahí y el movimiento no tarda en realizar todo

³²⁰ Referencia en Bibliografía: Scott Card, 2007: 22.

tipo de textos -imágenes, relatos, videos...- con el fin de ampliar la trama, homenajearla o simplemente parodiarla. Infinidad de contenidos creados que ponen en entredicho los derechos de autor y que acercan aún más este producto cultural a los *prosumidores*.

- *Perdidos* es también el ejemplo de la inmediatez a nivel global. La complejidad narrativa se entremezcla con el movimiento *fandom* y lleva a una alta proliferación de rumores y *spoilers*. Es decir, se hace necesario acortar los plazos de emisión respecto a los EE.UU.
- Esto hace que, en muchas ocasiones, el visionado llegue por vías no oficiales, como las descargas P2P. Algo también posible por el *boom* de Internet y las NTIC que traen nuevos hábitos de consumo televisivo -en versión original, en otros horarios, a través de diferentes dispositivos...-.
- En definitiva, la *net* dota de nuevas herramientas a la televisión que ya no puede entenderse sin el 2.0. Así, se difumina el modelo de comunicación de Lazarsfeld y esquemas posteriores ya que se amplían los canales y se aproxima la relación entre un lado y el otro de la balanza -se fomenta el *feedback*, el juego y las colaboraciones-. Aún así, los creativos y los productores siguen siendo los reyes de una industria cultural sobre el que mantienen mayoritariamente el control.

En suma, *Perdidos* representa a la perfección los movimientos en el mercado televisivo derivados de la incursión del cable y del impacto de Internet y las NTIC. Algo que la convierte en toda una quimera gracias a la apuesta por el *transmedia storytelling*, en el que el público termina como ejemplo de *prosumidor*. Aún así, aunque el *feedback* entre emisor y receptor aumenta de forma considerable en las últimas décadas, todo este diálogo sigue siendo claramente insuficiente y el receptor continúa en una posición de subordinación derivada de una relación de poder totalmente asimétrica.

Pues *Perdidos* también es un ejemplo de las tensiones entre industria y cultura inherentes a este tipo de productos. Es decir, todo el esfuerzo creativo sigue siendo fruto de la faceta mercantil de unos medios que compiten por obtener los máximos beneficios económicos posibles. Y en este juego, la audiencia no es un interlocutor más sino que oscila entre cliente -suscriptores- y mercancía -para vender a los publicistas-.

Por último, no se debe olvidar que los grandes conglomerados mediáticos también van a mover ficha en el entorno político y social. Por un lado, buscan crear un espacio donde poder desenvolverse alejada de las políticas proteccionistas -al menos de aquellas que interfieran en sus jugadas-. Por otro, sus ramificaciones están tan altamente diversificadas que sus intereses se expanden por diferentes realidades culturales y sociales. En definitiva, no se puede olvidar esa faceta ideológica que busca dar una visión de la realidad acorde con sus intereses. Un aspecto que se va a tratar con más detenimiento en los siguientes capítulos.



La Isla como alegoría Post 11S

Análisis de Perdidos (II)

Ahora toca adentrarse en el corazón de *Perdidos* y releer todos los mensajes en las botellas provenientes de la Isla. Con las categorías establecidas ya en el Análisis de Contenido (AC), se va a realizar un mapeo de ese islote atravesado por los hilos del transmedia. Una exploración que tiene como objetivo detectar y analizar aquellos mensajes que, de forma manifiesta o velada, hagan referencia a valores o ideas culturales, económicas, políticas o sociales del contexto actual marcado por el clima de opinión dominante derivado del 11S -en el sentido de clima de opinión de la Espiral del Silencio de Noelle-Neumann-. Pues no hay que olvidar que, pese a que Fiske tenga razón al reclamar el contexto cultural e ideológico para entender el sentido de los textos comunicativos y culturales, se considera fundamental el estudio del texto -expreso y latente- de las series de la *Tercera Edad Dorada* (TED) al entender que en su interior se encuentran valores y sistemas significativos que no sólo refuerzan sino que encubren ideológicamente a los valores culturales dominantes.

En otras palabras, se van a rastrear, con especial interés, aquellos que se remitan a ese mundo Post 11S que deja a los EE.UU. sumidos en el miedo a otro ataque mientras buscan culpables y soluciones que, en gran medida, van a tender a enaltecer a la seguridad y a castigar derechos y libertades. Pero, ¿puede una ínsula imaginaria guardar en su interior toda esa carga ideológica?, ¿existe realmente un trasfondo alegórico donde se cuele la realidad dentro de la ficción? y, si fuera así, ¿se encuentra bajo la mirada de la ideología dominante? Eso es lo que se va a analizar a lo largo de los dos siguientes capítulos a través del estudio de dos grandes dimensiones: *la cultura del miedo* y *el conservadurismo*.

Aunque, antes de adentrarse en el corazón del islote, cabe detenerse a recordar las dificultades y limitaciones inherentes a un estudio textual. La primera, la inseparable sombra de la subjetividad. Ya advertía Miguel de Unamuno eso de *no puedo ser objetivo, porque en un ningún caso soy un objeto*. Pese a ello, y aunque es algo a tener en cuenta, las citadas herramientas del A.C. consolidan las bases de imparcialidad necesarias para cimentar este estudio. La segunda vuelve a esa inseparable sombra de la subjetividad pero, en esta ocasión, la de cada uno de los lectores y lectoras. Pues no hay que olvidar que, como ilustra Stuart Hall en su archiconocido *Decoding and Encoding*, los textos culturales son abiertos y

polisémicos, y siempre albergan más de una interpretación posible al receptor -eso sí, con unos límites derivados de una relación de poder asimétrica entre emisor y destinatario-. De nuevo, la metodología va a encauzar este proceso, siempre sin olvidar que otros ojos pueden echar otras miradas. Por último, y de nuevo, la sombra de los creadores. Aquí no se pretende entrar a valorar si estos mensajes se envían con mayor o menor intencionalidad, pues eso sería materia de otro estudio. Pero, aún así, no hay que perder de vista las palabras de Pierre Bourdieu (1997: 118) sobre el universo de la información:

"Poner de manifiesto las imposiciones ocultas a las que están sometidos los periodistas y a las que, a su vez, someten a todos los productores culturales no significa -¿hace falta decirlo?- denunciar a unos responsables, poner en picota a unos culpables. Significa tratar de brindar a unos y a otros una posibilidad de liberarse, mediante la toma de conciencia, del dominio de esos mecanismos y, tal vez, exponer el programa de una acción concertada entre artistas, escritores, científicos y periodistas, que ostentan el (cuasi) monopolio de los instrumentos de difusión".

4.1 LA CULTURA DEL MIEDO EN *PERDIDOS*

"This place is death"

(Charlotte Lewis, 505, *This Place Is Death*)

El ambiente lúgubre que se respira en la mágica Isla de *Perdidos* abre la puerta a la primera dimensión centrada en la observación de la (re)construcción de una atmósfera de miedo en las producciones fantásticas, así como su vínculo con el contexto actual. De hecho, la presencia de lo ominoso en la ficción es un tema que despierta la curiosidad de la comunidad investigadora desde hace décadas. El propio Sigmund Freud abanderó uno de los estudios sobre lo siniestro que, sin ánimo de profundizar en la epistemología del psicoanálisis, se considera de interés para entender este concepto. El austriaco, a partir del pensamiento de E. Jentsch, realiza un análisis etimológico en el que descubre que la contraposición *Unheimlich* -su voz alemana- es justamente *Heimlich*, es decir, lo íntimo, lo secreto, lo familiar. Pero ¿cómo lo familiar puede convertirse en *espantable*, *angustiante*, *espeluznante*? Para el neurólogo, la clave está en que la parte oscura sí es conocida pero fue *reprimida* durante la infancia. A partir de aquí, pasa a un segundo nivel: la ficción.

En este sentido, Freud (1992: 249-250) concluye que un autor tiene capacidad para conducir al lector por el mundo de lo siniestro a su antojo a través de la fantasía. Con ello, puede transformar elementos claramente lúgubres en algo con connotaciones positivas -como la catalepsia en Blancanieves o la resurrección de los muertos en el Antiguo Testamento-. O, por el contrario, es capaz de jugar con la realidad y el suspense para "acrecentar y multiplicar lo ominoso mucho más allá de lo que es posible en el vivenciar, haciendo que ocurran cosas que no se experimentarían -o muy raramente- en la realidad

efectiva". Es decir, (op. cit.) "nos descubre entonces en nuestras supersticiones, que creíamos superadas; nos engaña, pues habiéndonos prometido la realidad cotidiana se sale de ella".

El análisis del austriaco revela la importancia de acercarse a aquellos elementos, ilusorios o verdaderos, que despierten miedos profundos en el lector de ficción. Especialmente aquellos temores que, de forma (in)consciente, son compartidos por el conjunto social y se configuran como un aspecto más de la idiosincrasia colectiva. Llegados a este punto, se antoja casi obligatorio mirar hacia el contexto actual, en dirección a aquellos atentados emitidos en directo de aquel martes de septiembre. La envergadura del ataque se magnifica con la carga simbólica de una retransmisión que hace que el gigante americano (re)viva viejos horrores. Todo ello, en un país en el que "nunca se acaba de saber dónde termina la calle y empieza el cine" (Verdú, 1996: 77) y que lleva a que muchas de las sombras rememoradas provengan precisamente del mundo de fantasía. A este respecto, y también desde el psicoanálisis, es interesante señalar el estudio de Slavoj Žižek (2005: 21). El eslovaco incorpora el concepto lacaniano *atravesar la fantasía* para explicar que la realidad está estructurada y sostenida por la imaginación. Más aún, la primera linda con la segunda con lo que, en ocasiones, es difícil discernir cuánto hay de una dentro de la otra. De ahí esa impresión de haber asistido a la caída de las Torres Gemelas con anterioridad (op. cit.: 19):

"Y lo que sucedió el 11 de septiembre fue que esa aparición fantasmática entró en nuestra realidad. No se trata de que la realidad entrara en nuestra imagen: la imagen entró y rompió en pedazos nuestra realidad (es decir, las coordenadas simbólicas que determinan nuestra experiencia de la realidad). El hecho de que, tras el 11 de septiembre, se pospusiera (o incluso suprimiera) el estreno de muchas superproducciones con escenas que guardaban cierto parecido con el derrumbe del World Trade Center, debería leerse como la "represión" del sustrato fantasmático responsable del impacto del suceso. Por supuesto, lo interesante no es jugar un juego pseudo-posmoderno en el que se reduzca el derrumbe del World Trade Center a un mero espectáculo para los medios de comunicación, leerlo como la versión en catástrofe de las películas como *snuff*, la pregunta que deberíamos habernos hecho mientras veíamos la televisión el 11 de septiembre es simplemente: ¿Dónde he visto ya eso una y otra vez?"

En consecuencia, la mezcla entre ficción y realidad hace germinar la semilla del miedo justamente en el titán sobre el que descansa la producción de una notable parte de la industria cultural mundial. De ahí que en una comunidad tan acostumbrada a la sensación de alarma las consecuencias no se hagan esperar. Es decir, cine y televisión trasladan un sentimiento de inquietud que vuelve al ambiente de la *Guerra Fría*. Paulatinamente, este género se enfanga con un imaginario que respira en la teoría de la conspiración. De forma más o menos explícita, las tramas se cargan de la obsesión a un ataque terrorista con la consecuente estrategia de defensa a través del espionaje (Cascajosa, 2005a, Frezza, 2009). En suma, la ficción se contagia de aflicción, "en la imagen del sol negro, del velo de tristeza

con el que la naturaleza se revela con respecto al yo lastrado de la melancolía, estas películas encuentran un nexo común con la historieta superheroica" (Pintor, 2009). Pues, "el gusto del público norteamericano en el terreno del entretenimiento se ha alejado de la realidad para caer en los anhelantes brazos de lo metafórico y lo mítico". Por ello, entender el contexto de series como *Perdidos* es fundamental dado que lo que se busca en ellas es justamente "significado" (Wright, 2007: 82-83).

Por tanto, esta primera dimensión estudia la presencia de elementos que contribuyen a erigir un clima de miedo en *Perdidos*. Una sensación de alerta y angustia que se construye a través de cuatro categorías ligadas a la sensación de incertidumbre, la hostilidad de un enemigo que se mueve entre las sombras y la angustia devenida de la sensación de vulnerabilidad constante -y sus consecuencias-. Todo ello mediante las cuatro variables que se pasan a analizar en detalle a continuación:

- La construcción espacio-temporal por medio de diversas técnicas narrativas -*Flashback*, *Flashforward*, *Flashsideway*, saltos en el tiempo- como juego para crear incertidumbre.
- La función de la magia en la trama -a través de elementos sobrenaturales, de la inevitabilidad del destino, la presencia de cultos o la apuesta por la ultra-tecnología- que ayuden a construir un espacio amenazante sin salida.
- La presencia de un enemigo incierto que ocupa el papel de antagonista de los personajes principales. Se presta especial atención a los elementos maniqueos y de estereotipos que configuran la hostilidad del villano.
- La representación del uso violencia dentro y fuera del grupo. Una forma de entender cómo se reacciona a este ambiente siniestro -su uso, su justificación-.

4.1.1 Acerca del Espacio y el Tiempo

La complejidad narrativa es una de las señas de identidad del universo de J.J. Abrams, en general, y de *Perdidos*, en particular. Una baza que hace de ella todo un ejemplo de *marketing viral*. Ahora bien, el laberinto construido a base de desordenes espacio-temporales no sólo sirve para crear adicción entre los seguidores de la trama, también se presenta como engranaje de la incertidumbre entre los supervivientes y los espectadores. Para analizar una trama que roza la paranoia hay que detenerse en el estudio de las técnicas utilizadas y su consecuente impacto en el ambiente del miedo. En la siguiente tabla (12) se recoge precisamente la presencia de los *flashback*, *flashforward*, saltos en el tiempo y los *flashsideway* por temporada.

TABLA12: ESPACIO/TIEMPO: FLASHBACK, FLASHFORWARD, FLASHSIDEWAY Y SALTOS EN EL TIEMPO TEMPORADA/EPISODIO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1																									
2																									
3																									
4					C																				
5	B	B	B	B	B				B	F															
6	F																								

FLASHBACK (B) FLASHFORWARD(F) B + F FLASHSIDEWAY (S) SALTOS +B/F/S

Leyenda: B Flashback C Saltos consciencia F Flashforward S Flashsideway
Tabla nº12: Elaboración propia

4.1.1.1 Flashback y Flashforward

Flashback

Durante los tres primeros años de *Perdidos*, los capítulos se articulan en torno al uso de la analepsis. Las escenas retrospectivas se antojan fundamentales para dotar de ritmo a una serie en la que, durante la primera entrega, apenas se narran los primeros 44 días transcurridos en la Isla. El *tempo* se aviva al mostrar piezas del puzzle que configura las vivencias del reparto coral pues, siempre por algún suceso que actúa como detonante, los supervivientes van recordando un pasado -normalmente convulso y triste- que (re)construye una enigmática aureola alrededor de los protagonistas. Así, como subraya Anna Tous (2010: 92-93), es una herramienta que desvela paulatinamente que el islote "es más de lo que parece" ya que, al igual que ocurre en *Twin Peaks*, se articula desde la dicotomía entre "una 'dialéctica entre el ser y el parecer', y entre la realidad y la realidad subyacente. En las citadas aventuras en la ínsula los personajes intentan mostrar su superficie, en los *flashback* se relata cómo son en realidad. Se da un juego constante con el mundo sobrenatural".

En definitiva, los pasajeros del vuelo 815 se ven encerrados en un ambiente mágico entre un puñado de extraños. Por consiguiente, esta técnica ayuda a mostrar una vida anterior primordial para comprender el comportamiento de cada superviviente y dilucidar sus intenciones. Esto es, desvelar que Hurley es perseguido por unos números malditos que lo ayudan a convertirse en millonario o que Locke recupera la movilidad de sus piernas tras el accidente. Es decir, se profundiza en los personajes y, con ello, la construcción parte del sentimiento de arrepentimiento y dolor que los liga a una búsqueda constante de redención. Cambios de identidad que muestran un pasado que "no deja de ser un síntoma de los problemas, dilemas y pesadillas que atormentan en el presente" y que han de enfrentar "a través de su superación o realizando una hazaña que permita justificar un mérito que borre cierto daño acometido en el pasado" (Gómez, 2013: 96). Pues la narración de *Perdidos*

"construye una clásica cuestión filosófica: el problema de la libertad y el determinismo" ya que la Isla actúa como (Girard y Meulemans, 2010: 84):

"un dispositivo artificioso que permite a los escritores y espectadores preguntarse: ¿Qué tan libres somos para reinventarnos cuando lo único que queda de nuestro pasado es el recuerdo de nuestras acciones y elecciones? Perdidos en la isla, pero a la vez liberados por ella, ¿podemos escapar de la tiranía de los recuerdos?"

Mediante el *flashback* también se facilitan las claves para mapear las múltiples conexiones entre los personajes. A modo de una versión turbadora de la hipótesis planteada por Frigyes Karinthy de los *seis grados de separación*, el espectador asiste a infinitos lazos entre los sobrevivientes³²¹. Coincidencias personales que se acentúan con la repetición de ciertos elementos, como es el caso de los números 4, 8, 15, 16, 23, 42 que aparecen reiteradamente en la trama³²², el de los osos polares -en comics, peluches, pinturas-, las barritas Apollo,... En definitiva, reiteraciones que van conformando el Universo *lostie*.

Flashforwards

Durante el cierre de la tercera temporada, los creadores sorprenden con la combinación de un brillante *cliffhanger* y la introducción del primer *flashforward*. Es necesario recalcar que los espectadores asisten a lo que se supone va a ser una analepsis más de la serie. De repente, un abandonado Jack suplica a su compañera regresar con su "*We have to go back, Kate*" (322 *Through the Looking Glass*)³²³. ¿Regresar a dónde? Por primera vez, se desvela que ciertos pasajeros logran escapar del islote y, además, parece que el médico está desesperado por volver. "Ese Jack no era el Jack de antes de la isla, sino alguien en quien irremisiblemente iba a convertirse en los próximos episodios. Y nosotros íbamos a asistir sin punto de retorno a ese tránsito. Ésa es *la angustia del flashforward*" (Bort Gual, 2011: 54).

A partir de aquí, esta técnica sirve para explorar un futuro en el que ciertos personajes viven ya fuera de la ínsula, conocidos como *los seis de Oceanic*, aunque ninguno de ellos parece ser especialmente feliz. En general, este movimiento de prospección "fue, en su momento, la más innovadora a nivel de estructura" (Pérez y Alba, 2010: 204) pero aporta las mismas características que su predecesora. En primer lugar, ambas distorsionan

³²¹ Por poner tan solo algunos ejemplos en cadena: se desvela que Locke trabaja en una fábrica de la que Hurley es máximo accionista; Hurley escucha por primera vez los llamados números malditos en el psiquiátrico donde también es paciente Libby; Libby conoce a Desmond en una cafetería y decide regalarle su barco con el que llega a la Isla; en ella vive un tiempo en la Escotilla con Kelvin Inman (Clancy Brown); Kelvin coincide con Sayid durante la Guerra del Golfo y lo convierte en torturador; Sayid también coincide allí con el padre de Kate; Kate ayuda a Cassidy Phillips (Kim Dickens), madre de la hija de Sawyer; Sawyer charla con el padre de Jack en un bar; Jack descubre que es hermanastro de Claire; Claire llega a la ínsula por la insistencia de un vidente, un hombre que Eko visita cuando está constatando un milagro en Australia; Eko encuentra muerto a su hermano en el islote, en una avioneta que portaba droga que parece perseguir a Charlie; Charlie salva a Nadia, pareja de Sayid, de un robo; Nadia es visitada por Locke para un trabajo de fontanería; el padre de Locke es el mismo que estafa y provoca la tragedia de los padres de Sawyer; y un largo etcétera.

³²² Por ejemplo, la lotería que convierte a Hurley en millonario; la inscripción en la entrada de la Estación Cisne; o la clave a introducir en el ordenador de la misma. Su suma, 108, también son los minutos para introducir los *números* en la Estación Cisne o los grados con los que se debe apuntar el faro. Por separado -o combinados entre ellos- también están presentes, de ahí que el 23 sea el asiento de Jack o la puerta de embarque.

³²³ Traducción: "¡Tenemos que volver, Kate!"

el tiempo y aumentan el ritmo. Por otro lado, dotan de profundidad a los personajes y se muestra su evolución. Además, las conexiones y reiteraciones, las mentiras y secretos, ayudan a construir un universo complejo fundamental para elevar a la teleserie a una posición de culto y fomentar el movimiento *lostie*.

No obstante, destacar que el uso del *flashforward* no hace olvidar el del *flashback*. Pues la analepsis es una técnica que va a funcionar hasta el final del *quality drama* para presentar nuevos personajes -como Desmond, Juliet, Richard, el equipo del Kahana o las deidades- o seguir profundizando en protagonistas -como en la infancia de Locke-. Llegados a este punto conviene subrayar que la concepción del tiempo mantiene su complejidad hasta el final. Es decir, coexisten diferentes líneas temporales que entremezclan el año 2004 -el del accidente-, con los acontecimientos que viven *los seis de Oceanic* entre 2005 y 2007. Algo que se complica mucho más con los saltos en el tiempo.

4.1.1.2 Saltos de consciencia, brincos en tiempo y físicos sin memoria

Todo comienza en la cuarta temporada con un pequeño avance en *La Constante* (405 *The Constant*)³²⁴, uno de los episodios más brillantes de la serie dirigido por Jack Bender y considerado el mejor capítulo del año 2008 por la revista *Time*³²⁵. En él, se introduce el concepto de salto en el tiempo a modo de *flashbacks* en la consciencia de Desmond³²⁶. En otras palabras, el escocés visita su pasado y lo modifica para poder sobrevivir en su futuro y, de esta forma, abre la puerta al siguiente nivel de complejidad temporal. Con todo, esta técnica mantiene un claro paralelismo con la analepsis ya que, a través de las regresiones, conocemos la vida de Faraday -sus experimentos relativos al espacio-tiempo- así como su historia de amor. Es decir, dota de ritmo a la trama; la complica; da profundidad a los personajes; y permite narrar acontecimientos pasados.

³²⁴ Narra cómo Lapidus, Sayid y Desmond se hacen con un helicóptero para pedir ayuda al carguero Kahana, un mercante apostado cerca del islote. Para ello, siguen unas coordenadas marcadas por el físico del grupo, Daniel Faraday. Durante una turbulencia, Desmond pierde la consciencia y se despierta en 1996 durante un entrenamiento en el Regimiento Real Escocés. Está en el pasado, su pasado, pero también recuerda su futuro. Vuelve a recuperar el conocimiento, ya en el barco, pero no tarda en volver a vivir otra experiencia similar. De nuevo en el ejército, rememora un porvenir en el que sostiene una foto de Penny, su ex pareja, y decide llamarla. Así, entre *flashes* y desmayos, el escocés descubre que, si no consigue detener esta anomalía, fallecerá. A continuación, Faraday recomienda a Desmond que lo busque en la Universidad de Oxford durante una de sus regresiones, y así lo hace. El físico, que por aquel entonces ya realiza experimentos con el espacio-tiempo, le advierte de que debe buscar una constante entre las dos realidades temporales. Siguiendo con las ráfagas, el Desmond de 1996 visita a Penny y le suplica que el 24 de diciembre de 2004 espere su llamada. Cuando despierta, el escocés se apresura a telefonarla, ocho años después de ese mensaje, Penny contesta el teléfono y Desmond deja de tener regresiones. En la Isla, Faraday mira su libreta con una vieja frase escrita para poder recordar, pues tiene problemas de memoria: "If anything goes wrong, Desmond Hume will be my constant" ("Si algo va mal, Desmond será mi constante").

³²⁵ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": El Mundo, 2008.

³²⁶ Un personaje fundamental en este aspecto ya que, tras sobrevivir a la implosión de la Estación Cisne, comienza a tener visiones de la muerte de Charlie, al que salva la vida en numerosas ocasiones. Unas capacidades que lo hacen también trascendental durante la temporada final.

De este modo, los creadores se vuelcan en este mecanismo a lo largo de la quinta entrega cuando superan la teoría la concepción del espacio-tiempo. Así, *Perdidos* se adentra definitivamente en la ciencia ficción al apostar por una realidad capaz de jugar con ambas dimensiones. En consecuencia, se desvela que la Isla puede trasladarse de forma instantánea; transportar a personas al exterior; y, además, condenar a los isleños a visitar diferentes coordenadas de tiempo³²⁷. Por lo tanto, el islote se convierte en una alegoría del paradigma informativo "en la medida que interrumpe nuestra sociedad red con sueños panópticos". Pues, de algún modo, "el saber argumental se (des)organiza y se dispersa renegando cualquier tipo de linealidad, impidiendo que pueda adecuarse a un contenido informativo, todo saber" (García Catalán, 2012: 1111).

Simone Regazzoni (2010: 71) resume la complejidad de esta técnica por medio de una enrevesada escena en la que el Faraday visita la Estación Orquídea. En ella, el espectador asiste a una prolepsis en cuanto a que muestra una escena futura de la vida del físico, pero, a la vez, también analepsis ya que Faraday está en un pasado anterior a su propio nacimiento. Por todo ello, "ahora están viendo una escena futura, *flashforward*, porque Faraday no llega aún allí", pues el personaje "que conoceréis al final de la quinta temporada y que llega en un bote de goma no experimenta aún lo que estamos viendo ahora, todavía no ha estado en 1977". Así, concluye que es tanto *flashback* como *flashforward* "porque sucedió en el 77 pero no para Faraday. Es la compleja naturaleza de todo esto".

Como ocurre en *La Constante*, los saltos en el tiempo recogen las particularidades formales de la analepsis. Su singularidad es que los acontecimientos pasados no rompen con la continuidad narrativa ya que se mantiene el reparto habitual sólo que introducido en una nueva época. Por ello, los supervivientes se inmiscuyen en la enigmática Iniciativa DHARMA y trasladan al espectador, de primera mano, su *modus vivendi*, sus experimentos, así como su relación con los entonces llamados *hostiles*. Y, por lo tanto, dan respuestas a cuestiones que se arrastran desde el inicio del serial, a la par que lanzan preguntas renovadas. Una forma más de alimentar el cosmos de teorías sobre la trama.

³²⁷ Todo comienza cuando Ben hace girar una rueda en el subsuelo de la Estación la Orquídea, la Isla desaparece de la vista de los seis supervivientes que logran salir en helicóptero de ella. ¿La explicación? Ben acaba de mover el islote e, instantáneamente, reaparece en el desierto del Sáhara. Simultáneamente, un *flash* cegador hace que Charlotte, Faraday, Jin, Juliet, Locke, Miles y Sawyer comiencen a trasladarse en el tiempo. Por medio de estos saltos, recorren la historia de la Isla llegando incluso a revivir ciertas escenas pasadas o a interactuar con los nativos años atrás –aunque siempre su presente-. No tardan en notar que esos saltos llevan a la muerte, cuando Locke cae en la cuenta que estas anomalías provienen del hecho de que él es el que tenía que haber ocupado el puesto de Ben. Cuando es él el que repite la acción los saltos se detienen pero deja a los supervivientes atrapados en 1974, en plena época de la Iniciativa DHARMA. Un nuevo salto se da con la vuelta de los compañeros que habían conseguido escapar del islote, cuando cuatro de ellos terminan en 1977, reuniéndose con sus compañeros. El último salto se da tras explotar la bomba de hidrógeno, cuando todos acaban de nuevo en su línea temporal original.

4.1.1.3 Preparando la despedida: Los *Flashsideways*

El último recurso llega con la sexta y última temporada. Los creadores de *Perdidos* superan las técnicas narrativas empleadas hasta el momento introduciendo una línea de tiempo alternativa que es denominada por ellos mismos como *flashsideways*. Con ella se superan los conceptos de espacio -¿dónde estoy?- y de tiempo -¿cuándo estoy?- mediante el desarrollo de una dimensión paralela. De ahí que, durante la *premiere*, se descubra una Isla sumergida en el fondo de la mar mientras que el vuelo 815 de Oceanic Airlines llega a su destino. De hecho, los otrora isleños vuelven a encontrarse paulatinamente ,pero ninguno parece capaz de recordar nada de lo vivido y continúan con unas rutinas claramente transformadas tanto en lo personal, como en lo profesional³²⁸. No obstante, todos siguen cargando con los mismos lastres³²⁹. A este respecto, Damon Lindelof explica como "the characters are not aware that there's any timeline other than the one they are in. But if they were to become aware of the parallel worlds, what might they do about it? That becomes a fundamental question"³³⁰. Este papel va a recaer en Desmond, que es el primero en tomar consciencia de dónde se encuentra y el que va a hacer de guía para el resto³³¹.

Es necesario señalar que la dimensión sin Isla se introduce tímidamente en la línea de tiempo principal en dos ocasiones. La primera brecha llega con una Juliet moribunda. En brazos de Sawyer, repite palabras de una conversación que más tarde se va a revelar como parte de uno de los *flashsideway*, aunque por aquel entonces suene incomprensible para supervivientes y espectadores. La segunda ventana la abre Desmond mientras es sometido a una gran carga electromagnética, en la que es capaz de ver esa vida sin islote. Son breves aberturas que ponen sobre la mesa la posibilidad de que su esfuerzo por cambiar el destino del vuelo 815 dé sus frutos, aunque realmente estas escenas están relacionadas con que ambos personajes se encuentran en un estadio cercano a la muerte.

De hecho, en el capítulo final, los creadores dan respuesta al uso de esta nueva técnica desvelando un espacio creado por los supervivientes para reencontrarse más allá de la muerte -que cada uno alcanza a su hora-. De modo que Desmond va logrando que los personajes coincidan con su *constante*, algo que les permite recordar su paso por la Isla y

³²⁸ Así, Jack y Juliet tienen un hijo en común; Sawyer es policía; Locke y Ben trabajan como profesores...

³²⁹ Poner por caso: Charlie enganchado a la droga, Locke frustrado por la parálisis, Jack en pleno luto por la muerte de su padre o Kate como fugitiva.

³³⁰ Declaraciones recogidas en la revista *Wired Magazine*, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Pearlstein, 2010.

³³¹ Pero todo comienza a cambiar cuando Charlie confiesa a Desmond que algo mágico le ocurre durante el vuelo. En un accidente que está a punto de costarle la vida tiene una visión de la aún desconocida Claire y se da cuenta de que está enamorado de ella. Para convencer al escocés de que viven en un mundo irreal arroja el coche a la mar. Mientras se hunden, Charlie apoya su mano en el cristal del vehículo. En este momento, Desmond tiene una visión de su muerte, la mítica escena en la que le advierte de que no es Penny la que viene en el barco. Algo que desata continuos *flashbacks* en su memoria que toman forma cuando se encuentra con su amor, Penny. A partir de ahí, va a ir despertando a los pasajeros del vuelo 815.

tomar consciencia de que esa fue su auténtica vida. En consecuencia, se da la vuelta a uno de los finales teorizados por los seguidores en el que la ínsula se erigía como limbo o purgatorio. Pues, pese a que el islote existe y todo lo vivido por los isleños en ella también, la realidad creada a través de los *flashsideway* construye un plano fantástico basado en una concepción mística de la muerte. Termina así en la línea que marca desde el inicio, "un programa existencialista en el que el camino importa mucho más que el destino final, en este caso el misterio sobre las ocurrencias sobrenaturales en la isla y la razón por la que el avión se estrelló allí" (Cascajosa, 2005a: 176).

En resumen, los cerebros de *Perdidos* dejan de lado la concepción de un universo paralelo apostando por un espacio más espiritual. Este misticismo se decora con parafernalia religiosa al elegir justamente la iglesia como el punto de partida del nuevo viaje y el de despedida de los espectadores. Un camino que guía Christian Shephard -cuyo apellido hace referencia precisamente a un *pastor cristiano*- creando "un no-lugar y un no-tiempo en el que por fin todos se encuentran, precisamente compartiendo lo que la serie más ha fracturado: *la continuidad*" (Bort Gual, 2011: 57). Aunque desde el inicio de la teleserie se puede ver una gran carga de espiritualidad, la temporada final desplaza al miedo por esa sensibilidad hacia la redención y la necesidad de mirar al futuro con una mayor esperanza. Sin duda, una evolución desde el mayor impacto del 11S hacia un escenario algo más relajado.

4.1.1.4 La inevitabilidad del Destino

Los viajeros del vuelo 815 estaban predestinados a acabar en la Isla. A lo largo de la trama se muestra a unos personajes atrapados en innumerables conexiones, elementos repetitivos o acciones que no sólo son imposibles de cambiar sino que ellos mismos provocan. Es decir, el sino se presenta como ineludible y fundamental en el argumento. De ahí que, ya en el episodio piloto, Charlie escriba en sus dedos la palabra *fate* (*destino*) -que más tarde transforma en *late* (*tarde*)-. Esta tímida referencia toma fuerza en una confrontación del libre albedrío con un hado prefijado y se construye especialmente en torno a las técnicas narrativas que se han estudiado hasta el momento.

El predestinado John Locke

El máximo exponente de esta noción es el hombre de fe de la serie: John Locke. Termina en el vuelo 815 cuando ha de regresar de Australia tras no ser admitido en una expedición por omitir su parapleja. Ya entonces se le ve gritar: "*Don't ever tell me what I can't do, ever. This is destiny. This is destiny. This is my destiny. I'm supposed to do this, dammit. Don't tell me what I can't*

do. *Don't tell me what I can't...*"³³² El punto de partida que muestra a una persona superada por su condición y que sueña con un sino diferente³³³. Y precisamente ese destino lo lleva a un islote que le otorga una curación instantánea y milagrosa. A partir de aquí, sigue un camino de misticismo convencido de que la Isla quiere algo de los supervivientes (105 White Rabbit)³³⁴:

"I'm an ordinary man, Jack, meat and potatoes, I live in the real world. I'm not a big believer in magic. But this place is different. It's special [...] Is your white rabbit a hallucination? Probably. But what if everything that happened here, happened for a reason?"

Esta emoción hace que caiga en los trucos de la ínsula y que, estando cara a cara con el *Monstruo*, no sienta terror sino que vea algo hermoso: "*I looked into the eye of the Island, and what I saw was beautiful*" (105 *White Rabbit*)³³⁵. Es decir, Locke sigue el camino de apariciones, intuiciones y revelaciones, convencido de que persigue un *summum bonum*³³⁶. En definitiva su historia se asemeja a la parábola bíblica de Abraham en la que "un hombre que decide, en contra de su deseo y de la razón, seguir ciegamente la orden de Dios que le pide que sacrifique la vida de su hijo". Ambos dan un "salto de fe". Es decir, "Locke salta en la creencia de que ha sido elegido para jugar un papel especial en la isla, e invita al desprecio y a la ridiculización de parte de los otros sobrevivientes por su devoción al botón" (Lee, 2010: 60).

Esta persecución va a hacer que Locke tome medidas extremas, incluso el asesinato, y ello deriva en importantes confrontaciones³³⁷ con otros supervivientes, especialmente con Jack. Mencionar una discusión entre ambos líderes que deja una de las escenas más representativa entre ciencia y fe: el debate sobre si atravesar o no la Escotilla con un Locke que entiende que es parte de su camino (123 *Exodus Part 1*)³³⁷:

³³² Traducción: "Nunca me digas lo que no puedo hacer, nunca. Esto es el destino. Mi destino. Se supone que tengo que hacer esto. ¡Maldita sea! No me digas lo que no puedo hacer..." (104 *Walkabout*).

³³³ Sueña con una vida como la de Norman Croucher "*double amputee, no legs. He climbed to the top of Mt. Everest. Why? It was his destiny*". Traducción: "Amputación doble, no tenía piernas. Pero subió a la cima del Everest. ¿Por qué? Porque era su destino" (104 *Walkabout*).

³³⁴ Traducción: "Soy un hombre ordinario, Jack. De carne y hueso. Vivo en el mundo real. No soy un gran creyente en la magia. Pero este lugar es diferente. Es especial. [...] ¿La alucinación es tu conejo blanco? Probablemente. ¿Pero qué si todo lo que pasó aquí... pasó por alguna razón?"

³³⁵ Traducción: "He mirado al corazón de la Isla y lo que he visto es hermoso"

³³⁶ Justamente esa búsqueda le hace obsesionarse con la Escotilla de la Estación Cisne. Junto a su improvisado pupilo, recorren la Isla siguiendo sus visiones que los lleva a una vieja avioneta y ese descubrimiento causa la muerte de Boone en un trágico accidente. Un Locke desesperado comienza a flaquear y golpea la Escotilla pidiendo respuestas cuando, de repente, se enciende una luz. La señal que necesita para seguir confiando en el islote. Y, con ello, a pensar que la muerte de Boone es una señal para abrirla. Y, por tanto, una vez en ella, no duda en introducir los números en el ordenador cada 108 minutos. A partir de ahí, pese a ciertos momentos de debilidad, continúa con su misión y sigue un mapa pintado en la Estación Cisne y descubre la Estación Perla; persigue su visión para rescatar a Eko de las garras de un oso polar; dinamita el único submarino del islote; asesina a Naomi y divide al grupo oponiéndose al equipo del carguero; e incluso mueve la Isla sacrificando su estancia en ella y volviendo a la parálisis. Conviene subrayar que su imagen extraordinaria del islote deviene, no sólo de la recuperación de la movilidad en sus piernas, si no de sobrevivir a varios intentos de asesinato de forma casi milagrosa, así como de varios sueños y encuentros fantasmales.

³³⁷ Traducción: - **LOCKE (L)**: Pienso que por lo que tú y yo no estamos de acuerdo en muchas ocasiones, Jack, es porque eres un hombre de ciencia. -**JACK (J)**: Sí, ¿y qué eres tú? -**L**: Yo, bueno, soy un hombre de fe. ¿Piensas realmente que todo esto es un accidente? Que nosotros, un grupo de extraños, sobrevivimos con apenas heridas superficiales? ¿Piensas que estamos en este lugar por coincidencia, especialmente en este lugar? Nosotros fuimos traídos aquí por un propósito, por una razón, todos nosotros. Cada uno de

- LOCKE (L): I think that's why you and I don't see eye-to-eye sometimes, Jack, because you're a man of science.
- JACK (J): Yeah, and what does that make you?
- L: Me, well, I'm a man of faith. Do you really think all this is an accident, that we, a group of strangers survived, many of us with just superficial injuries? Do you think we crashed on this place by coincidence... Especially, this place? We were brought here for a purpose, for a reason, all of us. Each one of us was brought here for a reason.
- J: Brought here? And who brought us here, John?
- L: The Island. The Island brought us here. This is no ordinary place, you've seen that, I know you have. But the Island chose you, too, Jack. It's destiny.
- J: Did you talk with Boone about destiny, John?
- L: Boone was a sacrifice that the Island demanded. What happened to him at that plane was a part of a chain of events that led us here, that led us down a path, that led you and me to this day, to right now.
- J: And where does that path end, John?
- L: The path ends at the Hatch. The Hatch, Jack, all of it, all of it happened so that we could open the Hatch.
- J: No, no, we're opening the Hatch so that we can survive.
- L: Survival is all relative, Jack.
- J: I don't believe in destiny.
- L: Yes, you do. You just don't know it yet.

Aunque su carácter místico se mantiene hasta el final, Locke también tiene sus momentos de duda y falta de fe³³⁸. Ahora bien, en estas crisis otros personajes toman su testigo, como sucede con Eko, Desmond o el propio Jack. Pues el médico se acerca paulatinamente a esta concepción de hombre crédulo llegando a obsesionarse con la ínsula³³⁹. De hecho, la trama desvela finalmente el tino de Locke al mostrar que la pseudo-deidad de la Isla, Jacob, había elegido, uno por uno, a todos los supervivientes tocándolos en algún momento de sus vidas. Vidas que observa a través de un faro mágico. La ambición de Jacob por encontrar un candidato para proteger el corazón del islote frente a la de su hermano, su némesis, por salir de ella, va a ser la que mueva el destino de todos los protagonistas.

nosotros fue traído por una razón. -J: ¿Traídos aquí? ¿Y quién nos trajo aquí, John? -L: La Isla. La Isla nos trajo aquí. Este no es un sitio ordinario, tú lo has visto, sé que lo hiciste. Pero la Isla te eligió a ti también. Jack. Es el destino. -J: ¿Hablaste con Boone sobre el destino, John? -L: Boone era el sacrificio que la Isla demandaba. Lo que le ocurrió en la avioneta era parte de una cadena de eventos que nos trajo aquí, que nos condujo al camino, que nos trajo a ti y a mí a este día, hasta justamente ahora. -J: ¿Y dónde termina el camino, John? -L: El camino termina en la Escotilla, La Escotilla, Jack, todo ha ocurrido para pudiéramos abrir la Escotilla. -J: No, no, abrimos la Escotilla para que podamos sobrevivir. -L: Sobrevivir es relativo, Jack. -J: No creo en el destino. -L: Sí lo haces. Simplemente aún no lo sabes.

³³⁸ Como cuando quiere dejar de introducir los números en la Estación Cisne, convencido de que todo es un experimento psicológico de la Iniciativa Dharma: "I thought it was my destiny to get into this place. And someone died... a kid. Because he was stupid enough to believe that I knew what I was talking about. And the night that he died for nothing, I was sitting right up there, all alone, beating my hand bloody against that stupid door, screaming to the heavens asking what I should do. And then a light went on. I thought it was a sign. But it wasn't a sign. Probably just you going to the bathroom". Traducción: "Yo pensaba que mi destino era entrar en este lugar. Pero alguien murió... un joven. Porque él fue lo suficientemente estúpido como para creer que yo sabía lo que decía. Y la noche que él murió por nada. Yo estaba sentado allí arriba, totalmente sólo, golpeando mis manos ensangrentadas contra esa estúpida puerta, gritándole al cielo preguntando qué debía hacer. Y entonces una luz se encendió. Pensé que era una señal. Pero no era una señal, seguramente simplemente eras tú que ibas al baño" (223 *Live Together, Die Alone*).

³³⁹ De hecho en el citado *cliffhanger* del final de la tercera temporada, Jack le explica a Kate que no deja de viajar esperando volver a estrellarse: "Because I want it to crash, Kate. I don't care about anybody else on-board. Every little bump we hit or turbulence, I mean, I, I actually close my eyes, and I pray that I can get back", algo que afirma que es porque "We were not supposed to leave". Traducción: "Quiero que el avión se estrelle, Kate. No me importan los que viajan a bordo. Cada vez que hay un sobresalto o una turbulencia, cierro los ojos y rezo para poder volver". "No estábamos destinados a irnos" (322 *Through the Looking Glass*).

Whatever Happened, Happened

Otra de las características del destino es justamente que es inalterable. Una singularidad que también queda representada en otra gráfica conversación. Cuando Desmond comienza a tener visiones sobre la muerte de Charlie se obceca con salvarle la vida. Pero, una y otra vez, la parca vuelva a llamar a su puerta³⁴⁰. A este respecto, Eloise Hawking le habla sobre la imposibilidad de cambiar el sino (308 *Flashes Before Your Eyes*)³⁴¹:

"Had I warned him about the scaffolding tomorrow he'd be hit by a taxi. If I warned him about the taxi, he'd fall in the shower and break his neck. The universe, unfortunately, has a way of course correcting. That man was supposed to die. That was his path just as it's your path to go to the island. You don't do it because you choose to, Desmond. You do it because you're supposed to".

El hado inmutable queda reflejado a lo largo del serial en diversas ocasiones, especialmente mediante los viajes en el tiempo³⁴². Esto es algo que ya Daniel Faraday advierte durante la tercera entrega con su "*Whatever happened happened*"³⁴³ (508 *LaFleur*). Aunque el físico cambia de opinión tras años investigando *in situ* en la Iniciativa DHARMA, donde llega a la conclusión de que las variables están relacionadas con las decisiones de las personas y con el libre albedrío (514 *The Variable*)³⁴⁴:

"In about four hours, the DHARMA folks at the swan work site they're gonna drill into the ground and accidentally tap into a massive pocket of energy. The result of the release of this energy would be catastrophic. So in order to contain it, they're gonna have to cement the entire area in, like Chernobyl. And this containment -the place they built over it- I believe you called it "the Hatch.". The Swan hatch? Because of this one accident, these people are gonna spend the next 20 years keeping that energy at bay... by pressing a button... a button that your friend Desmond will one day fail to push, and that will cause

³⁴⁰ Además de la muerte de Charlie, hay otras víctimas ligadas a un destino violento. Por ejemplo, Juliet verbaliza que no puede aceptar el trabajo en la Isla a menos que a su ex-marido lo atropelle un autobús, justamente muere de esta forma a los pocos minutos (307 *Not in Portland*); Eloise Hawking explica a Desmond la inevitabilidad del destino cuando un hombre de zapatos rojos fallece bajo unos andamios (308 *Flashes before your eyes*); Nadia perece atropellada justo cuando Jacob toca a Sayid (516 *The Incident*).

³⁴¹ Traducción: "Si le hubiera advertido sobre el andamiaje entonces mañana sería atropellado por un taxi. Si le advierto sobre el taxi, él caería en la bañera y se rompería el cuello. El universo, desafortunadamente, tiene una forma de corregirse. Ese hombre se supone que moriría. Ese era su camino, como el tuyo es ir a la Isla. No lo haces porque lo escoges, Desmond, lo haces porque se supone que tienes que hacerlo".

³⁴² A este respecto, es ilustrativo el caso de un Sayid ya fuera de la Isla que llora la muerte de su esposa. En este momento de debilidad, el líder de *Los Otros* convence al iraquí para que se convierta en su mercenario asesinando a ciertos objetivos bajo la premisa de proteger a los amigos que continúan atrapados en el islote. De esta forma, Sayid se pone a su disposición hasta que descubre que todo es falso y que sólo es un fantoche en otro de sus retorcidos planes. Por esta razón, cuando termina en la época de la Iniciativa DHARMA, se convence de que la forma de cambiar su futuro y revertir toda la sangre vertida es asesinar al aún pequeño Ben. Si bien lo que consigue es justamente lo contrario, ya que actúa como desencadenante de la vida del futuro líder de los nativos. Pues, al disparar al niño, los supervivientes deciden llevarlo a *Los Otros* para que lo curen. Este primer contacto crea un vínculo indispensable para que, en un futuro, se una a su comunidad de la que va a terminar siendo líder. En otras palabras, él es precisamente el que lo coloca en la posición de dominio que más tarde va a utilizar para manipularlo y convertirlo en su asesino particular. Sayid provoca, así, su desafortunado destino.

³⁴³ Traducción: "Lo que pasó, pasó"

³⁴⁴ Traducción: "Dentro de unas cuatro horas, los de DHARMA que trabajan en las obras de El Cisne van a perforar la tierra y a alcanzar accidentalmente una bolsa gigante de energía. El resultado de la liberación de la energía será catastrófico. De modo que, para contenerla, tendrán que cubrir de hormigón toda la zona como en Chernóbil. Y sobre eso construirán una estación que creo que la llamáis El Bunker. El Bunker, El Cisne. Debido a ese tremendo accidente se pasarán los próximos 20 años manteniendo a raya la energía pulsando, pulsando una tecla. Una tecla que tu amigo Desmond dejará un día de pulsar. Eso causará que nuestro vuelo, el 815 de Oceanic, se estrelle en la Isla. Como nuestro avión se estrelló, enviarán un carguero a la Isla. El carguero en el que vine yo, vino Charlotte y todo eso. Esos acontecimientos van a dar comienzo esta misma tarde. Pero nosotros podemos evitarlo. He estudiado física cuántica durante toda mi vida. Siempre surgía lo mismo, una y otra vez... No podemos cambiar el pasado. No podemos. Lo que pasó, pasó, ¿no? Pero luego, finalmente comprendí que había pasado tanto tiempo en las constantes que había olvidado las variables. ¿Y sabes cuales son las variables de esta ecuación? Nosotros. Somos las variables. Personas. Pensamos, razonamos, tomamos decisiones, tenemos libre albedrío... podemos cambiar nuestro destino. Creo que puedo anular la energía. Bajo el cisne, puedo destruirla. Si lo consigo, nunca será construido ese bunker y nuestro avión, nuestro avión aterrizará como estaba previsto: en Los Ángeles".

your plane Oceanic 815 to crash on this Island. And because your plane crashed, a freighter will be sent to this Island, a freighter I was on and Charlotte was on and so forth. This entire chain of events it's gonna start happening this afternoon. But... we can change that. I studied relativistic physics my entire life. One thing emerged over and over can't change the past. Can't do it. Whatever happened, happened. All right? But then I finally realized... I had been spending so much time focused on the constants, I forgot about the variables. [...] We're the variables. People. We think. We reason. We make choices. We have free will. We can change our destiny. I think I can negate that energy under the Swan. I think I can destroy it. If I can, then that hatch will never be built, and your plane... your plane will land, just like it's supposed to, in Los Angeles".

Por lo tanto, la solución es explosionar esa bomba de hidrógeno. Lo que aún no saben los supervivientes es que precisamente ese razonamiento va a llevar al gran ejemplo de que el destino es inalterable. Puesto que esa detonación es la que hace que la gente de DHARMA tenga que construir la Estación Cisne; Estación en la que, años más tarde, Desmond se retrasa al introducir los números y, con ello, provoca el accidente del vuelo 815.

Así mismo, esta inflexibilidad se explica en torno a la vida y muerte de Daniel Faraday. Este personaje crece bajo una estricta educación dirigida por su madre, Eloise Hawking, que lo presiona para que se centre en su carrera como físico. Tras el accidente del vuelo 815, le insiste en que se enrole en el equipo de científicos que va hacia la Isla. Tras un tiempo en ella, Faraday fallece tras un disparo de una mujer durante la época DHARMA. Es la joven Eloise que descubre impactada que acaba de asesinar a su propio hijo. Antes de morir, Faraday apostilla "*You knew, you always knew... you knew this was going to happen, but you sent me here anyway*"³⁴⁵ (514 *The Variable*). El físico se da cuenta de que su progenitora siempre supo que su hijo fallecería en el islote pero lo envía a allí igualmente sólo por proteger la línea del tiempo.

Finalmente, el broche se coloca durante la temporada final al descubrirse que Jacob fue tocando uno por uno a todos los viajeros del vuelo 815 en algún momento de sus vidas. Condenándolos a terminar atrapados en la Isla. Un culmen que complementa toda esa red de interconexiones mágicas que invalidan la libre elección de los personajes. Hagan lo que hagan, parecen predestinados a acabar formando parte del teatro de marionetas de las caprichosas deidades de la ínsula.

4.1.1.5 Corazón turbado

En resumen, las cuatro técnicas narrativas son brillantes recursos que dan ritmo a la serie; facilitan el relato de nuevas historias con los mismos personajes; profundizan en las emociones y vidas de los protagonistas; crean y responden enigmas; así como levantan

³⁴⁵ Traducción: "Lo sabías, siempre lo supiste... sabías que esto iba a pasar y, de todos modos, me enviaste aquí...".

expectación y desconcierto entre los espectadores. Son, en definitiva, parte del espíritu de la serie ya que, como explican Juan Luis Sánchez y Luis Miguel Carmona (2015: 78-79):

"el espectador no sabía lo que iba a encontrar en el capítulo siguiente y, sobre todo, a quién iba a estar dedicado (algunos personajes tenían más interés que otros). Esa disfuncionalidad de espacio-tiempo acababa por romper esquemas televisivos y le hacía tener cada vez más y más fuerza dramática al tiempo que se acumulaban las incógnitas [...] y pistas"

Así, ya con los *flashback*, el espectador se coloca en una posición predominante respecto a los pasajeros del vuelo 815. La cantidad de información que llega a manejar sobre los miembros del grupo es esencial para entender las resoluciones morales y ayudar "a comprender cosas que de otro modo también encontraríamos inexplicable" (Scott Card, 2007: 17-18). Ahora bien, esto no significa que los seguidores posean una visión global de la trama. Todo lo contrario, el equipo de J.J. Abrams sólo brinda los primeros hilos con los que ir tejiendo el gran tapiz en el que se convertirá *Perdidos* y lo hace de una forma caótica y desordenada pues se crea "un programa especialmente peculiar al que múltiples visionados añaden capas de nuevos significados" (Cascajosa, 2005b: 6).

Además, con la aportación del *flashforward* se acentúa el engranaje de la incertidumbre. De ahí que el recelo esté presente desde el inicio. Pues, en un primer nivel, aparece la sensación de aprensión de unos individuos encerrados entre desconocidos y cuya única opción de salir adelante es entablar relaciones de confianza con personas que pueden o no ser lo que afirman. En un segundo, se dan a conocer esas vidas turbias ocultas entre secretos y mentiras que continuamente empapan sus vínculos dentro del grupo. Todo ello acentuado por conexiones que entrelazan a unos personajes con otros entre inexplicables elementos sobrenaturales.

Otro aspecto a recalcar es la capacidad del islote de retorcer la concepción de presente, pasado y futuro como fuente de incertidumbre. La Isla, utópica a la par que siniestra, se convierte en una cárcel de acontecimientos. Pues la trama desvela que los supervivientes no sólo no son capaces de cambiar su destino, sino que finalmente son los responsables del mismo, siendo el germen de hechos fundamentales en el futuro. En palabras de Carlton Cuse³⁴⁶:

"Along with that, it felt like there's this incredible theme that we want to explore on the show, the question of destiny versus free will. And it felt like this was this tremendous opportunity to use literal time travel both as an effective narrative tool and also dig into this thematic construct, which as you get to the end of the show feels more and more relevant".

³⁴⁶ Declaraciones recogidas en la revista Wired Magazine, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Pearlstein, 2010.

Para concluir, el *flashsideway* aporta unas características similares a sus predecesoras. Dota de ritmo a la narración; introduce nuevos interrogantes y más complejidad que anima a la teorización, y, de nuevo, crea incertidumbre. Dado que el hecho de que la Isla no exista no parece liberar a unos personajes que siguen perseguidos por las mismas sombras. Por otro lado, se descubre que, ciertamente, el destino es totalmente inamovible y todos los esfuerzos de los protagonistas por escapar de él son inútiles. Cabe señalar que los *flashsideway* son fundamentales para idear un final que supera la trama de la Isla. Se convierten en una excusa para reunir a casi todo el reparto principal y jugar con el famoso concepto de *constante* y, con ello, del amor. Ingredientes potentes en esa apuesta por una despedida puramente emotiva.

Sobre todo, el uso de las coordenadas espacio-temporales sirve para mostrar un universo interconectado que no permite escapar del destino. Construye un espacio sin salida en el que las mentiras y los secretos construyen una brutal sensación de incertidumbre en un entorno ya hostil de por sí. Por todo ello, se puede concluir que el destino forma parte de la argamasa que sostiene los muros de esa prisión que conforma lo siniestro. Así, como se ve a través de la historia de Sayid, se juega con ese sentimiento de angustia provocado por una imposible redención de los pecados de los protagonistas. No es el único personaje, Sun llega a preguntarse si justamente su destino en la Isla es parte de un castigo: "*Do you think all this, all we've been through, do you think we're being punished? Things we did before, the secrets we kept, the lies we told...*" (123 *Exodus*)³⁴⁷. Es decir, se magnifica la sensación carcelaria que ya tiene la propia Isla al no poder escapar de ella dentro o fuera de sus fronteras. Además, cabe señalar que el hecho de construir un ambiente controlado por un orden inapelable y mágico lleva implícito una gran carga de control social. En definitiva, si cualquier intento de lucha por el cambio es totalmente inútil ya que las cartas están echadas desde el inicio, se invita a los miembros de esa comunidad a someterse cómodamente a lo ya existente.

La concepción del tiempo es algo fundamental en los discursos sobre el miedo, en los que se cuelan continuas referencias a pasados mejores y a futuros inciertos. El 20 de Septiembre de 2001, George W. Bush³⁴⁸ da un emotivo discurso ante el Capitolio de los

³⁴⁷ Traducción: "¿Piensas que todo esto, lo que hemos pasado, piensas que estamos siendo castigados? Cosas que hicimos antes, secretos que guardamos, mentiras que contamos".

³⁴⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Bush, 2001-2008 (pp. 72).

EE.UU., una llamada a la ciudadanía sobre el devenir de los acontecimientos tras los atentados. En él se pueden destacar ciertos fragmentos como el señalado a continuación³⁴⁹:

After all that has just passed -all the lives taken, and all the possibilities and hopes that died with them- it is natural to wonder if America's future is one of fear. Some speak of an age of terror. I know there are struggles ahead, and dangers to face. But this country will define our times, not be defined by them. As long as the United States of America is determined and strong, this will not be an age of terror; this will be an age of liberty, here and across the world.

Bush hace referencia a un momento bañado por la incertidumbre y por la sospecha de que vendrán tiempos de terror. Unas palabras de libertad que, sin embargo, encierran al futuro en las barreras del miedo amparado en ese "cualquier pasado fue mejor" y que puede verse reflejado claramente en *Perdidos*. Salvando las distancias, el desosiego de los protagonistas los lleva a hacer cualquier cosa por recuperar unas vidas totalmente infelices³⁵⁰ sólo justificándolo en que los días venideros se ven aún más grises.

4.1.2 Acerca del espacio sin salida

El aséptico accidente de avión en *Perdidos* se convierte en la excusa para encerrar a los supervivientes en un islote mágico. El propio J.J. Abrams acepta dirigir este proyecto pensando en una Isla que superara el mero escenario y se convirtiera en el personaje más misterioso de la trama. Definitivamente, el islote está construido por medio de elementos supranaturales que se envuelven en una fotografía oscurantista y en la música de Michael Giarggino. Una combinación que convierte por momentos al idílico paisaje hawaiano de la ínsula de Ohau en un paraje escabroso sin escape: "las acepciones de lo siniestro desembocan en el miedo: miedo al paso del tiempo, a lo que ocurra, a la destrucción, a la muerte, a lo desconocido, a no saber dónde se está realmente" (Gómez, 2009, 5). Por lo tanto, en este punto conviene detenerse a analizar cómo está representada la fantasía a través de elementos sobrenaturales y místicos que funcionan como motor de lo siniestro en la serie.

³⁴⁹ Traducción propia: "Después de todo lo que acaba de pasar, de todas las vidas quitadas y de todas las posibilidades y esperanzas que murieron con ellas, es natural preguntarse si el futuro de América es el miedo. Algunos hablan de una época de terror. Yo sé que hay luchas por delante y peligros que enfrentar. Pero este país va a definir nuestros tiempos, no va a ser definido por ellos. Siempre y cuando los Estados Unidos de América sean fuertes y determinados, ésta no será una era de terror. Ésta será una época de libertad, aquí y a lo largo del mundo".

³⁵⁰ Recordar que al intentan explotar la bomba Jughead buscan evitar el accidente de avión y, con ello, volver a sus vidas previas. Es decir, Jack llevando a enterrar a su padre en una vida sumida en la obsesión por su esposa y el alcohol; Kate custodiada por la policía para ser juzgada por asesinato en los EE.UU.; Juliet sometida a voluntad de su ex-esposo; Sawyer buscando al desencadenante de la tragedia familiar sediento de venganza...

4.1.2.1 La utopía oscura

Utopía panóptica

Tras el caos devenido del accidente de avión, los pasajeros no tardan en organizarse para pedir ayuda. Pronto descubren que el piloto había modificado el rumbo horas antes del suceso sin poder advertir de la nueva ruta. Una intranquilidad que se acentúa cuando son conscientes de que son incapaces de emitir una señal de socorro. Poco a poco, los supervivientes entienden que tienen que subsistir en un terreno que se torna cada vez más hostil y donde el rescate parece no llegar. Un hecho que se explica cuando descubren que están encerrados en un territorio capaz de desplazarse en el espacio y que se torna invisible a la más sofisticada tecnología. La Isla recupera, así, el concepto de *utopía* de Tomás Moro en pleno mundo globalizado e híper-vigilado. Un *no lugar* que es también un espacio donde una sociedad idealizada se desarrolla al margen del mundo.

Es necesario señalar que la hacen su hogar, al menos, dos comunidades que buscan este objetivo. Así, los fundadores de la Iniciativa DHARMA ven en el mágico islote el terreno ideal para crear todo un complejo dedicado a proyectos de investigación³⁵¹. Su ideología está salpicada por un socialismo utópico que se complementa con un sistema comunal donde los trabajadores son destinados a las diferentes estaciones según sus aptitudes y conviven en los barracones situados en un claro de la Isla. Ya que la dotan de un equipo ultra-tecnológico con el que hacer experimentos de todo tipo, muchas veces al límite de la deontología. Un proyecto que termina en un enfrentamiento directo con los nativos que pasan a tener el control de la ínsula.

A partir de aquí, *Los Otros* toman las riendas de la Isla, aunque comparten esa obsesión con mantener una comunidad invisible. Contrariamente a DHARMA, su sociedad se aleja de la ciencia y se acerca al misticismo en torno a Jacob. Aún así, poseen recursos suficientes para mantener cierto contacto con el mundo exterior, viajes restringidos a algunos privilegiados³⁵². Una característica que los hace vivir en un velado encierro pues Ben se obsesiona con que nadie desee salir del islote.

Justamente esta última visión va a ser la que más se aproxime a la vivencia de los supervivientes del vuelo 815. No sólo no son capaces de escapar de la ínsula, sino que también son continuamente monitorizados. Pues *Los Otros* recopilan información de los

³⁵¹ Como electromagnetismo, espacio-tiempo, parapsicología, psicología o zoología. Recordar también los experimentos relacionados con la Ecuación Valenzetti, aquellos números malditos de Hurley que parecen ser parte de una ecuación que puede salvar al mundo y traer la paz.

³⁵² A través de estas salidas, se recluta gente con un perfil adecuado para adecuarse al grupo. Considerando que las mujeres en el islote mueren durante el embarazo esta labor se antoja fundamental para la continuidad de los nativos.

recién llegados para tener un perfil de su paso por la Isla pero también de su rutina anterior. Para ello, introducen infiltrados en el grupo, se hacen con sus expedientes y los espían desde las cámaras de video-vigilancia de la Iniciativa DHARMA. En otras palabras, se cuelan en sus vidas y en las de sus familiares con el fin de utilizar esa información para catalogarlos -entre *buenos* y *malos*-, controlarlos y manipularlos. Pero no son los únicos, hay que mencionar además que las dos pseudo-deidades también se suman a este juego³⁵³. Una partida en la que los carceleros utilizan a los nuevos isleños como piezas en una lucha de poder. Finalmente, entre engaños y manipulaciones, van siendo manejados por Ben Linus, Charles Widmore, Jacob y también su némesis.

De esta forma, la ultra-tecnología y la magia se entremezclan como elementos de control y miedo. No es la única serie de televisión que va a poner el foco en los pros y los contras de unos avances que pueden ser positivos cuando caen en buenas manos pero también una amenaza cuando son usados para fines oscuros. De nuevo, el contexto del Post 11S se cuele pues toda la sofisticación del los EE.UU. se muestra insuficiente ante unos ataques que utilizan elementos del propio sistema americano. Además, por otro lado, se comienza a mirar con desconfianza a ciertos métodos de control que van desde el correo electrónico, al uso de aviones o de los propios drones.

Mapeando la Isla

Hay que tener en cuenta que la Isla está llena de rincones insólitos que van tomando unos significados u otros. Para empezar, y aún con esperanza de ser rescatados, la playa se convierte en el primer campamento de los pasajeros del centro del avión. A cielo abierto y frente al mar, se sienten seguros. Si bien tienen que resolver el tema de un fuselaje lleno de cadáveres o defenderse de algún que otro ataque de *Los Otros* y de animales perdidos, la costa parece estar lejos del peligro, especialmente de los elementos sobrenaturales. La elección de un espacio despejado como hogar se repite en la gente de DHARMA -y, más tarde, los nativos- que habitan en unos bungalós en un claro. E incluso el mismo Jacob opta por una estatua a la orilla de la mar.

Sin embargo, algo cambia al adentrarse en el interior de la Isla. La maleza, los claros oscuros, mezclados con extraños sonidos hacen que se torne amenazante, salvaje y sombría. Se muestra así su parte siniestra. Pero, ¿cómo se construye la oscuridad del islote perdido por el Pacífico Sur? Al espíritu carcelario hay que sumar ciertos elementos hostiles

³⁵³ Un momento de interés es cuando Jacob muestra a Jack el Faro: una torre en la que, entre fuego y espejos, se puede observar presente y pasado de la vida de los supervivientes. Un descubrimiento que infunda una consecuente sensación de angustia y enfado, no sólo por la violación de su intimidad, sino por la constatación de que todos forman parte de un juego de las deidades.

cuya existencia o presencia escapan a la razón³⁵⁴. Todo ello aderezado con susurros que envuelven a los isleños; visiones espectrales de seres queridos fallecidos o en paradero desconocido; unos números *malditos* que no paran de repetirse una y otra vez; viejos cadáveres, y, además, la lluvia. Este fenómeno meteorológico tan común tiene un comedido dramático que, aderezado con la música de Michael Giacchino, envuelve a los supervivientes en una atmósfera funesta³⁵⁵. Pues, pese a ser un lugar paradisiaco con infinitos recursos "tiene algo que no nos permite confiar en ella" (de la Torre, 2006, 50). Un escenario con un toque mágico en el que la intimidad del islote aparece representada como un bosque artúrico donde los supervivientes pueden perderse, reencontrarse, vivir aventuras o ensoñaciones (Tous, 2010).

Cuando la Isla embauca

Aún con todo, la Isla también posee un lado seductor que despierta la fascinación de algunos de sus habitantes. La Iniciativa DHARMA ya la había elegido como el lugar para su intento de crear una sociedad ideal y *Los Otros* están dispuestos a cualquier cosa por defenderla. Pero si hay un personaje que muestra la fascinación por este entorno es, de nuevo, John Locke³⁵⁶. Baste decir que, antes de su paso por la Isla, era un hombre marcado por la vejatoria relación con su padre, obsesionado con una relación amorosa fallida, humillado por su jefe y sobrepasado por una paraplejía que lo consume. Sin embargo, toda su vida cambia cuando recupera la movilidad en las piernas tras el accidente. Locke se convierte de repente en el cazador que siempre quiso ser y no tarda en aventurarse en un islote que continúa mostrándole su cara más mágica. Una cara que lo enamora y que lo lleva a acercarse progresivamente a la comunidad oriunda. Así, a medida que su nuevo yo se aleja de ese pasado doloroso, se acerca al liderazgo de los nativos. Y, con ello, a realizar todo tipo de actos por mantener a salvo su querida ínsula³⁵⁷. Así las cosas, su amor no tarda

³⁵⁴ Los supervivientes han de huir de una columna de humo negro -el *Monstruo*-; enfrentarse a agresivos osos polares o arañas en masa; así como a nativos hostiles. Una angustia que se acentúa con los incomprensibles escenarios que se esconden en el corazón de la Isla: una escotilla blindada; una avioneta nigeriana llena de droga; un barco mercante del siglo XIX estampado en mitad de la ínsula y cargado de dinamita; estaciones de investigación que acogen extraños experimentos; una vieja cabaña que parece cambiar de lugar, o un templo sagrado con propiedades curativas.

³⁵⁵ Tras el accidente, comienza a llover en el campamento, todos se resguardan menos Locke, que abre los brazos en señal de liberación y con un claro nexo de unión con la naturaleza. Este fenómeno reaparece cuando el *Monstruo* ataca a los supervivientes. Además, Michael le promete a su hijo que irá a buscar a su perro Vincent cuando deje de llover, justo en el instante en el que cesa la lluvia. Un sinfín de momentos ligados a escenas referidas con asesinatos, peleas o miedo que eleva la carga dramática y siniestra del islote.

³⁵⁶ Indiscutiblemente, Locke es el que mejor ilustra los milagros de la Isla, pero hay otros que también conocen su fachada amable. Respecto a las propiedades curativas, Rose ve cómo su cáncer terminal remite, algo que no va a suceder a otros enfermos como Ben o Jack. Otro aspecto de interés es la aparente capacidad de redención mediante misteriosos animales o apariciones fantasmales que actúan como representación de errores pasados. Baste de ejemplo, el jabalí que se cruza con Sawyer o el caballo que ve Kate.

³⁵⁷ Por un lado, Locke se empeña en proteger la Isla y, para ello, dinamita la Estación La Llama y el submarino de *Los Otros* o clava un puñal por la espalda a Naomi para que no avise al carguero de la presencia del islote. Por su parte, Ben también se obsesiona con ella y, por ello, intenta controlar a los nativos manteniéndolos sutilmente presos. Es especial el caso de Juliet a la que llega a decirle que, tras todo lo que hizo por ella, era de su propiedad: "you're mine" (406 *The Other Woman*).

en transformarse en obsesión. Obsesión que hace de él un personaje errático y con cierto aire enajenado y que termina arrastrándolo a la perdición.

Es el caso más significativo pero no el único. Por su parte, Ben traiciona a su propia gente por *Los Otros*, una comunidad de la que acaba líder. Su liderato implica proteger a la Isla del mundo exterior pero también de una vieja rivalidad con un exiliado. De nuevo, un empeño que lo consume y que hace de él un personaje oscuro capaz de asesinar, manipular o torturar por ello. Siempre bajo la sombra de un Jacob que se niega a concederle audiencia. En la misma línea, Jack: el cirujano abandona su postulado de ciencia por una visión cada vez más mística del islote. Una transformación que también lo sume en una nube errante de demencia.

Antes de continuar, cabe señalar que, de alguna forma, los tres personajes son manipulados por esa cara mágica de la ínsula. Una vez más, es Locke el que mejor representa este papel. El cazador termina convencido de que su conexión con la Isla se debe a que está predestinado: cree que es el elegido de Jacob para protegerla. Sin embargo, la mayor parte de sus vivencias muestran ser una mera artimaña del *Hombre de Negro* (MIB) con un fin totalmente contrario: destruirla. No va a ser la única víctima de sus engaños, Ben también cae en las garras de la deidad y termina asesinando a su dios; mientras que Jack se ve atrapado en la guerra entre dos aguas que termina con su vida.

Por último, otro de los aspectos mágicos del islote se relaciona con la conexión con los muertos. En suma, apariciones, susurros y videntes. Este es el don de Miles, nacido en la Isla, y también de Hurley, siempre acechado por la sombra de la esquizofrenia.

4.1.2.2 Cultos

El misticismo espiritual también está presente en la trama de *Perdidos*. Bien sea por medio de conversaciones, elementos simbólicos o personajes, es común la presencia de referencias a diferentes cultos pasados y presentes. Baste de ejemplo: mitos egipcios o griegos; dogmas de los nativos americanos y australianos; así como del catolicismo, el hinduismo, el islamismo, el judaísmo, el protestantismo o el taoísmo. Una apuesta que está relacionada con las continuas alusiones culturales que sirven para desarrollar el juego de la mitología de la serie, hasta el punto de que cuentan con la creación de sus propios dioses isleños.

Mitología

Por una parte, la mitología helena tiene su hueco en *Perdidos*, especialmente en torno a la Iniciativa DHARMA. Baste como muestra: el nombre de la Estación *Hydra*, de la *hacker Persephone* -protagonista de *The Lost Experience*-, el apelativo *Cerberus* -para referirse al

Monstruo- o la marca *Apollo* -las barritas de chocolate.- Su presencia también se encuentra en referencias a los mitos y leyendas. En una de las escenas más emblemáticas, Jacob teje un tapiz con referencias a *La Odisea* de Homero. Precisamente el pseudo-dios se revela como la figura que controla el sino de los protagonistas, en una clara alusión a las Moiras, responsables de hilar el destino de los mortales.

También los mitos egipcios tienen alta presencia en la trama de *Perdidos*, incluso se deja entrever que sus habitantes poblaron la Isla en algún momento de la historia. En su paso dejan infraestructuras como la gigantesca estatua de Tueris, el Faro o el Templo, todos ellos decorados con jeroglíficos. A su vez, Jacob también se relaciona con estas creencias al tejer pictogramas egipcios en su telar o mandar a Hurley custodiar un Anj de madera.

El universo DHARMA: budismo, hinduismo, taoísmo

Por otro lado, la carga espiritual del budismo, el hinduismo y el taoísmo hacen que sean fundamentales, especialmente, en torno a todo el universo DHARMA. Ejemplos de ello: el símbolo filosófico *pa kua* o el tan utilizado saludo de *Namasté*. Además, otras referencias simbólicas se dejan ver en estatuas de buda, la reiterada aparición del número 108, el uso de ciertos elementos fúnebres o el propio nombre del personaje Richard Alpert -un maestro espiritual hinduista conocido como Baba Ram Dass-.

Cristianismo

Uno de los aspectos más interesantes es que la sobrerrepresentación del mundo occidental se repite en la presencia del cristianismo. Esta es, a todas luces, la doctrina con mayor acogida a lo largo de la serie. La reseña más evidente se encuentra en torno a las convicciones religiosas de los personajes³⁵⁸. A este respecto, es interesante detenerse en dos personajes con especial peso simbólico al respecto. Por un lado, Charlie comienza a tener unos sueños en los que debe salvar al pequeño Aaron (William Blanchette) de morir ahogado³⁵⁹. La estrella de rock entiende que es un mensaje para que bautice a Claire y a su hijo, algo que terminan haciendo en manos de Eko por su insistencia³⁶⁰. Además, en la muerte del inglés - una de las más míticas en el universo *Perdidos*- se puede ver una cuidada toma en la que se santigua antes de fallecer ahogado.

³⁵⁸ Son varios los vinculados con la cristiandad de forma directa -declarando su fe-, o indirecta -participando en cultos o misterios-. Bien en su vertiente católica -Charlie, Desmond, Eko, Hurley, Richard- o protestante -Jack o Kate-.

³⁵⁹ Son visiones en las que presencia una escenificación del cuadro *Bautismo de Cristo*, del pintor renacentista Andrea del Verrocchio, en el que los figurantes son representados por supervivientes. En concreto, la madre de Charlie y Claire son ángeles, mientras que Hurley ocupa el papel de Juan Bautista. Todo ello aderezado con una paloma blanca revoloteando a su alrededor.

³⁶⁰ Cabe destacar que es una de las pocas ocasiones en las que se intenta evangelizar directamente.

El otro personaje a destacar es Eko, conocido también como Padre Tunde, que representa la parte más mística. El nigeriano es sacerdote aunque, en un principio, sólo lo es por mero azar³⁶¹, aunque paulatinamente va a abrazar su fe. En la Isla, el destino hace que se encuentre con el cadáver de su hermano Yemi (Adetokumboh M'Cormack). Un acontecimiento que impacta en el falso cura directamente y que lo lleva a construir una iglesia en el islote, un proyecto que abandona por perseguir una serie de sueños premonitorios. Al igual que otros protagonistas, Eko también busca la redención espiritual, algo que simboliza en una vara tallada con diversos escritos de la Biblia³⁶².

Más aún, esta presencia se refuerza mediante iconografía como la Biblia, figuras de la Virgen María, la representación de sacramentos³⁶³ y plegarias³⁶⁴. Se debe agregar que otras referencias son más alegóricas pero igualmente importantes pues inundan la trama³⁶⁵. De igual modo, *Perdidos* incorpora en sus entrañas un dogma central, aunque no exclusivo, del cristianismo: la redención. Esa idea simbolizada por Jesús muriendo en la cruz como salvador de la humanidad ante el dios monoteísta. En este sentido, la Isla se presenta, en un principio, como una cárcel en la que los personajes deben enfrentarse a sus errores pasados en la que tan sólo "cediendo ante el camino marcado y aceptando el castigo de la isla, el superviviente puede ser redimido. Estos personajes ven la isla como el Paraíso convertido en infierno". Pues los protagonistas reflejan angustias y psicopatologías del ser humano hasta llegar a convertirse en pesadillas (Gómez, 2009). Es aquí donde "se percibe una visión religiosa de la serie, que considera a los supervivientes como víctimas de su propia vida. Según esto, Dios utiliza la isla para juzgar a los perdidos en su hora final y darles el castigo que se merecen" (de la Torre, 2006, 52-53). Pues en esta "época marcada por el narcisismo y el individualismo, *Perdidos* recupera el valor de la comunidad y la conciencia de que el hombre necesita ser 'salvado'" (Velasco, 2010).

La construcción de Jacob como dios isleño

Finalmente, cabe señalar cómo el universo *lostie* da un paso más allá al imaginar su propio culto que es construido a partir de una amalgama de religiones³⁶⁶ y protagonizado por dos

³⁶¹ Asume la profesión de Yemi, su hermano muerto, para no terminar arrestado por tráfico de drogas.

³⁶² Entre ellos puede leerse el "Lift your eyes and look north, John, 3:05" -Traducción: "levanta tus ojos y mira al norte, Juan, 3:05"... Una inscripción que va a guiar a John Locke a encontrar una nueva estación de la Iniciativa DHARMA, justamente con la que Locke pierde la fe por la Isla.

³⁶³ Baste de ejemplo, el bautismo de Aaron y Claire (212 *Fire+Water*), bodas protestantes como la de Kate o la de Jack, funerales en la Isla, así como otros actos de la eucaristía como confesiones (107 *The Moth*).

³⁶⁴ Se puede ver rezar a Ben (506 *316*), a Charlie (323 *Though the Looking Glass*), a Desmond (317 *Catch-22*), a Eko (210 *The 23rd Psalm*), a Rose (107 *The Moth*) o a Locke (303 *Further Instructions*).

³⁶⁵ Ejemplo de ello, los nombres de algunos protagonistas como Aaron, Abaddon, Christian, David, Daniel, Ethan Rom (William Maphother), Jacob, James, John, Michael, Sarah, Seth. Además, los títulos de ciertos capítulos -*Éxodo* (123 *Exodus*), *Salmo 23* (210 *The 23rd Psalm*), *Agua+Fuego* (213 *Fire+Water*)-. Así como menciones de personajes bíblicos -Adán y Eva, Dios, Jesucristo o Moisés-.

³⁶⁶ De esta manera, Jacob -nombre bíblico- vive bajo una enorme estatua de Tueris -diosa egipcia de la fertilidad- y pasa sus días dedicándose a su telar -como las Moiras- tejiendo un tapiz en el que se hace referencia a diferentes mitos -el Homero griego o

pseudo-deidades antagónicas. Así, Jacob se caracteriza por su pelo rubio y por estar siempre ataviado con unas sandalias y una túnica blancas, simbolismo que enfatiza la que va a ser su posición en el tablero de juego: el protector de la luz que brota del corazón del la ínsula. En cambio, su hermano, el conocido como MIB, es moreno y viste de negro, capaz de adoptar formas como la columna de humo negro. En este caso, él es el que intenta salir del islote a cualquier precio. En definitiva, una rivalidad ancestral –el antagonismo fraticida se repite en múltiples dogmas como las greco-romanas o el judeocristianismo- que parte de su relación con la mágica Isla.

Su relación con los supervivientes también va a ser completamente distinta. Jacob busca un candidato para cuidar la luz y aboga por el libre albedrío, aunque con matices. Mientras que el MIB interactúa -manipula e, incluso, asesina- constantemente con los supervivientes con el único fin de poder escapar de la ínsula. Y, para ello, debe acabar con la vida de su hermano.

El culto siniestro

La amalgama de religiones que aparecen en *Perdidos* queda representada durante el *flashsideway* que dice adiós a la serie. De nuevo, el cristianismo es la que tiene mayor presencia ya que el escenario elegido es una iglesia pero, en ella, hay presente iconografía de diversos cultos. Una remezcla espiritual que queda simbolizada en una de sus vidrieras³⁶⁷. Así, Jorge Carrión (2011: 171) explica cómo este santuario "quiere ser la suma de todos los templos y de todos los credos, el espacio de la comunión y de la despedida". A este respecto, Simon Regazzoni (2010, 28-29) añade que "*Perdidos* es una polifonía de visiones del mundo que rotan en torno al enigma de la verdad como enigma de la isla". Pues, en general, los dogmas se asocian a conceptos positivos como esperanza, superación o redención.

Sin embargo, a pesar de que la Isla de *Perdidos* se presenta aparentemente como una mezcla de alta espiritualidad, los cultos no tardan en quedar relegados a la pura estética simbólica que cae en cierto aire siniestro. Así, las religiones orientales sirven para crear la imagen de marca de DHARMA, especialmente en torno a su ideología utópica, pero la repetición de elementos también crea cierto desconcierto. Lo mismo ocurre con las referencias a los nativos americanos que, de la mano de Locke³⁶⁸, mezclan rituales con

jeroglíficos egipcios- a la lumbre de una hoguera. En sus momentos más memorables como deidad puede vérselo sumergir a Richard en el agua –bautismo- o dándole de beber vino –comunión- para convertirlo en su eterno mensajero –tal Hermes-.

³⁶⁷ Que encajan el hilal –islamista-, la estrella de David –judía-, el símbolo del mantra Om –hinduista-, la cruz latina –cristiana-, el dharma chakra o rueda del dharma –budista- y el ying y yang –taoísta-.

³⁶⁸ Tras la implosión de la Escotilla, Locke utiliza sus conocimientos sobre las doctrinas de los nativos americanos y construye una cabina de sudación para realizar un ritual de purificación. En ella tiene una visión en la que regresa al aeropuerto guiado por el ya

confusas alucinaciones premonitorias. A su vez, el cristianismo mantiene esa tensión entre la necesidad de redimir los pecados y un camino lleno de elementos mágicos con apariciones fantasmales o sueños anunciadores. Por no hablar del islam que se entremezcla continuamente con escenas violentas e incluso con terrorismo.

Dicho lo anterior, mencionar que su presencia no suele ser motivo de controversia entre ellos. Hay alguna excepción, como la negación de Sayid a incinerar los cadáveres o la insistencia de Charlie y Eko para bautizar a Aaron y a Claire. Pero, en general, se vuelve a apostar por esa aparente multiculturalismo que resurge con fuerza tras los atentados del 11 de Septiembre. De hecho, y pese al movimiento reaccionario contra el islamismo, el discurso de las élites va a ser el contrario aparentemente. Los EE.UU., como esa potencia de libertades, abanderan el discurso de la tolerancia frente a esa construcción del enemigo que quiere imponer sus creencias al resto del mundo. Una imagen que se empieza a potenciar desde el comienzo de la contienda. Volviendo a ese discurso de George W. Bush³⁶⁹ ante el Capitolio³⁷⁰:

"I also want to speak tonight directly to Muslims throughout the world. We respect your faith. It's practiced freely by many millions of Americans, and by millions more in countries that America counts as friends. Its teachings are good and peaceful, and those who commit evil in the name of Allah blaspheme the name of Allah. The terrorists are traitors to their own faith, trying, in effect, to hijack Islam itself. The enemy of America is not our many Muslim friends; it is not our many Arab friends. Our enemy is a radical network of terrorists, and every government that supports them. [...] Americans are asking, why do they hate us? They hate what we see right here in this chamber -a democratically elected government. Their leaders are self-appointed. They hate our freedoms -our freedom of religion, our freedom of speech, our freedom to vote and assemble and disagree with each other. They want to overthrow existing governments in many Muslim countries, such as Egypt, Saudi Arabia, and Jordan. They want to drive Israel out of the Middle East. They want to drive Christians and Jews out of vast regions of Asia and Africa".

Bush equipara a los EE.UU. como el país garante de las libertades del mundo y menciona explícitamente la religiosa. En sus palabras hay sitio también para el islam. Sin

muerto Boone y que sólo termina cuando entiende que Eko está en problemas. Esta visión hace que recupere su voz perdida y que salve a su compañero de un oso polar (303 *Further Instructions*).

³⁶⁹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Bush, 2001-2008 (pp. 69).

³⁷⁰ Traducción propia: " También quiero dirigirme esta noche a los musulmanes de todo el mundo. Nosotros respetamos vuestra fe. Es practicada libremente por millones de americanos y por millones más en países amigos. Sus enseñanzas son buenas y pacíficas y todos los que cometen actos de maldad en nombre de Alá blasfeman el nombre de Alá. Los terroristas son traidores a su propia fe, tratando, de hecho, de secuestrar el islamismo. El enemigo de América no son nuestros numerosos amigos musulmanes. No son nuestros muchos amigos árabes. Nuestro enemigo es una red radical de terroristas y cada Gobierno que les da soporte [...] Los estadounidenses se están preguntando: ¿por qué nos odian? Ellos odian lo que ven justamente aquí, en esta Cámara: un Gobierno elegido democráticamente. Sus dirigentes son autócratas. Nos odian por nuestras libertades: nuestra libertad de religión, nuestra libertad de expresión, nuestra libertad de voto y de reunión y de estar en desacuerdo entre nosotros. Quieren derrocar gobiernos de muchos países musulmanes, como Egipto, Arabia Saudí y Jordania. Quieren expulsar a Israel de Oriente Medio. Quieren expulsar a cristianos y judíos de vastas regiones de Asia y de África".

embargo, a lo largo del discurso³⁷¹ hay un claro dominio del cristianismo, con continuas alusiones a sus dogmas y a su dios³⁷²:

"And, finally, please continue praying for the victims of terror and their families, for those in uniform, and for our great country. Prayer has comforted us in sorrow, and will help strengthen us for the journey ahead. [...] The course of this conflict is not known, yet its outcome is certain. Freedom and fear, justice and cruelty, have always been at war, and we know that God is not neutral between them. Fellow citizens, we'll meet violence with patient justice -assured of the rightness of our cause, and confident of the victories to come. In all that lies before us, may God grant us wisdom, and may He watch over the United States of America".

El Post 11S deja un clima que enaltece el misticismo y que introduce la religión en el corazón de la política y la sociedad estadounidense, dejando fuera del discurso el laicismo y también el ateísmo. Algo que también ocurre en *Perdidos*: las creencias quedan representadas bajo una armonía homogénea que entiende que la fe es absolutamente necesaria -aceptándose incluso la parapsicología-. Sin embargo, no se comprende la ausencia de dogma. De hecho, en la lucha contra ciencia y fe que mantienen Jack y Locke durante buena parte de la trama, sale claramente vencedora la segunda. En resumen, la religión se convierte en un pilar identitario de anejeión social y que se presenta como algo totalmente necesario para la población.

4.1.2.3 Corazón lúgubre

El islote tiene una cara fascinante, es una Isla mágica que porta la luz en su interior. No es de extrañar que haya supervivientes que den todo por proteger una ínsula con unas características extraordinarias que, además, se supone fundamental para evitar la destrucción mundial. Un hecho desdibujado, en parte, por la guerra fratricida sobrehumana que somete a los protagonistas a altas dosis de control y manipulación.

En definitiva, la parte mágica de la Isla fomenta su lado más lúgubre convirtiéndola en un tablero sin salida donde los jugadores son meros títeres de las deidades, manipulados a través de la necesidad de redención de sus pecados pasados y también del terror. De nuevo, una alegoría que emula esa sensación de encierro tras los atentados del 11S, donde el, hasta entonces, inquebrantable suelo estadounidense cede ante el terror y deja a su sociedad a merced del miedo a ese monstruo exterior. Una sensación fomentada, en gran parte, desde discursos de las élites políticas y sociales, así como desde los grandes medios

³⁷¹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Bush, 2001-2008 (pp. 72-73).

³⁷² Traducción propia: "Por último, por favor, continuad rezando por las víctimas del terror y por sus familias, por aquellos con uniforme y por nuestro gran país. La oración nos ha confortado en el dolor y nos ayudará a fortalecernos para los días venideros. [...] El rumbo de este conflicto es desconocido, pero su resultado es certero. Libertad y miedo, justicia y crueldad, siempre han formado parte de la guerra y sabemos que Dios no es neutral. Compañeros compatriotas, nos enfrentaremos a la violencia con sosegada justicia garantizada por nuestra causa ecuaníme y confiando en las victorias que vendrán. Ante la incertidumbre que tenemos por delante, que Dios nos dé sabiduría y que Él vele por los Estados Unidos de América".

de comunicación. Por seguir con el ejemplo del significativo discurso de George W. Bush³⁷³ ante el Capitolio³⁷⁴:

On September the 11th, enemies of freedom committed an act of war against our country. Americans have known wars -but for the past 136 years, they have been wars on foreign soil, except for one Sunday in 1941. Americans have known the casualties of war -but not at the center of a great city on a peaceful morning. Americans have known surprise attacks -but never before on thousands of civilians. All of this was brought upon us in a single day- and night fell on a different world, a world where freedom itself is under attack. [...] Americans are asking: What is expected of us? I ask you to live your lives, and hug your children. I know many citizens have fears tonight, and I ask you to be calm and resolute, even in the face of a continuing threat. I ask you to uphold the values of America, and remember why so many have come here. We are in a fight for our principles, and our first responsibility is to live by them.

En el alegato se hace referencia directa a esa invulnerabilidad estadounidense hasta los ataques del 11S y la incertidumbre que se destapa tras los mismos. Volviendo a *Perdidos*, la Isla está muy marcada por esa inseguridad que se construye, entre otras cosas, a través de elementos mágicos y amenazantes que sumen a los supervivientes en un mundo siniestro donde todo se escapa a su control.

De esta forma, Abrams y su equipo transforman la utopía de Tomás Moro en una pesadilla foucaultiana. Un panóptico en el que "tanto los personajes como los espectadores reconocen que, además de lo siniestro, existe un orden de control, donde lo paradisiaco se convierte en prisión" (Gómez, 2009: 5). En resumen, los supervivientes respiran un espíritu carcelario que, de cuando en cuando, verbalizan en frases como "*This place is death*"³⁷⁵ (505 *This Place Is Death*) pronunciada por Charlotte a las puertas de la muerte o "*We are all dead. every single one of us. And this, this, all this, it's not what you think it is. We're not on an island, we never were. We're in Hell*"³⁷⁶ (609 *Ab Aeterno*) del desesperado Richard.

Por último, las creencias y las religiones forman parte de esa construcción mitológica que alimenta al gran monstruo hipertextual en el que se convierte *Perdidos*. Un misticismo funesto que tiene una doble función. Por un lado, fomentar ese ambiente sin salida del islote jugando con una asfixiante idea de redención. Y, por otro, dotar de espiritualidad a

³⁷³ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Bush, 2001-2008 (pp. 68-71).

³⁷⁴ Traducción propia: "El 11 de Septiembre, enemigos de la libertad cometieron un acto de guerra contra nuestro país. América ha conocido guerras, pero en los últimos 136 años han sido guerras en suelo extranjero, excepto por un domingo de 1941. Los americanos han conocido heridos de guerra, pero no en el centro de una gran ciudad en una pacífica mañana. Los americanos han conocido ataques inesperados, pero nunca antes contra miles de civiles. Todo esto nos llegó en un solo día y la noche cayó sobre un mundo diferente, un mundo en el que la libertad está bajo amenaza. [...] Los americanos se están preguntando: ¿Qué se espera de nosotros? Quiero que vivan sus vidas y abracen a sus hijos. Sé que muchos ciudadanos tienen miedo esta noche y yo les pido que tengan calma y resolución, incluso cuando se enfrentan a una amenaza constante. Les pido que mantengan los valores de América y recuerden por qué tantos han venido a este país. Estamos en lucha por nuestros principios y nuestra primera responsabilidad es vivir acorde a ellos".

³⁷⁵ Traducción: "Este lugar es la muerte"

³⁷⁶ Traducción: "Todos estamos todos muertos, todos y cada uno de nosotros. Y esto, esto, todo esto, no es lo que creéis que es. No estamos en una isla, nunca lo hemos estado. Estamos en el Infierno".

una serie que plantea la fe como uno de los pilares fundamentales para desentrañar los misterios de la Isla y para poder avanzar en esta vida y más allá.

4.1.3 Acerca de la otredad

La tercera categoría parte del enfrentamiento de los supervivientes con el grupo alegóricamente conocido como *Los Otros*. Con ello, se estudia cómo se va dibujando la figura de la otredad³⁷⁷ y, además, cómo esta influye en la (re)construcción de la identidad del grupo en relación a un antagonista. Por otro lado, la gradual derivación de la serie hacia una guerra que enfrenta al *Bien* contra el *Mal* hace interesante el análisis de la representación de los pares absolutos y contrarios –y su consecuente evolución–.

4.1.3.1 Los Otros

El rescate no llega y los pasajeros tienen que empezar a pensar en cómo sobrevivir en un islote aparentemente desierto que pronto deja ver su lado más acerbo. Durante este proceso, no tardan en surgir complicidades entre algunos de los protagonistas que van construyendo el primer núcleo de unión. Un *Nosotros, supervivientes del vuelo 815 de Oceanic* que tiene que lidiar con la búsqueda de recursos básicos, la exploración de la ínsula y los diferentes elementos adversos –apariciones espectrales, el *Monstruo*, osos polares, susurros,...-. Un nivel de cohesión que no tarda en evolucionar.

Nosotros, élite

No hay que olvidar que los recién llegados al islote deben aprender a convivir en una comunidad de extraños, cuyos pasados, mayoritariamente tormentosos, desconocen. Esto da pie a una serie de (pre)juicios de un grupo sobrepasado por la experiencia que intenta discernir en quién confiar. En este momento de confusión, los espectadores son testigos de los recelos iniciales entre ellos: ¿es Sayid un terrorista por ser árabe y haber sido custodiado por policías antes de embarcar?, ¿es Sawyer el preso escoltado por el policía durante el vuelo?, ¿es Kate realmente peligrosa?, ¿qué hace Locke facturando un arsenal de cuchillos?

Es decir, para comprender su nueva realidad comienzan a catalogar su entorno a través de términos absolutos de *bondad y maldad*³⁷⁸, una clasificación que va a ser usual a lo

³⁷⁷ Antes de continuar, cabe recordar que a lo largo del presente texto se realiza una distinción entre los términos *otredad* y *alteridad*, aunque habitualmente sean utilizados como sinónimos. Aquí, el primero se refiere al estudio del antagonista, entendiéndolo como un bando confrontado. El segundo como un ser diferenciado cultural o socialmente.

³⁷⁸ Por ejemplo, Hurley le dice a Sayid que es *un buen tipo* (102 *Pilot*); Charlie acusa a Ethan de *malo* (115 *Homecoming*); Christian Shephard habla de su hijo como *buen hombre* (116 *Outlaws*); Kate asevera a Jack con un sientito *no ser tan buena* (209 *What Kate did*); Sawyer se define ante Charlie como *no soy una buena persona* (213 *The Long Con*); Claire le dice a Rousseau que su hija era *buena* (215 *Maternity leave*); Ben, haciéndose pasar por Henry Gale, grita *no soy mala persona* (218 *Dave*); Ben echa en cara a Ana Lucía el haber matado a dos de los suyos, *buena gente* y a Locke que es *uno de los buenos* (220 *Two for the road*); Penny le asegura a Desmond que lo ama porque es un

largo de toda la trama que no tarda en señalar al primer hombre virtuoso de la serie, el héroe, Jack. Esencial en los momentos posteriores al accidente, ese primer *Nosotros, supervivientes* se va congregando en torno a su figura. Alrededor de él van a ir sumándose un grupo de personas que participan en las escapadas al interior de la Isla. Su intervención en la acción hace que recopilen información sobre el islote que, bien por paternalismo bien por desconfianza, no comparten más que con esa cuadrilla de privilegiados³⁷⁹.

Así las cosas, a medida que las incursiones aumentan, también lo hace su complicidad. Por lo que, finalmente, son catorce los fundamentales. Estos son los que tienen una visión global, los que participan en la acción y los que van a tomar decisiones que implican a toda la comunidad. Una asociación que no está libre de luchas y tensiones pero que se equilibra entre los diferentes miembros. Surge, pues, el *Nosotros, élite, activa y privilegiada*, que se separa de *los otros, plebe, pasiva y desinformada*. Cabe señalar un episodio que ironiza esta situación por medio de la historia de dos extras, Nikki Fernández (Kiele Sánchez) y Paulo (Rodrigo Santoro) (314 *Exposé*). Estos dos personajes descubren parte de los misterios de la Isla, incluso antes que el grupo principal, pero nunca se comparte la información con ellos debido a esta ruptura entre el clan selecto y el resto de la comunidad.

Nosotros vs Los Otros

A pesar de que el clan principal va a mantener su privilegio durante toda la trama, el *Nosotros* sufre una ampliación al común de supervivientes cuando se enfrentan a un antagonista. Una apuesta por la otredad construida desde la diferencia que, al inicio, se forman frente a un individuo. En primer lugar, los pasajeros recelan de Jin. La dicotomía se basa en que el coreano no habla inglés, posee usos y costumbres diferenciados y se aísla desde el inicio con una esposa a la que tiene totalmente dominada. Este *Nosotros, occidentales, homogéneos* contra *el otro, oriental, diferente* lleva a ciertas tensiones internas. No obstante, la tirantez se desdibuja con la aparición de otras amenazas junto a un claro cambio en la

buen hombre (308 *Flashes before your eyes*); Jack cataloga a Kate ante *Los Otros* como una *buen persona* y Kate asegura que mató a su padrastro por ser *malvado* (315 *Left behind*); Jack afirma ante Juliet que los supervivientes son *buenas personas* (316 *One of us*); Ben dice que Naomi es de los *malos* (323 *Through the looking glass*); Faraday asegura que Kate y Jack son *buenas personas* (402 *Confirmed dead*); Ben le explica a Michael que *ya es uno de los buenos* (408 *Meet Kevin Johnson*); Hurley intenta convencer a su madre de que Sayid es *bueno* (502 *The lie*); Jacob advierte de que alguien *malo* va a llegar al Templo (605 *Lighthouse*); Kate le dice a la abuela de Aaron que es *bueno* (611 *Whatever what happened, happened*); Frank menciona que el grupo de Ilana (Zuleikha Robinson) son los *buenos* (601 *L.A.X.*); Jacob le pregunta a su madrastra si es *bueno*, mientras ella habla de la población como *gente mala* (615 *Across the sea*); Hurley le dice a Sayid de nuevo que es *buen tipo* (617 *The End*) ...

³⁷⁹ Así, Charlie, Jack y Kate se adentran en la selva tras el accidente con el fin de encontrar la parte delantera del avión, allí asisten a la muerte del piloto en manos del *Monstruo* pero esto sólo se lo contarán a un número reducido de personas de confianza y sin dar demasiados detalles. Mientras tanto, Boone, Kate, Sawyer, Shannon y Sayid buscan la señal para enviar un mensaje, por el camino se encuentran con un oso polar y descubren una retransmisión de socorro que se repite desde hace dieciséis años. Antes de regresar a la playa pactan silencio para no alarmar al resto, sólo lo compartirán con el grupo de privilegiados. a este respecto, Sayid advierte: "*No one's going to tell them anything. To relay what we heard without fully understanding it will cause a panic. If we tell them what we know we take away their hope. And hope is a very dangerous thing to lose*" Traducción: "Nadie va a contar nada. Si confiamos en lo que oímos sin entenderlo perfectamente lo único que conseguiremos es que cunda el pánico. Si les decimos lo que sabemos entonces mataremos sus esperanzas. Y perder las esperanzas es algo muy peligroso" (103 *Tabula Rasa*).

actitud del asiático. Como explica Teun van Dijk (2004: 21) la polarización de los de dentro y los de fuera del grupo es habitual en la psicología social y, además, "organiza las ideologías fundamentales que subyacen a muchas de nuestras representaciones sociales". Es decir, la desconfianza focalizada en un ser diferente que puede suponer un peligro para la comunidad sirve como aglutinante de la misma. Y esto tan sólo es el comienzo...

El siguiente juego de incertidumbre se desata cuando los pasajeros descubren que un miembro de la improvisada sociedad nunca viajó en el vuelo 815. La existencia de un infiltrado en la comunidad supone abrir la puerta a la desconfianza y la paranoia -¿cuánta gente habita el islote?, ¿por qué nos espían?, ¿qué intenciones tienen?-. La idea flota en el aire pero no hay certezas, por lo que se termina negando la amenaza y, con ello, la existencia del peligro³⁸⁰. Ahora bien, los ataques comienzan a sucederse con el secuestro de Claire y de Walt -mucho antes en el sector de cola-. Una de las frases más significativas sobre esta primera imagen de los nativos, *Los Otros*, viene de la propia Rousseau³⁸¹: "*They are coming again. They're coming for all you... [...] The Others. You have only three choices: run, hide or die*" (123 *Exodus, Part 1*)³⁸².

Una cita muy significativa que abre la puerta a esos que van a ser denominados literalmente *The Others* (*Los Otros*) y que van a ser el gran nexo de unión de los supervivientes. Durante los primeros encuentros esporádicos con los nativos, estos van a dar una imagen salvaje alejada de las costumbres de la civilización occidental. Es habitual verlos descalzos, desarrapados, sucios, portando antorchas y cargados de armas. Como resultado, esta comunidad aparentemente primitiva se va a configurar como antítesis de los supervivientes, un enemigo con intenciones desconocidas que perturba la paz de los protagonistas y que levanta en ellos un profundo pavor. Aquí se encuentra el siguiente nivel en la construcción grupal: *Nosotros, civilizados* contra *Los Otros, incivilizados*.

Un esquema típico de la otredad en la que el diferente se representa "como el lado más oscuro, lo diametralmente opuesto a uno mismo: *nosotros* somos civilizados, *ellos* son bárbaros; los *colonos* son trabajadores, los *nativos* son perezosos; los *heterosexuales* son buenos y su conducta es moral, los *homosexuales* son inmorales y malvados" (Sardar, 2011: 13). Pues

³⁸⁰ Si bien si existen ciertas brechas internas, como John Locke que critica la inactividad de la comunidad con una simbólica frase: "*They're attacked us, sabotaged us, abducted us, murdered us! Maybe it's time we stop blaming us and start worrying about them! We're not the only people on this island and we all know it!*" Traducción: "¡Nos han atacado, sabotado, raptado, asesinado! ¡Tal vez ha llegado el momento de que dejemos de pelear entre nosotros y comencemos a preocuparnos de ellos! ¡No somos los únicos en esta isla y todos los sabemos!" (117 *In Translation*)

³⁸¹ De igual forma, Danielle Rousseau, una francesa que lleva 16 años atrapada en el islote, también actúa como tal pues, todo ese tiempo en soledad deja en ella un aspecto desaliñado y un carácter paranoico y asocial. Esta vez se convierte en un *Nosotros, supervivientes del 815* contra *la otra, superviviente perturbada*.

³⁸² Traducción: "Y ahora vuelven de nuevo. A por todos vosotros. *Los Otros*... Sólo tenéis tres opciones: correr, esconderos o morir".

justamente la palabra *otro* hace alusión a lo extraño y ello "muy a menudo va asociado al miedo. Lo desconocido nos asusta, y muchos prefieren atacar antes que preguntar" (de la Torre, 2006: 103). En general, este planteamiento ayuda a la anexión del grupo frente a un enemigo incierto que es, básicamente, desconocido. Su imagen se concreta mediante encuentros puntuales que van creando un perfil totalmente atado a estereotipos de diferencia y violencia. Y este no es un esquema ajeno a su contexto pues el Post 11S va a significar la vuelta a ese enemigo exterior al que temer. Olvidado el demonio rojo, el discurso estadounidense va a poner en el punto de mira al mundo árabe. Teresa Cutler-Broyles (2012: 5) explica este mecanismo simbólico identitario de conexión -diferenciación:

"Islam contaminates the body American; Islam and the Middle East are still the threat, but the carrier of meaning has changed. Through this new image, the construction of U.S. identity in relation to the monsters created through those images is significantly different in terms of American popular culture and politics, foreign relations, and how America exists in and approaches the rest of the world".

Volviendo a los supervivientes, ese miedo se va a insertar en el corazón de una comunidad que comienza a barajar sus opciones -abandonar la playa en busca de un lugar más seguro, recopilar armas o pensar en crear un ejército-, no exentas de polémica dentro de la comunidad. Diferentes acciones desde distintos prismas que van del diálogo al uso de la violencia. Un momento de especial interés que ilustra esta tensión viene con la captura de Henry Gale, un hombre que asegura ser también un sobreviviente de un accidente en globo años atrás. Rousseau les entrega el prisionero para que obtengan información pero les advierte de que forma parte de *Los Otros* y que va a mentir. El grupo de élite va a ser el único conocedor de este sujeto, que termina encerrado en la Estación Cisne hasta dirimir sobre su inocencia. El interrogatorio deriva en tortura. Y el preso termina por descubrirse como Ben Linus, el mismo líder de *Los Otros*. A partir de aquí, la confrontación se vuelve directa a través del uso del mecanismo de la otredad. Así, Karen Gaffney (2010: 128) resume este dispositivo en las siguientes palabras:

"cómo produce miedo pero al mismo tiempo es generada por el miedo, cómo resulta funcional a la estrategia del divide-y-reinarás, cómo crea el antagonismo "nosotros vs. ellos", y cómo quienes están asociados a la idea de otredad aparecen siempre vinculados a la idea de lo salvaje y carente de civilización".

Sin embargo, esos paulatinos enfrentamientos también crean cierto acercamiento que les hace entender que la imagen salvaje de *Los Otros* es tan sólo una fachada, parte del juego al que los están sometiendo³⁸³. A este respecto, Gaffney (2010: 135-136) se pregunta "¿Qué

³⁸³ No más lejos de la realidad, *Los Otros* viven en cómodos bungalós, tienen comunicación con el exterior e incluso poseen un submarino para entrar y salir de la Isla. Mediante su estética y sus falsas moradas, Ben y su grupo utilizan las técnicas más básicas de construcción del enemigo y, de hecho, funciona -tanto para los supervivientes como para los espectadores-. De hecho, incluso cuando los nativos se insertan en la liga de las civilizaciones occidentales, siguen siendo representados con usos y costumbres diferenciados.

sucede en este momento histórico que pudo producirse una serie que nos lleva a descubrir que la otredad es una categoría socialmente construida y a vislumbrar el aparato ideológico?". En definitiva, los nativos "*actúan* la otredad" y, pese a ello, "aceptamos ciegamente la otredad de los *Otros*, como si no supiésemos que estamos usando anteojos, y al mismo tiempo sabemos que los tenemos porque la serie se ocupa todo el tiempo de hacerlo explícito". De esta forma, el serial vuelve a teñirse del espíritu del Post 11S llegando incluso a jugar con el concepto de otredad, desvelando, capa a capa, el juego de las apariencias.

Así las cosas, el temor a los nativos aumenta cuando descubren -a través de nuevas Estaciones DHARMA o las confesiones de Juliet- que *Los Otros* monitorean sus vidas, tanto dentro como fuera de la Isla. Algo que, de nuevo, destapa ese panoptismo foucaultiano ya que "saben todo sobre los protagonistas, ostentan un poder panóptico (capacidad de poder ver sin ser vistos), tienen continuamente vigilados a los supervivientes, los controlan (por la isla existen diversas cámaras de vigilancia escondidas)" (Gómez, 2009: 6). Por consiguiente, se crea una nueva visión: *Nosotros, los que buscamos la supervivencia pacíficamente* contra *Los Otros, que tienen el control y un plan oscuro*. En definitiva, un planteamiento que recuerda las tesis de la *Guerra contra el Terror*.

El Otro se difumina, el Nosotros se divide

Si el miedo a un enemigo común funciona como un mecanismo aglutinador, cuando la construcción del antagonista cae también lo hace la propia concepción del grupo. Esto es lo que sucede con la entrada de un tercer actor en escena: un equipo a bordo del carguero Kahana³⁸⁴. En este punto, la idea de conservación ya no gira en torno a la consecución de víveres -gracias a los suministros de la Iniciativa DHARMA- sino a un peligro puramente humano. De ahí la importancia de conocer quién es el enemigo y quién puede ser un aliado.

Entonces los supervivientes se ven envueltos en una antigua disputa entre nativos que enfrenta a Ben Linus contra Charles Widmore. Pese a desconocer sus motivos, se ven obligados a posicionarse a pesar de la escasa información y los continuos intentos de manipulación de ambos. En consecuencia, la decisión lleva a confrontar el grupo en torno a dos líderes: Jack y Locke. El primero confía en la posibilidad del rescate, lo que provoca la construcción de un *Nosotros, que creemos en el rescate* frente a *Los Otros y los que quieren*

Distinciones basadas en el misticismo que rodea a su culto, especialmente en torno a la devoción por Jacob y la Isla o ciertos elementos distintivos como el uso del latín.

³⁸⁴ Por un lado, la gente del mercante se ofrece a rescatarlos, aparentemente sorprendidos pues afirman que el avión del vuelo 815 de Oceanic fue encontrado en el medio de la mar sin supervivientes. Por otro, Benjamin Linus advierte de que su intención no es otra que ocupar la Isla y asesinar a todos sus habitantes.

boicotear el rescate. El segundo sospecha intenciones ocultas y prioriza la protección del islote. Así pues, el bando de Locke comparte intereses con *Los Otros*, lo que hace que el miedo -que no el recelo- se difumine en torno a un segundo enemigo común. Es decir, *Nosotros, desconfiamos de Los Otros, mientras los terceros son amigos* frente a *Nosotros, desconfiamos de Los Otros, pero más de los terceros*. Un mecanismo enrevesado pero usual en la ficción, como explica Scott Card (2009: 10):

"Los escritores se apoyan -inconscientemente, espero- en grandes arquetipos [...] Unas veces, *Los Otros* funcionan como El Mal en estado puro, otras, como los profetas de la Bestia del Apocalipsis. Hacen cosas malas, pero ahora sabemos que hasta ellos temen a un mal mayor. Es como Saruman en *El Señor de los Anillos*, siempre consciente de su servidumbre hacia Sauron, pero intentando manipular la situación a sus espaldas".

Finalmente, las perversas intenciones de parte del equipo del carguero Kahana hacen que la colaboración sea inevitable, planteando la unión contra un antagonista mayor. Se da entonces el *Nosotros, que no nos queda más remedio que apoyar a Ben* frente a *Los Otros, los de Widmore*. Todo ello hace que hasta aquí se aprecie una clara evolución en la escenificación del enemigo. El planteamiento maniqueo de *Nosotros* contra *Los Otros* se reconstruye constantemente con acercamientos y distanciamientos, forzándolos a cooperar en ciertos momentos³⁸⁵. En suma, es un escenario en el que se plantea la forzosa necesidad de entablar alianzas, incluso hasta ahora impensables. Un clima que vuelve a conectar con un mundo en el que el tablero político se empieza a mover en bloques duales que muestran una forma diferente de entender el mundo.

Nosotros, contra el mal

En cambio, los matices a la hora de construir la confrontación entre supervivientes y nativos terminan con la entrada de las dos pseudo-deidades de la Isla: Jacob frente a su hermano y también su némesis, el llamado MIB³⁸⁶. De esta manera, la otredad se oculta tras lo que Ana Karen Grüning (2014: 111) llama la *estilización de la monstruosidad*. Un nuevo motor del miedo a través de "seres míticos y/o sobrenaturales que, concebidos tradicionalmente bajo una naturaleza monstruosa, son diseñados bajo determinados

³⁸⁵ De hecho, las intersecciones entre ambos bandos se representan en diferentes ocasiones. Así, Michael asesina a una de sus compañeras por recuperar a su hijo y escapar de la Isla o Jack acepta operar a Ben para fugarse junto a Juliet del islote. Pero hay otras ocasiones que la evolución se muestra desde la profundidad de la psique del personaje. Cabe destacar tres casos. El primero, John Locke que, fascinado por las cualidades mágicas de la ínsula y manipulado por Ben, se aproxima paulatinamente a *Los Otros*. Poco a poco, llega a convencerse de que está predestinado a liderar a los nativos, algo que lo separa de unos supervivientes que lo creen enajenado. En segundo lugar, Juliet Burke vive entre los nativos retenida por un obsesivo Ben que la quiere suya. Aprovecha que el líder necesita las habilidades de Jack para pactar una vía de escape. Aunque no resulta, se acerca paulatinamente a la comunidad del Oceanic, pese a las primeras reticencias de sus miembros. Por último, Benjamin Linus, ese líder capaz de asesinar, manipular y torturar, evoluciona hacia un personaje apesadumbrado capaz de redimirse y acabar siendo el *número dos* de Hurley, el protector final de la Isla.

³⁸⁶ Dos hombres con una rivalidad insalvable, tal y como se destila en la breve pero alegórica conversación: -MIB: "They come, they fight, they destroy, they corrupt. It always ends the same". -JACOB: "It only ends once. Anything that happens before is just progress". -MIB: "One of these days, sooner or later... I'm going to find a loophole, my friend". Traducción: -MIB: "Ellos vienen, pelean, destruyen, corrompen. Siempre acaba igual". -JACOB: Pero sólo acaba una vez, cualquier cosa que pase antes es progreso" -MIB: "Antes o después, un día de estos, encontraré un resquicio amigo mío" (516 The Incident).

cánones de belleza, de sentimientos y de valores establecidos en la sociedad actual". Teniendo en cuenta que es construido mediante "una dualidad identitaria que confluye en un híbrido entre lo humano y lo monstruoso; en consecuencia se instituye un *otro-amenazante* y un *Nosotros-alertas* de manera simultánea".

Y este enfrentamiento obliga, de nuevo, a nativos y supervivientes a elegir bando. El primero asegura que sólo quiere proteger el islote y que los necesita para ello, el segundo quiere abandonar la ínsula a cualquier precio. En definitiva, *Nosotros que creemos en la Isla* frente a *Nosotros que queremos salir de la Isla*. Un careo que, cuando se van desvelando las intenciones de uno y otro dios, conforma un frente común en torno a Jacob que termina representando un *bien* absoluto. Se construye así un *Nosotros defensores de la Isla, los buenos*, contra *el MIB, aquel que la quiere destruir, el malo*.

Si bien vuelve a ser una toma de decisiones complicada pues la representación de este enemigo, al igual que en casos anteriores, se realiza casi más por intuición que por conocimientos sobre el mismo. Hay que mencionar, además, que ambos son los responsables de parte de las pesadillas de los protagonistas que viven tanto dentro como fuera del islote. Así, Jacob carga con esa perversidad al estilo de otras deidades de la cultura popular. Un dios capaz de inventar un juego –en este caso buscar un candidato–, con su tablero –la Isla–, sus reglas –como el hecho de que *Humo Negro* no pueda matar directamente a los aspirantes– y sus fichas –supervivientes que él mismo atrae a la ínsula y que desconocen esta treta–.

Más aún, aunque sabe de la existencia de otra figura que hostiga y manipula a sus fichas, Jacob apuesta por el libre albedrío y no se molesta en ayudarlos o iluminarlos más que por la tímida intervención de su mensajero. Mientras tanto, el *Hombre de Negro*, pese a representar el *mal*, interviene intentando nivelar el juego. Su objetivo es salir de esa Isla y, para ello, debe asesinar a Jacob. De esta forma, si el primero ve a los sobrevivientes como candidatos, este los mira como peones que pueden hacerle lograr su objetivo. Por ello, bien a través de apariciones fantasmales, como *Monstruo*, o tomando el cuerpo de John Locke interactúa con diversos personajes³⁸⁷.

Sin embargo, la trama desvela al espectador una mayor profundidad en esta confrontación. Mucho más allá que una disputa entre dos dioses, la guerra que se está

³⁸⁷. En ocasiones los ayuda –se supone que guía a Jack hasta el agua, hace que Locke no pierda la esperanza, salva a los supervivientes del ataque de los militares del carguero o desvela cómo detener los saltos en el tiempo–. Otras los confunde, manipula o incluso provoca su muerte –directamente como el piloto, Eko o la gente del Templo o indirectamente como cuando engatusa a Ben para que asesine a Jacob–. Cabe señalar que comparte el mismo objetivo que gran parte de los supervivientes y, como ocurre con ellos, también *su fin justifica sus medios*.

lidiando es la de *El Bien* contra *El Mal*. Y, con ello, los supervivientes van a tener que dejar de lado sus intereses personales e implicarse en una batalla decisiva. Es decir, en *Perdidos* la otredad sigue un modelo circular. Después de todas las alianzas y las dudas, se vuelve a ese modelo maniqueo de realidad en la que sólo uno de los bandos puede estar en lo cierto. En definitiva, se vuelve a destacar ese espíritu del Post 11S donde los estadounidenses han de defender la postura correcta, la postura del *Bien* contra el *Mal*.

4.1.3.3 Reforzando el simbolismo

El antagonismo en *Perdidos* se disimula para crear incertidumbre y para que los supervivientes -y los espectadores- no sepan qué bando elegir. Pero, paulatinamente, esta duda se disipa al alzarse un enemigo absoluto. Este proceso se va a construir también por medio del simbolismo, utilizando las culturas orientales para el primer nivel y las occidentales para el segundo.

Ying y Yang

Esta idea de complementariedad entre *Bien* y *Mal* tan presente en la trama tiene su presencia simbólica a través de las imágenes que representan la Iniciativa DHARMA y que hacen uso de elementos de la filosofía oriental. Ejemplo de ello es el propio nombre³⁸⁸, el saludo utilizado³⁸⁹, o el logo³⁹⁰. Especialmente uno de los más repetidos es el logotipo de la Estación Cisne, cuyo ave se perfila a modo de yin yang, concepto que delinea los principios opuestos y complementarios. Este simbolismo refuerza la propia ideología de la Iniciativa en la que sus miembros buscan crear una sociedad mejor, casi utópica, y evitar el fin del mundo, aunque sus objetivos se ven empañados por sus medios extremos -desde la manipulación genética a estudios psicológicos extremos-.

Aunque no esté directamente relacionado con el *Bien* y el *Mal*, merece la pena destacar la representación de la muerte en *Perdidos*. Exceptuando algunos casos –como el de Charlie o el de Sayid-, la mayoría de los decesos en *Perdidos* tienen poco de heroico y se alejan bastante de esas muertes honrosas y épicas tan habituales en la ficción –no sólo en la Occidental sino también en otras. Buen ejemplo de ello sería muchas muertes en el género japonés *anime*³⁹¹-. Pues pese a que hay decenas de asesinatos, suelen ser rápidos, entrando

³⁸⁸ *Dharma* significa ‘religión’, ‘ley natural’, ‘orden social’, ‘conducta adecuada’, ‘virtud’.

³⁸⁹ *Namaste* es un saludo de la India.

³⁹⁰ *Pa Kua* o *Bagua* es un símbolo chino de ocho triagramas –que representan elementos naturales: cielo, tierra, trueno, agua, montaña, viento, fuego, lago...- alrededor del taoísta *ying-yang*, que representa la dualidad complementaria –femenino/masculino, luz/oscuridad, vida/muerte...-. El símbolo de la Iniciativa DHARMA mantiene los triagramas pero cambia el ying-yang por la palabra "DHARMA" y un dibujo alusivo a cada una de las estaciones.

³⁹¹ GLOSARIO: *ANIME*: Probablemente derivado del término *animation*, hace referencia a la animación de producción nipona -a pesar de que en Japón el término se utiliza para la animación en general-. Una industria que nace a principios del siglo XX y que ha ido

en poco detalle y, habitualmente, por arma de fuego³⁹². En otras palabras, los personajes, principales o secundarios, fallecen en condiciones cotidianas: ataques al corazón, accidentes de coche, atropellos, caídas desafortunadas, explosiones accidentales, enfermedades o suicidios.

Dicho esto, hay una muerte que sí cabe destacar. Boone cae de una avioneta enmarañada en un árbol, mientras Claire da a luz. De alguna forma se vuelve a esa visión cíclica de vida y muerte que, en parte, recuerda a las religiones orientales y su concepto de reencarnación. Como explica Regazzoni (2010: 42).

"las dos historias, simultáneas, suceden en dos espacios separados: el nacimiento en el bosque y la muerte en las cuevas. Pero están íntimamente unidas, indisolublemente, gracias al uso del montaje alternado que remite continuamente la una a la otra, como si el nacimiento del hijo de Claire no tuviera lugar sino mediante la muerte de Boone".

Blanco vs Negro

En cambio llama la atención que la representación del *Bien* y del *Mal* absolutos se relacione con el uso de los colores blanco y negro, tonos que en la cultura occidental tienen un marcado simbolismo. Mientras el blanco encarna la inocencia y la pureza, el negro es sinónimo de muerte, luto y mal presagio. Además, "siempre se ha relacionado con la noche (ausencia de luz) y, por ese motivo, también se asocia con lo desconocido, el misterio y la intriga. En los viejos *westerns*, el sombrero negro y blanco eran tocados simbólicos de "los malos" y "los buenos"". De esta forma, el contraste entre ambos lleva a la dicotomía "bueno/malo, correcto/equivocado, futuro/pasado, éxito/fracaso, buena suerte/mala suerte" (Edwards, 2006: 174-176)³⁹³.

En *Perdidos*, estos dos colores son muy recurrentes formando parte de la propia cabecera de la serie -negro en letras blancas hasta la sexta temporada donde se intercambian los colores-. Destacar que, una vez más, es John Locke el personaje que carga con el simbolismo de estos colores enfrentados. Desde su explicación de las reglas del *backgammon* en una alegórica escena en la que, sosteniendo una ficha blanca y una negra explica: "*Two players, two sides... one is light, one is dark*" (103 *Tabula Rasa*)³⁹⁴ a un sueño de Claire en el que

creciendo considerablemente. Cabe señalar que sus historias suelen ser adaptaciones de *mangas* -comic- que se caracterizan por unos estilos muy marcados que suelen compartir rasgos como ojos grandes, boca y mentón pequeños, figuras deformadas -excesivamente estilizadas o redondeadas-...

³⁹² Existe un caso que cabría destacar: Nikki y Paulo, mueren enterrados vivos por los supervivientes que desconocen que han sido picados por unas arañas paralizantes (314 *Exposé*).

³⁹³ Incidir en que estas connotaciones están pensadas en la cultura occidental ya que no en todas las sociedades existe la misma representación. El color blanco que en Occidente simboliza "la inocencia y la pureza" en otras culturas -china, japonesa, algunas africanas- representa la muerte (Edwards, 2006, 174). Por otro lado, el negro en el antiguo Egipto era el color de la vida, del crecimiento, progreso y bienestar (Edwards, 2006).

³⁹⁴ Traducción: "Dos jugadores, dos lados... uno es luz, otro oscuridad", que en el doblaje español se vino a traducir como "uno es blanco, otro es negro", perdiendo parte del sentido simbólico de la frase.

el cazador predice su futuro y la mira con un ojo blanco y otro negro³⁹⁵. Así como cuando Locke se encara con el *Monstruo*, una columna de humo negro, que él describe como "*I saw a very bright light....it was beautiful*" (305 *The Cost of Living*)³⁹⁶. Aunque la máxima representación de esta concepción absoluta del color llega con los dos pseudo-dioses: un Jacob rubio y vestido de blanco frente a el *Hombre de Negro*, moreno y de negro. Esa dualidad se repite en otros momentos, como en un primitivo *backgammon* o en las piedras colocadas en una pesa, simbolizando una balanza de poder entre ambos³⁹⁷.

4.1.3.3 Corazón maligno

Para concluir, cabe destacar que, pesar de que toma más fuerza en la temporada final, la idea del *Bien* contra el *Mal* está implícita en toda la teleserie. Si bien el juego de la incertidumbre se pone en marcha en el *quién es quién* del grupo, la partida toma fuerza con la irrupción de los nativos. En un primer momento, la construcción de un enemigo incierto gira en torno a un antagonista desconocido que se mueve entre las sombras y parece casi imposible de detectar. En un segundo nivel, el adversario sale a la luz, pero la inquietud persiste pues continúan ignorando su idiosincrasia y sus intenciones. Paulatinamente, los sucesivos contactos llevan a cierta aproximación a través de la cual comienzan a conocer sus motivaciones. Es decir, a lo largo de la trama, hay un juego con los principios duales, primero desde lo absoluto: *Nosotros, víctimas que sólo queremos escapar, somos los buenos* frente a *Los Otros, nativos con oscuras intenciones que nos atacan, son los malos*. Después dejando paso a una concepción de bondad y maldad en base a una mayor complementariedad. Cae así el enemigo de corte maniqueo por un patrón mucho más complejo tanto del *nosotros* como del *otros*, del *Bien* y del *Mal*.

Con todo, esta complejidad no resta peso a ese enemigo incierto que genera incertidumbre. El miedo a una comunidad desconocida y posiblemente hostil no desaparece sino que surgen continuas dudas en un entorno cargado de manipulaciones, mentiras y secretos: ¿quiénes forman parte de ellos y quiénes no?, ¿se puede confiar en ellos para crear una tregua?, ¿cabe la posibilidad de que sus intenciones sean positivas?, ¿van a cumplir su palabra si colaboro con ellos?, ¿pueden tener razón respecto a la gente del carguero?, ¿podemos hacer un frente común o es una trampa?

³⁹⁵ Claire comienza a tener pesadillas y sospecha que alguien le está haciendo algo mientras duerme. En el sueño ve a Locke que le dice "*He was your responsibility but you gave him away, Claire. Everyone pays the price now*" –Traducción: "Era responsabilidad tuya Claire. Pero te deshiciste de él. Todos debemos pagar el precio"-, jugando con la idea de que Claire había pensado dar a su hijo en adopción, aunque un médium se había obsesionado con que no lo hiciera (110 *Raised by Another*).

³⁹⁶ Locke y Eko cambian impresiones sobre su encuentro con el *Monstruo*. Locke dice que "era una luz muy brillante, era preciosa"-, a lo que Eko responde "eso no es lo que yo vi".

³⁹⁷ En la escena, el falso Locke –MIB- quita la piedra blanca y la arroja por el precipicio, la balanza se desequilibra a favor de la negra (604 *The Substitute*).

De hecho, la partida continúa y el maniqueísmo vuelve a coger fuerza de cara a la épica batalla final. La luz contra la oscuridad, Jacob contra el *Hombre de Negro*. Dos divinidades que, a pesar de estar muy ligados a la construcción de un ambiente siniestro, refuerzan el concepto absoluto de *Bien* contra *Mal* a medida que se van desvelando las intenciones de uno y otro. Un ambiente, en definitiva, nada alejado del contexto del miedo del Post 11S.

4.1.4 Acerca de la violencia

La violencia está ampliamente presente en toda la trama de *Perdidos*, aunque su tratamiento huye de una apuesta estética -como *CSI* o *Dexter*-, así como de la recreación en sangre y vísceras -*American Horros Story*, *Juego de Tronos* o *The Walking Dead*-. Ya que conviene subrayar que la playa se convierte en un paisaje postapocalíptico "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" (Gómez, 2013: 103). La importancia de esta última categoría recae, pues, en su contribución a la hora de crear ese clima de miedo. Por ello, en este apartado se analiza cómo se construye la narrativa de la violencia respecto a ¿quién la protagoniza?, ¿contra quién?, ¿cómo? o ¿por qué?

4.1.4.1 Agresores y agredidos

Los supervivientes como agresores

Entre los restos del avión recién estrellado surgen los primeros conflictos. Enfrentamientos basados, en parte, en prejuicios y, con ello, en tensiones raciales³⁹⁸. A partir de aquí, se dan pequeños estallidos de violencia, conflictos puntuales y sin mucha importancia. Por poner un ejemplo, Sawyer, el personaje más conflictivo y provocador, agrede a Boone, Charlie o Locke. Es decir, internamente la violencia funciona como canalizador de las tensiones de una sociedad incipiente que tiene que aprender a organizarse para sobrevivir.

A lo largo de los *flashbacks*, los asaltos y crímenes también tienen su importancia a la hora de construir a los personajes y de dotarlos de un velo de misterio³⁹⁹. Y con ello, además, toma fuerza la necesidad de redención de unos supervivientes que no pueden con

³⁹⁸ Así, Sawyer acusa al iraquí del grupo de haber atentado contra el vuelo 815 y Jin se enfrenta a Michael porque tiene su reloj, mientras que el propio Michael piensa que puede ser una muestra de las tiranteces entre asiáticos y afroamericanos.

³⁹⁹ Un pasado cargado de violencia -como es el caso de Eko, Jin o Sayid-; obsesión -como Sawyer que carga con un padre que se suicida tras ejecutar a su madre-; pesadumbre -como los accidentes de coche con víctimas mortales que provocan Claire o Kate-; decadencia -Jack ebrio agrediendo a su padre al acusarlo de haberse acostado con su esposa-. Cabe añadir que, por medio del *flashback*, se descubre que Ana Lucía, Kate, Eko, Sawyer y Sayid ya cuentan con muertes a sus espaldas antes de su llegada a la Isla.

el lastre de actos pasados, aunque algunos lo repitan una y otra vez -como Sayid y la tortura-. Por más que sean, estos homicidios se quedan en anécdota si se echa un vistazo al total de muertes provocado a lo largo de las seis temporadas. Dentro del grupo protagonista, Sayid lidera el *ranking* de asesinatos conocidos con 17; lo siguen Eko con 8; Jack, 6; Sawyer, 5; Ana Lucía, Claire y Juliet, 4; Jin y Kate, 3; Bernard, Hurley, Locke y Michael, 2; y Charlie, Desmond y Sun tan solo una persona. De esta forma, del elenco principal, sólo Boone, Charlotte, Faraday, Libby, Lapidus, Miles, Shannon y Walt no suman víctima alguna -aunque la mayoría de ellos tienen una presencia muy reducida en la trama-.

También es interesante detenerse sobre quién recaen estos crímenes. Pues de los 62 asesinatos mencionados a) tan sólo 4 recaen en otros supervivientes -uno de ellos por accidente y otro por piedad-; b) 11 pertenecen al pasado -o relativo a él-; c) 47 de otros grupos isleños, bien sea de la Iniciativa DHARMA -8-, de *Los Otros* -38 sumando la gente de Ben, de Widmore y los habitantes del Templo- o el propio *MIB*. Es decir, más de la mitad de los asesinatos se reserva para el antagonista del momento, así como para aquellos que se interponen en el camino de los supervivientes -como es el caso de la gente de DHARMA-.

Los supervivientes agredidos

Esta retahíla de asesinatos responde al clima del miedo creado en *Perdidos* y justifica cualquier tipo de respuesta pues a esos elementos siniestros que rodean la Isla hay que sumar la amenaza de los oscuros nativos⁴⁰⁰. Aquí se plantea como el último recurso apostar por una guerra estratégica en la que "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" (Gómez, 2013: 100).

Como ya se ha explicado, a lo largo de las primeras entregas, la construcción de este pueblo se asocia con lo terrorífico. Sin embargo, paulatinamente, se desvela que muchos de los actos de *Los Otros* terminan en tragedia más bien por la desconfianza y la torpeza que por una intención perversa. A pesar de todo, los pasajeros siguen sumidos en la incertidumbre dado que no comprenden lo que está pasando, ni cuál es su papel. Algo que

⁴⁰⁰ Por ejemplo, la presencia de un infiltrado con intención desconocida; el secuestro de Claire; el pánico de Rousseau, capaz de torturar a Sayid para conocer si forma parte o no de *Los Otros*; de nuevo, Rousseau advirtiéndole que se acerca el secuestro de un niño; el ataque a la balsa y el rapto de Walt... A lo que se suma la percepción de hostigamiento que viven los viajeros de la cola y los encuentros en los que *Los Otros* toman un aspecto de salvaje.

va a ser una constante dentro del gran juego que va a enfrentar a Ben contra su antagónico Widmore, o a Jacob contra el MIB⁴⁰¹.

4.1.4.2 La Isla armada

La violencia en *Perdidos* se presenta de muy diferentes formas: amenazas, peleas, torturas, trampas... pero lo más importante es el uso de armas. Pues lo que parece ser una Isla desierta pronto se descubre como una armería repleta de material de diferente época, tamaño, grado de sofisticación y capacidad de destrucción. Desde el comienzo, los supervivientes ya cuentan con las pistolas de 9mm del malaventurado *marshal*⁴⁰² Edward Mars (Fredric Lehne) o con la colección de cuchillos de John Locke. Suministro reducido que pronto va a aumentar entre la armería de la Iniciativa DHARMA y los diferentes encuentros con Rousseau, *Los Otros* y la gente del carguero Kahana.

Así, pasan ante los ojos de los espectadores una amplia gama de armas como arpones, ballestas, bastones, bengalas, boleadoras, cócteles molotov, cuchillos, lanzas, machetes, navajas, tirachinas o trampas; así como algunas más refinadas como dardos eléctricos, dinamita, escopetas, gas tóxico, granadas, fusiles, pistolas, lanzacohetes, revólveres y rifles. Incluso armamento tan destructivo como el llamado *Detonador del Muerto*⁴⁰³ o a la bomba de hidrógeno *Jughead*⁴⁰⁴.

Desde el inicio se da importancia al control del armamento. Es Sawyer el que se hace con la primera pistola, pero el grupo la requisita y acuerdan ponerla en manos de Kate -sarcásticamente es del policía que la custodia por estar acusada de asesinato-. Un arbitraje que no tarda en caer en Jack que, a medida que se yergue como líder, se convierte en el guardián de las primeras armas y monopoliza la toma de decisiones respecto a la violencia⁴⁰⁵. Es decir, su manejo está supeditado también al poder, quedando reducido a los líderes y a su grupo de confianza, sirviendo para mostrar las luchas y tensiones internas.

⁴⁰¹ Este último también tiene una gran importancia dentro de la categoría violencia. Es el que lleva a cabo el primer asesinato, al piloto Seth Norris (Greg Grunberg), aterrizando a los presentes y dejando claro, por primera vez, que la Isla es algo más que un islote desierto. Más tarde es el responsable de varias muertes de los supervivientes de forma directa -Eko- o indirecta -Nikky, Paulo, Jin, Sun y Said-. Aunque no son los únicos acosados: la tripulación de la Roca Negra, los mercenarios del Kahana o los habitantes del Templo también conocen la ira del supuesto *Monstruo*. Además, hostiga a los isleños por medio de la selva y los manipula tomando diferentes formas como Christian Shephard -padre de Jack-, Yemi -hermano de Eko-, Alex Rousseau -hija de Ben- o el propio Locke.

⁴⁰² GLOSARIO: *MARSHAL*: Miembro encargado de la ejecución de las órdenes de cortes generales en las funciones de seguridad -custodia de acusados, investigación, protección de testigos...-. Forman parte del Cuerpo de Alguaciles de los EE.UU. (*United States Marshals Service*).

⁴⁰³ GLOSARIO: *DETONADOR DEL MUERTO* o *DEAD MAN'S TRIGGER*: En *Perdidos*, un trasmisor de pulso cardíaco que aúna las funciones vitales de Martin Keamy (Kevin Durand) con el carguero. Es decir, un dispositivo que, en el caso de detenerse su corazón, hace estallar las 500 libras de C4 colocados en el mismo.

⁴⁰⁴ GLOSARIO: *JUGHEAD*: En *Perdidos*, bomba de hidrógeno que termina en la Isla debido a una serie de pruebas realizadas por el ejército estadounidense durante los años '50. Es detonada en los '70, siendo un acontecimiento fundamental para la historia de los supervivientes.

⁴⁰⁵ En este sentido, cabe destacar cómo el cirujano da luz verde a Sayid para torturar a Sawyer, pensando que esconde el inhalador de Shannon.

Sin embargo, el privilegio de Jack no tarda en ser cuestionado. Por sus conocimientos sobre supervivencia, Locke se sitúa como el cabeza militar y el médico tiene que ceder ciertas cotas de poder. Análogamente, ambos comparten la exclusividad del acceso a la armería de la Estación Cisne. Eso sí, si bien existe cierto grado de acuerdo entre ambos, sus disputas son constantes y permiten situaciones de debilidad, como el ser burlados por un Sawyer capaz de robar todo su contenido o ser manipulados por el supuesto Henry Gale. En torno a este último, preso bajo la sospecha de ser parte de *Los Otros*, también se abren fuertes tiranteces entre los dos hombres, como el decidir si hacer uso de la tortura o no para conocer la verdad. Enfrentamientos y engaños que también salpican al resto del grupo como una Ana Lucía que se acuesta con Sawyer para robarle la pistola o un Michael capaz de embelesar a la californiana para que le dé la pistola que va a utilizar para asesinarla.

4.1.4.3 Las excusas tras la violencia

Inicialmente, la violencia se dibuja en torno a lo accidental. Actos puntuales y puramente instintivos en torno a la defensa propia o de la comunidad, normalmente consecuencia de peleas o de momentos de pánico⁴⁰⁶. En este estado es común que los supervivientes cometan errores, especialmente por la dificultad de juzgar al oponente⁴⁰⁷. En el segundo nivel se continúa pensando en un bien supremo pero hay una mayor premeditación. Para ilustrar, Charlie golpea a Desmond para poder seguir su destino; Eko liquida a dos narcotraficantes para evitar que la droga se propague por su territorio⁴⁰⁸... Pero en un tercer grado se encuentran en luchas de poder para mantenerlo o hacerse con el mismo⁴⁰⁹. Y, por

⁴⁰⁶ Así, Eko y Ana Lucía asesinan a miembros de *Los Otros* para defenderse del ataque en la playa; Desmond mata a Kelvin durante una refriega, al igual que hace Jacob con su hermano; un pequeño Eko termina con un hombre para proteger a Yemi; Elsa (Theke Reutem) ataca a Sayid y este tiene que liquidarla pese a estar enamorado de ella; Locke golpea a Charlie por intentar secuestrar a Aaron... Un bien que puede tomarse en puro interés personal como cuando Kate envenena a Jin y Michael para poder ir en la balsa y ocultar que es una fugitiva.

⁴⁰⁷ Así, Jack erra al mandar torturar a Sawyer pensando que guarda los inhaladores de Shannon; Sawyer y Michael encierran a Jin convencidos de que es el responsable de la quema de la balsa, cuando el culpable es el pequeño Walt; Sawyer provoca la explosión de la bomba del submarino por error. Mención aparte merece la impulsiva Ana Lucía que asesina a Godwin, uno de los nativos crítico con la política de Ben; la californiana también encarcela a Jin, Michael y Sawyer o dispara a Shannon pensando que son parte de *Los Otros*. En otro orden de cosas, se dan otros momentos más escabrosos como el intento fallido de eutanasia de Sawyer al policía herido en el accidente -tarea que ha de terminar Jack pese a ir en contra de sus creencias- o el hecho de enterrar vivos a Nikki y Paulo al desconocer que están bajo parálisis.

⁴⁰⁸ Eko también acaba con un grupo de mafiosos que quieren hacerse con el control de las vacunas; Kate asesina a su padrastro para proteger a su madre; Jack daña a Ben durante una operación quirúrgica para dejar escapar a sus amigos; Locke golpea y droga a Boone para liberarlo de la obsesión hacia su hermana; además, apalea a Sayid para que no pueda triangular la señal y asesina a Naomi buscando que los mercenarios no entren en la Isla; los supervivientes preparan una emboscada a *Los Otros* para poder escapar en el carguero; Eloise Hawking es capaz de guiar a su propio hijo a la muerte para no alterar el continuo espacio-tiempo. Pensar en este bien común también lleva a justificar el uso de la tortura para obtener información, para salvar al grupo. Así, Sayid hace de verdugo de Sawyer con el consentimiento de Jack. Sayid es, a su vez, torturado por Rousseau, por Amira y por Dogen. Asimismo, deciden utilizar este castigo físico sobre Henry Gale, que más tarde somete a los supervivientes a todo tipo de tormentos para manipular a Jack.

⁴⁰⁹ Así, Ben intenta en reiteradas ocasiones asesinar a Locke temeroso de que sea el siguiente líder de *Los Otros*, hasta que lo consigue; el MIB hace lo propio con Jacob; Jack intenta acabar con Locke; la gran disputa entre Benjamin Linus y Charles Widmore... Aquí se encuentran enfrentamientos enraizados, como es el caso de Jack y Sawyer -mezcla de disputas sobre el poder y conflictos amorosos-. Además, estas pugnas llevan a otros miembros a hacer uso de la violencia siguiendo órdenes, muchas veces siendo manipulados. Así, se justifican las muertes de Sayid en el ejército; Michael asesina a Libbie y a Ana Lucía para poder salvar a su hijo; Boone y Greta atacan a Charlie cuando entra en el Espejo...

último, destacar la importancia de la venganza⁴¹⁰. En definitiva, la violencia se plantea como algo inherente a la condición humana que si bien es cierto puede ser superada con la entrada de un enemigo que despierte un sentimiento aglutinador, sigue presente en ciertos aspectos como la conservación, el liderazgo o el propio dolor personal.

4.1.4.4 Corazón blindado

En resumen, la violencia se inserta dentro del corazón de *Perdidos*. Es una categoría fundamental para crear el clima del miedo que se respira en la Isla. Pues se plantea como necesaria para canalizar las tensiones internas y para resguardarse de los peligros externos. Amenazas constantes por medio de elementos sobrenaturales o la presencia de los nativos hostiles.

Todo ello en medio de un escenario paradisiaco que encierra multitud de armas. Un armamento que suele ser controlado por el líder del grupo, aquel que ostenta el monopolio de la violencia y que decide cuándo es legítimo su uso y de qué manera. Y todo ello lleva a la justificación de la violencia. *Perdidos* muestra la tensión de un grupo que se queda fuera del Estado protector y que vuelve al estado de naturaleza. Pese a que la organización en torno a una figura de liderazgo y su grupo es instantánea, la idea de la supervivencia del más fuerte no tarda en aparecer. Y, bajo esta idea, la de sobrevivir, se amparan todo tipo de actos. Aunque tal vez lo más significativo en la época en la que se desarrolla sea justamente el uso de la tortura. Una práctica tan extrema aparece planteada como algo moralmente inadmisibles pero necesaria. Y lo mismo ocurre con ciertos ataques o asesinatos que quedan bajo el paraguas de la defensa ante un enemigo implacable que no dudará en utilizar cualquier tipo de estrategia para vencer.

En resumen, ya se puede apreciar que esta categoría va a impactar de lleno en la representación de la sociedad. En este caso, un retrato que se aleja del pacifismo y que no sólo normaliza sino que coloca la posesión y el uso de armas como algo fundamental. Es decir, la necesidad de supervivencia y seguridad lleva a ese *a tiempos desesperados, medidas desesperadas*. Es algo que también recuerda a ese mundo Post 11S en el que la Administración Bush abandera una política reaccionaria que va a dejar leyes como la USA PATRIOT ACT, centros como Guantánamo o una serie de contiendas bélicas en el mundo árabe. Las producciones televisivas, en general, y *Perdidos*, en particular, no tardan en poner

⁴¹⁰ Ana Lucía asesina a Jason McCormack (Aaron Gold) por causarle un aborto; Ben acaba con Widmore en represalia por la muerte de su hija; Charlie dispara contra Ethan por haber secuestrado a Claire y por intentar acabar con su vida; Claire intenta asesinar a una Kate a la que culpa de llevarse a su hijo; Locke utiliza a Sawyer para que asesine a Anthony Cooper, el cual había hundido la vida del primero y es el desencadenante de la tragedia familiar del tejano; Shannon manipula a Sayid para que liquide a Locke, al que culpa por la muerte de su hermano...

sobre la mesa una realidad que cuestiona la legitimidad democrática en tiempos de crisis. Por todo ello, va a estar muy presente a lo largo de la segunda dimensión al participar en la construcción de los personajes, del liderazgo o al justificar ciertos actos dentro de la sociedad como la tortura.

4.2 EL CONSERVADURISMO EN *PERDIDOS*

"If we can't live together, we're going to die alone"

(Jack, 105, *White Rabbit*)

A lo largo de la primera dimensión se pone de manifiesto la importancia de lo siniestro en la ambientación de *Perdidos*. Pues esta creación simboliza " la perfecta reescritura de un apocalíptico clima de miedo generalizado sustentado a nivel mediático e instalado en los circuitos neuronales de un nuevo tipo de telespectador, el contemporáneo, ávido como ningún otro de imágenes conspiranoicas y relatos contruidos bajo el signo de la sospecha" (de Felipe y Gómez, 2011: 161). Durante el inicio de este texto se analiza cómo el temor es una pieza fundamental para la justificación de ciertas medidas culturales, económicas, políticas y sociales trascendentales para una comunidad. Por consiguiente, se considera esencial el estudio de la representación de la comunidad en esta producción: ¿cómo se estructura su gobierno?, ¿quién lleva la toma de decisiones?, ¿y la participación en la acción?, ¿se detecta la presencia de personajes estereotipados?, ¿en torno a qué roles?, ¿se puede apreciar una sobrerrepresentación del sujeto político normativo? En definitiva, ¿se refleja la sombra del miedo en las relaciones de poder?

Unos interrogantes compartidos, en parte, con los de la periodista Susan Faludi (2009: 24-25) que, en su estudio sobre el impacto del 11S en la cultura popular de los EE.UU., se centra en el impacto del miedo:

"Las intrusiones del 11 de Septiembre rompieron los cerrojos de nuestro mito protector, la ilusión de que somos dueños de nuestra seguridad, de que nuestro poderío vuelve inexpugnables nuestras casas, de que nuestras familias están a salvo en el recogido pensil de su comunidad, y nuestras mujeres y niños a salvo entre los brazos de sus hombres. Los acontecimientos de aquella mañana nos dijeron que no podíamos confiar en nuestros protectores [...] En todas las variopintas pesadillas que tuvieron los ciudadanos después de la catástrofe, el quebrantamiento de la fe en nuestra invencibilidad aparecía acompañado por la cólera, pero también por la conmoción que representaba admitirlo, y con la conmoción hubo miedo, humillación y vergüenza".

A este respecto, Faludi indica que, tras los atentados, se regresa al sentir de la *Guerra Fría* y, con ello, los medios, el ocio y la publicidad reaccionan desde una oleada conservadora. Pues se achaca a la vulnerabilidad de un país falto de virilidad, sumido en ideas y valores femeninos. Más aún, apuestan por recuperar ese modelo de vida de los años '50, donde la feminidad queda reducida al hogar y la masculinidad a la protección de la

patria. La vuelta al modelo del *western* donde los hombres juegan a ser héroes y las mujeres a las víctimas a quienes proteger.

Esta reflexión remite a los análisis de la Teoría Crítica Feminista (TCF) que denuncia esa forma de interpretar la realidad a partir de dos fuerzas complementarias y jerarquizadas construida desde el patriarcado. Una percepción dicotómica basada en el sistema sexo-género en la que las mujeres quedan subordinadas a los hombres y cuya diferenciación se presenta, no como una construcción social, sino como algo naturalizado y objetivo. En palabras de Pierre Bourdieu (2000: 59):

"El principio de la inferioridad y de la exclusión de la mujer, que el sistema mítico-ritual ratifica y amplifica hasta el punto de convertirlo en el principio de división de todo el universo, no es más que la asimetría fundamental, la del sujeto y del objeto, del agente y del instrumento, que se establece entre el hombre y la mujer en el terreno de los intercambios simbólicos, de las relaciones de producción y de reproducción del capital simbólico, cuyo dispositivo central es el mercado matrimonial, y que constituyen el fundamento de todo el orden social. Las mujeres sólo pueden aparecer en él como objeto o, mejor dicho, como símbolos cuyo sentido se constituye al margen de ellas y cuya función es contribuir a la perpetuación o al aumento del capital simbólico poseído por los hombres".

Por esta razón, los valores asociados a la masculinidad ocupan una posición dominante mientras que los ligados a la feminidad son minusvalorados (Fraser, 2011; Pateman, 1995; Pérez Orozco, 2006). En síntesis, la feminidad normativa se liga al espacio privado, donde hay una predisposición para los cuidados, las emociones y la naturaleza pues domina la dependencia, la irracionalidad y la parcialidad. Mientras que, contrariamente, los varones ocupan el público que es el de los individuos iguales. O lo que es lo mismo, la esfera distinguida por la autonomía, la imparcialidad y la racionalidad. «Femenino o naturaleza, personal, emocional, amor, privado, intuición, moralidad, adscripción, particular, sometimiento; Masculino o cultura, política, razón, justicia, público, filosofía, poder, éxito, universal, libertad» (Pateman, 1996: 38).

Como resultado se da un impacto directo en un mundo laboral que deja a los varones a cargo de la economía y el poder. En contraste, las mujeres quedan relegadas a los trabajos domésticos y reproductivos, o dicho de otra manera, a aquellos más invisibilizados y menos reconocidos. Pues se crea una desigualdad que "no es sólo explotación, alineación y carencia de oportunidades, sino también todos los mecanismos de opresión y subordinación que se confabulan en torno a la categoría "sexo" (Mirayes, 2003: 117). En general, el dibujo es claro: se representa simbólicamente que la "identidad de género masculino y femenino atraviesan como hilos rosas y azules las esferas del trabajo remunerado, la administración estatal y la ciudadanía, así como el dominio de las relaciones familiares y sexuales" (Fraser, 2011: 76).

Es así que este reparto de roles, estereotipos y espacios normativizan el modelo de sujeto político como varón blanco, heterosexual, occidental y sin discapacidades que pertenece a las clases medias/altas y se encuentra en la edad productiva (Amorós: 1985; Miyares: 2003; Pateman, 1995; Pérez Orozco, 2006; Puleo, 2000; Young, 2000...). Dejando fuera de las esferas de poder, no sólo a las mujeres, sino a todos aquellos grupos sociales catalogados como diferentes (Young, 2000).

En definitiva, la TCF asienta las bases para entender los pilares en los que descansa la representación de las sociedades en las series de televisión, especialmente en torno a tres categorías donde es fundamental conocer quién ostenta el dominio y quién la alteridad. Estas son:

- La representación del liderazgo: La estructuración y gobierno de la sociedad y la personalización del heroísmo.
- La construcción de la alteridad: Homogenización y diferenciación en el dibujo de una sociedad multicultural.
- El papel de las mujeres: Estereotipos y roles ligadas a las mujeres, prestando especial atención a la atribución dual de espacios.

4.2.1 Acerca del Liderazgo

De repente, un ojo se abre. Un hombre se despierta tendido en la selva mientras es observado por un Labrador *retriever*. Desconcertado, se incorpora aquejado por una herida en el costado, aunque ese dolor no le impide correr hacia la playa. Los gritos y el fuego son el saludo de un escenario dantesco cimentado sobre el fuselaje. Pero el protagonista no necesita apenas un instante para reaccionar. No sólo organiza a un pequeño grupo para rescatar a un hombre atrapado, sino que también se ocupa de una joven embarazada y reanima a una mujer. A estas alturas, el espectador ya conoce su nombre y no tarda en descubrir su profesión pues "todos los recursos expresivos son alineados en un intento de distinguir la figura de quien es postulado como líder del grupo" (Camaño y Casas, 2012: 5). Jack es el valiente médico que, únicamente cuando la situación se calma, se permite retirarse para curar su propio corte. En otras palabras, una memorable reacción que lo convierte en un héroe y, con ello, en un líder.

Esta secuencia es tan sólo el comienzo del arduo camino de liderato que le queda por recorrer. De esta suerte, los primeros días se encarga de los heridos, pero también de buscar alternativas para facilitar el rescate. Una conducta que lo acerca al grupo más activo de supervivientes que mira hacia él como el jefe natural. Pero el equipo de salvamento no llega y la presión aumenta. La nueva comunidad necesita de alguien que tome decisiones de

forma eficaz y rápida pero Jack no es un hombre que parezca sentirse del todo cómodo en ese rol. Por esta razón, esta posición no tarda en pasarle factura, especialmente tras no ser capaz de salvar la vida de una pasajera que sale a nadar.

En resumen, el agotamiento no tarda en hacerle mella hasta el punto de comenzar a sufrir alucinaciones. Pero no son visiones cualesquiera, pues comienza a perseguir al fantasma de su padre fallecido. Un trance que también queda reflejado en aquella conversación memorable entre Locke y Jack (105 *White Rabbit*)⁴¹¹:

- **JACK (J):** How are they, the others?
- **LOCKE (L):** Thirsty, hungry, waiting to be rescued... And they need someone to tell them what to do.
- **J:** Me? I can't.
- **L:** Why can't you?
- **J:** Because I'm not a leader.
- **L:** And yet they all treat you like one.
- **J:** I don't know how to help them. I'll fail. I don't have what it takes.
- **L:** Why are you out here, Jack?
- **J:** I think I'm going crazy [...] I'm chasing something... someone.
- **L:** Ah. The white rabbit. *Alice in Wonderland*. [...]
- **J:** Wait, wait, wait, where are you going?
- **L:** To find some more water.
- **J:** I'll come with you.
- **L:** No. You need to finish what you started.
- **J:** Why?
- **L:** Because a leader can't lead until he knows where he's going.

De hecho lo termina, pues la persecución de su *conejo blanco* particular va a conducirlo a unas cuevas con agua potable y, con ello, a asumir su correspondiente lugar en el clan. La asunción de su papel como líder se va a plasmar en un simbólico discurso donde Jack detiene el linchamiento de un miembro del grupo (105 *White Rabbit*):

"Leave him alone! It's been six days and we're all still waiting. Waiting for someone to come. But what if they don't? We have to stop waiting. We need to start figuring things out. A woman died this morning just going for a swim and he tried to save her, and now you're about to crucify him? We can't do this. Every man for himself is not going to work. It's time to start organizing. We need to figure out how we're going to survive here. Now, I found water. Fresh water, up in the valley. I'll take a group in at first light. If you don't want to go come then find another way to contribute. Last week most of us were strangers, but we're all here now. And god knows how long we're going to be here. But if we can't live together, we're going to die alone"⁴¹².

⁴¹¹ Traducción: **-JACK:** ¿Cómo están los demás? **-LOCKE:** Sedientos, hambrientos, esperando ser rescatados. Necesitan que alguien les diga lo que hay que hacer. **-J:** ¿Yo? No puedo. **-L:** ¿Por qué no puedes? **-J:** Porque no soy un líder **-L:** Pues todos te tratan como tal. **-J:** No sé cómo ayudarlos. Si fracaso no podré encajarlo. **-L:** ¿Qué estás haciendo aquí, Jack? **-J:** Creo que volverme loco. [...] Estoy buscando algo... a alguien. **-L:** ¡Ah! El conejo blanco, Alicia en el País de las Maravillas. [...] **-J:** Espera, espera ¿a dónde vas? **-L:** A buscar más agua. **-J:** Te acompaño. **-L:** No, termina lo que has empezado. **-J:** ¿Por qué? **-L:** Porque un líder no puede serlo sino sabe a dónde va.

⁴¹² Traducción: "Dejadlo tranquilo! Han pasado seis días y seguimos esperando. Esperando a que venga alguien, pero ¿y si no viene nadie? Debemos dejar de esperar. Necesitamos empezar a pensar. Una mujer ha muerto esta mañana sólo por ir a nadar y él ha intentado salvarla, ¿pretendéis crucificarlo ahora? No podemos seguir así. "Sálvese quien pueda" no va a dar resultado. Hay que empezar a organizarse, hay que pensar cómo vamos a sobrevivir aquí. He encontrado agua, agua dulce, en el valle. Llevaré a un primer grupo al amanecer, si alguien no quiere venir que busque otro modo de contribuir. La semana pasada muchos éramos unos extraños, pero ahora estamos todos aquí, y sólo Dios sabe por cuánto tiempo. Pero si no podemos vivir juntos, moriremos solos".

Una secuencia emblemática ante toda la comunidad cuyos planos se orientan hacia el que va a ser su equipo de confianza. Es decir, Boone, Charlie, Hurley, Kate, Michael, Sawyer, Sayid, Shannon y Walter, incluso ya están presentes Sun y Jin, la pareja coreana que se supone que no comprende inglés. Sólo están ausentes Claire, en ese momento enferma, y un Locke que se queda en un segundo plano y deja a Jack brillar.

4.2.1.1 Una comuna y un caudillo

Los catorce

Este es el *Érase una vez* particular de *Perdidos*. En su preámbulo ya se atisba que el islote despoja a los supervivientes de cualquier organización social, muy lejos del control o la protección del Estado. Es tal vez en este momento inicial en el que se deja ver cierta influencia de novelas como *El Señor de las Moscas* (Golding, 1972)⁴¹³ o *Robinson Crusoe* (Defoe, 2009). Es decir, "se trata de una comunidad *sui generis* y de grado cero. Sin contrato social, sin leyes, sin tribunales, sin votaciones, sin elecciones [...]. La de los supervivientes es una comunidad diseminada y sin centro" (Regazzoni, 2010: 97). De ahí que se bosqueje una primera colectividad autogestionada en base a un sistema comunal. Pues, en esta fase, los pasajeros llevan a cabo pequeñas tareas voluntarias. Cada uno aplica los conocimientos y habilidades que porta en su propia mochila que van desde caza, construcción o electrónica al cuidado de enfermos y heridos o a tareas más sencillas como seleccionar los objetos útiles entre los equipajes u homenajear a los muertos⁴¹⁴.

Además de estas tareas, algunos sobrevivientes se ofrecen voluntarios para adentrarse en la isla. Unas aventuras coordinadas por Jack y que los van a enfrentar cara a cara con la naturaleza carcelaria de la Isla. En consecuencia, este pequeño grupo de élite constituido por los primeros catorce protagonistas va a ser el que vaya creando una visión general del carácter mágico del islote. Aunque tal vez lo más relevante sea que esta información nunca va a ser compartida con el común de la comunidad. Es decir, se colocan paulatinamente en una posición de privilegio a la hora de la toma de decisiones.

En definitiva, lo dicho hasta aquí supone que la nueva sociedad se conforma en torno a un líder carismático que administra la situación apoyado en una cuadrilla de

⁴¹³ *El Señor de las Moscas* -1954- narra las aventuras de un grupo de niños que sobreviven a un accidente de aviación en una isla desierta. Pronto Ralph asume el liderazgo, bajo la atenta mirada de otro niño, Jack, que ansía esa posición –tomando el papel de guía de caza-. El paralelismo de *Perdidos* con esta novela es ese desconcierto inicial y esa primaria organización en base a la supervivencia. En cuanto a la segunda, *Robinson Crusoe* -1719- cuenta la vivencia de un náufrago inglés en una isla desierta. Pese a su soledad, busca la forma de mantenerse en sociedad, utilizando todos los conocimientos y herramientas a su alcance para crear un hogar con las mayores comodidades posibles. Esta misma búsqueda será lo que, en un principio, ligue a esta novela con la serie estadounidense.

⁴¹⁴ Llegados a este punto, cabe señalar que Sawyer es el único que desafía completamente este sistema. Pues el sureño realiza una defensa férrea y particular de la propiedad privada acopiando todo tipo de objetos tras el accidente, algo que va a hacer que se vea enredado en polémicas continuamente.

confianza, mientras que el resto es completamente ajeno. Es decir, un vulgo indiferente que parece no querer ni poder asumir la responsabilidad de gobierno y que prefiere evitar embarcarse en las misiones más arriesgadas. De hecho, cuando algún extra toma un papel activo termina en una muerte violenta⁴¹⁵. De nuevo, hay una cierta tendencia a someter a la democracia por el bien de la seguridad: un líder fuerte es más eficiente y rápido, un pequeño grupo de apoyo es todo lo necesario, el resto del pueblo debe conocer y participar lo justo por su propio bien... Una nueva pieza de ese espíritu bélico del Post 11S donde la población queda -y debe quedar- ajena a la mayoría de las decisiones de la alta política internacional.

4.2.1.2 El líder carismático: Jack Shephard

Como se ha dicho, Jack va a ser el primer gran adalid de la serie. Desde el inicio, se esboza bajo un perfil de éxito. Su tarjeta de presentación muestra a un estadounidense con un físico atlético y atractivo, con gran capacidad de acción y, además, se deja claro que tiene conocimientos de medicina (VER TABLAS 13 Y 14). Paulatinamente, la trama concreta a un filántropo, un hombre con don de gentes y gran espíritu de sacrificio. En resumen, su dedicación, sus habilidades y su alta capacidad de oratoria lo encumbran como el cabecilla natural entre los pasajeros. Un hecho simbolizado en ese "*si no podemos vivir juntos, moriremos solos*", que muestra su tendencia a pensar en la ética y en el bienestar de la colectividad.

No obstante, este personaje no tarda en mostrarse dominado por un aire obsesivo y, en ocasiones, paranoico. Su vida está marcada por una lucha interior entre la admiración y el odio a su padre y su aparente incapacidad para conformar una familia⁴¹⁶. Estas inseguridades pasadas no tardan en filtrarse en la Isla y, progresivamente, pierde esa aureola de líder perfecto en la que parece estar envuelto en los primeros capítulos. Así, el espectador se encuentra con una figura que, pese a sus amplias virtudes, está perseguido por esa personalidad ofuscada que lo lleva a trances de irracionalidad y tiranía. Pese a ello,

⁴¹⁵ Baste como ejemplo el caso de Leslie Artz (Daniel Roebuck) o de la pareja conformada por Nikki y Paulo. El primero se ofrece voluntario para manipular la dinamita de la Roca Negra, asegurando que conoce su volatilidad: "how to handle volatile dynamite better than anyone else" (123 *Exodus. Part 1*). Sarcásticamente es el único que muere a causa de la misma. Los segundos recorren la Isla siguiendo sus propios intereses, descubren parte de las localizaciones fundamentales del islote, aún así, su aventura termina con ambos enterrados vivos.

⁴¹⁶ Otra cara de Jack se da a conocer mediante el uso del *flashback*. La riestra de inseguridades que le impiden tomar el timón proviene de su infancia. Christian cumple el papel de figura paternal autoritaria y es el precursor de esa imagen de éxito con dobleces. Así, este jefe de cirugía arruina su carrera profesional y la relación con su hijo a causa del alcohol pues pierde a una paciente estando ebrio y Jack lo denuncia. Por otro lado, la analepsis también muestra a un Jack que parece obsecarse inútilmente en no repetir los errores de su progenitor. Así, su deseo, y a la par, temor de formar una familia se materializa cuando se enamora de una de sus pacientes. Su relación con Sarah se consolida en un matrimonio que no tarda en ahogarse en su entrega a la medicina. Pero cuando su esposa decide poner punto y final a su vida en común enloquece. Jack comienza a controlar todos sus movimientos obsesionado con desvelar la identidad de su amante, hasta el punto de agredir a su propio padre.

nunca llega a perder esa capacidad de liderazgo casi predestinada, como muestra su tatuaje grabado en una mística visita a Tailandia⁴¹⁷.

En definitiva, este don natural descansa sobre el modelo hegemónico de masculinidad en cada una de sus vertientes: varón, blanco, clase acomodada, cristiano, heterosexual, en edad productiva, occidental y sin discapacidades. Algo que se perfecciona mediante su dotación física -atlético, atractivo...- y psicológica -inteligente, activo, afectivo, social, racional...-, así como de unas habilidades totalmente necesarias en el escenario en el que se mueve -de la medicina a las armas, pasando por la oratoria-.

Con este perfil carismático y competencial, Jack es erigido como líder por consenso general, aunque no esté libre de ciertas tensiones (VER TABLA 15). En su gobierno se rodea de un pequeño grupo de confianza. con el que dirige la toma de decisiones y organiza actividades, pero también filtra la información que considera y mantiene el monopolio de la violencia. Es decir, los pasajeros del vuelo 815 se organizan en un régimen que se podría catalogar como oligárquico y con cierto perfil paternalista. Pues se "impone al grupo de supervivientes una disciplina de corte «piadoso» -aún a pesar de determinadas decisiones violentas, como la tortura que deciden que aplique Sayid a «Sawyer»-, con connotaciones «éticas» que los demás aceptan sin excesivos problemas" (Martínez, 2009: 4). Definitivamente, aunque Jack se define por pensar en el bien común, tiene ciertos momentos en los no duda en torturar o incluso asesinar.

Pero la trama de *Perdidos* es larga y el perfil del médico va a evolucionar considerablemente. Como explica el editor Glenn Yeffeth (2007: 145) este hombre "irreprimiblemente mandón, tozudo pero voluble, demasiado científico para aceptar la realidad de la situación de los supervivientes pero irracional al tomar un montón de decisiones, Jack es el anti-líder definitivo. Hace que hasta Winnie-the-Pooh parezca sensato". Aún así, antes de entrar analizar esta evolución es necesario perfilar al antagonista del médico: Locke.

4.2.1.3 El líder oscuro: John Locke

Tras el accidente, los pasajeros miran con recelo a un hombre contemplativo que lleva todo un arsenal de cuchillos facturados en el avión. John Locke no tarda en desplegar un abanico

⁴¹⁷ Viene justamente a colación un *flashback* donde, durante un viaje a Tailandia, Jack entabla una relación amorosa con una misteriosa nativa. Poco después, descubre que Achara (Bai Ling) tiene la capacidad de ver el trasfondo real de la gente y plasmarlo en un tatuaje. De nuevo, el médico muestra su lado más desquiciado y la fuerza a tatuar su visión que ella describe como "You are a leader, a great man. But this, this makes you lonely, and frightened, and angry" -Traducción: "Eres un líder, un gran hombre, pero eso te hace sentir solitario, temerario y furioso- (309 *Stranger in a Strange Land*).

de habilidades de caza y rastreo que lo convierten en un miembro central de la nueva comunidad. Lo que desconocen sus compañeros es que acaba de superar una parálisis irreversible con su caída en el islote, dejando atrás un pasado lleno de tormentos. Este hecho hace de él uno de los personajes más carismáticos de la trama pues se va a convertir en el gran adorador del mismo.

De esta forma, la Isla devuelve a Locke la movilidad en sus piernas y con ello su sueño de vida. Pero su posición de cazador no tarda en derivar hacia un liderazgo militar que lo coloca en una posición voluble. Una mixtura entre aliado y adversario del médico. La escritora y crítica Amy Berner (2007: 137) define a este superviviente como "el chamán del Jefe Jack, pero mientras que el poder de este sobre el grupo se sostiene mediante un consentimiento tácito, no hablado pero explícito, Locke mantiene una posición de poder sin ser líder de facto. También cumple el papel de mentor y maestro". Para simplificar, se configura como su antítesis pues es un hombre de fe que se aleja de su atractivo físico, de su preparación, de su clase social y, sobre todo, de su personalidad carismática.

Pese a todo, Locke sigue ligado al perfil del sujeto normativo político, pues cumple con la mayoría de las características: varón, blanco, heterosexual, en edad productiva, y occidental (VER TABLAS 16 Y 17). Por lo demás, las excepciones son fácilmente justificables. Por un lado, su clase es baja y su carrera no es brillante. Pero no se dibuja como una falta de oportunidades o una falla del sistema estadounidense, todo lo contrario. Lejos de un fallo estructural es un error individual. Así, en el instituto el cazador brilla por sus cualidades científicas, pero deshecha esta opción por sus sueños. Una forma de presentar la terquería y también el destino del propio personaje como se puede apreciar en la conversación con su profesor (411 *Cabin Fever*):

- **GUELLERT:** I'm gonna tell you something--something I wish someone had told me at your age. You might not want to be that guy in the labs surrounded by test tubes and beakers, but that's who you are, John. You can't be the prom king. You can't be the quarterback. You can't be a superhero
- **LOCKE:** Don't tell me what I can't do.

Así, se dan dos factores que posibilitan su ascenso: el sistema de clases al uso desaparece en el islote y, además, su politeísmo hace de él el gran guía espiritual del grupo. Pero si hay algo que destacar es justamente el atributo con/sin discapacidad. A lo largo de los *flashbacks* no es posible ver en Locke un líder⁴¹⁸. Todo lo contrario, es un hombre

⁴¹⁸ Por medio del uso del *flashback*, se va desvelando que Locke crece huérfano entre casas de acogida. Ya adulto, conoce a su padre biológico con el que entabla la relación que siempre añoró. Pero este momento de felicidad no tarda en tornarse pesadilla dado a que su progenitor se desvela como un estafador profesional. Y es que Anthony Cooper sólo busca engatusar a su hijo porque necesita un donante compatible de riñón. Su plan funciona y, después de la operación, desaparece de su vida. Locke queda totalmente deshecho y

atormentado por la relación con su figura paterna y que termina destruido por su paraplejía. En resumen, su vida se ve sepultada por un trabajo mediocre, una mujer imaginada y un sueño inalcanzable. Sin embargo, todo cambia cuando la Isla le devuelve la movilidad de sus piernas. Es entonces cuando el cazador toma las riendas de su vida y se convierte en un guía, en un protector, en un líder. Su discapacidad se muestra, así, como uno de los condicionantes para el liderazgo.

En suma, John Locke no es carismático pero sí tiene capacidades de gran utilidad en la ínsula y, además, se gana a parte de los supervivientes a corta distancia. Pues el cazador va a ayudar a varios de los pasajeros tanto a nivel material como espiritual -como a Boone con la obsesión a su hermana, a Charlie con la drogadicción o a Claire con la cuna de Aaron-. Este perfil hace que su liderazgo evolucione a lo largo de la trama. Y es que primero ocupa un puesto sectorial de los supervivientes, encargado de la caza y las artes militares. Paulatinamente, se hace con el mando de la mitad de los pasajeros, cuando desconfía de la gente del carguero. Y, por último, se acerca al liderato total cuando se ve predestinado a guiar a *Los Otros*. De esta forma, se puede observar que siempre es un perfil conflictivo rivalizando con Jack, líder político de los pasajeros, a favor del carguero y siempre fiel a los supervivientes. "La intensa y fanática fe de Locke hace que le sea imposible arrebatarle el liderazgo al médico por muy incompetente que este demuestre ser una y otra vez" (Yeffeth, 2007: 147). De hecho, la gran confrontación se puede ver a lo largo de la última temporada cuando el cuerpo de Locke es tomado por el MIB, el que va a suponer el mal encarnado.

Su actuación como líder está ligada a entender el suyo como un camino predestinado (VER TABLA 18). Su adoración por el islote lo convierte en el jefe espiritual, pero también en uno de los personajes más autoritarios y de moral gris pues su senda justifica cualquier tipo de acto, siempre amparado en un bien supremo. Así, entiende la muerte de Boone como un mensaje isleño o asesina a Naomi Dorrit (Marsha Thomason) para proteger su ínsula. En otras palabras, su carácter cercano a lo demente lo lleva a ser cada vez más errático y a que el resto del grupo desconfíe de él. Aunque finalmente la trama va a dar la razón al caballero de la Isla.

se obceca con esta figura, persiguiéndolo mientras termina de hundirse. Pero todo cambia cuando, en un grupo de autoayuda, conoce a la que va a ser su prometida, Helen. No obstante, su incapacidad para terminar con su gran obsesión hacia su padre hace que Helen lo abandone. Sumido en una depresión, el sino va a querer que se vuelva a encontrar con Cooper. Una nueva confrontación de la que termina postrado en silla de ruedas, tras haber sido arrojado por su padre desde un octavo piso. Así, su vida queda sumida en la frustración de su condición, trabajando en una fábrica de cajas, soportando continuas humillaciones de su jefe y gastando un dineral en hablar con una mujer de una línea erótica a la que llama Helen. Un mundo entre depresiones e irrealidad que termina de frustrarse cuando no lo dejan acudir a una expedición por estar postrado en una silla de ruedas.

4.2.1.4 La *quijotización* de Jack y la *sanchificación* de Locke

Definitivamente los caminos de Jack y Locke van a estar interconectados de principio a fin de la trama. Siendo ambos personajes fundamentales para comprender *Perdidos*. El carácter de ciencia del primero y esencialista del segundo los va a llevar a oponerse en más de una ocasión. Pero el camino de la Isla los conduce hacia un heroísmo que exige un gran sacrificio por el bien supremo, por el corazón mágico del islote.

Jack en su periplo como héroe

En líneas generales, se puede decir que el recorrido de Jack en la Isla se asemeja bastante al esquema prototípico propuesto por los mitólogos Campbell (1972), Propp (1981) o Vogler (2002), citados en la metodología (VER TABLA 19).

De esta forma, se pueden observar una serie de paralelismos entre las tres fases del periplo, la salida, la iniciación y el regreso del héroe:

- 1) **LA SALIDA:** El médico se ve envuelto en un accidente de avión. En los primeros momentos actúa como un héroe y esto hace que el resto de pasajeros lo miren como líder, pero Jack no quiere asumir un cargo por la suma de inseguridades que acumula desde su niñez. Este rechazo inicial va a cambiar cuando ve deambular por el islote al fantasma de su padre. Una sombra que simboliza parte de sus debilidades. Locke actúa como su mentor y le recomienda seguir al *conejo blanco* y dejarse llevar por la magia de la Isla. Eso hace y encuentra agua potable y el liderazgo del grupo.
- 2) **FASE DE INICIACIÓN:** A partir de aquí, Jack va a tener que lidiar con los problemas de supervivencia pero, sobre todo, con la confrontación con *Los Otros* y con los peligros de la Isla siniestra. Como líder se hace con un equipo de confianza que lo ayuda en todo momento. Así, Kate es el primer lazo de confianza que crea en el islote y también su gran amor. También se rodea de cabecillas sectoriales -como Sayid en comunicaciones-, compañeras con las que comparte secretos y toma de decisiones -Ana Lucía o Juliet- e incluso cuenta con su ayudante cómico -normalmente una función que asume el afable Hurley-. Por otra parte, cuenta con un antagonista natural -Sawyer- y político -Locke-. Tanto el gran villano de la serie -Benjamin Linus- como la misma ínsula -en manos de Jacob o el MIB - van poniendo pruebas a un Jack que se sumerge paulatinamente entre dos aguas. Todo ello va a enfrentar cada vez más su parte racional con el innegable carácter mágico de la Isla. En todo momento, Locke va a ser el encargado de hacer que el médico se deje llevar por su espiritualidad. Lo convence, así, de abrir la *Escotilla* o de introducir los números en la Estación Cisne. El cirujano no es un creyente pero, paulatinamente, comienza a sufrir una profunda transformación.
- 3) **EL REGRESO:** Su viaje parece terminar cuando consigue salir del islote con algunos supervivientes. Pero su felicidad dura poco y el peso de haber dejado a parte de sus compañeros atrás termina por dinamitar su juicio. De esta forma, totalmente influenciado por el espíritu de Locke, decide encabezar la vuelta a la Isla. Su regreso supone enfrentarse a los peligros de la ínsula y retomar su confrontación con Sawyer. Paulatinamente, el guardián sale de su escondite y desvela toda una guerra entre el *Bien* y el *Mal*. Es entonces cuando Jack decide sacrificarse por la Isla y nombrar sucesor a Hurley, el bufón de buen corazón. En otro orden de cosas, durante los *flashsideway* tiene que seguir lidiando con la sombra de su padre y sus propios miedos. Finalmente, con la ayuda de Desmond y sus compañeros, el médico termina conversando con Christian y consiguiendo la paz espiritual que tanto buscó, algo que está por encima de la vida y la muerte.

Locke en su periplo como héroe

El otro gran protagonista de la serie también va a recorrer su propio camino de héroe aunque, en esta ocasión, va a abrazar el misticismo desde el primer momento (VER TABLA 20):

- 1) **LA SALIDA:** El camino de Locke comienza antes de llegar a la Isla. Tras quedarse en silla de ruedas, un celador del hospital, Matthew Abbadon, le aconseja emprender una expedición. Escéptico en un primer momento, no tarda en convertir este sueño en su meta. Una marcha que lo lleva al vuelo 815 y, con ello, a vivir su milagro. Recuperada su movilidad, este hombre se va a convertir en el cazador del grupo. Una tarea que combina con explorar un islote que lo va a seducir con su corazón mágico.
- 2) **FASE DE INICIACIÓN:** El cazador va a seguir todas las señales de la Isla, con supuestos fallos como la muerte de Boone o aciertos como abrir la *Escotilla*. Sus aventuras van a hacer que choque constantemente con Jack y que el resto del grupo lo mire con recelo. Cabe señalar que, en su viaje, las tentaciones estarían representadas por sus grietas de fe. Paulatinamente, se convence de ser un predestinado líder de *Los Otros* y esta posición lo va a enfrentar con Ben. Baste ejemplificar que este villano va a traer a la ínsula a Anthony Cooper (Kevin Tighe), el padre de Locke y uno de sus mayores frustraciones. De hecho, le exige que asesine a su progenitor para poder formar parte de su comunidad. Locke parece ser incapaz de hacerle frente a su gran sombra pero la ínsula no lo abandona y Richard le da la clave para superar la prueba.
- 3) **EL REGRESO:** Tomando diferentes formas, el MIB manipula constantemente al creyente. Uno de sus encargos va a ser sacrificarse por la Isla, tiene que moverla y, con ello, renunciar a su estancia en ella. Pero, una vez más, Ben se interfiere en su camino y toma su puesto, un hecho que sólo trae caos al islote. Así las cosas, Locke debe asumir su error y realizar su misión final. Tras trasladar la ínsula, despierta en el exterior y vuelve a ser ese hombre hundido en una silla de ruedas. Con ayuda del antagonista de Ben, Charles Widmore, contacta con los *6 de Oceanic*, los supervivientes que habían logrado salir del islote, tratando de convencerlos para que regresen en ayuda de sus compañeros. Pero su imagen degradada hace que todos desconfíen de él. Totalmente consumido recurre a Jack, de nuevo, sin éxito. Su camino está a punto de terminar pues Ben vuelve a manipular al cazador y, acto seguido, lo asesina. Tras su muerte se dan tres grandes consecuencias. En primer lugar, Jack toma el relevo de fe y reconoce el valor de Locke. En segundo lugar, el MIB toma la forma de Locke e intenta terminar con la Isla. Y, por último, el cazador se libera de sus frustraciones pasadas a lo largo de los *flashsideway*, encontrando también la libertad.

Hombre de ciencia, hombre de fe

Los dos grandes héroes de la Isla llevan un camino opuesto y, a la par, paralelo. Pues, en un principio, ambos se construyen desde el antagonismo físico, psicológico y social para, sucesivamente, ir desvelando más semejanzas de las que se podía apreciar en un primer momento. Así, estos líderes están marcados por el peso de su pasado. Es decir, sus inseguridades provienen de una vida dinamitada por una figura paterna dañina. Una sombra que deben de superar en su periplo pues, de forma más real o más figurada, ambos deben de matar al padre para seguir adelante. En segundo lugar, sus fracasos hacen que desarrollen un carácter con tendencia obsesiva y, con ello, a reventar todas las relaciones importantes en su vida. Además, el uno y el otro parecen estar predestinados al liderazgo, una idea que los envuelve en una aureola mágica.

Dicho lo anterior, indicar que esa simbólica confrontación entre los pares absolutos de ciencia y fe se va difuminando a lo largo de la trama. Pues, al igual que la quijotización de Sancho y la sanchonización de Don Quijote, se puede ver como su carácter y sus posturas se van entrelazando. De esta forma, el Locke creyente y mágico va a vivir paulatinas crisis de fe que hacen de él un personaje derrotado. Contrariamente, el escéptico Jack, que tantas veces había negado la magia, termina creyendo en la Isla. Así, tras la muerte del cazador, el médico, con ese aire de locura de su predecesor, se convierte en el gran protector del islote, dando su vida por ella.

Antes de concluir señalar otra similitud más, su construcción heroica descansa en un perfil muy determinado de adalid: el antihéroe. Pues son figuras que se alejan de la perfección hercúlea y se acercan a una humanidad imperfecta y gris. Así, Jack es un hombre en búsqueda de redención por un pasado que no le permite avanzar y que se torna, cada vez más, en un hombre deshonesto que se deja llevar por un espíritu maquiavélico y desquiciado. Por su parte, Locke representa a esa figura solitaria, que no termina de resultar simpática y que, en ocasiones, se muestra frío e irreverente. El fin supremo siempre justifica sus medios y ello lo lleva a la crueldad. Héroes erráticos en un mundo imperfecto. Como recuerdan Virginia Aguarnidos e Inmaculada Gordillo (2014: 188) son héroes zombis "que no quieren serlo pero que buscan cumplir objetivos, objetivos que desconocen en muchos casos porque no saben a qué se están enfrentando". En el caso de Jack "en el que la casualidad está siempre por encima de la causalidad, lo convierten en un héroe que termina fracasando, un antihéroe, un héroe perdido".

Este principio hace que, en la esfera terrenal, ninguno de los dos tenga su final feliz. Ambos mueren en su intento de salvar la Isla casi sin ser comprendidos más que uno por el otro. Pese a todo, la serie se aleja del *noir* y se acerca a la historia heroica tradicional con ese final a través de los *flashsideway* donde los héroes obtienen su liberación traspasando el concepto de vida y muerte.

4.2.1.5 Los líderes sectoriales

Volviendo al tema del liderazgo corresponde apuntar que hay otros supervivientes que, aunque no tienen el control total del grupo, destacan por su liderato en momentos puntuales de la trama. En especial se van a analizar los perfiles de Ana Lucía Cortez, James "Sawyer" Ford y Hugo "Hurley" Reyes.

Ana Lucía Cortez, la irracionalidad

En la segunda entrega, los creadores introducen un nuevo grupo de supervivientes. En un episodio basado íntegramente en analepsis se narran las desventuras de los pasajeros que viajan en la sección de cola del vuelo 815 (207 *The Other 48 Days*). En esta ocasión, el papel heroico asumido por Jack recae en Ana Lucía Cortez. Desde el primer momento, la joven salva y tranquiliza a buena parte de los sobrevivientes. Aunque los escasos momentos de calma devenidos tras el accidente no tardan en esfumarse pues, desde la primera noche, sienten el acoso de los nativos. Entre ataques y secuestros, la californiana asume el liderazgo del grupo obsesionada por la seguridad, algo que se agrava cuando se descubre la existencia de un infiltrado. Así las cosas, superada por la tensión y ofuscada por la presencia de un topo, su carácter se va volviendo paulatinamente más desconfiado, errante y tiránico.

Pero ¿quién es Ana Lucía? Esta joven de 29 años de origen latino trabaja, como su madre, en la estación de policía en Los Ángeles. Una vida que se ve truncada cuando, al intentar evitar un robo, recibe varios disparos en el abdomen y pierde el hijo que espera. A partir de ahí, su pareja la abandona y debe interrumpir su servicio para superar el trauma. Tras un tiempo en terapia, regresa al cuerpo pero marcada por la inestabilidad y el deseo de venganza hacia el tirador. De hecho, cuando logran apresararlo, ella afirma no identificarlo como el autor de los hechos. Así, Ana Lucía aprovecha su libertad para llevar a cabo su *vendetta* y asesinarlo a sangre fría. Un acto que no sólo no la ayuda a superar sus problemas sino que hace que abandone el cuerpo para dedicarse a una hastiada vida en la vigilancia privada.

Por otro lado, el boceto de la californiana deja a una mujer atlética y fuerte; a la par que activa e inteligente. Apuntar, que su perfil se complementa con un carácter autoritario -beligerante, estricta, implacable, tirana, testaruda-, una moral gris -maquiavélica, pesimista, con necesidad de redención- y, en un primer momento, también parece totalmente alejada de rasgos afectivos. En definitiva, está construida con atributos tradicionalmente relacionados con arquetipos masculinos en la cultura patriarcal. Sin embargo, en contraste con lo anterior, también se caracteriza por una marcada hipersensualidad basada en la voluptuosidad física del personaje y combinada con habilidades sexuales -baste de ejemplo el acostarse con Sawyer para robarle su pistola-. Es decir, se compensa la masculinidad con ciertas características no sólo prototípicas de la feminidad sino también de la *femme fatale*.

Su liderazgo se basa en una autocracia de corte paternalista, en la que oprime a unos sujetos que la siguen por pura desesperación. Su único pilar de confianza es Eko, y sólo él es capaz de apaciguar su temperamento cada vez más histriónico y paranoico. Un rasgo

que, sumado a su tiranía y a su impetuosidad, dejan un alto nivel de error en sus decisiones. Por esta razón, se equivoca al señalar al infiltrado; maltrata a tres de los supervivientes acusándolos de ser parte de *Los Otros*; asesina a Shannon por error; deja a Michael la pistola que va a utilizar para asesinarla... Cabe apuntar, además, que su liderato se difumina totalmente cuando su grupo se aúna al principal, quedando relegada a ser una miembro⁴¹⁹ de confianza de Jack.

James "Sawyer" Ford, el pícaro de buen corazón

Como un mal reflejo en un espejo, Sawyer se presenta a modo de antagonista de Jack. Aunque su perfil se ajusta plenamente a la normatividad masculina -varón, blanco, clase media, heterosexual, en edad productiva y sin discapacidades- asume gustosamente el papel de anti-líder de los supervivientes. Es así que es el que provoca la primera pelea en la Isla al acusar a Sayid de terrorista; se hace con gran parte de los bienes de los pasajeros tras el accidente y boicotea el sistema comunal de la nueva colectividad o utiliza constantemente apodosos hirientes con todos sus compañeros⁴²⁰. Pese a todo, su enrolamiento en gran parte de las escapadas va a hacer de él un miembro fundamental del grupo de confianza.

Este alabamiense de 35 años -al inicio de la serie- vive marcado por un pasado trágico. Cuando tan solo cuenta con ocho años, un hombre bajo el pseudónimo de Sawyer seduce a su madre y se lleva todo su dinero. Esta estafa levanta la ira de su esposo que la asesina, para después suicidarse. Un duro golpe que hace que James se obsesione con vengar a sus progenitores. Dicho lo anterior, irónicamente a los 19 años adopta el alias y las artes del individuo al que odia.

El personaje de Sawyer está dibujado a golpe de picaresca. Por un lado, su perfil físico cuadra con la espacialidad de su timo, embelesar a mujeres acaudaladas, puesto a que es atlético, atractivo y voluptuoso, algo que combina con sus habilidades sexuales y también su alto nivel cultural -es un lector empedernido-. Por lo que se refiere a sus características psicológicas se siguen sombreando con trazo de antihéroe. O lo que es lo mismo, un alto nivel de inteligencia, baja aptitud social y, ante todo, moral gris. Sawyer es deshonesto, maquiavélico, nihilista, pesimista y, además, es perseguido por una imperante necesidad de redención. Todo ello hace que encaje en el papel de anti-héroe en su versión más *noir*,

⁴¹⁹ GLOSARIO: *MIEMBRA*: Forma femenina de la palabra *miembro*. Pese a no ser una palabra normativa, al no estar reconocida por la RAE, se utiliza de forma consciente entendiendo que es necesaria para una correcta visibilización de las mujeres justamente en un espacio tan significativo como el grupal.

⁴²⁰ Así, reparte motes tanto en alusión a la procedencia como "Mohammed", "Captain Falafel" -Sayid-, "Mr. Miyagi", "Bruce" -Jin-; al género como "freckles" -Kate-, "cupcake", "hot lips", "litttle red riding hood" -Ana Lucía-, "blondie" -Juliet-; a características físicas como "Hobbit" -Charlie-, "Jabba" "Pork Pie", "Bigfoot -Hurley- o "Mr. Clean" -Locke-, o psicológicas "The Hero" o "Cowboy" -Jack-.

entendiéndolo como un hombre capaz de realizar ciertos actos heroicos pero no basado en un bien común sino en una motivación personal -que puede ser puramente egoísta o basada en la amistad o el amor-.

De esta suerte, el sureño va a ignorar el liderazgo. Si bien cuando alguien se entromete en su terreno va a tener que soportar las consecuencias. Así, por ejemplo, logra burlar la seguridad de las armas utilizando las tensiones entre Jack y Locke porque el primero se hace con parte de su despensa. También es cierto que, en ocasiones, debe asumir ciertas cuotas de responsabilidad por pura necesidad⁴²¹.

De hecho, y bajo la ausencia de los guías, Sawyer va a tomar el mando cuando se ven encerrados en los años '70. Así, en la época de la Iniciativa DHARMA, el personaje va a adoptar el pseudónimo de Jim LaFleur para esconder su verdadera procedencia a los isleños y, lo que comienza como una estafa, pronto evoluciona hacia un liderato cauto y tranquilo. No obstante, todo parece cambiar con el regreso de Jack. Las tensiones acumuladas entre los dos hombre alfa regresan y la lucha de poder entre ambos se extiende durante las dos temporadas finales. Cabe aclarar que estas tiranteces no sólo devienen de su distante personalidad -(a)social, (anti)heroica- sino que también es escenificada en triángulos amorosos, como la pugna por el amor de Kate.

Hugo "Hurley" Reyes, el guardián bonachón

"Hurley es un tributo a los *fans* de la ciencia-ficción", es decir, "es el héroe del hombre común, alguien sin aptitudes o habilidades especiales" (Namatas, 2007: 66). En otras palabras, es el personaje, por excelencia, que representa la cultura *fandom* y que no va a tardar en hacerse un hueco en el corazón de los supervivientes. Es por eso que su carácter afable hace de él una pieza clave en la convivencia, siempre preocupado por el bienestar y la felicidad de los demás. Todo ello tan sólo se enturbia en ciertos momentos con un Sawyer que logra sacarlo de sus casillas -y en contadas ocasiones-. El embajador de los pasajeros forma parte, desde el comienzo, del grupo de confianza de Jack y se encarga de tareas menores -elabora el censo, lleva el inventario de comida de la Estación Cisne...-, así

⁴²¹ Es el caso de un Hurley que intenta suavizar su carácter para que pueda guiar al grupo en ausencia de todas las figuras importantes: **-SAWYER (S):** You tricked me into being decent. That's gotta be the lamest cons in the history of cons. **-HURLEY (H):** Wasn't a con, dude. If you're gonna be our temporary leader, you need to do some damage control. **-S:** Leader? The hell are you smokin'? **-H:** Jack's gone. Locke's gone. Kate and Sayid. You're all we got. And Paulo and Nikki dying, we all looked to you. Then again, you totally tried to steal the diamonds, but we wanted to look to you. Look around, you made everyone happy. Just for today, they can eat boar, laugh and forget that they're totally screwed. And you did that for 'em, dude. You. **-S:** Well what if I don't wanna be the leader? **-H:** Yeah well, I don't think Jack wanted it either. Sucks for you dude. Traducción: **-SAWYER (S):** Para que sea amable ¿me has tanguado? Es el timo más penoso de toda la historia **-HURLEY (H):** No te he tanguado, tío. Si ahora vas a ser nuestro líder necesitas reparar los daños. **-S:** ¿Líder? ¿Qué has estado fumando? **-H:** Jack no está, Locke no está, Kate y Sayid... sólo quedas tú. Cuando Paulo y Nikki murieron nos volvimos a ti. Aunque intentaste robarles los diamantes, aún así, volvimos a ti. Mira alrededor, has hecho feliz a todo el mundo. Por un día, pueden comer jabalí, reírse y olvidar que estamos perdidos. Ha sido gracias a ti, tío. A ti. **-S:** ¿Y si no quiero ser el líder? **-H:** Bueno, no creo que Jack quiera serlo, se siente tío (315 *Left Behind*).

como de ocio -crea un campo de golf-. Aunque también se ofrece voluntario para algunas expediciones -siempre que pueda de perfil bajo⁴²²-. Pese a que rechaza la violencia, finalmente se ve envuelto en algunas muertes -como atropellar a dos de *Los Otros* para salvar a sus compañeros-.

El californiano es un latino que ronda los 26 años de edad. De origen humilde, su padre lo abandona de niño. Esta pérdida hace que desarrolle una actitud compulsiva con la comida que termina en obesidad. Años después, Hurley se ve envuelto en un accidente donde mueren dos personas y se convence de que es culpa de su sobrepeso. Bajo esta creencia cae en depresión y su madre decide internarlo en un psiquiátrico. Allí, crea su propio amigo imaginario que boicotea sus esfuerzos para superar su trastorno alimentario y también vive uno de los momentos que van a marcar toda su vida: memoriza la combinación *4, 8, 15, 16, 23, 42* que uno de los enfermos repite sin parar. Una vez dado de alta, se gana la vida trabajando en una cadena de comida rápida. Un golpe de suerte hace que se convierta en multimillonario gracias a los números del hombre del hospital. Pero el dinero no le da la felicidad. Fuera de tópicos, Hurley se obsesiona con estar perseguido por unas cifras que hacen que siempre esté rodeado de muerte y que, finalmente, terminan llevándolo a la Isla.

El último personaje nos deja al personaje más alejado de la normatividad de los hasta ahora analizados pero que se antoja fundamental en el final de *Perdidos*. Ya que si bien encaja en la mayoría de los atributos -varón, clase alta, cristiano, en edad productiva, heterosexual, occidental y sin discapacidades- hay otros que se alejan. Baste de ejemplo, su origen humilde, su etnia latina y, además, su perfil físico y psicológico. Acerca de su complexión, ya se ha destacado su obesidad, algo que lo aleja de las condiciones atléticas de sus predecesores. En cuanto a carácter, Hurley no puede estar más alejado del anti-heroísmo de moral gris de sus precursores pues es, sobre todo, afectivo -altruista, comprensivo, cuidador, emotivo, sacrificado-, social -accesible, afable, alegre, comunitario, extrovertido, modoso-, ético -honesto, con moral, optimista, trivial- y, además, resiliente⁴²³ -adaptable, igualitarista, dialogante, humanitario, manso, pacifista, respetuoso y transigente-.

Cabe también señalar cómo la locura vuelve a estar presente en un personaje, aunque de forma anecdótica y pasajera. De hecho, cuando consigue salir de la Isla como uno de los

⁴²² Baste de ejemplo, ir a por dinamita a la Roca Negra; colaborar en el falso rescate de Walter; retar al acoso de su mala suerte y de la parca a Charlie; seguir las visiones de Desmond; acompañar a Ben y a Locke a la Estación Orquídea; o a Jack al Faro....

⁴²³ GLOSARIO: *RESILIENCIA*: La RAE la define como la "capacidad humana de asumir con flexibilidad situaciones límite y sobreponerse a ellas". En este texto se entiende como la capacidad de adaptarse mentalmente a diversas circunstancias, especialmente en relación con otros individuos.

6 de *Oceanic*, Hurley comienza a ser visitado por sus compañeros isleños fallecidos, como Ana Lucía, Charlie o Eko. El californiano piensa que vuelve a caer en la enfermedad, pero Jacob le explica que, lejos de una maldición, posee una gran habilidad, el don de hablar con los muertos⁴²⁴: De esta forma, se impone un patrón que va a ser habitual en otras producciones de televisión, en especial respecto a las mujeres: cuando un personaje se aleja de la normatividad se le dota de ciertos dotes mágicos o predestinados para justificar su valía y, con ello, su excepcionalidad en la trama⁴²⁵.

Este don va a ser de utilidad durante su vuelta al islote. Allí, tiene la capacidad de hablar con el ya fallecido Jacob o con la difunta esposa de Richard, Isabella (Mireilly Taylor), la cual le advierte del peligro de que el MIB abandone la isla. Un protagonismo que va a señalar, cada vez más, su camino de líder. Pues hay que mencionar que durante la temporada final, el pseudo-dios isleño desvela que todo su juego se basa en la búsqueda de un candidato para que guarde el corazón mágico de la Isla. Es decir, todos ellos eran aspirantes, en un principio, sin distinciones de actos pasados, edad, origen, raza, religión o sexo. Con su precipitada muerte debe elegir al aspirante sin dilación. En definitiva, Jacob se queda sólo frente a frente con Hurley, Jack, Kate y Sawyer. Y aquí se van a dar tres hechos reseñables.

El primero es el papel de Kate. Pese a que no es una líder propiamente dicha, la joven asume, desde el inicio, el papel de intermediaria, siendo una de las miembros más activas del grupo de sobrevivientes. Mas, a lo largo de la trama, los mismos descubren una cueva donde se encuentran los nombres de los supervivientes candidatos y el suyo aparece tachado. Así que, cuando la iowana interroga al dios sobre el porqué de haber sido descartada, Jacob simplemente responde que por haberse convertido en madre. Pues, aunque vuelve a ofrecerle el cargo, parece que la maternidad es un rasgo contradictorio al liderato.

⁴²⁴-**JACOB (J)**: I was waiting for you, Hugo. **-HURLEY (H)**: Oh. Then you must be dead. **-J**: I'm definitely not dead. **-H**: Well, what do you want from me? **-J**: I wanna know why you won't go back to the Island. **-H**: 'Cause I'm cursed... **-J**: Is that so? **-H**: Uh-huh. That's why the plane crashed, my friends died... Libby, Charlie. Now they visit me, and I can't make it stop. **-J**: Well, what if you weren't cursed? What if you were blessed? **-H**: How do you mean "blessed?" **-J**: Well, you get to talk to people you've lost... seems like a pretty wonderful thing to me. **-H**: Oh, I'm sure it's wonderful, except for the part where I'm crazy. **-J**: I've got some news for you, Hugo, and you're just gonna have to take my word on this. You are not crazy. Traducción: **-JACOB (J)**: Estaba esperándote, Hugo. **-HUGO (H)**: Ah, entonces debes de estar muerto. **-J**: Te aseguro que no estoy muerto. **-H**: ¿Y qué quiere de mí? **-J**: Quiero saber porqué no quieres volver a la Isla. **-H**: Porque estoy maldito. **-J**: ¿Es cierto? **-J**: Ajá. Por eso se estrelló el avión, se murieron mis amigos, Charlie, Libby... ahora se me aparecen y no lo puedo evitar. **-J**: ¿Y si no fuera una maldición?, ¿y si fuese un don? **-H**: ¿Cómo que un don? **-J**: Bueno, puedes hablar con personas que has perdido, a mí me parece algo maravilloso. **-H**: Claro que es maravilloso, salvo porque estoy loco. **-J**: Voy a decirte algo y vas a tener que fiarte de mi palabra, Hugo: Tú no estás loco (517 *The Incident*).

⁴²⁵ Algo que se puede ver en otras producciones de J.J. Abrams como con Sydney Bristow (*Alias*) u Olivia Dunham (*Fringe*), ambos papeles femeninos potentes y muy ligados a la acción. Sin embargo, a lo largo de la trama, se desvela que fueron víctimas de experimentos que hicieron de ellas guerreras con capacidades extraordinarias. Es decir, son mujeres excepcionales que, para estar en un mundo de hombres, necesitan de más ayuda que la preparación o la tenacidad.

Lo segundo es justamente quién asume el cargo de los cuatro. Jack es el hombre con el perfil más convencional de liderazgo y es, de hecho, el único que entiende que es su responsabilidad. El héroe normativo capaz de sacrificarse por todos ellos y el hombre capaz de ver quién es el realmente apto para el trabajo de guardián de la Isla.

Y este último punto nos lleva a Hurley. Pues Jack lo elige como sucesor y finalmente el líder definitivo. Es decir, llega al mando un perfil totalmente diferente: un hispano, con sobrepeso, de origen humilde, admirador de la ciencia ficción... que accede al poder por su bondad y por su capacidad para cuidar a las personas. Algo que queda resumido en palabras de Jack al afirmar "*It was only supposed to be me so I can do this. But if someone has to take care of the Island, if someone has to protect it then... then it should be you. Hurley... I believe in you*"⁴²⁶, y, sobre todo, en las del propio Ben (617 *The End*)⁴²⁷.

- **HURLEY (H):** Jack's...gone...isn't he?
- **BEN (B):** He did his job, Hugo.
- **H:** It's my job now... What the hell am I supposed to do?
- **B:** I think you do what you do best. Take care of people. You can start by helping Desmond get home.
- **H:** But how? People can't leave the Island.
- **B:** That's how Jacob ran things... Maybe there's another way. A better way.
- **H:** Will you help me?
- **B:** I'm sorry?
- **H:** I could really use someone with like, experience. For a little while. Will you help me, Ben?
- **B:** I'd be honored.

4.2.1.6 Benjamin Linus: el vil líder de *Los Otros*

Hasta aquí el análisis del grupo de los supervivientes pero ¿qué ocurre con *Los Otros*? El camino de los pasajeros no tarda en cruzarse con el de Benjamin Linus. Al comienzo de la serie, se presenta como un hombre de 40 años que va a atormentar la estancia a los recién llegados al islote⁴²⁸. En suma, si hay una palabra que defina al villano de *Perdidos* es justamente *manipulador*. Además, su actitud oscura hace que sus intenciones nunca queden claras y que tanto espectadores como sobrevivientes difícilmente sepan identificar en qué momento miente y cuando dice la verdad. Pero ¿quién es este opaco líder?

⁴²⁶ Traducción: "Sólo se suponía que sería yo para poder hacer esto. Pero si alguien ha de cuidar de la Isla, si alguien la ha de proteger... entonces ese debes de ser tú, Hurley... yo creo en ti".

⁴²⁷ Traducción: **-HURLEY (H):** Jack nos ha dejado ¿verdad? **-BEN (B):** Hizo lo que debía, Hugo. **-H:** Ahora es mi misión ¿qué se supone que tengo que hacer? **-B:** Creo que lo que sabes hacer mejor: cuidar de los demás. Empieza por ayudar a Desmond a volver a casa. **-H:** Pero, ¿cómo? ¿No se puede salir de la Isla! **-B:** Así es como Jacob dirigía las cosas, quizá haya otra forma, una forma mejor. **-H:** ¿Me ayudarás? **-B:** ¿Perdona? **-H:** Me vendría bien alguien con experiencia una temporada ¿Me ayudarás Ben? **-B:** Será un honor.

⁴²⁸ En síntesis: captura a Walter y obliga a su padre a traicionar a sus compañeros; se deja aprisionar afirmando que es un sobreviviente de un accidente en globo para introducirse en las mentes de Jack y Locke; apresaa y tortura a Jack, Kate y Sawyer con el fin de que el médico intervenga su tumor; trae a la ínsula al padre de Locke y le exige que lo asesine; utiliza el sentimiento de culpa de Michael para convertirlo en su espía y homicida en el carguero; manipula a Sayid para hacerlo su mercenario; engaña y asesina a Locke; intenta arrebatar la custodia de Aaron a Kate;...

La madre de Ben muere durante el parto, un hecho que su esposo nunca llega a superar. Una década más tarde, padre e hijo llegan a la Isla como parte del equipo de la Iniciativa DHARMA, pero Rober se hunde cada vez más en el alcohol. Como resultado, el pequeño crece en soledad con un progenitor que le desatiende y le reprocha ser el causante de la muerte de su cónyuge. Apesadumbrado, Ben comienza a ver al fantasma de su madre, al que sigue hasta toparse con Richard, miembro de los entonces llamados *Hostiles*. Un encuentro que aprovecha para suplicar que lo acojan en su seno, y que hace cuando, durante el disloque temporal, Sayid le dispara pensando que se libraría de futuros suplicios. Por esta razón, Ben nada entre dos aguas durante años viviendo con la Iniciativa pero bajo las órdenes del por entonces líder de los oriundos Charles Widmore. Indiscutiblemente elige el bando cuando lidera la llamada *purga* contra DHARMA, asesinando a los suyos, incluido su propio padre. Su trayectoria lo lleva al liderazgo de *Los Otros* y logra expulsar a Widmore acusándolo de romper las reglas -dejar la Isla con regularidad y tener una hija con una extraña-. Una guerra por el poder que durará décadas.

En cuanto a su físico, Ben es más bien un hombre débil y enclenque, alejado de los cánones de belleza masculinos. Su aspecto viene a acentuar su psique oscura. Así, su rol de villano se construye desde un perfil altamente inteligente -y especialmente manipulador- aunque siempre bailando entre la racionalidad absoluta -frío, lógico- y la magia del islote -que lo convierten en espiritual, pasional y fantasioso-. Por otro lado, el de Portland es un hombre activo, tirando a asocial y totalmente alejado de la afectividad -cerebral, cruel, no cuidador, capaz de dejar asesinar a su propia hija-. Aunque tal vez lo que más destaque sea su moral absolutamente gris -deshonesto, maquiavélico, pesimista-; y, sobre todo, su inflexibilidad -agresivo, beligerante, estricto, implacable, posesivo, testarudo, tirano-. De nuevo, normatividad masculina en el sentido de que es un varón, blanco, heterosexual, en edad productiva, occidental, sin discapacidades y, aunque de origen humilde, su escalada de poder lo hace ascender de clase social.

Tal y como señala su alto nivel de inflexibilidad, Ben es un autócrata. La legitimidad de su liderato camina entre la falsa gracia de Jacob -con el que asegura comunicarse aunque es un engaño-, su eficacia y la opresión. Aunque aparentemente existe un consenso en su gobierno, lo cierto es que muchos de los suyos critican sus métodos. Así, se descubre el hartazgo de parte de la comunidad que es consciente de que son veladamente encerrados en el islote y miran a Locke con simpatía como futuro líder. Pese a todo, la toma de decisiones la lleva en solitario, aunque cuenta con ciertos miembros de confianza y, cabe señalar, que su nivel de éxito es alto.

Mencionar también que entre los nativos existen igualmente luchas de poder. Así, la rivalidad entre Ben y Charles se alarga durante décadas⁴²⁹. Es necesario apuntar que Ben también cuenta con un carácter obsesivo, como puede verse en una triada de anhelos. El primero, vengarse del desdén de su padre, algo que hace con creces. El segundo, conseguir el amor de Juliet, para ello la encierra y controla cada movimiento. El tercero, el propio Jacob, su frustración por no ser lo suficientemente bueno para que se dirija a él y que, consecuentemente, lo lleva a unos celos extremos hacia Locke -al que el islote cura y que parece estar predestinado a ser el candidato-.

Además, el personaje se va viendo cada vez más abatido a lo largo de las entregas soportando una mayor necesidad de redención. Aunque Ben tiene innumerables muertes a sus espaldas, las tres que más le pesan son las de su hija, Alex (Tania Raymonde), la de su rival, Locke, y la de su dios, Jacob. De esta forma, el líder de *Los Otros* va recorriendo, no sin altibajos, el trayecto contrario a la villanía. Algo que es recompensado cuando el bonachón de Hurley le pide que sea su segundo, consiguiendo ser el ayudante que siempre quiso. En los *flashsideway* puede vérselo persiguiendo su redención al intentar ganarse el favor de su hija y también disculparse con Locke (618 *The End*)⁴³⁰:

- **BEN (B)**: I'm very sorry for what I did to you John. I was selfish, jealous. I wanted everything you had.
- **LOCKE (L)**: What did I have?
- **B**: You were special, John... and I wasn't.
- **L**: Well if it helps, Ben, I forgive you.
- **B**: Thank you, John...that does help. It matters more than I can say

Jacob vs El Hombre de Negro

La confrontación divina de estos dos personajes es analizada durante la dimensión anterior. Así que aquí sólo se van a destacar ciertos aspectos de interés para la presente categoría -teniendo en cuenta que son dos personajes en los que no se profundiza excesivamente en la trama-:

- Ambos están sujetos al normativo sujeto político -varón, blanco, en edad productiva, sin discapacidades, occidental-, aunque se desconocen ciertos datos -como su orientación sexual-.
- Su perfil físico también está dentro de los estándares prototípicos -altos, esbeltos, atractivos...- aunque siempre confrontados en base a los colores -rubio y moreno, vestido de blanco y de negro...-.

⁴²⁹ Cuando el nuevo líder expulsa al anterior, Widmore le advierte que algún día tendría que, como él, elegir entre la Isla y su hija. Una profecía que se da una década más tarde cuando el equipo del multimillonario consigue dar con el islote y uno de sus mercenarios retiene a su heredera, Alex -hija de Rousseau que secuestra cuando es tan sólo un bebé y cría como si fuera suya-. Debe entregarse a cambio de la vida de la joven pero Ben, pensando en que hay unas reglas establecidas que lo impiden, se niega a salir y la joven muere. A partir de ahí, el líder comienza a buscar a la descendiente de Widmore para asesinarla.

⁴³⁰ Traducción: **-BEN (B)**: Lamento mucho lo que te hice John. Fui envidioso y egoísta. Quería todo lo que tenías tú. **-LOCKE (L)**: ¿Qué tenía yo? **-B**: Eras especial, John. Y yo no lo era. **-J**: Si te sirve de ayuda, Ben. Te perdono. **-B**: Gracias, John. Sí que me ayuda. Me importa más de lo que puedo decir.

- Su perfil psicológico se enfrenta en base a su postura en la Isla. Así, el MIB quiere escapar del islote y decide intervenir en el juego. Por ello, muestra gran inteligencia y capacidad de acción, una moral gris, y una ausencia total de afectividad, sociabilidad y de resiliencia⁴³¹. En cambio, Jacob aboga por el libre albedrío y, aunque tiene mucho de dios caprichoso, se aleja de la acción y de la inteligencia de su predecesor, para mostrar una cara algo más humana, una moral ciertamente menos gris y algo más de flexibilidad, aunque tenga rasgos comunes a su hermano.
- El liderazgo del MIB se basa en engañar y manipular a los supervivientes desde las sombras, siempre invisible. Mientras que Jacob opta por tener un mensajero eterno, Richard, para comunicarse con los nativos.
- Es la confrontación del *Bien* contra el *Mal* por excelencia que va a difuminar las luchas de poder entre los humanos.

5.2.1.7 Corazón *noir*

Tras el accidente de avión, los pasajeros tienen que acostumbrarse a vivir bajo la autogestión sin la protección del Estado. Lo primero que se atisba en *Perdidos* es que el liderazgo es algo natural. Más aún, surge de forma esporádica y muy estrechamente ligada al heroísmo, pues la propia comunidad es la que busca alguien apto y valiente capaz de tomar las decisiones más complejas de una forma eficaz y rápida. El líder no tarda en rodearse de un círculo de confianza con el que comparte información y que participa, en ocasiones, en la deliberación de opciones. De todo ello resulta una sociedad jerarquizada y representativa, donde la mayoría cede el poder a una minoría prácticamente a ciegas. Pues el resto de la colectividad queda totalmente al margen bajo el pretexto de no causar caos o dinamitar esperanzas. En resumen, este sistema nace de forma improvisada y bajo el consenso general, sin apenas una reflexión acerca de qué modelo pudiera ser el más adecuado para la convivencia y la supervivencia. No se puede olvidar tampoco que esta forma de gobierno también libra a los ciudadanos de la responsabilidad de dilucidar temas arriesgados -e involucrarse en la acción- o comprometidos -como la tortura o el asesinato-. Lo que explica la ausencia de motines o rebeliones.

Por otro lado, señalar que el perfil de líder encaja en el perfil del sujeto normativo político. Pese a ello, se permite que pase por algún momento de enajenación pues, lejos de ser muestra de incompetencia, se relaciona con el compromiso o, incluso, con una habilidad. Así, Ben, Jack, Hurley o Locke son vistos en algún momento desquiciados o siguiendo un sendero mágico. De hecho, los personajes más serenos son también los más comunes y los que parece que ni pueden -ni quieren- liderar, como es el caso de Kate o Sawyer. De todo ello resulta otro de los rasgos que parecen imprescindibles para dirigir: la

⁴³¹ GLOSARIO: **RESILIENCIA**: La RAE la define como la "capacidad humana de asumir con flexibilidad situaciones límite y sobreponerse a ellas". En este texto se entiende como la capacidad de adaptarse mentalmente a diversas circunstancias, especialmente en relación con otros individuos.

obsesión. Algo que proviene bien como trauma de una figura familiar dañina -Ben, Jack, el MIB, Locke, Sawyer, incluso en cierta forma, Hurley-; bien relacionada con la búsqueda de venganza -Ana Lucía, Ben, *El Hombre de Negro*, Locke, Sawyer-; así como con una misión superior, como es el de controlar o proteger la Isla -Ben, Jack, Jacob, el MIB, Locke, Widmore-. Antes de continuar, cabe señalar un tipo de obcecación especial: las parejas. Muchos de ellos se quedan absolutamente afligidos por una ruptura o un amor no alcanzado hasta el punto de controlar todos sus movimientos llevados -y justificados- por los celos -Jack con Sarah o Kate-; inventarse una falsa vida junto a ellas -Locke con Helen Norwood (Katey Sagal)-; o directamente encarcelarlas -Ben con Juliet-.

Es necesario recalcar que el líder se va a rodear de un grupo de apoyo pero no está libre de conflictos internos o incluso luchas de poder. Pues estas no sólo se consideran naturales sino prácticamente necesarias -y así vemos a Sawyer vs Jack, Jack vs Locke, Locke vs Ben, Ben vs Widmore, Jacob vs el MIB-. Oposiciones ideológicas, físicas y, psicológicas e, incluso, simbólicas que suelen terminar con la tentativa y/o la consecución del asesinato del rival. Esta parte más oscura del liderato está fuertemente relacionado con las ansias de poder, la megalomanía y cierta auto-concepción de superioridad. Pues, aunque las disputas se asienten en diferentes concepciones de cómo llevar adelante una sociedad o proteger la Isla, también hay un claro apego al mando. En resumen, el liderazgo está representado por medio de una serie de características:

- 1) Las sociedades son naturalmente jerárquicas y necesitan un líder fuerte.
 - Alrededor del líder hay una cuadrilla de confianza con quien comparte información y actividades.
 - El resto de la comunidad es ajena a la toma de decisiones. Sigue al adalid y al grupo principal sin rebeliones ni gran oposición.
 - Hay un gran interés por controlar el uso de la violencia, que siempre recaerá en el cabecilla.
 - El mando está relacionado con el autoritarismo y la megalomanía.
- 2) Las luchas por el poder son innatas al liderazgo.
 - El líder siempre cuenta con una figura antagónica.
 - Existen dos grandes formas de acceder al mando: A través de habilidades -carisma, caza, medicina...- o mediante artimañas y manipulaciones. Pero siempre está relacionado con el destino y el darwinismo social.
- 3) El perfil del caudillo se basa en el sujeto normativo político:
 - Se representan una serie de trabas para gobernar: la discapacidad física, ser mujer y, especialmente, ser madre.
- 4) El liderazgo se vincula a la figura de héroe o, más concretamente, anti-héroe:

- Se destaca la necesidad de un hombre fuerte y directo de moral gris y, con ello, capaz de tomar decisiones poco éticas pero siempre bajo la justificación de un bien común o superior.

En general, se refleja esa tendencia Post 11S que Susan Faludi (2009) recoge en su estudio de los medios, en los que, tras los ataques, los *media* señalan la feminización del país como parte de las causas de la vulnerabilidad americana. Como consecuencia, se proponen revivir la virilidad encarnada por antiguos mitos heroicos, con especial fuerza del vaquero. Así, en las series de televisión en general, y en *Perdidos* en particular, se pone el énfasis en la necesidad de un héroe que salve a una población literalmente *perdida*. Aunque su perfil se aleje de la perfección o la ética de esos superhéroes de Marvel: la sociedad necesita ser salvada, incluso si es por un anti-héroe.

4.2.2 Acerca de la alteridad

Sydney-Los Ángeles. Esa es la ruta que sigue el vuelo 815 antes del accidente y la razón por la que la mayoría de los pasajeros sean angloparlantes. Pero los creadores de *Perdidos* tienen entre manos un juego global y, pese a que la trama se desarrolla principalmente en los EE.UU., paulatinamente se van a ir introduciendo referencias a los cinco continentes. Alemania, Australia, Bahamas, Brasil, Corea del Sur, España, Fiji, Francia, Indonesia, Irak, Nigeria, Reino Unido, Túnez... todos estos países tienen cabida bien a través de escenarios, bien por origen de personajes. En este sentido, Dellonte y Glaviano (2007) señalan que el islote es un territorio neutro sin vínculos culturales específicos que simboliza una patria mundial. Pero ¿es realmente imparcial o está construido en base a una cultura dominante?

Lo primero que llama la atención es que el inglés se convierte implícitamente en el idioma oficial de la Isla -de nativos y pasajeros-. Es la lengua madre de la mayoría de los personajes aunque aderezados con sus acentos autóctonos -así, Charlie inglés, Claire australiano, Desmond escocés o Sawyer sureño-. Además, el resto provenientes de países no angloparlantes lo manejan perfectamente, aunque su pronunciación también esté marcada por su deje nativo -Richard castellano, Rousseau francés, Sayid iraquí, Sun coreano-. Es de interés señalar que algunos de los protagonistas hablan más de una lengua aunque no es habitual su uso dentro ni fuera de la ínsula -Ana Lucía y Hurley castellano; Ben turco, árabe y latín; Charlotte coreano y francés; Juliet latín; Sayid árabe, alemán y castellano; Shannon francés; Sun y Jin coreano...-. El idioma conforma, entonces, el primer elemento uniformador en un mundo donde el inglés es la lengua estándar. Una homogeneización que se rompe con el caso de la pareja coreana de la Isla que, en un

principio, van a aislarse tras una barrera idiomática. Un caso que se va a analizar a lo largo del presente capítulo.

El abanico de lenguas viene acompañado por una gran variedad de razas -afroamericana, blanca, latina, oriental...-, de religiones -cristianismo, islamismo, mitologías...- y procedencias. Una pluralidad que, como el idioma, termina cayendo en homogeneización, especialmente en torno a los usos y costumbres. Apenas hay diferencias en la alimentación; el atuendo y las modas; las referencias culturales o artísticas... Y la uniformidad proviene, de nuevo, del mundo occidental. Sí que se dan algunas excepciones pero meramente anecdóticas⁴³². Además, cabe añadir que también la mayoría de referencias hipertextuales están relacionadas con la cultura popular occidental⁴³³

Por último, es significativo el escaso impacto de la globalidad de *Perdidos* en el amor. Casi todas las parejas tienen una raza, una etnia y/o una procedencia común. Como excepción de diferentes países citar a Claire y Charlie -Australia, Reino Unido- y diferentes razas Rose y Bernard -afroamericana y blanco-. Aunque el caso más llamativo es el de Sayid y Shannon con diferente origen, raza y religión -árabe, iraquí, humilde frente a blanca, estadounidense, pudiente-.

En resumen, la Isla se convierte en un gran escenario global sometido a la cultura dominante occidental, con especial predominio de la estadounidense. Una normatividad que va a tener sus excepciones por medio de tres personajes que van a representar tres puntos cardinales desde el levante: Sayid, Jin y Eko.

4.2.2.1 Marcando la diferencia (I): Sayid Jarrah

Sayid Jarrah es un iraquí de 35 años, de etnia árabe y que profesa la religión musulmana⁴³⁴. De origen humilde, pasa un tiempo como oficial de comunicaciones en la Guardia Republicana y, como tal, participa en la I Guerra del Golfo. Allí entra en contacto con soldados norteamericanos que lo introducen en las artes de la tortura, una práctica que lo deja moralmente marcado y de la que no podrá escapar nunca pese a sus esfuerzos. Así, llega al islote siguiendo la pista de Noor "Nadia" Abed Jaseem (Andrea Gabriel), una

⁴³² Así, Claire afirma que es la única australiana a la que le encanta la mantequilla de cacahuete; Jin ofrece pescado crudo al resto de pasajeros -para su desagrado-; Sun es pudorosa, con unos modales refinados y, además, tiene conocimiento de medicina natural; Sayid no quiere incinerar los cuerpos...

⁴³³ Así, es usual alusiones a deportes como el golf o el fútbol americano; juegos como el póker, el Risk o el Conecta 4; libros como *El Resplandor* o *Rebelión en la Granja*; películas como *Harry Potter* o *La Guerra de las Galaxias*; series de televisión como *La tribu de los Brady* o *Los Picapietra* (*The Flintstones*, ABC, 1960-1966).

⁴³⁴ Aunque es algo casi anecdótico ya que apenas se hace alusión a ello, los supervivientes lo suponen cuando se opone a incinerar los cuerpos de los muertos y el espectador lo ve rezar en un par de ocasiones (209 *What Kate Did*; 223 *Live Together, Die Alone*).

insurgente contra el régimen de Saddam Hussein, de la que se enamora y a la que ayuda a escapar.

Para definir a este personaje hay que destacar que su perfil físico personifica los rasgos árabes⁴³⁵, aunque siempre dentro de los cánones de belleza occidental: un hombre alto, atlético, atractivo y voluptuoso (VER TABLAS 21 Y 22). Con respecto a su carácter, es una persona inteligente, activo y totalmente racional. Así mismo, lo más destacable es justamente esa marcada moral gris tan típica de los anti-héroes.

En resumen, Sayid rompe con la normatividad masculina respecto a los principios de procedencia, raza y religión. Pero ¿es su etnia un atributo determinante a la hora de relacionarse con el resto de isleños? Lo cierto es que el iraquí se convierte, desde el comienzo, en uno de los componentes del grupo de confianza de Jack. Más aun, es uno de los miembros más fieles del líder. En la Isla, su contribución es esencial pues maneja el campo de la electrónica, la comunicación y la seguridad. En cuanto al aspecto cultural, el perfecto dominio de la lengua inglesa -salvo por su marcado acento-, las escasas referencias a su religión y la homogeneidad en sus usos y costumbres -alimentación, vestimenta,...- hacen que su conducta no destaque de la del resto de pasajeros. Un perfil occidentalizado que se ilustra con una conversación en la que Hurley descubre que Sayid participó en la Guerra del Golfo, dando por hecho que luchó en el bando norteamericano (102 *Pilot.2*)⁴³⁶:

- HURLEY (H): How do you know to do all that?
- SAYID (S): I was a military communications officer.
- H: Oh yeah? You ever see battle?
- S: I fought in the Gulf War.
- H: No way! I got a buddy who fought over there. He was in the 104th airborne. What were you - Air Force... Army?
- H: The Republican Guard...

Una concordia que rompe Sawyer. El irónico personaje no sólo lo acusa de terrorista al comienzo de la trama si no que recurre constantemente a calificativos que entrelazan la agudeza con lo políticamente incorrecto. Baste de ejemplo, *Abdul, Al Jazeera, Ali, Capitán Falafel, Maldito árabe, Genuino Iraquí, Mohammed, Omar, Capitán Arab, Boina Roja, Alí Babá, Mustafá...* Esto es sólo una anecdótica alusión a los estereotipos étnicos, sin embargo, a lo largo de las diferentes técnicas narrativas, sí que se va a construir una imagen del personaje a golpe de elementos diferenciadores. Cabe señalar los siguientes momentos:

⁴³⁵ Apuntar que el actor que representa a Sayid, Naveen Andrews, es un londinense cuyos padres migran de Kerala, India.

⁴³⁶ Traducción: **-HURLEY (S):** ¿Cómo sabes hacer eso? **-SAYID (S):** Serví como oficial de comunicaciones. **-H:** ¿Has estado en combate? **-S:** En la Guerra del Golfo. **-H:** ¡No me digas! ¡Un colega mío también! Compañía aerotransportada 104 ¿Dónde estabas tú?, ¿en tierra?, ¿en aire? **-S:** En la Guardia Republicana...

- **FAMILIA Y NATURALEZA:** Un pequeño Sayid vive en una humilde aldea iraquí con su familia. Su padre ordena a su hermano Omer Jarrah (Cas Anvar) matar una gallina. El niño es incapaz de asesinar al animal mientras que el superviviente no duda en hacerlo, para el orgullo de su padre (*Flashback* 510 *He's our you*).
- **EJÉRCITO Y TORTURA:** Durante la I Guerra del Golfo, Sayid trabaja como encargado de telecomunicaciones en la Guardia Republicana cuando, de repente, es capturado por el ejército norteamericano. Piden su colaboración, pero el joven rehúsa su oferta por su fidelidad al régimen. Es entonces cuando los estadounidenses le muestran la crueldad que hay detrás de las órdenes de su superior, Tariq, algo que Sayid no puede soportar y que lo lleva a su primer contacto con la tortura. A partir de ahí, esta va a ser una habilidad que ponga al servicio de las fuerzas armadas iraquíes aunque sus continuos remordimientos hacen que se plantee abandonar el cuerpo (*Flashback*, 214 *One of them*, 301 *Enter* 77). El detonante llega cuando se cruza con Nadia, una amiga de la infancia. La joven es detenida y torturada bajo su responsabilidad. Meses después, la condenan a ser fusilada. Un hecho que Sayid no soporta y la libera, asesinando a su propio superior. Aunque Nadia le suplica que la acompañe, él sabe que no puede pues si desierta su familia vivirá las consecuencias. A partir de entonces, no deja de buscar a la joven de la que está enamorado (*Flashback*, 109 *Solitary*).
- **EL TORTURADOR, TORTURADO:** Él iraquí trabaja en un restaurante francés cuando es abordado y encarcelado por Sami, un hombre cuya esposa, Amira, asegura haber sido torturada por Sayid. A pesar de los golpes, el protagonista niega la acusación hasta que, en cierta ocasión, la mujer se reúne a solas con él. Ella le explica que tuvo que confesar un crimen que nunca cometió porque no podía soportar los abusos de la Guardia Republicana. Una experiencia aún hoy la hace vivir con miedo. La conversación hace a Sayid recordar y, entre lágrimas, le pide perdón. Algo que Amira le concede, al igual que la libertad (*Flashback* 211 *Enter* 77).
- **TERRORISMO Y FE:** La CIA le ofrece información sobre Nadia a cambio de colaboración para destapar la actividad de un grupo terrorista islámico que opera en Australia. Su ayuda es importante debido a uno de los presuntos terroristas es justamente Essam Tasir (Donnie Keshawarz), un antiguo compañero de la época universitaria. No tarda en descubrir que la célula utiliza el dolor de Essam por la muerte de su esposa. Sin embargo, y aunque Sayid quiere detener a su amigo, termina convenciéndolo presionado por la CIA para destapar la localización de los explosivos. Finalmente, Sayid detiene el atentado pero Essam se suicida cuando se entera de que su compañero había jugado a dos bandas con él y la CIA (*Flashback*, 121 *The Greater Good*).

En resumen, la biografía de Sayid está marcada por la violencia. La mirada a la ventana de su infancia no aporta más que mostrar el origen humilde de un niño de naturaleza implacable. Las analepsis posteriores se cuelan ya en su juventud. Un instante que se aprovecha para exhibir uno de los momentos clave en la historia de los EE.UU.: la I Guerra del Golfo. Aunque el conflicto bélico es representado desde la crueldad de ambos bandos, el dibujo es asimétrico. Así, el ejército invasor queda legitimado al mostrar el sadismo de unos dirigentes iraquíes que abusan de su propia población. Unos personajes esquematizados a golpe de estereotipos capaces de torturar a hombres y mujeres sencillos que sólo buscan justicia y libertad. En este segundo nivel, Sayid aprende su oficio de torturador. Un hecho que mina su moral y que lo hace estar tras una redención que no llega nunca.

Además esta búsqueda la compagina con otro imposible: encontrar a Nadia. Otra figura de interés en la construcción de la homogeneización cultural de *Perdidos*. La joven iraquí es una insurgente contra el régimen de Hussein. En Irak, tanto en su captura como en la foto que le regala a Sayid, viste de negro y usa el velo. Sin embargo, cuando escapa de su país natal y viaja a Occidente -Reino Unido y a los EE.UU.- se la puede ver con atuendo occidental -y sin ser necesariamente reservado, usando escote o vestidos cortos- y dejando su pelo descubierto. Algo que no quita que mantenga sus raíces con su tierra, donde le pide a Sayid que la lleve justo antes de morir. Cabe señalar que no es el único amor del iraquí. En la Isla se enamora de Shannon, con la que inicia un idilio interétnico -algo poco usual en el islote-. Apuntar también que su relación con las mujeres es totalmente igualitaria y es usual verlo colaborar con las chicas más activas de la Isla, como Kate o Rousseau. Si bien tiende en cierta manera al proteccionismo -como otros hombres de la Isla-.

Volviendo a los *flashback*, de nuevo hay una ligazón de abusos y mundo árabe. Así, Sayid es encerrado y golpeado acusado de torturar a Amira. Otra vez, el pasado y la necesidad de redención aparecen en la historia del joven. Pero, a la par, se vuelve a unir a este colectivo con la violencia, tanto en origen como en la resolución de conflictos a través de un círculo vicioso: busco tus excusas por martirizar, así que te martirizo.

El otro gran momento histórico puente entre los EE.UU. y el mundo árabe tiene también cabida en la biografía de Sayid. Y, de nuevo, el conflicto muestra la crudeza de los dos bandos de forma desigual. Como resultado, los líderes de la célula se presentan como crueles, desconfiados y manipuladores, capaces de cualquier cosa por conseguir sus objetivos. Aunque tal vez lo más significativo sea que el centro neurálgico de los terroristas es justamente la mezquita, con lo que la fe islámica se enfanga con una ligazón a la manipulación, al odio y al terror. De esta forma, Essam, termina enredado en un mundo que utiliza sus creencias y el rencor de su corazón para volverlo en contra de inocentes.

El viaje hacia la redención continúa en la Isla pues Sayid no puede evitar caer una y otra vez en actos cruentos. Una recaída que tiene rostro de tortura pues no tarda en utilizarla contra Sawyer y, más tarde, contra Henry Gale. Destacar que, además, es torturado por Rousseau y por Dogen, ambos por desconfiar de su naturaleza. Pero lo cierto es que la violencia lo sigue más allá del islote. Pues, de vuelta a los EE.UU., Ben va a saber manipularlo para hacerlo su mercenario. Tras dos años, Sayid se arrepiente y, de nuevo, puede verse a un hombre con un gran pesar dedicar su vida a una organización benéfica en Sudamérica.

No queda ahí, en los *flashsideway*, el iraquí queda condenado a más dosis de excesos. Así, en la otra realidad, Sayid también intenta superar un pasado marcado por su paso por la Guardia Republicana. En esta ocasión, es su hermano Omer (Xavier Raabe-Manupule) el que le pide que lo ayude por un tema de deudas, algo que le lleva a volver a saltarse su camino a la redención con el asesinato. Una suma que le hace ser el personaje con más muertes directas a lo largo de la serie.

Pese a estas diferencias, Sayid nunca es presentado como un hombre malvado sino que destaca esa moral gris que comparte con parte de sus compañeros. Así, en primer lugar, en los *flashback* colabora puntualmente con las fuerzas norteamericanas. Su traición se liga a motivos personales -Nadia - pero también a que los estadounidenses le muestran una realidad desconocida para él hasta ese momento -sufrimiento de la población civil-. Por otro lado, la tortura y la muerte se entremezcla con su incesante búsqueda de redención y con la vivencia del martirio en sus propias carnes. De igual manera, cabe señalar que sus actos suelen buscar la protección de terceros -compañeros y seres queridos- o, simplemente, se ligan a una causa noble⁴³⁷. En definitiva, "será un personaje construido por completo a imagen y semejanza de los tiempos que corren" (de Felipe y Gómez, 2011: 161).

4.2.2.2 Marcando la diferencia (II): Eko

Eko -conocido también como Señor Eko (*Mr. Eko*) o Padre Tunde- es un nigeriano que viaja en el sector de cola en el vuelo 815. En la primera imagen se presenta con aspecto salvaje. Es un hombre atlético, fuerte, con trenzas en la barba, sin camiseta, con cordeles colgando de su pecho y con un bastón con el que ataca a tres supervivientes sin mediar palabra. Es sólo una primera impresión pues, paulatinamente, se muestra que Eko en la ínsula no difiere del resto del grupo y va a ser el compañero fundamental de Ana Lucía y también de Locke.

De esta forma, Eko es un joven de raza negra con un perfil físico totalmente atlético (VER TABLAS 23 Y 24). Su carácter está marcado por ser una persona inteligente, activa y un tanto inflexible que no despunta especialmente por su afectividad ni por su sociabilidad. Cabe señalar, además, que su carácter va desde una racionalidad pura a un misticismo mágico que crece con su estancia en la Isla. Además, sobresale por su marcada moral gris y

⁴³⁷ Incluso cuando, durante la sexta temporada, es resucitado de entre los muertos con ausencia de alma y parece acercarse a la Némesis de Jacob, Sayid parece tener un cierto nivel de bondad que demostrará al no dudar en sacrificarse por el resto del grupo.

su constante búsqueda de redención. Aunque es uno más, a lo largo de los *flashbacks* se va a mostrar otra vida totalmente ligada a la violencia:

- **MAFIA CONTRA FE:** De niño sobrevive junto a su hermano menor, Yemi, en un pueblo nigeriano sumido en la pobreza y controlado por las mafias locales. Su historia va a quedar marcada el día en el que los miembros de la organización criminal ordenan a su allegado asesinar a un hombre a sangre fría. Viendo que el pequeño es incapaz de hacerlo, Eko ocupa su lugar y lo asesina por él. Este momento separa sus vidas pues Yemi termina entregando su vida a la fe mientras que el superviviente se convierte en el Sr. Eko y controla el mercado negro de la zona. Así las cosas, un alijo de narcóticos termina en sus manos. Determinado a que la droga no se extienda entre su gente, decide sacar el contrabando del país. Una operación con buenas intenciones pero en la que su hermano termina viéndose envuelto y es asesinado. Eko, apesadumbrado pero sin estar dispuesto a ser detenido, se hace pasar por sacerdote y comienza su camino espiritual (*Flashback*, 210 *The 23rd Psalm*).
- **FALSO SACERDOTE:** Regresa a la congregación de Yemi. Allí, no tarda en averiguar que las mafias locales se hacen con la mayoría de las vacunas del poblado para venderlas en el mercado negro, un trato que su hermano acepta para mantener la paz. Pero Eko no está dispuesto a ceder y, en la iglesia, asesina a los criminales. Un hecho que hace que los habitantes tapien el templo ultrajado (305 *The Cost of Living*).

De esta forma, Nigeria se presenta como un país católico y sumido en la pobreza, donde una comunidad pasiva es incapaz de rebelarse al sadismo y las extorsiones de las mafias locales. Eko es, desde el inicio, víctima y verdugo de la violencia, aunque siempre amparado en la necesidad de la supervivencia y de proteger a su entorno. Su formación hace de él un líder implacable con una impulsividad que lo capacita para reaccionar ante cualquier adversidad. Un hombre que combina la palabra con la fuerza y el autoritarismo.

Fuera de Nigeria, Eko abandona la violencia amparado en su puesto como sacerdote y, en esta nueva vida, comienza a abrirse al misticismo. Un camino que se acelera cuando, en la Isla, encuentra el cadáver de su hermano. A partir de aquí, la espiritualidad religiosa va a guiar sus pasos hasta el punto de ejercer como pastor católico en varias ocasiones con el bautismo de Aaron y a Claire o su intento de construir una iglesia. Además, como creyente, acompaña a Locke en su búsqueda del destino.

4.2.2.3 Marcando la diferencia (III): Jin Soo Kwon

Jin Soo Kwon es un coreano que llega a la Isla con Sun, su esposa. En un principio, va a representar el único personaje que supone un problema para la convivencia con base cultural. Pues Jin se aísla voluntariamente, algo que empeora con el desconocimiento del inglés o con el trato sexista a su esposa.

Así, Jin es un joven alto y esbelto, un perfil que encaja en los patrones de belleza occidentales (VER TABLAS 25 Y 26). Es más interesante su perfil psicológico, pues es uno de los

personajes que más evoluciona a lo largo de la trama ganando, especialmente, en afectividad, sociabilidad y, sobre todo, en resiliencia.

Pues esta evolución está conectada con un pasado condicionado por la pobreza y por una ascensión social ligada a la violencia, hecho que hace que su carácter se arisque paulatinamente:

- **PASADO HUMILDE:** Jin crece junto a su padre, un pescador que vive humildemente en un pequeño pueblo coreano. Aunque está convencido que su madre falleció años atrás, lo cierto es que es hijo de una prostituta que lo abandona al nacer. Aún sin conocer este dato, va a vivir avergonzado de sus orígenes, hasta el punto de decirle a su futura esposa que no tiene familia. De hecho, Sun lo descubre cuando su madre reaparece en su vida para chantajearla (*Flashback*, 318 D.O.C.).
- **EL ASCENSO SOCIAL:** En busca de una nueva vida, se muda a Seúl. Allí realiza diversos trabajos ligados con la hostelería, hasta que se encuentra con Sun (*Flashback*, 205 ... *And Found*). Jin se enamora de la joven que resulta ser la heredera de un acaudalado empresario. Finalmente, le pide la mano a su padre, quien acepta pero sólo si trabaja para él (*Flashback*, 117 ...*In Traslation*).
- **PRESO DE LA MAFIA:** El pacto con su suegro va a acarrear graves consecuencias en la vida de Jin. Por un lado, su absorbente trabajo no le deja tiempo para estar con su esposa. Por otro, debe sumergirse en el mundo de la mafia, donde tiene que aprender a hacer uso de la violencia, algo que le resulta casi imposible. Toda esta tensión distancia al matrimonio. A esto hay que sumar su imposibilidad de tener hijos -aunque el médico culpa a Sun para no herir su virilidad-. Finalmente, Sun va a comenzar una relación extramatrimonial y a pensar en fugarse a los EE.UU., lejos de su familia. Al mismo tiempo, Jin planea huir con Sun lejos del control de su suegro, aunque antes debe hacer el último encargo. El mismo que los lleva a la Isla (*Flashbacks*, 106 *The House of Rising Sun*; 117 ...*In Traslation*; 216 *The Whole Truth*; 302 *The Glass Ballerina*).

Por consiguiente, Jin vive avergonzado por un pasado humilde que actúa como una losa en la sociedad coreana. Intenta salir de la pobreza con su propio esfuerzo pero su ascensión social termina materializándose gracias al matrimonio con Sun. Su promesa para trabajar para el padre de su esposa lo introduce en una espiral de violencia que no puede soportar. Jin se convierte así en el matón de su suegro, pese a que moralmente lo destroza y termina dominado por el mal temperamento. Una actitud acrecentada por el notable machismo con el que trata a su cónyuge.

En suma, el desconocimiento del idioma y esta actitud arrogante y posesiva sobre Sun desata las principales barreras que alejan a Jin del resto de los supervivientes. Su relación se acaba de enturbiar cuando la coreana desvela que sabe hablar inglés, algo que había ocultado a su esposo porque formaba parte de su plan de fuga. A partir de aquí, su enfado deja a ambos dolidos pero también va a suponer un punto de inflexión en la forma de llevar su relación. Así, progresivamente, Sun se va liberando, mientras que Jin comienza a respetarla. Antes de continuar, señalar que el sexismo no es un rasgo aislado de Jin, sino que se representa como algo inherente a la sociedad coreana. Esto puede verse con el

requisito de la aprobación del matrimonio por parte del padre de Sun; la necesidad por sustentar económicamente a la familia por parte del cabeza de familia -ella se queda como ama de casa a pesar de su formación académica-; o la actitud del médico achacando la infertilidad a la mujer para no provocar la ira del varón.

En definitiva, la falta de comunicación y su actitud machista hace que los supervivientes sospechen de él en más de una ocasión de forma errada. Así, se piensa que la agresión a Michael tiene que ver con un ataque racista por ser afroamericano -realmente es porque interpreta que robó el reloj de su suegro-; lo acusan de haber sustraído las últimas botellas de agua -es Boone-; o de quemar la balsa -Walter-. Aún así, paulatinamente va abriéndose al resto de pasajeros mediante pequeños gestos y de implicarse en las aventuras⁴³⁸. En resumen, su capacidad de aclimatación hace que aprenda el lenguaje y también adopte ciertas convenciones sociales que se ligan al mundo occidental. Es decir, Jin representa una curiosa regla de tres: a mayor contacto con el mundo estadounidense, menos machismo y mejor carácter. Y, con ello, se diluyen las diferencias con el resto del grupo volviéndose uno más de la comunidad, especialmente tras pasar tres años entre la Iniciativa DHARMA.

4.2.2.4 Corazón occidental

Perdidos es aparentemente una aldea global pero, si se examina más detenidamente, se puede observar que sigue claramente un patrón estandarizado en base a las reglas occidentales. Las diferencias culturales, idiomáticas, religiosas o los propios usos y costumbres quedan reducido a un puñado de referencias totalmente excepcionales. Además, la Isla alberga todo un elenco de personajes que, en mayor o menor medida, encajan en la normatividad, excluyendo todo lo que está más allá de la misma. Es decir, ateísmo, diversidad funcional, homosexualidad...

Sin embargo, el diferente, el sujeto subalterno respecto a la etnicidad, se representa a través de tres personajes. Una heterogeneidad que se muestra casi exclusivamente en el pasado cuando se entra en la realidad del mundo no occidental y que se da fuera de los EE.UU. y también de la Isla -un terreno supuestamente neutral pero que realmente se tiñe de los colores de la bandera estadounidense-. Así las cosas, las vidas de Eko, Sayid y Jin se construyen sobre una serie de elementos comunes. En primer lugar, los tres tienen unos

⁴³⁸ Baste de ejemplo ofrecer pescado; intentar enseñar a Hurley a pescar; apuntarse para construir la embarcación; buscar a Kate para ayudar a dar a luz a Claire; aventurarse a salir del islote en el rudimentario navío; auxiliar a un Sawyer herido a alcanzar el campamento; colaborar con la señal de S.O.S. de Bernard; acompañar a Sayid en busca del poblado de *Los Otros*; cooperar con Hurley a la hora de arreglar la furgoneta de DHARMA; atrapa una gaviota para que Claire intente enviar un mensaje...

orígenes humildes que paulatinamente superan pero, para ello, deben consagrarse a la violencia. Respecto a esta, y en segundo lugar, existe cierta predisposición desde la infancia a utilizarla, excepto Jin que parece no ser capaz de manejarla. En tercer lugar, la dureza está relacionada con su entorno, siendo básicamente un mecanismo de supervivencia. Como resultado, en el país árabe Sayid debe resistir en un régimen dibujado a golpe de guerra y totalitarismo. En el africano, Eko intenta sobrevivir entre mafias locales. Y en el asiático, Jin debe evitar que lo asesinen por haberse inmiscuido en el crimen organizado de las altas esferas.

Es decir, los tres países se presentan como ambientes hostiles donde el Estado está ausente -Corea y Nigeria- o demasiado presente -Irak-. Un fallo de base que salpica a unas instituciones corrompidas -bien sea una empresa, el ejército, las élites locales...- lideradas por hombres capaces de realizar cualquier acto en busca de su beneficio. Personajes esquematizados desde el más puro sadismo que se hacen con el poder y que perpetúan esa idiosincrasia. Así, los tres supervivientes y su entorno son la excepción a un sistema decadente, personas nobles motivadas por una buena causa pero que deben ir hacia delante en un mundo hostil.

En general, *Perdidos* es un claro reflejo del discurso dominante tras los atentados del 11 de Septiembre. Esa apuesta por mostrar a los EE.UU. como ese país construido por diferentes culturas y naciones que defiende la igualdad y abandera la tolerancia. De esta forma, el cuidado elenco muestra procedencias de los cinco continentes pero siempre bajo el manto homogéneo de la cultura occidental. Nadie destaca porque nadie es diferente, más allá de a título individual. Sin embargo, cuando se adentran en el pasado de los protagonistas, sobre todo de aquellos culturalmente más alejados de los estadounidenses sí que se cae en una imagen estereotipada ligada a la pobreza y la violencia estructural. Especialmente en el caso de Sayid, el personaje del mundo árabe que entra de lleno en plena *Guerra contra el Terror*.

De esta forma, desde su condición de protagonista y su profundización como uno de los *buenos*, podría pensarse que Sayid se aleja de esa visión estereotipada de los iraquíes. Pero sólo lo hace en superficie. No obstante, paulatinamente, se deja ver cómo su país y su religión están íntimamente ligados a una violencia irracional y sectaria. Incluso el propio personaje parece ser incapaz de escapar de una vida ligada a una violencia que lo atormenta. Así que finalmente se refuerza esa imagen de miedo hacia ese mundo árabe tan usual en el Post 11S.

4.2.3 Acerca de las mujeres

La última de las categorías se centra en el estudio del papel de las mujeres en *Perdidos*. Una serie que cuenta en su elenco con un buen número de actrices aunque, más allá de lo cuantitativo, lo que interesa aquí es conocer los estereotipos y roles asociados a este colectivo. Pues la propia Evangeline Lilly, actriz que interpreta a Kate, destaca como: "*Perdidos* tenía potencial para ser bueno con los papeles femeninos. Y creo que lo ha perdido un poco. La serie está intensamente dominada por los hombres"⁴³⁹. Para conocer cómo se comportan las supervivientes en función del género se va a entrar en tres grandes bloques de análisis: el nivel personal, su interacción con el grupo y, por último, su rol laboral.

4.2.3.1 Lo personal

Amor romántico, aunque sea de tres

El amor y la sexualidad son campos donde la generización de las conductas sociales está más presente (VER TABLAS 27 Y 28). Ya con un primer examen pueden verse grandes diferencias entre hombres y mujeres. En primer lugar, prácticamente todas las protagonistas analizadas tienen una o varias parejas estables -excepto Charlotte-. De hecho, seis de las once mujeres están formalmente casadas en algún momento de la trama. Sin embargo, los varones no parecen tener esta predisposición pues a algunos no se les conoce relación alguna -Eko, Lapidus, Miles- y sólo cinco de los diecisiete estudiados llegan al matrimonio.

Lo segundo que destaca es que todas ellas mantienen algún *affaire* -más o menos platónico, más o menos sexual- dentro de la propia Isla. Y diez de las once analizadas lo hacen con un protagonista -la excepción es Rousseau que no forma parte de las supervivientes principales-. En cuanto a las formas son diversas, desde idilios bucólicos -Charlotte y Faraday o Claire y Charlie-; relaciones incipientes -Libby y Hurley o Shannon y Sayid-; otras que se estabilizan paulatinamente -Juliet y Sawyer o Kate y Jack-, o matrimonios ya establecidos -Rose y Bernard, Sun y Jin-. Sin olvidar algo tan recurrente en el universo de J.J. Abrams⁴⁴⁰ como son los triángulos amorosos. De hecho, el más significativo de la trama es el protagonizado por Jack, Kate y Sawyer, al que más tarde se

⁴³⁹ Declaraciones recogidas en un blog de el diario El Mundo, ver Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Fernández, 2009.

⁴⁴⁰ Así, es usual ver este tipo de líos amorosos en las producciones que llevan su sello. Por poner algún ejemplo, en *Alias* Sidney-Michael-Lauren; en *Felicity* Ben Covington (Scott Speedman)-Felicity Porter (Keri Russell)-Noel Crane (Scott Foley); en *Fringe* se encuentra Oliva-Peter-Olivia del Universo paralelo, o en *Revolution* Miles-Rachel-Ben o Miles-Rachel-Sebastian.

unirá Juliet⁴⁴¹. Forman parte, así, de la construcción de los dos varones como antagonistas mediante una lucha de poder en el terreno amoroso. Por el contrario a Boone, Eko, Frank, John, Michael, Miles y Richard no se les relaciona con ninguna mujer en su paso por la ínsula.

Esto lleva a un tercer punto de interés, las relaciones sexuales puntuales sin peso romántico prácticamente no se contemplan⁴⁴². Pues más que el sexo es la sensualidad la herramienta para manejar a los varones⁴⁴³. Ciertamente, los hombres no son los únicos en caer en estos trucos. El uso de la sexualidad y el romance se repite con los *hommes fatales* pero con un matiz. Charlie, Sawyer y Sayid utilizan sus encantos para obtener dinero o información en algún momento de la trama pero la manipulación no se sustenta únicamente en la sexualidad sino que se entremezcla con el amor romántico, como si, para embelesar a las mujeres, fuera necesario ir más allá de la cama.

Llegados a este punto es interesante recalcar que todas estas relaciones analizadas tienen diversos elementos en común. En primer lugar, todas se construyen desde la heterosexualidad. El heterocentrismo está en el corazón de *Perdidos* y el resto de opciones son absolutamente invisibilizadas. De ahí que la homosexualidad quede reducida a un único personaje secundario, Tom Friendly (M.C. Gainey). Y, aún así, la condición sexual de este miembro de los *Otros* es relegada a un par de comentarios anecdóticos y casi velados⁴⁴⁴. En segundo lugar, todas son monógamas y cuando se implica a otra persona es infidelidad y nunca poliamor⁴⁴⁵.

El siguiente aspecto de interés lleva a observar las relaciones de poder dentro de las parejas. Algunas son relativamente igualitarias, donde hay respeto y horizontalidad en el trato y en la toma de decisiones. Baste de ejemplo como pares de iguales a Charlotte y Faraday, Hurley y Libby o Juliet y Sawyer. Sin embargo, hay otras donde el varón se hace con un papel predominante justificado en un paternalismo derivado de la necesidad de

⁴⁴¹ Cabe señalar que, más tarde, se incluye a Juliet que conecta con Jack desde el inicio y cuyo beso desatará los celos de Kate. Asimismo, Juliet y Sawyer terminan en una relación estable que se desestabiliza cuando Kate vuelve a entrar en el juego.

⁴⁴² Pues, por ejemplo, aunque Kate y Sawyer mantienen encuentros sin llegar a estabilizarse como pareja, hay un claro componente amoroso en su historia. Lo mismo ocurre con el anecdótico episodio entre Shannon y Boone que, además de hermanastros, él está claramente enamorado de ella. No obstante, este caso es de especial interés porque ella manipula constantemente a su allegado para conseguir dinero. Significativo pues el uso de la sexualidad como herramienta que se repite en el único sexo esporádico de la Isla, en el que Ana Lucía sólo busca hacerse con un arma de Sawyer.

⁴⁴³ Así, Shannon engatusa a Charlie para que pesque para ella y también convence a Sayid para vengar la muerte de su hermano. Además, cuando Kate quiere conseguir un pequeño avión de juguete con gran peso emocional para ella, no duda en embelesar a su pareja para llegar a la caja fuerte del banco, o confrontar a Sawyer y a Jack para que abran un maletín donde se encuentra. Por otro lado, Ben utiliza el parecido de Juliet con la ex esposa de Jack para que se gane su confianza.

⁴⁴⁴ Durante la tercera entrega, cuando Kate debe cambiarse de ropa, le espetará que no es su tipo y, una temporada más tarde, se le verá en compañía de Arturo, pero no se hace referencia explícita alguna.

⁴⁴⁵ GLOSARIO: *POLIAMOR*: Mantener relaciones sentimentales simultáneas con el conocimiento y el consentimiento de los implicados.

protección de las mujeres. Un hecho que, en ocasiones, lleva a la condescendencia y preponderancia. Ocurre con Charlie y Claire o con Jack y Kate.

Existe, empero, otro tipo en el que el paternalismo lleva a una versión más dominante donde ellas terminan en la sumisión⁴⁴⁶. Esto no ocurre sólo con aquellas circunscritas a un ámbito psicológico o social, sino que también se encuentran en el plano físico como se recrea en la tragedia familiar de Sawyer. Cuando su padre se entera de que su esposa es estafada por su amante, la asesina, para después suicidarse. En la trama se culpa al estafador como desencadenante de los hechos, sin verbalizarse como un problema de violencia de género. En toda la narración, sólo el caso de Kate va a simbolizar una confrontación directa con esta violencia y también actúa como un arma de doble filo. La joven asesina a su padre biológico por sus continuos abusos. Aún así, se plantea como un caso aislado e individual y, además, su propia madre la denuncia y no quiere volver a verla: la aborrece porque, pese a todo, estaba enamorada de él.

Por último, hay cierta tendencia a utilizar a las mujeres como atributos que definen al personaje masculino y su historia. Así, sirven para construir a un personaje hundido en una obsesión irracional⁴⁴⁷.

La maternidad natural frente a la paternidad racional

La maternidad se presenta como una de las problemáticas centrales de *Perdidos* pues la Isla es un lugar especial para estudiar el rol reproductivo. Años atrás, el islote fue sacudido por unos niveles de electromagnetismo tan elevados que causan un doble impacto en la procreación. Por un lado, aumenta la fertilidad. Por otro, las embarazadas en ella no superan el primer trimestre. Un nexo entre vida y muerte que va a estar presente en toda la trama⁴⁴⁸. Puede que el embarazo se represente ligado al dolor y la incertidumbre pero

⁴⁴⁶ Así, Jin que no deja a su esposa ni relacionarse, ni vestirse, ni actuar libremente. El otro gran paradigma lo personaliza Juliet. Pese a ser una de las mujeres más potentes de la trama, vive totalmente sometida a un ex-marido que casi no la deja respirar. Tras su muerte, llega a un islote donde no tarda en darse cuenta de que está presa por Ben, enamorado -obsesionado- de ella. Estas últimas relaciones de poder en el plano sentimental son de gran relevancia pues, pese a que todas ellas representan diferentes formas de violencia devenidas de un sistema patriarcal, ninguna es visibilizada como tal. Mayoritariamente son conductas casi normalizadas o justificadas y, exceptuando el caso de Jin que sirve para construir una diferencia cultural, no se les da mayor importancia.

⁴⁴⁷ El amor romántico como algo destructivo que lleva a la perdición a los hombres se repite en diferentes casos: Jack no supera la ruptura con Sarah y enloquece con la idea de una nueva relación. También Locke pierde a Helen por no poder superar la historia con su padre y se inventa a una Helen paralela detrás de una línea erótica. Y qué decir de un Boone enamorado de una hermanastra en una espiral autodestructiva. En segunda instancia, el amor de las mujeres también sirve como símbolo de una meta a conseguir. Así, Sayid busca a Nadia desesperadamente tras haberla sometido a torturas como un camino hacia la redención. Y Desmond y Jin buscan mostrar su valía a sus poderosos suegros que no los consideran merecedores de sus hijas. En tercer lugar, simbolizan la evolución del personaje. Por ejemplo, Charlie se libera de las drogas y comienza a cuidar a Claire y a su hijo. O Sawyer empieza con un pasado marcado por la inestabilidad y las mujeres, mientras en el islote comienza el cambio enamorado de Kate y termina como un líder estable y sobrio de la mano de Juliet, su pareja. Y, por último, también ayudan a construir diferencias culturales, como es el caso de Jin y su trato condescendiente a su esposa.

⁴⁴⁸ De esta suerte, Juliet, experta en fertilidad, llega a la ínsula para buscar una solución pero se va a encontrar con la desesperación de ver morir a todas sus pacientes, sin que Ben les permita que abandonen el islote. Esta forma de acercar la parca al nacimiento no es aislada, pues Ana Lucía pierde el hijo que espera tras un tiroteo. Por otro lado, Claire se ve incapaz de sacar adelante el niño sola y toma el avión para dar a su futuro hijo en adopción y precisamente su nacimiento va a coincidir con la muerte de Boone. Por último, Sun descubre que está encinta en el islote bajo la duda de si es hijo de su amante o de Jin, suponiendo que el ambiente pudiera

también es algo deseable y natural. Así, la propia Kate se muestra molesta cuando, al hablar con Sawyer de su posible embarazo, este verbaliza su deseo de que no sea así -algo cuanto menos extraño con lo que les sucede a las isleñas encinta-. El punto es que más de la mitad de las analizadas son ligadas en algún momento con la maternidad. En suma, Ana Lucía está traumatizada por un aborto antes de llegar a la Isla; Claire tiene a Aaron; Kate va a cuidar de Aaron durante años; Rousseau da a luz a Alex; Juliet es madre de David en los *flashsideway*; Penny de Charlie y Sun de Ji Yeon. Sin embargo, la proporción de paternidad es mucho menor y también muy diferente.

Así, 7 de los 17 personajes varones están relacionados con ella aunque de diferente forma. Por ejemplo, tres de ellos no tienen contacto alguno con su prole⁴⁴⁹ o dos son padres adoptivos⁴⁵⁰. Sólo Desmond se presenta sin ningún tipo de conflicto, algo que también se debe a que el niño apenas aparece unos segundos. Por otro lado, durante los *flashsideway* se puede ver a Jack con un hijo, obsesionado por no cometer los mismos errores que su padre. En suma, la paternidad se dibuja como una elección y no como algo natural, especialmente en torno a los cuidados. Es por ello que también forman parte, en cierta forma, de la construcción del personaje masculino. El rol del eterno deseo de paternidad -Jin-; el de la fobia a ser padre -Sawyer-, e incluso una fusión de las dos anteriores -Michael-; el ascendiente gris -Ben-; el que se redime al encontrar una familia -Charlie-; el que no quiere repetir los errores de su padre -Jack-, y el que consigue un final feliz -Desmond-.

El cuidado de estos hijos también es esencial. Exceptuando el caso de Ben, que no tiene pareja, no es habitual ver a los padres haciéndose cargo de los niños. De hecho, para los hombres que prácticamente no conocen a su descendencia es un pesar personal pero no pasa de ahí. Sin embargo, las mujeres tienen otra historia detrás. Así, Rousseau es una mujer sumida en la locura totalmente desesperada porque alguien secuestra a su hija dieciséis años atrás. Y también Claire acaba trastornada cuando Kate se lleva a Aaron con ella, dejando a su madre en la Isla. Una paranoia que la lleva a intentar asesinarla convencida de que raptó a su pequeño⁴⁵¹. Este es uno de los ejemplos de cómo cuando la

devolverle la fertilidad. Finalmente, la coreana se siente aliviada cuando descubre la segunda opción, a pesar de estar condenada a morir si no logra escapar del fatídico ambiente.

⁴⁴⁹ Pues Jin se queda anclado en el islote y sólo llega a ver una foto de su niña; Michael es apartado de su hijo al nacer y no tiene más contacto con él hasta que fallece su madre, y Sawyer no llega a conocer en la trama a una hija de la que reniega, pese a que sí que se preocupa en dejarle manutención.

⁴⁵⁰ Ben secuestra a Alex al nacer amparándose en el deseo de Jacob porque es incapaz de sacrificar a la niña y a su madre. Sus mentiras hacen que su relación estalle justo antes de dejarla morir a manos de su enemigo. Sin embargo, Charlie le toma cariño a Aaron y actúa como su figura paterna. Cabe señalar que es justamente uno de los hombres más dedicados a los cuidados de toda la serie.

⁴⁵¹ Dos mujeres conectadas a través del pequeño Aaron desde el inicio, ya que Kate ayuda a dar a luz a Claire -también están presentes Charlie y Jin, pero en un segundo plano casi avergonzados-. Cuando salen del islote como los *6 de Oceanic*, la iowana va a declararse como madre del pequeño de cara a la prensa, para poder soportar su versión. Así, Jack y Kate lo cuidan como propio hasta que el

maternidad se cruza en el camino de las mujeres su vida parece quedar casi reducida a ser madres, no así con los varones.

La familia infeliz

Antes de continuar cabe detenerse en otro de aspecto del ámbito personal que se antoja fundamental en *Perdidos*. Alejados del estereotipo de familia feliz norteamericana, muchos viven bajo la losa de la misma. "Aparece un dispositivo (síntoma de determinadas frustraciones) de orden psicoanalítico relacionado con el entorno familiar del pasado, que es muy similar entre todos los supervivientes por su condición negativa y que atormenta al pasado de los personajes" (Gómez, 2009: 7).

En definitiva, son varios los personajes que tienen conflictos con sus ascendientes (VER TABLA 29). Para simplificar, las figuras más problemáticas suelen ser las paternas aunque en diferentes grados. Por un lado, se encuentran las figuras ausentes⁴⁵². Un segundo nivel lo asumen aquellas que son estrictas y que someten a sus hijos a una gran presión⁴⁵³. El tercer bloque es para los padres dañinos o, en algunos casos, violentos⁴⁵⁴. En general, la lista de madres no problemáticas es extensa -Ana Lucía, Ben, Boone, Charlie, Claire, Hurley, Jack, Juliet, Miles, Sawyer- mientras que la de padres queda reducido a un puñado de personajes⁴⁵⁵.

Pero también la maternidad tiene su versión problemática y no sólo en algún conflicto puntual y pasajero -como Ana Lucía o Claire-. Son las madres de Locke, Shannon, Jin, Kate, el MIB y Jacob⁴⁵⁶, especialmente los tres últimos. Así, el problema relacionado con la maternidad en los tres casos está ligado con la ausencia básicamente de esta figura y dos de ellos por necesidad. Se puede destacar el caso de Jin porque su madre, prostituta, lo abandona y luego quiere lucrarse con esta situación extorsionando a su esposa. Un perfil independiente y aprovechado que no es usual en las mujeres de *Perdidos*.

cirujano comienza a tener remordimientos de la gente que deja atrás y revienta la relación en base al alcohol. Es en este punto, cuando al regresar a la Isla, Jacob le espeta a la joven que su oportunidad de ser candidata pasa por convertirse en madre.

⁴⁵² El de Claire, Hurley o Miles.

⁴⁵³ Como ocurre con Charlie, Jack, Penny, Sun o Walter. Cabe señalar que, en el caso de Walt se hace referencia a su padrastro, Brian Porter (David Starzyk), que lo abandona tras la muerte de su esposa afirmando que había algo del niño que le atemorizaba.

⁴⁵⁴ Así, Ben vive con un padre alcohólico que lo rechaza; Kate ve a su madre soportar continuos abusos de su padre e incluso llega a flirtear con ella; Locke queda sin riñón y en silla de ruedas a causa de su recién aparecido progenitor, y Sawyer ve cómo su padre asesina a su madre. Por último, destacar que los dos últimos perfiles suelen ser autoritarios, crueles y, en algunos casos, claramente violentos, algo que, en ocasiones, se acrecienta por la adición al alcohol o las drogas -Ben, Jack, Kate-.

⁴⁵⁵ Como el de Jin -pese a que Jin se avergüenza de sus orígenes humildes y afirma que no tiene familia-, Juliet, Kate -el que la cría- Sayid o Shannon.

⁴⁵⁶ Si se presenta el daño en una escala progresiva, cabría comenzar con Locke, cuya madre lo da en adopción al nacer. Seguir con Shannon, cuyo padre fallece y su madrastra rehúsa a seguir manteniéndola, con lo que tiene que comenzar a buscarse el sustento por sí misma. El tercer caso sería Jin. Su madre lo abandona al nacer y, cuando se entera de su ascensión social, extorsiona a su esposa asegurando que hará público que es prostituta. Aunque el coreano no va a descubrir nunca su historia, Sun debe pedir un préstamo a su padre que atará a Jin de por vida. La cuarta ya entra de lleno en una relación conflictiva. La madre de Kate tiene una pareja alcohólica que la maltrata, lo que la lleva a terminar con su vida fingiendo un accidente. Sin embargo, ella la denuncia condenándola a hacerse fugitiva. La siguiente historia nos lleva al MIB, cuya madre asesina a todo su poblado obsesionada con la seguridad del islote. Y, por último, Faraday. Su figura materna lo presiona para que se haga científico y para que vaya a la ínsula. En los saltos en el tiempo, la versión joven de su madre termina asesinandolo. Ella lo sabía todo el tiempo pero debe guardar la continuidad temporal.

Por otro lado, la ascendiente de Kate sufre un desengaño personal cuando descubre lo que hizo su hija, amparada totalmente en un amor ciego. Los últimos casos son de especial interés. La guardiana de la Isla asesina a todo el clan del MIB. Mientras que Eloise Hawking guía a su propio hijo hacia la muerte por proteger la línea del tiempo. Estas dos mujeres superan la realidad cotidiana en base a un ideal abstracto sujeto a un bien superior. Algo que se puede ver en Ben, Jack, Jacob o Locke pero que no había sido protagonizado por mujeres hasta estas dos. Y aún así, cabe señalar, que Eloise vive en el *Flashsideway* pendiente de su redención con su hijo.

Además, destacar un caso un tanto extravagante: el vínculo entre Shannon y Boone. Los dos hermanastros tienen una relación sexual esporádica unida a un vínculo sentimental altamente dañino que oscila entre el amor y el odio. Aunque es una historia que se repite, de forma más bucólica, en *Dexter* o, entre hermanos carnales, en *Juego de Tronos* no deja de ser un tema que roza el tabú. La escritora Lani Diane Rich (2007: 78) afirma que algunas historias de amor se basan en alegría y penas pero la de Shannon y Boone "tiene un enfoque más turbio": "Criados desde los diez años como hermano y hermana, el factor de repulsión es comparable". Pues, pese a no haber parentesco sanguíneo alguno, la relación entre estos dos personajes se plantea desde el inicio con ciertos matices que la presentan como antinatural. De hecho, gran parte de su camino en la Isla es el tratar de liberarse uno del otro —especialmente Boone de Shannon— algo que finalmente consiguen ambos.

En líneas generales, como nos recuerda Anna Tous "la problemática entre padres e hijos es una constante en toda la serie, un tema recurrente que articula las vidas de la mayoría de los personajes protagonistas" (Martínez y Moreno, 2012: 115). Algo que forma parte de la ruptura de la familia tradicional debida a una reconfiguración en la que "adquiere un carácter substitutivo la amistad, que emerge como una nueva familia para el individuo" (Tous, 2012: 107). Ya que toda esta visión trágica de la estructura parenteral se lima con los lazos que se van creando entre los personajes principales. "Misterios, escotillas y *Otros* aparte, estoy aquí para decirte que *Perdidos*, trata mucho más sobre el amor que sobre cualquier otra cosa, y apostarí a que Abrams, Lindelof y compañía son muy conscientes de ello" (Rich, 2007: 74). Pues, a lo largo de la trama, los supervivientes buscan solucionar los problemas que salpican sus vidas con sus familiares y consigo mismos. El resumen de esta idea se escenifica perfectamente en el capítulo final de *Perdidos*, en el que se desvela que los *flashsideways* son un espacio creado por ellos mismos para reencontrarse tras su muerte. Es decir, todos ellos necesitaban de un núcleo familiar que encuentran en esa comunidad de desconocidos que se topan tras el accidente del vuelo 815.

Se suaviza así la trágica visión de las relaciones consanguíneas que había mantenido la serie hasta el momento, metafóricamente aquellos pasajeros que llegaron a la Isla *perdidos* se encuentran al final. Más allá de parentescos o convencionalismos conforman su propia visión de la familia del siglo XXI en el que esta institución se reinventa pero sigue siendo fundamental y que, como se ha visto durante el análisis de género, sigue basándose en una relación de dominación.

4.2.3.2 Lo colectivo

Como ya se ha analizado en apartados anteriores, el liderazgo es prácticamente un atributo masculino. De hecho, las mujeres que más sobresalen actúan como guías sólo en ocasiones muy concretas y su resultado no siempre es eficiente, como el caso de Ana Lucía. En este primer apartado vamos a entrar a analizar las cuatro mujeres con más aparición en los episodios, que son Kate Austen -108-, Sun-Hwa Kwon -92-, Claire Littleton -72- y Juliet Burke -49-⁴⁵⁷.

Kate Austen

Kate es una joven de Iowa cuya vida cambia el día que decide provocar un accidente para deshacerse del que, hasta entonces, creía su padre adoptivo. La razón son los malos tratos continuados a su madre, Diane. Cuando esta se entera la denuncia y Kate queda condenada a una vida de fugitiva que la hace llegar al islote.

En la Isla se posiciona, desde el inicio, en el grupo de confianza de Jack, siendo de los personajes más activos⁴⁵⁸ de la trama. Cabe señalar que es un perfil altamente estable pues no tiene grandes cambios en su personalidad Kate. Se dibuja como activa, afectiva, inteligente, social, racional y resiliente (VER TABLAS 30 Y 31). Su mayor evolución llega de la mano de una maternidad improvisada que le toca vivir cuando logra salir de la ínsula con Aaron.

⁴⁵⁷ Fuente: Lostpedia. En <http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Apariciones_de_personajes> [Consulta 10/05/2015]

⁴⁵⁸ Desde el inicio se apunta a las aventuras. Así, se introduce en la Isla para buscar el transceptor con Jack y Charlie. Se une a las cacerías. Se ofrece a triangular la señal. Participa en el rescate de Jack en las cuevas. Sigue los rastros para encontrar a Charlie y Claire, secuestrados. Intenta viajar en la balsa, aunque Sawyer desvela sus intenciones. Participa en la búsqueda de dinamita a la Roca Negra. Se adentra con Locke en la Escotilla. Viaja hasta la Línea con Jack para reunirse con *Los Otros*. Es voluntaria para liberar a Walter, termina secuestrada y torturada por ello. Organiza un grupo para rescatar a Jack, fallidamente. Se enfrenta a Juliet y se zafan del humo negro. Apoya a Sayid en la desconfianza sobre Juliet. Colabora con Jack para llevar a los supervivientes hacia la torre de radio. También va a buscar al paracaidista, Faraday, siendo retenida de nuevo. Jack le encarga ir a los barracones a por Charlotte. Interroga a Miles. Intenta detener a Charlotte y Faraday de su plan en la Tempestad, sin éxito. Igualmente, desea ayudar en la operación de Jack, sin éxito. Persigue el helicóptero. Va en busca de Sayid y es detenida por *Los Otros*. Además, intenta buscar a Jin en el carguero, sin que le dé tiempo. Pese a las reticencias, regresa a la Isla cuando asume que Aaron no es su hijo. Ayuda a salvar la vida del pequeño Ben. Apoya a Jack y Faraday para detonar la bomba. También va a buscarla. Convince a Juliet para que los ayude. Luego interfiere cuando Sawyer quiere asesinar a Jack. Lleva a Sayid al Templo para salvarle la vida, cae secuestrada. Asimismo, va en búsqueda de Sawyer y Claire. Ayuda a abordar el velero. También se apunta a ir con Hurley y Jack al corazón isleño. Incluso mata al MIB. Por último, convence a Claire de volver para cuidar a Aaron.

En general, Kate se configura como la pareja de Jack. Desde el episodio piloto, surge una conexión entre ellos que se consolida en base a la acción y la toma de decisiones. Un compañerismo que no tarda en desembocar en un amor imposible, en un tira y afloja constante. Algo debido, en parte, a la entrada en juego de Sawyer. La antítesis de Jack viene a representar la imagen del *tipo duro* que se acerca mucho más al personaje de Kate, ambos basados en un carácter picaresco desarrollado en su pasado. Sea como fuere, los tres van a enzarzarse en una espiral de amor, celos y sexo que será fuente de tensiones continuamente. Un triángulo amoroso que se va a complicar aún más con la aparición de Juliet. Una miembro de *Los Otros* y, en esta ocasión, antítesis de Kate, una doctora, alejada de la dulzura de la iowana. En este sentido, cabe señalar que ambos mantienen una actitud paternalista con la joven que se puede ver en ciertas escenas simbólicas en la serie, como queda reflejada en el siguiente diálogo (403 *The Economist*)⁴⁵⁹:

- **KATE (K)**: What, don't you trust Sayid?
- **JACK (J)**: I don't trust Locke.
- **K**: So what's preventing him from doing to me what he did to Naomi?
- **J**: Sawyer won't let him.

Pese a que Kate es una mujer activa que sabe valerse por sí misma parece siempre necesitar el apoyo de un hombre al lado. Algo que se refuerza en los sucesivos errores de la superviviente que siempre termina en aprietos cuando decide tomar la iniciativa.

Además, Kate mantiene buena relación con todos los supervivientes y es capaz de colaborar con todos ellos. Llama la atención que también protagoniza lazos de amistad con dos mujeres en la Isla, Sun y Claire. Algo poco común ya que, en líneas generales, la serie olvida por completo la sororidad⁴⁶⁰. Cabe señalar que con la segunda la une la conexión con Aaron. Kate ayuda a dar a luz al pequeño y luego lo va a sacar del islote ejerciendo de su madre durante años, siendo el mayor de sus cambios. De hecho, en el *flashsideway*, Kate sigue siendo una fugitiva y su constante va a ser justamente el niño.

Sun-Hwa Kwon

Sun es una joven que crece en un ambiente estricto y opulento, marcado por el conservadurismo social de Corea del Sur. Al acabar sus estudios universitarios, sus padres comienzan a preocuparse de su soltería y conciertan una cita con un rico heredero. Pero el destino va a querer que se encuentre con Jin, un joven de clase social baja. Tras un

⁴⁵⁹ Traducción: -**KATE (K)**: ¿Qué? ¿No te fías de Sayid? -**JACK (J)**: No me fío de Locke -**K**: ¿Y qué le impide hacerme a mí lo que le hizo a Naomi? -**J**: Sawyer no le dejará.

⁴⁶⁰ GLOSARIO: *SORORIDAD*: La equivalencia a la fraternidad masculina, entendiéndola como una unión o alianza entre mujeres en base a la amistad, la confianza, la complicidad y el respeto (Lagarde, 1996).

noviazgo en secreto, su padre les permite casarse pero haciendo que su futuro marido trabaje para él. Algo que va a dinamitar la relación.

Cuando llega a la Isla, Sun es una mujer marcada por los exquisitos modales orientales y, además, subyugada a un padre y un marido que controlan todos sus pasos. Pero, paulatinamente, la coreana se libera a través de todo un proceso de empoderamiento. En definitiva, Sun gana en capacidad de acción y sociabilidad, todo ello sin perder la afectividad, la ética y la resiliencia tan características del personaje (VER TABLAS 32 Y 33). Esto se va a traducir en una relación mucho más igualitaria con su esposo, pero también en iniciativa en todos los campos de su vida. Baste de ejemplo, se hace con su empresa familiar como forma de venganza por ultrajes pasados.

Con todo, Sun y Jin van a personalizar la historia romántica de la pareja ya establecida. Su pasado marcado por infidelidades y mentiras va a quedar solapado tras su embarazo, algo deseado por ambos durante años.

Claire Littleton

Claire es una australiana que malvive con un salario escaso en un local de comida rápida. Se queda embarazada y, pese a las dudas iniciales, Thomas (Keir O'Donnell), su pareja, la convence para seguir adelante con la gestación. Sin embargo, el joven cambia de idea y la abandona. En esta situación, Claire decide dar al bebé en adopción. Sin embargo, las dudas vuelven cuando un psíquico se cruza en su vida y le dice que debe ser ella la que cuide de su niño. De hecho, es él el que le compra los billetes del vuelo 815 afirmando que hay una pareja de adopción en los EE.UU.

Tras el accidente, su avanzado embarazo hace que necesite la protección del grupo, no sólo por su estado sino porque va a ser blanco de *Los Otros*, que quieren quedarse con su bebé. Además, va a crear un gran vínculo con Charlie con el que entabla una amistad que termina derivando en cierta paternidad. También está muy unida a Kate y, en general, es la más cercana a las mujeres. Así, entierra la botella de los mensajes para los familiares de la balsa con Shannon y Sun o va al bastón con Kate y Rousseau en busca del lugar donde estuvo retenida. En la Isla, se puede ver como se encarga de tareas menores, como organizar el funeral, o intentar enviar un mensaje mediante una gaviota migratoria. Pero, sobre todo, está siempre volcada en su papel de madre.

En suma, este personaje se perfila como afectiva, ética, inteligente, resiliente y social, destacando, además, por su irracionalidad y su absoluta pasividad (VER TABLAS 34 Y 35). Aún así, todo cambia cuando se queda sola en la Isla, siendo su único contacto el MIB. La

siguiente vez que el espectador ve a la joven, la encuentra totalmente desmejorada y con cierto aire de locura. Una situación a la que llega por alejarse de su hijo, Aaron.

Juliet Burke

La última mujer a destacar es Juliet. Una doctora experta en fertilidad que trabaja para su ex-marido, un hombre que la tiene totalmente sometida. A escondidas, trata a su hermana, incapaz de tener hijos tras enfermar de cáncer, con un tratamiento experimental. De hecho, *Los Otros* la reclutan para investigar sobre los problemas de fecundidad en la Isla prometiendo tener una cura definitiva para la enfermedad de su allegada. Lo que no sabía Juliet es que su oferta laboral se convertiría en una prisión en manos de Ben.

De esta forma, la primera vez que se da a conocer, Juliet parece una activa miembro de *Los Otros*. Tras varios contactos con Jack, esta pide su ayuda para escapar, planeando el asesinato de Ben. Aunque es descubierta, el médico va a conseguir conmutar la pena de muerte para la doctora. Más tarde, pasa a formar parte de los supervivientes, no sin levantar el recelo del resto del grupo. Además, tiene un acercamiento amoroso con Jack pero, durante los años de la Iniciativa DHARMA, consolida su relación con Sawyer. Configurándose, así, como la antítesis de Kate, tanto en terreno amoroso como en personalidad.

Juliet es una de las mujeres más activas del islote, un perfil que se complementa con inteligencia y racionalidad (VER TABLAS 36-37). Al contrario del resto de las mujeres analizadas, su afectividad y resiliencia es mucho más limitada y, además, tiene una clara moral gris. Es una de las mujeres más destacadas profesionalmente, estando igualmente dedicada a los cuidados y con un gran contacto con la maternidad.

Las mujeres en la acción

Las mujeres suelen estar alejadas de la acción. Estos personajes están bosquejados desde un rol privado, ligado al amor y a los cuidados. De esta forma, casi todas ellas destacan por su afectividad, su inteligencia emocional y su alta capacidad de resiliencia. Un perfil que se complementa con unas habilidades, innatas o adquiridas, para la asistencia y, especialmente, para la maternidad. Por ello, es usual que su presencia dote de cierta continuidad con el mundo anterior a la Isla. Es decir, encargándose de pequeñas tareas ligadas al hogar o a aquellas que afectan al estado anímico del grupo, como organizar el funeral o la salvaguarda de la esperanza enterrando la botella prueba del fracaso de los de la balsa.

La ocupación de ambos espacios parece no poder ser simultánea y esto hace que las mujeres queden fuera de los roles activos grupales. Es decir, fuera del liderazgo y también

de la acción. Y, cuando deciden traspasar la línea, muchas veces es con un comportamiento o unas decisiones erráticas y que llevan al fracaso de la misión.

En general, algo muy ligado con su alta emotividad. Sirva de ejemplo el caso de Juliet. En un principio, se encuentra una mujer inteligente y fría capaz de tomar decisiones, incluso moralmente cuestionables. Sin embargo, cuando se enamora de Sawyer, el espectador se encuentra con un perfil diferente. Movida por los celos, su carácter es mucho más emotivo e irracional y, por lo tanto, menos apta para la toma de decisiones.

En cuanto a la violencia, las mujeres en *Perdidos* participan en discusiones, peleas y muertes en numerosas ocasiones. Así veremos a Ana Lucía vengarse del hombre que le provocó un aborto, asesinar a un miembro de *Los Otros* la primera noche, matar a Goodwin Stanhope (Brett Cullen) cuando descubre que es el infiltrado y también a Shannon, aunque esta por error. También se ve a Claire a Juliet o a Sun matar a miembros de *Los Otros*; a Kate asesinando a su padrastro o rematar a la Némesis (617 *The End*)... Aún así, son actos excepcionales comparados con aquellos protagonizados por los varones, en parte comprensible porque son los que más participan en la acción. También son menores las peleas de los personajes femeninos dentro del grupo, por poner la excepción cabría destacar la simbólica imagen de Kate y Juliet peleando enfangadas en el barro.

Por el contrario, los hombres sí que están mayoritariamente ligados a estos espacios. Una dicotomía que los lleva a encargarse de la protección, y en ocasiones tutela, del sector femenino⁴⁶¹. Sin embargo, las mujeres sí que van a ser el objeto de la acción bajo la necesidad de seguridad⁴⁶² y también son el detonante de la problemática, arrastrando el viejo estereotipo de Pandora⁴⁶³. Siguiendo con imágenes mitológicas, otro de los papeles es justamente el *síndrome de Penélope*: las mujeres protagonizando la espera mientras que los hombres viven las aventuras. El principal ejemplo es la propia Penelope Widmore -incluso su nombre lo indica- esperando a Desmond, pero no es el único ejemplos del emotivo papel de las mujeres en la despedida, la espera y el reencuentro⁴⁶⁴.

⁴⁶¹ Así, Charlie se obsesiona con la seguridad física y espiritual de Claire; Jack prohíbe en más de una ocasión que Kate se sume a las misiones por motivos de seguridad, incluso llega a cambiar sus mochilas para evitar que ella sea la encargada de llevar una carga de dinamita que debía de llevar por sorteo. Un paternalismo que se deja ver incluso en el niño de la Isla, Walter, que le deja su perro Vincent a una lacrimosa Shannon para que la proteja.

⁴⁶² Ejemplos de ellos: Sayid se juega su puesto en el ejército por salvar a Nadia; Claire es secuestrada, más tarde lo será su hijo, y se organiza un grupo de búsqueda; Juliet encerrada entre los otros pide ayuda a Jack para escapar; Sawyer salva a Claire de morir entre las llamas, o Jack debe llevar en brazos a una Kate que acaba de ser disparada.

⁴⁶³ Como Shannon necesita su inhalador y torturan a Sawyer, Shannon quiere vengarse de la muerte de Boone y enfrenta a Sayid y a Locke; Kate guía a Locke junto a Los Otros, provocando que Jack y Juliet no puedan salir de la Isla...

⁴⁶⁴ Más ejemplos: despedida de los hombres que se adentran en la mar en una barca construida por Walter o la marcha, encabezados por Jack, hacia la Torre de Radio, dejando atrás a un grupo de hombres para atacar a *Los Otros*.

4.2.3.3 Lo laboral

Llegados a este punto, es interesante conocer cuál es su rango profesional (VER TABLAS 38 Y 39). En su vida previa a la Isla, las protagonistas desempeñan trabajos muy diversos. Desde ama de casa a hostelería o policía. De los 11 personajes femeninos analizados cabe señalar lo siguiente:

- 1) Lo primero que llama la atención es que sólo hay cuatro profesiones vocacionales y con (alto) reconocimiento social: tres científicas y una policía. De hecho, dos de ellas se desplazan a la Isla voluntariamente para desarrollar su profesión -Charlotte y Juliet-.
- 2) Es usual verlas desempeñar diferentes trabajos a lo largo de los *flashback* -Ana Lucía, Claire, Kate o Shannon-. Normalmente, son empleos que exigen baja cualificación y que tienen bajo reconocimiento social. Cabe señalar que dos de ellas abandonan sus carreras, por decisión propia -Ana Lucía- o por no tener recursos para seguir formándose -Shannon-.
- 3) Tres de ellas desempeñan el papel de ama de casa en algún momento -Claire, Kate y Sun-.
- 4) Se desconoce la profesión de otras tres de ellas -Libby, Penny y Rose-.
- 5) En cinco de sus vidas se hace alusión a una posición acomodada gracias a las fortunas de sus maridos -Libby- o de sus padres -Alex, Penny, Shannon, Sun-. Incluso una de ellas llega a estafar a su adinerado hermano para conseguir recursos -Shannon-.

En la realidad que se crea a través de los *flashforwards* la ocupación de las mujeres es prácticamente una incógnita. Sólo se conoce el empleo de cuatro de ellas, de las cuales tres desempeñan en mismo trabajo que en su otra vida.

En la Isla, son tres las profesiones que aportan conocimientos o habilidades útiles para la vida en el islote, las dos científicas -Charlotte y Juliet- y la policía -Ana Lucía-. Pese a ello, se debe agregar que sus aportaciones son, en gran parte, fallidas. Así, Ana Lucía se convierte en una líder casi tiránica que yerra continuamente; Charlotte fallece antes de tener tiempo a desarrollar su trabajo, y Juliet debe afrontar la muerte de todas las embarazadas por unas extrañas condiciones medioambientales. Hay que añadir que dos mujeres poseen saberes de gran utilidad -Sun en medicina natural y Kate en armas y rastreo-. En general, al resto es usual verlas dedicándose a tareas menores, a cuidados y a hogar. Antes de continuar, es necesario detenerse el caso de Sun. Su paso en la Isla va a suponer todo un camino de liberación y empoderamiento para un personaje siempre sometido al control de una figura paternal. De esta forma, como una de las *6 de Oceanic*, va a tomar el control de su vida realizando una *vendetta* a los que considera responsables de la muerte de su esposo. Entre ellos, su propio padre. En suma, llega a controlar su gran empresa.

Si comparamos la situación con los 17 varones analizados, ya en su vida previa en la Isla hay que destacar una serie de aspectos de interés.

- 1) Todos ellos tienen empleo, aunque unos más inestable que otros.

- 2) Siete de ellos desempeñan profesiones de alto reconocimiento o responsabilidad social. Así, se pueden encontrar empleos ligados con la ciencia -Faraday-, gestión y dirección de empresas -Boone, Hurley- música -Charlie-; así como de gran competencia como medicina -Bernard, Jack- o pilotaje -Lapidus-.
- 3) Tres de ellos tienen formación militar y cuentan con un paso por los ejércitos de sus respectivos países -Jin, Desmond, Sayid-.
- 4) Tres de ellos se dedican a actividades fuera de la ley -Eko, Jin y Sawyer-.
- 5) Otros personajes tienen una marcada inestabilidad laboral, son los trabajos menos cualificados o alienantes. Aún así, suele ser un atributo definitorio del personaje. Por ejemplo, simbolizar la búsqueda de su camino -Desmond y Sayid-, una movilidad social ascendente -Hurley, Jin-; o descendente por causa de la drogadicción -Charlie-. Asimismo, también sirve para simbolizar el drama personal -Michael, Locke y Richard-

En su vida paralela se vuelve a repetir este patrón. De los 14 personajes que aparecen en los *flashsideway*, sólo se desconoce la profesión de uno de ellos -Boone-. Los demás, seis de ellos, repiten su empleo anterior a la Isla -Bernard, Charlie, Hurley, Jack, Jin, Lapidus -, de las cuales cinco son de prestigio. Por otro lado, dos ocupan el trabajo que desempeñan en el islote -Miles y Sawyer-. Además, uno de ellos pasa a desempeñar la ocupación que soñaba -Faraday- y dos pasan a ser profesores de instituto -Ben y Locke-.

En cuanto a su vida por la Isla, señalar que hay muchos más miembros activos entre los varones. Hay que mencionar, además, que muchas de sus profesiones son de gran utilidad para la supervivencia en la Isla. Desde la construcción -Michael-, el entrenamiento militar -Desmond, Sayid o Jin-; medicina -Jack-, o el vuelo -Lapidus. Pasando por la capacidad de engaño y la picaresca de un estafador -Sawyer-; los conocimientos científicos para comprender la Isla -Faraday-; los religiosos para guiar espiritualmente a los supervivientes -Eko-, a ser médium -Miles-. Algo que se complementa con las habilidades particulares de cada uno, como caza -Locke-; la pesca -Jin-, o el don de poder hablar con los muertos -Hurley-. Todo ello es útil en el islote en algún momento u otro. Sólo tres personajes no parecen estar dotados de atributos aptos para la Isla. Aún así, actúan en torno a los cuidados de un ser querido -Bernard a Rose, Boone a Shannon, Charlie a Claire- o actuando de aprendiz o de apoyo -Boone y Charlie-.

4.2.3.4 Corazón patriarcal

En conclusión, la adscripción de las mujeres de *Perdidos* a la esfera privada se puede observar en base a cuatro grandes factores. En primer lugar, su personalidad tiende a dibujarse desde la afectividad y la cercanía, algo que se complementa con unas habilidades muy ligadas al mundo de los cuidados. En segundo lugar, todas ellas tienen un papel predominante en el mundo del amor romántico y del deseo heterosexual, algo que corresponde tanto a su perfil físico, como psicológico y se contrarresta con sus relaciones

dentro y fuera de la Isla. Todo ello deriva en una capacitación natural para la maternidad, una condición dolorosa pero bien recibida.

Además, la división espacial es excluyente y el estar insertas en este mundo privado parecen incapaces de traspasar los límites hacia lo público. Están, en líneas generales, alejadas de la acción y de las esferas de poder. De hecho, cuando no es así queda marcada su excepcionalidad en la trama por medio de errores, rarezas o de resaltar ciertos atributos considerados femeninos -como la emotividad o la sensualidad-.

Esto da pie al último de los elementos a destacar: esta combinación hace que los varones queden mayoritariamente ligados de forma natural al mundo productivo y a las esferas de poder, mientras que las mujeres se quedan relegadas a un rol doméstico o reproductivo. Una fotografía que vuelve a recordar a esa tendencia descrita por Faludi (2009) en la que los hombres son los vaqueros ligados a la virilidad fuerte y protectora, mientras que las mujeres quedan en un segundo plano atadas a una imagen de feminidad débil y ligada al hogar. Ese esquema que se acentúa tras el 11S entre los que aúnan feminización de la patria con debilidad y vulnerabilidad.

Parte III

Del Post 11 a la Gran Recesión
en la Tercera Edad Dorada





Análisis de otros quality dramas

A lo largo del estudio de *Perdidos* se obtienen patrones sobre cómo el miedo se cuele en este producto cultural e impacta en la recreación de la sociedad Post 11S. Pautas cuya presencia es interesante testear en otros dramas de la *Tercera Edad Dorada* (TED) con el fin de conocer si son ideas y valores que se repiten o son exclusivas de la creación de J.J. Abrams.

Por ello, en el presente capítulo se hace uso del Análisis de Contenido (AC) cualitativo para acercarse a otras 35 producciones de importancia nacidas después de los atentados del 2001. Es necesario subrayar que no se pretende realizar un análisis tan exhaustivo y riguroso como el realizado en el caso anterior sino que es más un acercamiento utilizando las dimensiones y categorías ya usadas en *Perdidos*, que son: 1) *El ambiente (I): El Espacio y Tiempo*. 2) *El ambiente (II): El espacio sin salida*. 3) *Otredad*. 4) *Violencia*. 5) *Análisis Liderazgo*. 6) *Alteridad*. 7) *Representación de las mujeres*.

Es decir, responder cuestiones como: ¿está el miedo presente en otros dramas de la TED? Y, si es así, ¿cómo influye en la recreación de la sociedad? ¿Hay un impacto del espacio-tiempo?, ¿y del destino? ¿Se crea un ambiente sin salida?, ¿cómo se construyen los barrotos?, ¿son reales o figurados? ¿Se repite la confrontación *Nosotros vs Ellos*?, ¿es también absoluta y contraria? ¿Cómo se utiliza la violencia?, ¿quién la maneja?, ¿en quién recae?, ¿se justifica el uso de la tortura u otro tipo de abusos por un bien mayor? ¿Quién es el líder?, ¿es un anti-héroe?, ¿quién toma parte en la toma de decisiones?, ¿se defiende o se vulnera la democracia? ¿Se representa una sociedad homogénea o heterogénea?, ¿se introducen personajes subalternos?, ¿es usual que caigan en estereotipos? Y, por último, ¿las mujeres se mueven dentro del espacio público o quedan relegadas al privado?

Para ello, en un primer nivel, se desarrolla un estudio de dos de los grandes éxitos del cable, más concretamente de la cadena AMC, con el fin de aplicar las categorías citadas en narraciones con diferente nivel simbólico. Pues si bien *Perdidos* es una alegoría pura, *Breaking Bad* tiene un mayor apego a la realidad, mientras que *TWD* está a caballo entre ambas -los zombis son una mera excusa para hablar de supervivencia-. A partir de aquí, se va a pasar a realizar un repaso por otros 33 dramas estadounidenses elegidos debido a que

están a) dentro del periodo 2001-2015; b) producidas tanto por *networks* como por cadenas del cable, y c) basadas en diferentes subgéneros -acción, ciencia ficción, fantasía, horror, humor negro, *noir*, *thriller*, *western*-. En definitiva, un amplio abanico que permite observar si se repite o se rompe con las pautas obtenidas en *Perdidos*.

5.1 BREAKING BAD: LA LIBERACIÓN DEL ALFA

WALTER: You all know exactly who I am. Say my name [...]. I'm the cook. I'm the man who killed Gus Fring [...]. Now... say my name.

DECLAN: ... Heisenberg

WALTER: You're goddamn right.

(*Breaking Bad*, 507: Say my name)

La AMC sorprende con la biografía de Walter White. *Breaking Bad* relata cómo un brillante químico especializado en cristalografía, tras desviarse de una prometedora carrera, se ve confinado en una vida humilde y rutinaria. Es más, para sacar adelante la economía familiar -que incluye las necesidades de una esposa embarazada y un hijo con parálisis cerebral- ha de combinar dos trabajos para los que está claramente hiper-cualificado: profesor de química en un instituto de Albuquerque y un empleo en una empresa de lavado de coches. No obstante, estas preocupaciones se van a agravar considerablemente al descubrir que, a sus cincuenta años, padece cáncer de pulmón en un estado avanzado. Así las cosas, la crónica de Walter da un vuelco cuando asiste a una redada con su cuñado Hank Schrader (Dean Norris), policía de la Administración para el Control de Drogas (siglas en inglés, DEA). En ella, reconoce a Jesse Pinkman, un ex-alumno que se gana la vida como cocinero menor de metanfetamina. Una casualidad que lleva al protagonista a plantear al joven una alianza: aunar conocimientos para introducirse en el mundo de los narcóticos. En definitiva, el punto de partida de uno de los mayores capos de la droga en el sur de los EE.UU. que va a ser conocido bajo el pseudónimo de Heisenberg.

Efectivamente, el canal por cable introduce en el centro de la parrilla un tema insólito como son las drogas que, usualmente, "ha sido utilizado en la ficción televisiva norteamericana de forma moralizante, deja así de ser un tabú, y además se asocia en ambas series a entornos suburbanos de clase media" (Raya, 2013: 333). Una puerta abierta por Jenji Kohan al narrar la vida de una viuda que decide apostar por la venta de marihuana para mantener su *status* económico en *Weeds* (Showtime, 2005-2008). Aunque, en este caso, la creación de Vince Gilligan (*Expediente X*; *Los Pistoleros Solitarios*, *The Lone Gunmen*, FOX, 2001) va a centrarse en crear una leyenda de la droga fijándose en la profundidad del carácter de sus personajes principales, apegados totalmente al contexto sureño de la producción.

Aunque no tan fundamental como en el caso de *Perdidos*, la AMC también se va a introducir en el mundo transmedia a través de este drama. En su *web* están disponibles una gran variedad de aplicaciones, fotografías, entrevistas, juegos, *quizzes*⁴⁶⁵ o, a modo de recapitulación, su propio comic: *All Bad Things*. La expansión narrativa va a llegar de la mano de cinco *mobisodios* de tono cómico emitidos en la cadena en febrero de 2009. Pero el éxito de la teleserie es tal que Gilligan va a continuar el legado con un *spin-off* sobre Saul Goodman (Bob Odenkirk), una precuela⁴⁶⁶ en la que se relata el inicio del carismático abogado de *Breaking Bad* -un personaje secundario que va a destacar del resto del elenco desde el inicio, como se puede ver en el desarrollo de una página del portal de Saul-. Este universo ficticio en Internet se complementa con *Salve Walter White*, la página que, durante la trama, crea Walter Jr. (RJ Mitte) para recaudar donaciones para el tratamiento de su padre. En definitiva, atenuación entre ficción y realidad que sigue presente en ciertos guiños, como, por ejemplo, el narcocorrido dedicado al protagonista por parte de Los Cuates de Sinaloa, un grupo mexicano entregado a este género. Finalmente, subrayar que el éxito es tal que el serial cuenta con su propia adaptación colombiana llamada *Metástasis* (Teleset y Sony Pictures, 2014-2015).

El resultado: un extenso listado de nominaciones y premios que alcanza las 230 nominaciones en diversos certámenes y las 118 victorias⁴⁶⁷. Entre ellos, Emmy al mejor actor para Bryan Cranston; al/la mejor actor/actriz de reparto para Aaron Paul y Anna Gunn; y a la mejor serie dramática. O dos Globos de Oro para Cranston así como a mejor serie. La audiencia también acompaña y pasa de 1,41 millones⁴⁶⁸ en su *premiere* a 10,3 en su cierre -con más de 500.000 descargas durante las doce horas posteriores a su emisión en los EE.UU.⁴⁶⁹-. Un público que responde a la llamada transmedia creando todo un mundo *fandom* que juega con la trama por medio de homenajes y parodias haciendo, además, rentable la variada tirada de *merchandising* disponible en el mercado.

5.1.1 Dimensión I: Corazón azul

El punto de partida de la primera dimensión es justamente: ¿cuál es el papel del miedo en una serie con mayor apego a la realidad? Pues *Breaking Bad* permite analizar, alejándose de la fantasía o de la ciencia ficción de *Perdidos*, si la carga alegórica modifica la conexión con los elementos ligados al ambiente Post 11S. Por ello, a lo largo de este apartado se estudia

⁴⁶⁵ GLOSARIO: *QUIZ*: Juego o concurso mental en el que el jugador muestra su conocimiento sobre una o varias temática.

⁴⁶⁶ GLOSARIO: *PRECUELA*: Obra creada tras la entrega principal y que se centra en eventos previos a la narración inicial.

⁴⁶⁷ Referencia: <<http://www.amctv.es/blog/breaking-bad-la-reina-de-los-premios>> [Consulta 29/07/2015].

⁴⁶⁸ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": O'Connell, 2013 [Consulta 29/07/2015].

⁴⁶⁹ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Efe, 2013 [Consulta 29/07/2015].

cómo se construye un espacio sin salida, el enemigo incierto y cuál es el uso de la violencia. Se debe tener en cuenta que todo lo referente con el Espacio-Tiempo o los Elementos Sobrenaturales quedan fuera por no estar presentes en la narración.

5.1.1.1 Ambiente sin salida: El desierto

Al contrario que *Perdidos*, esta producción se aleja de la globalización y recupera el espíritu local, respirando de los áridos escenarios de Albuquerque. Una ciudad de medio millón de habitantes de Nuevo México que se va a convertir en el gran espacio sin salida cuyos barrotes, lejos de elementos mágicos, se yerguen a través de aspectos terrenales ligados a elementos estructurales en los que se desenvuelve el protagonista.

Precisamente, el primer escalón de articulación del sentimiento carcelario es el mercado laboral. El químico mira con envidia el éxito de los que fueron sus socios años atrás mientras pasa sus días dando clases en un instituto local. Una profesión para la que está hiper-cualificado y que deja en Walter una profunda sensación de falta de reconocimiento. Además, se pone de manifiesto la escasa remuneración de los profesionales de la enseñanza en los EE.UU. pues, para salir adelante, debe aceptar un segundo empleo en un lavado de coches en el que ha de soportar las continuas presiones de su jefe. En suma, el protagonista llega a su madurez encerrado en un sistema que le condena a una vida mediocre y rutinaria que ni le realiza ni le alcanza para pagar sus facturas.

Un segundo nivel de estructuración del encierro se liga al sistema de salud estadounidense, pues Walter padece una enfermedad cuyo tratamiento no es cubierto por su seguro médico. En definitiva, no puede afrontar su cura sin, al menos, dinamitar el futuro bienestar familiar. Por lo tanto, su primer pensamiento es el de rechazar el proceso para no perjudicar a los suyos. Es decir, la ausencia de Estado de Bienestar se convierte en otro ingrediente sofocante para el personaje.

Pese a todo, estos dos ejes carcelarios no llevan a que los creadores acometan una crítica estructural al sistema capitalista o al modelo social estadounidense. Todo lo contrario, se mira hacia el propio individuo como culpa y solución. Culpa porque Walter era un hombre con la capacidad y la oportunidad de triunfar y él mismo desaprovecha su ocasión. Solución porque el protagonista va a ser lo suficientemente competente como para voltear la situación en base a sus habilidades. En otras palabras, los EE.UU. siguen dibujados con un alto nivel de individualismo, como la patria de las oportunidades siempre que el ciudadano sea lo suficientemente competitivo.

Además, el desamparo de la población ante ese Estado casi invisible en materia social vuelve a estar presente en torno a los suburbios. Esa realidad marginal estadounidense que enfanga a sus miembros entre droga, pobreza y violencia y que va a ser representada mediante Andrea Cantillo⁴⁷⁰. La del químico y la de esta joven son dos realidades diferentes pero símbolo de lo mismo: "La lucha de Walter, solo y contra todo, [...] se convierte así en metáfora de los tiempos que nos vienen, [...] con el vertiginoso desmontaje de las esferas de protección social que hoy está teniendo lugar entre nosotros" (Villota, 2012: 78). Sin embargo, de nuevo se vuelve a plantear esa dualidad entre victimaria y víctima del sistema. Victimaria por su perjudicial relación con la droga, capaz de echar por la borda su progreso en rehabilitación cuando es seducida por Jesse. Víctima porque intenta sacar adelante a su hijo Brock bajo el temor de que también termine ligado a las bandas locales. En suma, se vuelve a dibujar un ambiente sin salida cuyo telón de fondo es, de nuevo, la propia responsabilidad individual. Como achaca Iván de los Ríos (2013: 30) "el creador de *Breaking Bad* ha diseñado un juguete magistral de considerable potencial crítico, estético y narrativo y que, después, sigilosamente ha preferido pasar de largo".

Recapitulando, el ambiente asfixiante se dibuja por el defecto de la cobertura estatal -regulación del mercado laboral, precariedad en la enseñanza, falta de cobertura sanitaria, diferencia de clases, exclusión de clases y etnias...- que sólo se palia con la única institución que siempre está presente: la familia. No obstante, en cierto modo esta también va a ser motivo de encierro al simbolizar el exceso de ataduras sociales a las que obliga la comunidad. Pues el protagonista encaja en un arquetipo modélico de marido afectivo y trabajador que se ocupa de su esposa embarazada⁴⁷¹ y de un hijo que sufre parálisis cerebral parcial; un vecino correcto y modoso que soporta estoicamente las burlas de su cuñado que le recuerdan la falta de acción y de virilidad en su existencia. En consecuencia, el químico vive bajo la asfixia de unos corsés sociales que magnifican esa sensación de mediocridad y rutina bajo la represión de su verdadero yo, unas ataduras que estallan cuando Walter es rondado por la parca.

Finalmente, el último nivel de encierro va a ser una consecuencia de su propia incursión empresarial. Desde el comienzo, la aventura de Walter y Jesse no va a estar exenta de problemática y la alta calidad del producto no los salva de enfrentamientos con todo un abanico de narcotraficantes. Paulatinamente, el mundo de las drogas los engulle

⁴⁷⁰ La joven aún llora la pérdida de su hermano menor, Tomás, quien, a sus once años, se ve envuelto en una pandilla de narcotraficantes de la zona -colaborando en la venta de narcóticos e incluso asesinando-. Una vida ligada a la violencia que va a acabar de forma trágica cuando es ejecutado por un ajuste de cuentas.

⁴⁷¹ Fernando Menéndez (2014: 84) habla de ella como "una mujer aparentemente dulce pero con evidentes dotes de mando; que manipula y controla por completo a su marido".

hasta llegar a ser presos en el laboratorio de Gustavo Fring (Giancarlo Esposito) -en el caso de Jesse va a repetirse con mexicanos y nazis- y, con ello, temer por sus vidas y la de sus seres queridos. Es una mezcla entre la consecuencia de su profesión junto al ego y la osadía de Walter que son, mayoritariamente, los causantes de los problemas a los que se enfrentan.

Toda esta realidad que define a Walter va a ser dibujada a través de los propios escenarios locales de Nuevo México, pues *Breaking Bad* "no sería lo mismo sin esos paisajes fronterizos y áridos que dan a la serie un aire de *western* " (de la Torre, 2015: 57). Pues se vuelve al desierto como punto de partida para explicar el periplo del químico. No es de extrañar. Este marco "ha permitido al cine narrar la épica de los Estados Unidos a través de héroes que encarnan gran parte de los valores más arraigados de su cultura, y a lo largo de la serie pueden detectarse algunas referencias estilísticas cronológicas a la evolución del género" (Marín, 2014: 146)⁴⁷².

Al igual que la Isla de *Perdidos*, el desierto se convierte en un micro-escenario utópico donde las instituciones desaparecen y Walter es libre de cualquier atadura social. Es decir, el amarillo es el decorado perfecto para la transformación del químico justamente en un *cowboy*, ese mito heroico tan conectado con el sentir del Post 11S (Faludi, 2009). Pues las limitaciones del Estado y las extralimitaciones de la familia desaparecen al cruzar la línea entre urbe y páramo donde el hombre queda "expuesto, arrojado fuera de las "esferas de protección", en ese no-lugar [...] donde acaba la ciudad, y en el que por tanto ya no hay sociedad" (Villota, 2012: 72). En suma, este ambiente se transforma en aliado silencioso cobijando a esa vieja autocaravana que actúa de improvisado laboratorio móvil. Escenario del primer asesinato de los *cocineros amateur*, de la complicidad entre los socios o del alumbramiento del cristal azul. Pero también va a tener ese peso carcelario al ser el testigo mudo de la decadencia de los dos compañeros y el paraje que les va a hacer catar la amargura de la pérdida de control, de la derrota y la humillación. El principio y el fin de Heisenberg pero también el principio y el fin de Walter White.

Frente a ello, el espacio urbano. Como explica Gabriel Villota (2012: 75), este ambiente se convierte en protagonista de la acción aunque siempre por medio de lugares de tránsito descontextualizados -almacenes, residuos, gasolineras, restaurantes de comida rápida...- sólo conectados por los vehículos. "El espacio posurbano en el que transcurre la

⁴⁷² Joaquín Marín Montín (2014) pone como ejemplos el paralelismo visual al inicio de la serie y el de *Río Rojo* (*Red River*, Howard Hawks, 1948); el anti-heroísmo de Walter recuerda a *La muerte tenía un precio* (*Per qualche dollaro in più*, Sergio Leone, 1965); o esa imagen de vaqueros más hundidos en la violencia que abrazan el uso de la fuerza como en *Quiero la cabeza de Alfredo García* (*Bring Me the Head of Alfredo Garcia*, Sam Peckinpah, 1974). Así como el *western* urbano de *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) donde el protagonista, como el químico, es "mitad héroe sensible, mitad despiadado criminal. Y es que en ambos casos mediante una progresiva transformación, los personajes solo buscan y desean dejar una huella en el universo que habitan, ya sea encarnando el rol de héroe o de villano" (op. cit.:147).

acción se cierra una y otra vez sobre sí mismo, como si de este modo nos encontráramos en una suerte de bucle distópico del que resulta imposible salir (como las ratas en la noria)". En resumen, Walter se aleja del calor de su rutina -su hogar, el instituto, la casa de sus cuñados- para adentrarse en ese nuevo mundo salvaje que hace surgir el verdadero yo del protagonista. Lugares que, como el químico, pierden en conexiones afectivas y las correcciones morales en pro de la acción y las actividades fuera de la ley.

5.1.1.2 Otridad: El enemigo a las puertas

Es importante señalar que el motor básico sobre el que se mueve el *nosotros* es el propio Walter. Como ya se ha dicho, el químico se presenta, en un principio, como ese padre abrumado por una vida familiar y laboral carente de brillo. Dicho de otro modo, un aparente ciudadano medio americano atrapado en su propia rutina. De esta forma, cuando se descubre el hombre exageradamente brillante que había estado camuflado bajo el disfraz de tipo común, no es de extrañar que el público no sólo le perdone el desvío hacia la villanía, sino que su transformación en anti-héroe sea justamente el principal engranaje de identificación de la audiencia con el sujeto. Como explica Joaquín Marín Montín (2014: 150), se da una "edipización" del personaje o "impulso hostil hacia la ley paterna, que se ve frenado por lo que en psicoanálisis se conoce como el 'complejo de castración'". Es así que al desatar a su Edipo, se "permite al espectador identificarse con el protagonista de manera incondicional".

Por extensión, ese *nosotros* incluye el entorno de Walter. Es decir, a su familia -en sentido amplio- aunque no siempre remen en la misma dirección. Por ello, aunque Hank siga incesantemente el rastro de su cuñado -sin ser consciente de ello- nunca llega a ser perfilado como el *otro*. Todo lo contrario, el agente representa al propio sistema americano, está en el equipo de *los buenos* que garantizan la seguridad de los suyos. Si bien es bravucón y más limitado que el protagonista, también es íntegro y honrado. Es decir, su figura está construida para conservar cierta conexión con el público, algo que lo convierte en antagonista pero no en villano. De hecho, es el propio químico el que le da pistas que guían su investigación, como si de alguna forma, y tras su búsqueda de notoriedad, le divirtiera el juego del gato y el ratón. Es, en resumen, una pareja de rivales casi complementaria como la conformada por Ryan Hardy y Joe Carroll en *The Following* o la de Ligh Yagami y el conocido como L en *Death Note* (Nippon Television, 2006-2007). Así mismo, este esquema se va a repetir con otras figuras como Jesse o Skyler White (Anna Gunn) que, aunque se enfrenten a Heisenberg en algún momento de la historia, representan más los ecos de un

Pepito Grillo que intenta retener algo de moral en él. Pues, en definitiva, simbolizan la importancia de la familia como institución pilar de la sociedad.

Pero el anti-héroe -o (cuasi)villano- sí que va a tener confrontaciones de carácter más maniqueo. Esa paranoia Post 11S obsesionada con un enemigo incierto que se mueve silenciosamente entre las fronteras estadounidenses vuelve a aparecer aunque, en esta ocasión, protagonizada por el vecino sureño, objeto tantas veces de esa mezcla de fascinación y estereotipación en los productos culturales yanquis. Puesto que los *otros* van a ser, mayoritariamente, sujetos relacionados con los cárteles mexicanos que van a rivalizar con el nuevo capo por el control del territorio. A este respecto, Ivan de los Ríos (2013: 32-33) explica:

"Vince Gilligan ha preferido pasar de largo y realizar, insisto, una serie brillante, pero plegada a la *fascinación* que produce el más simple de los mecanismos narrativos: el de la contraposición estructural entre dos instancias antagónicas [...] y su desenvolvimiento en el orden del tiempo. Un esquema metafísico que muchos siguen elogiando, pesar de la denuncia explícita de Nietzsche en el primer párrafo de *Humano, demasiado humano* -«Química de los conceptos y sensaciones»- y la crítica magistral de Michel Foucault a la categoría del origen en su *Nietzsche, la genealogía, la historia*. Estrategias de desenmascaramiento que desvelan mecanismos invisibles de inteligibilidad al servicio de la metafísica, es decir, de la invulnerabilidad, el anhelo de sentido, la calma y la comodidad. La lógica de los opuestos es, quizás, una de las herramientas preferidas de la tradición narrativa de Occidente, un mapa de instrucciones que, si bien facilita la digestión conceptual y el impacto comercial, no admite más que diferencias previsibles entre pares inmutables, eliminando, así, toda modulación problemática y toda gradación sutil".

Así, Walter va a tener que hacer frente a rivales hispanos que van a poner a prueba el talante del químico. Y, con ello, a más inmersión del protagonista en el mundo del narcotráfico, mayor el nivel de sofisticación de sus contrincantes. Por consiguiente, de los primeros camellos menores que mueven su negocio con torpeza a un Gus Fring capaz de tutear la brillantez y el maquiavelismo del químico. La primera gran problemática que va a hacer del manipulador, el manipulado.

De origen chileno, Gus se presenta como un filántropo reconocido por la sociedad que regenta una cadena de restaurantes de comida rápida llamada *Los Pollos Hermanos*. Una tapadera para toda una red de distribución de metanfetamina vinculada con el cartel de Juárez para controlar el negocio al norte de la frontera. Conviene destacar que el empresario se presenta como ese enemigo exterior encubierto que se mueve por el territorio estadounidense con impunidad pues es capaz incluso de rodearse de agentes de policía que se dejan engatusar por una máscara de ciudadano ideal. En resumen, Gus se va a convertir en el peligro real de la teleserie cuando amenaza el ego, la familia y el negocio del protagonista. Lo que parecía una gran alianza para mover la droga de los *cocineros*, termina convirtiéndose en una cárcel en la que la tapadera bajo el nombre de Heisenberg

desaparece y el químico queda totalmente expuesto a las represalias de su jefe y, en consecuencia, del cartel. Pero no sólo a nivel profesional, la situación al límite hace que Walter destroce su relación con Jesse y exponga su verdadero yo a su esposa. En otras palabras, la confrontación con un contrincante a su altura intelectual y moral desenmascara al protagonista.

Pues, sarcásticamente, los esfuerzos del químico por sustentar a los suyos terminan dinamitando sus lazos. Es decir, dentro del miedo propio de las ficciones tras el 11S, "en este caso son Skyler y el resto de la familia de White los que descubrirán aterrados que el mal ha conseguido filtrarse de forma subrepticia hasta el corazón de su hogar" (Errasti, José; 2014: 22). Una situación que se resume en esta conversación entre ambos (406: *Cornered*)⁴⁷³:

- **SKYLER:** Walt, please, let's both of us stop trying to justify this whole thing and admit you're in danger...
- **WALTER:** Who are you talking to right now? Who is it you think you see? Do you know how much I make a year? I mean, even if I told you, you wouldn't believe it. Do you know what would happen if I suddenly decided to stop going into work? A business big enough that it could be listed on the NASDAQ goes belly up. Disappears! It ceases to exist without me. No, you clearly don't know who you're talking to, so let me clue you in. I am not in danger, Skyler. I am the danger. A guy opens his door and gets shot and you think that of me? No. I am the one who knocks!

Es aquí cuando las palabras de Mike Ehrmantraut (Jonathan Banks), secuaz de Gus, cobran todo el sentido: "You are a time bomb, tick-tick-ticking away... and I have no intention of being around for the boom" (502 *Madrigal*)⁴⁷⁴. Así, el camino de villano de Walter va convirtiéndolo en el propio *otro* de su entorno. Cada paso que da hacia el mundo de las drogas, es un paso hacia el éxito y el poder, pero también hacia una espiral de violencia. Así, la defensa de su empresa va a desembocar en más amenazas para ellos y los suyos en un ciclo que hunde cada vez más a los personajes. Una realidad de la que no pueden escapar y que va dinamitar la moral de un Jesse que se desvive por una oportunidad de redención, pero también ese pilar familiar que tanto había defendido el químico.

De esta forma, cuanto más profunda es la transformación de Walter en un vaquero del siglo XXI, más se aleja Skyler de él, hasta el punto de apartar a su familia de su esposo bajo la premisa de que "Someone has to protect this family from the man who protects this family" (406 *Cornered*)⁴⁷⁵. Una situación insostenible que deja a la protagonista sin opción

⁴⁷³ Traducción: **-SKYLER:** Walt, por favor, vamos a dejar los dos de intentar justificar todo esto y admitir que estás en peligro **-WALTER:** ¿Con quién estás hablando ahora? ¿A quién te crees que tienes delante? ¿Sabes cuánto gano al año? Si te lo dijera no te lo creerías. ¿Sabes lo que pasaría si decidiera dejar de ir a trabajar? ¡Un negocio tan grande que podría estar en el NASDAQ se hundiría. ¡Desaparecería! Dejaría de existir sin mí. No, está claro que no sabes quién soy. Te diré algo: Yo no estoy en peligro, Skyler. Yo soy el peligro. Un tipo abre su puerta y le disparan. ¿Tú crees que sería a mí? No. Yo soy el tío que llama.

⁴⁷⁴ Traducción: "Eres una bomba de tiempo y no tengo ninguna intención de estar cerca cuando explotes".

⁴⁷⁵ Traducción: "Alguien tiene que proteger a esta familia del hombre que protege a esta familia".

alguna tras haberle seguido el juego a su esposo, sin más salida que deseárselo la muerte (504: *Fifty-One*)⁴⁷⁶:

- **WALTER (W)**: What are you going to do? What, are you going to run off to France? Are you going to close the curtains, change the locks? This is a joke. Come on, Skyler! You want to take me on? You want to take away my children? What's the plan?
- **SKYLER (S)**: I don't know! This is the best I could come up with, okay? I will count every minute that the kids are away from here, away from you, as a victory. But you're right. It's a bad plan. I don't have any of your magic, Walt. I don't know what to do. I'm a coward. I can't go to the police, I can't stop laundering your money, I can't keep you out of this house, I can't even keep you out of my bed. All I can do is wait. That's it, that's the only good option. Hold on. Bide my time. And wait.
- **W**: Wait for what? What are you waiting for?
- **S**: For the cancer to come back.

Skyler verbaliza lo que va a ser la tónica de la última temporada. Con el triunfo de Walter sobre Gus y el desmantelamiento del Cártel de Juárez, el químico se va a convertir en el gran capo de la metanfetamina. Y en consecuencia, Heisenberg se va a volver aún más osado y maquiavélico, incapaz de medir el impacto de sus actos y, con ello, tomando todo el peso de la otredad. Un hombre ebrio de ego y poder que va a significar su propia perdición y la de su familia cuando lleva al límite el trato con una banda de neonazis. Es decir, una realidad⁴⁷⁷ que va a consumir al protagonista hasta dejarlo sumido en la decadencia: despojado de su poder y su fortuna, en soledad y totalmente consumido por el cáncer. Precisamente, este declive va a ser aprovechado por los creadores para ofrecer un ápice de redención al químico.

Para ello, el foco de la otredad se va a colocar en la banda de neonazis y su socia, Lydia Rodarte-Quayle (Laura Fraser), con un doble objetivo. Por un lado, se aleja de la otredad mexicana y se pone el foco en la decadencia del sistema americano tan propia del género *noir*. Por otro, se abandona esa figura de villano inteligente y sofisticado que mira cara a cara al químico por un grupo tosco y mediocre. Todo un símbolo del deterioro del personaje así como una oportunidad para que Walter lleve a cabo su venganza, desenrede ciertas acciones y, con ello, tenga su gran final.

5.1.1.3 El uso de la violencia: Entre cárteles y vaqueros

En esa recreación de Albuquerque con constantes guiños al *western* y también al género de la noche, las muertes se suceden en la pantalla con cierta añoranza estética donde se

⁴⁷⁶ Traducción: **-WALTER (W)**: ¿Qué vas a hacer? ¿Vas a huir a Francia? ¿Correr las cortinas y las cerraduras? ¡Esto es un chiste! Vamos Skyler ¿Quieres luchar conmigo? ¿Quieres quitarme a mis hijos? ¿Cuál es el plan? **-SKYLER (S)**: No lo sé. No había pensado en otra cosa ¿vale? Voy a contar cada minuto que los chicos estén fuera de aquí, lejos de ti, como una victoria. Pero es cierto, es un mal plan. Yo no tengo nada de tu magia, Walt. No sé que debo hacer, soy una cobarde. No puedo ir a la policía, ni dejar de blanquear dinero, no puedo echarme de esta casa, ni siquiera puedo echarme de mi cama. Lo único que puedo hacer es esperar. Es todo, es la única opción: esperar que pase el tiempo y esperar. **-W**: ¿Esperar qué? ¿Qué estás esperando? **--S**: Que el cáncer se reproduzca.

⁴⁷⁷ Así, su cuñado es asesinado por una jugada que se le va de las manos; su esposa se enfrenta a él totalmente aterrada para que no se acerque más a sus hijos, y Jesse es esclavizado *cocinando* con grilletas bajo la amenaza de eliminar a la gente que quiere.

combina la repulsión con la belleza de la sangre salpicando a cámara. La violencia es consustancial al mundo de la droga conformándose como un motor de incertidumbre y otredad fundamental para la trama. Pero lo más importante del uso de la misma es que los dos *cocineros* deben abrazarla para poder desenvolverse en su nueva profesión, aunque este hecho vaya a tener consecuencias muy diferentes en ambos protagonistas. Es resumen, mientras destruye a un Jesse consumido por la culpa, el químico se convierte en un vaquero del siglo XXI. Ese *comboy* sin moral que se enfrenta a sus enemigos a través de la magia de los efectos especiales. En otras palabras, se convierte en la alargada sombra de Walter White y en la seña de identidad de Heisenberg.

Pues el profesor de instituto arranca su periplo de capo asesinando. La primera muerte es fortuita y Walter casi se ve obligado a ahogar a los *camellos* entre los vapores del gas fosfina para que su misión no termine antes de tiempo. Pero, inmerso en su condición de novato, el crimen no es todo lo limpio que desearía y uno de los narcotraficantes sobrevive a esta embestida. La suerte va a querer que sea Walter el encargado de terminar lo que empezaron Jesse y él en el desierto. Algo que no va a ser sencillo pues el químico todavía está ligado a su cotidianidad y, con ello, a su ética y a su capacidad de compasión. De esta forma, de vuelta a la ciudad, el *cocinero* va a tener que afrontar los contras de su decisión y sacrificar a Krazy-8 (Max Arciniega) a sangre fría. El primer asesinato de los muchos que va a dejar en su camino.

En resumidas cuentas, la violencia en este drama es una muestra de la *heinsenbergación* de Walter. Cuanto más inserto está en el mundo de la droga, más abandona su ética y, con ello, más fácil le resulta matar. De los homicidios iniciales marcados por la necesidad extrema de supervivencia *-o tú o yo-*, el químico va a llegar a mandar ejecutar a un hombre inocente para salvar su posición ante Gus o a envenenar a un niño como parte del plan para manipular a su socio. Paulatinamente, su justificación vagamente enmascara el ego imparable del protagonista que pone su inteligencia y su sabiduría al servicio de sus propósitos. Todo ello amparado en la propia crueldad del sistema en el que se ve inmerso: el químico debe hacer lo que tiene que hacer para proteger a su familia y su negocio, sin darse cuenta de que pronto deberá salvarlos de sí mismo. En definitiva, es tanto engranaje de incertidumbre como herramienta para que el vaquero consiga sus fines.

5.1.2 Dimensión II: Corazón perverso

La segunda dimensión gira en torno al dibujo de los personajes en este *western* del siglo XXI. Es decir, se centra en analizar cómo Walter realiza su camino hacia el liderazgo a través de

una transformación que convierten al padre de familia en todo un anti-héroe; en estudiar quién lo acompaña en este proceso -y cómo está representado-; qué consecuencias tiene en su entorno, o cuál es el papel de las mujeres en este mundo de *cowboys*.

5.1.2.1 El liderazgo: "Say my name"

La historia de Walter es la historia de la transformación que reza el propio nombre de la serie: *volviéndose malo*. Siempre amparado bajo la justificación de garantizar el sustento de su familia, el químico se introduce en el mundo de la droga donde, más allá del dinero o de la fama, va a engancharse a la adrenalina del poder. Y con ello, se libera de los corsés sociales que amarran su yo más profundo y que lo condenaban a una vida mediocre; los que reprimían su masculinidad. La biografía de Walter es, en definitiva, la del vaquero de moral gris, algo explicable en base a ese "contexto de incertidumbre de una crisis económica global en una década afectada por los atentados del 11 de septiembre, [que] puede propiciar en la ficción la presencia de ciertos comportamientos humanos que modifican las conductas heroicas para hacer frente a situaciones extremas" (Marín, 2014: 145).

El periplo de Walter White

Al comienzo de la serie, Walter representa la vida de un sujeto corriente: un padre de familia correcto y modoso -alejado de la violencia- que combina dos empleos para sacar adelante la delicada situación económica doméstica. Toda una normalidad que enmascara la frustración de un químico brillante que ha visto pasar las grandes oportunidades laborales de su vida. Sin embargo, el cáncer supone un revulsivo que hace volar por los aires toda su compostura (VER TABLA 40).

En resumen, Walter encaja desde, el inicio, en el papel del sujeto político normativo androcéntrico aunque cabe señalar que se aleja de ese arquetipo de tipo duro *hardboiled*⁴⁷⁸ asociado a la masculinidad patriarcal que reniega de los afectos y sensibilidades. En realidad, es todo lo contrario, afectivo, ético, sociable, resiliente y totalmente alejado de la acción. Sin embargo, a lo largo de las cinco temporadas, el químico se reinventa a sí mismo y, dominado por su álter ego llamado Heisenberg, se convierte en un villano asocial, inteligente, racional y tirano, alejado de la afectividad y siempre a caballo de una acción que lo hunde, paulatinamente, en una moral gris (VER TABLA 41).

Es decir, Walter se libera de ese patrón femenino generalizado que se critica tras el 11S (Aguado Peláez, 2015b, 2015c). Y esta liberación va a ser el motor de la trama pero

⁴⁷⁸ GLOSARIO: *HARDBOILED*: Subgénero de la novela negra con gran cantidad de sexo y violencia. Aquí se hace referencai también al tipo de protagonista anclado en el estereotipo de tipo duro y moral gris, tan típico de este tipo de producciones.

también el de la simpatía del público "en un modelo "perverso" de recepción, a través del cual los procesos de proyección e identificación imaginarias [...] contradicen los tradicionales valores heroicos, cuando nos representan justamente prototipos de abierta maldad" (Fernández Pichel, 2013: 105). Como explica Iván de los Ríos (2013: 33-34) al preguntarse por el significado de la metamorfosis del químico:

"White es un hombre bueno, honesto y honrado... ¿Pero qué demonios significa esto? Muy sencillo. Significa lo contrario de malo, deshonesto e indecente. ¿Y qué quiere decir malo, deshonesto e indecente? Exacto. Un bucle cerrado y sin gradación. Una ecuación de contraste completamente vacía que genera, a su vez, emociones aparentemente antagónicas coreografiadas con audacia por los guionistas de la serie en los diversos momentos de su desarrollo: nos aburre Walter White - nos fascina el Dr. Heisenberg; nos compadecemos de Walter White - vitoreamos al Dr. Heisenberg; nos burlamos de Walter White - nos da miedo el Dr. Heisenberg. Respetamos y compadecemos al hombre bueno, pero preferimos al malo porque es más divertido, valiente y enjundioso, pero también porque nos permite descargar sobre él cualquier emoción no digerida en sus acciones viciosas".

En su periplo como narco se va a ver inmerso en una espiral de dinero, mentiras, muerte... y, con ello, va a sentirse poderoso, productivo y reconocido. Un proceso en el que se ahonda en los clichés más viriles de la masculinidad normativa. Dicho de otro modo, de un Walter afectivo, altruista, cuidador y sacrificado pasa a un Heisenberg caprichoso, cruel, despreocupado, cerebral e indócil. De ser adaptable, dialogante, humanitario, igualitario, manso, pacifista y respetuoso evoluciona hacia un ser agresivo, beligerante, estricto, implacable, posesivo y tirano. Aunque tal vez lo más destacable es que pierde su ética y desarrolla una profunda moral gris -deshonesto, maquiavélico, pesimista y trascendental-. Una escalada que se complementa con una gran inteligencia y un cierto aire de locura que lo convierte en un ejemplo paradigmático del arquetipo *hardboiled*. Toda una historia de detectives y gánsteres en la que Walter va a ir asumiendo el papel de villano. Y, como tal, su liderazgo va a pasar a rozar el totalitarismo siendo capaz de cualquier cosa por alcanzar sus objetivos, incluso sometiendo a todo su entorno.

Aún así, el protagonista también va a tener su camino de "héroe" pese a que, en esta ocasión, sea necesario recalcar el uso de las comillas. En su periplo, va a contar con un compañero -Jesse-; un amor como objetivo -Skyler-; ayudantes -Gale Botticher (David Costabile), Todd Alquist (Jesse Plemons)-; mentores -Mike, Saul-; su propio bufón -Gale-. Y, como en toda aventura, su propio antagonista -Hank- y varios villanos con los que ir rivalizando -Tuco Salamanca (Raymond Cruz), Gus, Jack Welker (Michael Boman)-. Además de estos personajes, los ingredientes para la creación del adalid se complementan con ciertas etapas prototípicas del viaje épico. Para comenzar, la salida va a coincidir con la primera entrega: ese Walter que descubre su cáncer y que debe buscar una alternativa económica a su situación. Viene marcada por las dudas iniciales y también por el miedo a

introducirse en un mundo peligroso que desconoce. Si bien es cierto que se aleja de elementos sobrenaturales presentes en otras historias heroicas, también lo es que su conocimiento y la creación de su cristal azul de extrema pureza van a actuar como ese tótem mágico que va a ayudar al héroe a iniciar su periplo.

A continuación, su iniciación arranca con las primeras pruebas, esas que van a testear la habilidad de estrategia y de manipulación de Walter, así como su capacidad para usar la violencia. Es aquí cuando se le aparecen las tentaciones en forma de dinero y, sobre todo, de poder, que el químico abraza sin dudar. Y, a partir de aquí, la paulatina transformación en Heisenberg o, lo que es lo mismo, en el gran villano del serial que va a tener que asumir graves consecuencias, como la destrucción absoluta de su familia. Para finalizar, el regreso llega con la última temporada, aunque rehúse a abandonar su nueva identidad. Es aquí cuando el espectador se encuentra con la imagen totalmente degradada del protagonista que va a arrastrarse de nuevo a Albuquerque en busca de redención. Algo que encuentra, en cierta manera, con su sacrificio final. Es, en definitiva, un camino que fusiona la dureza y la corrección de los vaqueros del *western* con el desengaño y la oscuridad de los detectives *noir*, dos géneros fundamentales para comprender *Breaking Bad*.

5.1.2.2 La alteridad: La frontera de la droga

Breaking Bad va a difuminar las fronteras entre México y Nuevo México donde la cercanía geográfica se convierte en una excusa para colocar al mundo hispano como eje central del narcotráfico. Los personajes latinos son dibujados continuamente como alteridad al vincularlos al consumo, la venta y la producción de droga en una vorágine de corrupción, decadencia y, sobre todo, violencia.

Lo primero que predomina, es que los dos *cocineros* protagonistas sobre los que recae el engranaje del *nosotros* no tienen ninguna ligazón con el mundo hispano, pues son dos hombres angloparlantes, blancos y estadounidenses que además encajan dentro de la normatividad masculina. Y, como consecuencia, los rivales latinos simbolizan su propia fábrica de villanos dibujados desde la alteridad lingüística y racial y actuando siempre como *otros*. En definitiva, desde el episodio piloto, con las muertes de Emilio (John Koyama) y Krazy-8, el espectador va a ver pasar por la pantalla a contrincantes de diferente nivel y valía como la familia Salamanca, Don Eladio o Gus Fring que van a introducir a los protagonistas en una espiral de violencia.

De hecho, Walter va a ser capaz a ascender rápidamente en el mundo de la droga y, con ello, a llamar la atención de los propios cárteles en México hasta tal punto que el

protagonista va a contar con su *narcocorrido*⁴⁷⁹ (207: *Negro y Azul*). Los Cuates de Sinaloa narran la épica del protagonista en *The Ballad of Heisenberg* que reza, en castellano, lo siguiente:

"La ciudad se llama Duke⁴⁸⁰. Nuevo México, el Estado. Entre la gente mafiosa su fama se ha propagado causa de una nueva droga que los *gringos* han creado. Dicen que es color azul y que es pura calidad, esa droga poderosa que circula en la ciudad y los dueños de la plaza no la pudieron parar. Tenían la plaza del Duke, el Tuco y el Krazy-8. Al Tuco le dieron piso manejando su Escalade. Un poco antes los *gabachos*⁴⁸¹ quebraron al Krazy-8.

Anda caliente el cartel, al respeto le faltaron. Hablan de un tal *Heisenberg* que ahora controla el mercado. Nadie sabe nada de él porque nunca lo han mirado. El cartel es de respeto y jamás ha perdonado. Ese compa ya está muerto nomás no le han avisado.

La fama de *Heisenberg* ya llegó hasta Michoacán. Desde allá quieren venir a probar ese cristal. Ese material azul ya se hizo internacional. Ahora sí le quedó bien a Nuevo México el nombre. A México se parece en tanta droga que esconde, sólo que hay un capo gringo, por *Heisenberg* lo conocen.

Anda caliente el cartel, al respeto le faltaron. Hablan de un tal *Heisenberg* que ahora controla el mercado. Nadie sabe nada de él porque nunca lo han mirado. A la furia del cartel nadie jamás ha escapado. Ese compa ya está muerto nomás no le han avisado".

En su estudio sobre *narcocorridos*, Felipe Oliver (2014: 108) se fija en la importancia de la introducción de este género en una superproducción anglosajona. El autor explica cómo, a diferencia de los locales cantares tradicionales, narran las aventuras ficticias de un mafioso estadounidense que se enfrenta a la red mexicana. Es, en definitiva, una forma de otorgar un marcado capital simbólico al protagonista al mitificar sus andaduras: "un capo norteamericano (poco importa que se trate de un personaje ficticio) es elevado a dimensiones míticas a partir de instrumentos emanados de la cultura popular mexicana".

Pero esta construcción va más allá. México se cuela en el corazón estadounidense a mediante el bosquejo de El Paso, ciudad tejana colindante con Juárez. Cuando Hank es ascendido en la DEA lo trasladan a esta población con una gran actividad de los cárteles de la droga. Allí, el querqueño va a pasar a ser el forastero, una alteridad marcada por su propia idiosincrasia yanqui -raza blanca, angloparlante-. Esto es, sus compañeros van a burlarse de él por no saber hablar castellano y, además, van a desconfiar de los méritos al haber adquirido esa posición y cuya diferenciación se acentúa con los métodos de trabajo del equipo paseño. Así, para obtener información, los policías obsequian con ciertos objetos de un catálogo a uno de los miembros del cartel, un hombre conocido como *Tortuga*. Este ambiente no va a tardar en sobrepasar a un Hank que va a ver la cara más violenta de la zona cuando se encuentra con la cabeza del informante decapitada y colocada encima de una tortuga con un cartel que saluda con un "HOLA DEA" para estallar a

⁴⁷⁹ GLOSARIO: *NARCOCORRIDO*: Variedad de corrido mexicano que narra la vida de personajes o eventos relacionados con el narcotráfico.

⁴⁸⁰ Albuquerque también es conocida como *The Duke City* (*La Ciudad Ducal*).

⁴⁸¹ Aunque la RAE hace referencia a este término como "Natural de algún pueblo de las faldas de los Pirineos", el *Diccionario del español de México* (DEM) define gabacho al " que es originario de Estados Unidos de América, o pertenece a este país; gringo".

continuación. No hay que olvidar que Hank, aunque antagonista de Walter, sigue formando parte del clan *nosotros* y, con lo cual, la realidad se sigue mostrando a través de sus ojos. Dicho de otro modo, desde el otro lado del tablero la construcción vuelve a estar ligada desde lo hostil y la ultra violencia.

Cabe señalar que, aunque es usual que en otras producciones culturales México esté ligado a esa alteridad, no es tan común extrapolar esta imagen al sur de los EE.UU. De hecho, es muy diferente a la mostrada en otras series de televisión coetáneas, como es el caso de *The Bridge*. Este drama narra la forzada cooperación en la investigación de un asesinato entre Sonya Cross, una detective del Departamento de Policía de El Paso, y Marco Ruíz, de la Policía Estatal del Estado de Chihuahua. Una excusa para mostrar las grandes diferencias entre los sistemas de un lado y otro de la frontera, contraponiendo la integridad del sistema estadounidense -en un ambiente mayoritariamente blanco y anglosajón- frente a la corrupción y la decadencia del mundo hispano. Las grandes diferencias lingüísticas, raciales y sistémicas entre Albuquerque y El Paso se trasladan, en esta ocasión, a El Paso y Juárez.

En definitiva, el sabor a *western* de *Breaking Bad* coloca a Walter como el vaquero que, en vez de lidiar frente a bandidos y nativos americanos, lo hace con capos de la droga e hispanos. Por ello, la imagen del mundo latino, en general, y de México, en particular, queda reducida al universo del narcotráfico. Es decir, se hace uso del "imaginario de la Frontera [...] reproduce estereotipos nacionales y raciales consolidados en toda una tradición de ficciones literarias y/o cinematográficas", algo ligado al "origen de un mal atávico, plagado de terrores y supersticiones lejos de toda racionalidad, un espacio decididamente monstruoso" (Fernández Pichel, 2013: 113).

Por último, también es importante destacar que la normatividad de los personajes analizados es absoluta. No existe prácticamente presencia de personajes pertenecientes al colectivo LGBTI o diferentes culturas o etnias -más allá de lo señalado-. En cuanto a sujetos con diversidad funcional, cabe señalar el caso de Walter Jr. con parálisis cerebral leve que, aún así, sirve para aumentar la presión del químico de cara al sustento familiar. Además de ciertas dependencias puntuales como el caso del accidente de Hank o del cáncer del propio Walter.

5.1.2.3 Las mujeres: Un mundo para hombres

En líneas generales, *Breaking Bad* es absorbida por la profundidad del personaje de Walter, sólo dejando espacio a la evolución de su relación, entre lo fraterno y lo paterno, con Jesse.

El resto del elenco gira en torno a ellos estableciendo sus relaciones en función del género. Es decir, son los varones los que acompañan a los *cocineros* en el espacio público ayudando a que la trama avance por medio de la acción. Unos personajes que se mueven en torno a dos grandes arquetipos. Por un lado, el más cercano al *hardboiled*: los que destacan por su frialdad, su falta de ética, su inteligencia y su razón, con una vida sazonada por la violencia y, habitualmente, algún que otro vicio. En definitiva, tipos duros que suelen jugar la baza de antagonistas o villanos y que ponen en jaque la autoridad de los protagonistas ocupando el puesto de capos de la droga, matones o policías. Por otro lado, se da otro patrón construido igualmente desde la normatividad masculina pero desde un perfil más bajo. En general, aliados o subalternos que ayudan, de una u otra forma, a los dos vaqueros, y que cumplen un rol más cómico, como camellos menores o abogados.

Sin embargo, tan sólo destacan seis personajes femeninos. De las cuales, cuatro de ellas, Skyler White, Marie Schrader (Betsy Brandt), Jane Margolis, y Andrea Cantillo son compañeras sentimentales de los personajes principales y es habitual verlas en roles domésticos o reproductivos. Además, es usual que su presencia se utilice para modelar o enfatizar el comportamiento psicológico de sus parejas. Por el mayor peso en la trama se ha considerado de interés profundizar en el personaje de Skyler, la esposa de Walter.

Skyler White

Esta mujer encaja en el arquetipo femenino patriarcal: es afectiva, inteligente, ética, flexible y sociable. Además, se dedica al cuidado de su familia y de su hogar. Embarazada, compagina sus labores con ciertas actividades, como escribir relatos cortos o subastar algunos objetos a través de Internet. En conjunto, este personaje vive su cotidianidad atada al espacio privado, donde el rol de cuidados y reproductivo se compatibiliza con trabajos que aportan algunos ingresos extra a la economía doméstica pero sin ser, en ningún caso, centrales. Sin embargo, este cometido va a cambiar, en cierta medida, a lo largo de la serie (Aguado Peláez, 2015b, 2015c).

Pues, cuando Walter enferma, Skyler va a recuperar su antiguo empleo de contable para poder hacer frente a la difícil situación familiar. Sin entrar en detalle, cabe señalar que esta decisión la lleva a vivir un *affaire* con su jefe pero también a ayudarlo a maquillar la contabilidad de la pequeña empresa. Toda una aventura que va a dañar al matrimonio y, sobre todo, a perder una gran suma de dinero obtenida de las drogas para evitar que la policía ponga el foco en la familia White tras descubrirse la ingeniería financiera. Es decir, su salto hacia la productividad se plantea como una experiencia negativa en base a una

suma de errores que acentúan el hecho de que está inmiscuyéndose en un espacio que no le corresponde.

Toda esta excepcionalidad se reafirma en el momento que Skyler acepta entrar en el mundo de su esposo. La decisión la toma cuando descubre que Hank no puede costearse su tratamiento médico. Es entonces cuando elige utilizar el patrimonio obtenido con el narcotráfico para ayudar a su cuñado, afirmando que proviene de apuestas ilegales. Una vez dentro del juego, se ocupa del blanqueo de dinero proveniente de las drogas y, con ello, descubre el ambiente de violencia en el que se mueve su cónyuge. Ahora bien, la protagonista no va a poder soportar la presión y se va a sumir en una depresión que la va a hacer actuar de forma errática e irracional. Para simplificar, frente al reconocimiento y la satisfacción de Walter, la desesperación de Skyler.

En general, representa el par femenino de Walter. Es la prototípica ama de casa de las producciones estadounidenses que es prescindible en la vida pública del varón pero fundamental en la privada. Una dicotomía que va a llevar a una encrucijada pues, cuando el químico se convierte en narco, su esposa pasa a ser a la par lastre y pilar de su existencia. Lastre en cuanto a que representa esas ataduras sociales de las que se va a liberar el protagonista; pilar de su vida íntima y el motivo por el que comienza la aventura con las drogas. Lastre cuando Skyler discute sobre las implicaciones del negocio en la familia; pilar al necesitar del reconocimiento de su pareja y de sus hijos para sentirse completo.

El resto de las mujeres, están igualmente ligadas a lo privado -amor, cuidados, maternidad, sexo- y suelen complementar al personaje masculino. A este respecto, es de interés el caso de Jesse que cuenta con dos parejas a lo largo de la trama que son un reflejo del estado del personaje. Así, Jane, su primera novia, es una joven impulsiva, rebelde, que coquetea con el mundo de las drogas. En síntesis, se mimetiza con un varón que busca independizarse y que apuesta por una vida desequilibrada. Mientras que la protagonista de su segundo romance, Andrea, representa a una madre de familia que vive un momento económico y personal difícil. Se muestra, así, la cara más amable de un Jesse que se ofrece a cuidar de ella y de su hijo en una etapa en la que ya está ávido de redención.

Las mujeres en la esfera pública

Frente al encerramiento doméstico de la mayoría de los papeles femeninos cabe destacar la presencia de dos mujeres en la esfera pública, aunque hay que precisar bajo qué forma ocupan este ambiente. La primera es Wendy (Julia Minesci): una prostituta drogadicta cuya aparición, aunque anecdótica, sirve de ayuda en diversas ocasiones a los protagonistas, con cierto toque humorístico. La segunda es Lydia Roarte-Quayle: una ejecutiva que decide

sumarse al negocio de la droga. En pocas palabras, es la figura más ligada al poder pero también la construida como una parodia de la *femme fatale*. Es decir, con ansias de poder, no duda en manipular sexualmente si lo necesita aunque, a la par, es cobarde, errática e inepta, totalmente fuera de lugar y que acaba sufriendo la venganza de Walter. En general, un modelo que, como explica David Caldevilla (2010: 76), es una constante en las ficciones televisivas:

"Puesto que los núcleos familiares quedan representados en la mayoría de ocasiones de acuerdo al estándar de familia nuclear estadounidense (padre, madre y dos hijos como mínimo) y la iniciativa conforma una cualidad intrínseca de los personajes masculinos, una mujer con iniciativa parece suponer una amenaza para el hombre de la casa. Por tanto, la iniciativa, en general, tiende a eliminarse de los personajes femeninos, ya que suele verse con recelo en la sociedad, y viceversa: se retroalimenta esta situación con las tramas habituales, dado que todas las representaciones sociales, o bien evitan a las mujeres con iniciativa o bien la acentúan de sobremanera, cargando su actitud con connotaciones negativas".

En general, las mujeres en *Breaking Bad* están dibujadas en confrontación absoluta a los papeles masculinos. Ellos se encargan de la acción, mientras ellas quedan relegadas al hogar. O, lo que es lo mismo, ocupan ese papel de damas a la espera del vaquero que tanto se reclama en el ambiente reaccionario tras el 11 de Septiembre.

5.2 THE WALKING DEAD: ZOMBIS VS. PATRIARCADO

"They're screwing with the wrong people"

(Rick Grimes, *The Walking dead*, 416, A)

El tercer drama a analizar es una de las grandes experiencias transmedia. La producción recoge el testigo de los cómics homónimos de Robert Kirkman y Tony Moore y relata cómo Rick, un ayudante de *sheriff* de Kentucky, despierta de un coma en medio de un apocalipsis de muertos vivientes. Con su impoluto traje de policía, comienza su viaje a Atlanta en busca de su familia, a la cual encuentra asentada en un pequeño campamento a las afueras de la ciudad. A partir de aquí, la distopía zombi se antoja, al más puro estilo de George A. Romero, como una mera excusa para mostrar un mundo sin salida donde el Estado y las instituciones resultan totalmente fallidas. El tempo lento de la serie va a ayudar a profundizar en los personajes principales y en su evolución a lo largo de una narración que los va a arrinconar en un escenario donde la protagonista es la supervivencia y el villano es siempre la cara más *bobbesiana* del ser humano.

Todo un éxito de audiencia para la AMC -de 5,3⁴⁸² millones de espectadores durante el piloto a 17,3⁴⁸³ en la *premiere* de la quinta- que es acompañado por una larga lista de

⁴⁸² Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Seidman, 2010b.

⁴⁸³ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Bibel, Sara, 2014.

galardones entre los que se encuentran mejor serie y mejor reparto por parte de los Premios Satellite a una nominación a mejor drama por los Globos de Oro. Un triunfo que ayuda a extender el universo transmedia. Así, del comic y la serie se pasa al videojuego desarrollado por Telltale Games, a los *websodios* y a todo un despliegue en la página web de la cadena y en las redes sociales. Aunque tal vez lo más reseñable es la puesta en marcha de una precuela llamada *Fear The Walking Dead*. La primera temporada conformada por seis episodios narra los primeros momentos del apocalipsis zombi por medio de los ojos de una familia de Los Ángeles. Una producción que arranca en agosto de 2015 batiendo todos los records de audiencia de la televisión por cable⁴⁸⁴. De hecho, va a contar con sus propios *websodios* titulados *Flight: 462*, a través de los cuales se van introduciendo personajes claves para la segunda temporada.

5.2.1 Dimensión I: Corazón putrefacto

The Walking Dead (a partir de aquí, *TWD*) es una historia de horror. Los zombis se convierten en una mera excusa; una especie de catástrofe natural donde lo importante es la supervivencia como único objetivo. Por ello, este escenario postapocalíptico se convierte en un ambiente híper-violento marcado por la amenaza de los no muertos y también de los vivos. Una dimensión que sirve para estudiar cómo el miedo se cuele en una trama alegórica de una sociedad distópica respondiendo a preguntas como ¿cómo se construye ese espacio sin salida?, ¿de dónde provienen las amenazas?, ¿quién ocupa el papel de villano? o ¿cómo se garantiza la Seguridad?

5.2.1.1 Ambiente sin salida: La prisión entre la vida y la muerte

Al contrario que en *Breaking Bad*, esta producción se aleja de la construcción sistémica como motor de incertidumbre, pues para recrear el postapocalipsis se apuesta por un espacio trampa donde el Estado desaparece y las instituciones resultan totalmente fallidas. No hay respuesta del gobierno o del ejército, de la ciencia o de la religión. No quedan hospitales a los que acudir, ni leyes bajo las que ampararse. Un ambiente devastador que se intensifica con paisajes asolados y edificios oficiales en ruinas bajo la sombra de una roída bandera americana. Aderezado, además, con la presencia de cuerpos putrefactos

⁴⁸⁴ *The Walking Dead* ya había alcanzado en su estreno, allá por 2010, casi los 5,4 millones de espectadores, una cifra en continuo aumento hasta llegar a los 17,3 en el estreno de la quinta temporada. Su hermana pequeña sigue sus pasos alcanzando los 10,1 millones durante su *premiere* de los cuales consigue un atractivo *rating* de 6,3 en adultos entre 18 y 49 años. Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Hibberd, 2015a [Consulta 04/09/2015].

amontonados por doquier; animales carroñeros alimentándose de cadáveres; enseres sin dueños o tumbas improvisadas. En definitiva, muerte.

De hecho, el episodio piloto conjuga esta tensión en esa mítica imagen promocional en la que un Rick a caballo, ataviado con armas y su uniforme de policía, se dirige hacia Atlanta. Avanza por una despejada carretera de entrada a la ciudad, mientras que en la de salida se agolpan decenas de vehículos abandonados. Una escena en la que, no sin cierta carga irónica, se presenta a un vaquero solitario que todavía cree en la civilización, como muestra ese impecable atuendo como si aún significara algo en el mundo más allá del apocalipsis.

Con suerte, la única opción parece ser la de adherirse a algún grupo aislado para intentar vivir de manera autosuficiente, en forma de pequeñas comunidades autogestionadas. Unir fuerzas para hacerse con víveres, y también con medicinas y armas. Estas últimas fundamentales ante el peligro del ataque de hordas de *walkers*⁴⁸⁵ y, sobre todo, de la cara más cruel de la humanidad. Pues el peligro nunca da una tregua en este nuevo mundo.

Lo fundamental es que este ambiente opresor se cuele en la propia temática del *quality drama*. Así, materias normalmente tabú como son el aborto, la eutanasia o el suicidio aparecen como una parte inherente al nuevo sistema. No sólo mediante escenarios donde quedan restos de algún malaventurado que ha decidido quitarse la vida sino también por medio de protagonistas que se lo plantean -como Rick, Andrea (Laurie Holden), o Beth- o lo llevan a cabo -Jacqui (Jeryl Prescott Sales) y Edwin Jenner (Noah Emmerich)-. A este respecto, Lori Grimes (Sarah Wayne Callies) representa la desesperación en torno a la maternidad. Es ella la que se pregunta, cuando su hijo lucha por su vida tras un disparo, si tal vez no fuera mejor que falleciera y dejara de sufrir en una pesadilla sin fin, algo que se magnifica cuando descubre que está embarazada y decide provocarse un aborto.

La presencia de esta temática se antoja casi necesaria si se tiene en cuenta la presión a la que están sometidos los supervivientes. Una atmósfera tan opresora que no deja tregua pues cuando se presenta un momento de tranquilidad y normalidad siempre termina con una embestida que los devuelve a la dura realidad⁴⁸⁶. Es el precio por bajar la guardia en una

⁴⁸⁵ GLOSARIO: *WALKER* O *CAMINANTE*: Vocablo utilizado entre el grupo principal de la serie *The Walking Dead* para hacer referencia a un zombi. A lo largo de la trama, se hacen referencia a otros términos como *bítters* o *mordedores*; *geeks* o *cretinos*; *lamebrains* o *chupacerebros*.

⁴⁸⁶ Baste de ejemplo, una plácida cena entre amigos golpeada por un ataque masivo de *caminantes* en el campamento; tras descubrir el aparente refugio ideal con agua caliente y comida tienen que afrontar su autodestrucción; Carl acaricia emocionado un ciervo ante la orgullosa mirada de su padre cuando es disparado; Hershel da sus primeros pasos tras perder la pierna ante la alegría de sus compañeros cuando un gran grupo de zombis ataca la Prisión; Alex y Carol bromean cuando el primero recibe un disparo en la cabeza; en el momento que parecen disfrutar de un refugio seguro en la Prisión, una enfermedad los pone en jaque; tras una charla íntima

sociedad apremiada por la necesidad de seguridad. Otro punto de interés es que este espacio sin salida culmina durante la segunda entrega cuando descubren que los humanos son portadores del virus. Es decir, todos pueden convertirse en zombis sea cual sea la causa de su muerte. Una situación que termina por minar la moral de los supervivientes y que lleva a situaciones tan estremecedoras como que una Lori embarazada se plantee qué puede llegar a ocurrirle si el feto no sale adelante o que un chico enfermo se convierta en *caminante* en mitad de la noche y provoque el caos en la Prisión. Señalar que, durante la cuarta temporada, se incorpora Eugene Porter (Josh McDermitt), un supuesto científico que parece conocer la cura, algo que vuelve a ser un paso hacia la falsa esperanza. A este respecto, José Errasti (2014: 29) explica cómo esta producción "puede ser una proyección de lo que podría haber ocurrido con nuestras sociedades occidentales si la expansión del sida no hubiera podido ser contenida, o de lo que el consciente colectivo norteamericano entiende que podía ser el mundo si Al-Qaeda consigue sus objetivos". Y, por ello, sólo hay una opción: "vivir dentro de un preservativo gigante que ningún virus pueda atravesar, y colocar estrictísimos controles a sus entradas y salidas -escáneres, policías, prohibiciones- para garantizar que no se pueda colar ningún zombie yihadista".

5.2.1.2 Otredad: Nuestra familia contra el mundo

El apocalipsis zombi hace necesario huir de las ciudades hacia refugios custodiados por instituciones gubernamentales. Pero el Estado cae y el caos no tarda en llegar. Así las cosas, aquellos desconocidos que quedan atrapados en la carretera hacia Atlanta van a formar el primer colectivo totalmente heterogéneo cuyo único aglutinante no es más que el *Nosotros, supervivientes* articulado contra *Ellos, los caminantes*. Es precisamente el miedo a los *walkers* y la imperiosa necesidad de sobrevivir lo que permite soportar las tensiones internas, como las alusiones racistas y sexistas de Merle Dixon (Michael Rooker) o el comportamiento de un Shane cada vez más tirano.

No obstante, como se ha comentado, los *caminantes* van a ser una excusa en esta serie y el foco del miedo no tarda en desplazarse hacia la propia humanidad. Es entonces cuando el *Nosotros, supervivientes* comienza a girar hacia un *Nosotros, familia de supervivientes*. Una unión cimentada sobre el miedo a un enemigo incierto pero, en esta ocasión, a *Ellos, los desconocidos* (Aguado Peláez, 2014b). Así las cosas, la primera gran confrontación se da con unos hombres cerca de la granja. Aunque el grupo de Rick no sale mal parado, el protagonista

entre Beth y Daryl esta es secuestrada; Cuando Carol y Tyreese parecen asentarse con las niñas en una tranquila cabaña, descubren horrorizados que Lizzie ha asesinado a su hermana para demostrar su teoría sobre los *walkers*; después de un momento de paz en la Iglesia, Bob Stookey (Lawrence Gillard Jr.) es secuestrado por un grupo de caníbales...

decide salvar la vida de uno de sus miembros, abandonado por los suyos ante el ataque de una horda de *walkers*. Lo cierto es que esta decisión, aunque humanitaria, no va a ser bien aceptada por el resto de sobrevivientes que ven en el joven una futura amenaza: ¿qué intenciones tiene esa cuadrilla?, ¿qué ocurre si delata su posición?, ¿qué puede llegar a ocurrirle a esta gran familia? Preguntas que dan paso a cuestionar el que ya parece obsoleto sistema de derechos y libertades constitucionales pues ¿hasta dónde se debe llegar para detener un ataque?

En un primer momento, la comunidad no duda en obtener las respuestas que sean necesarias. Y ello pasa por llevar al rehén al máximo. En este caso, Daryl Dixon (Norman Reedus) va a ser el encargado de torturar al chico hasta que descubre que su colectivo es justamente lo que pensaban: una amenaza. Bajo el miedo a una reprimenda, que incluye asesinatos y violaciones, tienen que tomar la siguiente decisión: ¿apostar por la ética y dejarlo ir o por la seguridad y terminar con su vida? El grupo no duda: la integridad es lo primero. Sólo Dale Horvath (Jeffrey DeMunn), horrorizado ante la banalización de la pena capital, pide un receso para intentar convencer a los suyos de que todavía existe lugar para la civilización. Aunque suplica hacer lo correcto va a ser un intento infructuoso que termina con el apoyo mayoritario a la muerte del joven o, a lo sumo, el desentendimiento de una decisión de ese calibre moral (211 *Judge, Jury, Executioner*)⁴⁸⁷:

"If we do this, we're saying there's no hope. Rule of law is dead. There is no civilization [...] But don't you see? If we do this, the people that we were... the world that we knew is dead. And this new world is ugly. It's harsh... It's survival of the fittest..."

Sea como fuere, esta va a ser sólo una anécdota en comparación con lo que está por llegar. La confrontación definitiva llega con el Gobernador (David Morrissey) y la gente de Woodbury. Un pequeño pueblo que, frente a toda lógica, se escapa de la realidad y mantiene aún una rutina de tiempos mejores. En definitiva, se conforma como una ilusión que termina por descubrirse como una oscura comunidad dispuesta a aniquilar a cualquier otro clan sólo para mantener su bienestar. Desde ese momento, la unión del grupo principal va a descansar en el choque absoluto con principios maniqueos. Al más puro estilo del careo contra *Los Otros* de *Perdidos*, llega el *Nosotros, la familia de la Prisión, que sólo buscamos sobrevivir* frente a *Los Otros, los de Woodbury, que están dispuestos a todo por su propio bienestar*. El esquema bondad y maldad queda claro y estalla con el secuestro de Glenn Rhee (Steven Yeun) y Maggie Greene (Lauren Cohan), la joven pareja que sale en busca de

⁴⁸⁷ Traducción: "Si lo hacemos, aceptaremos que no hay esperanza, que la ley ha muerto y con ella la civilización [...] ¿Pero es que no lo ves? Si hacemos esto el mundo que conocimos estará deshecho. Y este mundo es horrible, es duro... es la supervivencia del más fuerte".

provisiones y que termina en un calvario de torturas físicas y psicológicas. El detonante de una larga guerra que ocupa buena parte de la trama.

Uno de los principales aspectos es que la gente de Woodbury vive entre la ignorancia y la manipulación de su líder y, con ello, desconocen buena parte de las prácticas más oscuras que encierran su ciudad y su gobernante. En consecuencia, el esquema de bondad y maldad funciona también en sentido contrario: la gente de la Prisión es vista como la amenaza de unos salvajes que buscan terminar con su estabilidad. De hecho, esta inconsciencia va a ser representada por Andrea. Ex miembro del clan de Rick, termina por casualidad en este oasis y saborea la oportunidad de revivir ecos pasados de sociedad. De esta forma, la joven se ve inmersa entre dos mundos: seducida por el Gobernador pero con lazos con su anterior grupo. Por ello, intenta mediar entre ambos, sin éxito.

En definitiva, en esta contienda los *caminantes* quedan en un segundo plano convertidos en simples peones en el terreno de juego, usados como una mera arma más. Y, como resultado, la comunidad de supervivientes va a quedar sumida en un estado de alerta máxima. Por poner un ejemplo, Carl Grimes (Chandler Riggs), Michonne (Danai Gurira) y Rick se encuentran con un hombre que corre tras su coche suplicando su ayuda. Sin mediar palabra continúan hacia adelante sin auxiliar al desesperado. De hecho, cuando regresan de su misión encuentran sus restos esparcidos por la carretera y sólo se detienen para recoger su mochila.

Finalmente, la confrontación contra el Gobernador va a dejar víctimas tras de sí de ambos lados. Sobre todo cuando el errático líder decide masacrar a los suyos por cuestionar sus órdenes. A partir de aquí, el grupo principal de supervivientes se asienta en la Prisión y comienza una época aperturista donde recogen nuevos miembros en su equipo. Sólo Michonne va a seguir en la búsqueda del hombre que asesinó a su amiga. Pero la *vendetta* va a llegar a ellos y el gran villano de *TWD* regresa con lo que va a suponer el golpe de muerte para el nuevo sistema edificado sobre la aparentemente sólida cárcel.

El resultado de toda esta aventura acarrea el fallecimiento en pantalla de los extras, reduciendo el clan a un pequeño grupo de personajes principales. Pero, sobre todo, marca la continua mortificación de los mismos pues, a partir de aquí, encuentro tras encuentro, se van a topar con nuevas amenazas humanas⁴⁸⁸. En definitiva, se dibuja la versión más radical

⁴⁸⁸ En suma, tras la desbandada de la Prisión, el trío de Carl, Michonne y Rick se va a encontrar con una cruenta banda que busca asesinar y violar, algo que no ocurre por la desquiciada reacción del protagonista. Más tarde, se dirigen hacia el llamado santuario Terminus que se vende bajo el lema "Sanctuary for all. Community for all. Those who arrive, survive". "Santuario para todos. Comunidad para todos. Aquellos que llegan, sobreviven". Finalmente, esta comunidad se descubre como un clan de canibales que los encierra como parte de su res. Aunque logran zafarse de nuevo de este peligro, la desilusión por la humanidad continúa. Sus vidas se van a cruzar con un sacerdote que parece arrastrar un secreto. Y no es otro que un cura encerrado en una Iglesia que deja morir a sus

de ese ser humano malo totalmente libre en un estado de naturaleza planteado por Hobbes. Por ello, lo único que salva a los protagonistas es defender la solitaria institución que queda en pie, la única capaz de mantenerlos física y psicológicamente: la familia. Pues a estas alturas, el grupo está totalmente consolidado en *Nosotros la familia contra el resto del mundo*.

En la parte final de esta distopía, los sobrevivientes malviven sin víveres y sin alternativas cuando, de repente, aparece ante ellos Alexandria. De nuevo, un oasis ajeno al postapocalipsis zombi que mantiene ciertas estructuras del viejo mundo. Una visión tan alejada de su realidad que va a dividir al grupo. Mientras algunas, como Maggie o Michonne, se intentan adaptar y asumen tareas y papeles dentro de la nueva comunidad. Otras, como Sasha (Sonequa Martin-Green), se desquician ahogadas en el ambiente de perfección. Todo ello bajo la silenciosa conspiración de Carol Peletier (Melissa McBride), Daryl y Rick.

El triunvirato de personajes que detecta en la normalidad y el pacifismo de Alexandria un foco de debilidad que puede hacer terminar con el sueño de una vida mejor. Por ello, Rick no duda en liderar una trama para hacerse con el poder. Una actitud desafiante que le va a costar su cuestionamiento por parte de la colectividad hasta que, en el final de la quinta temporada, va a demostrar que sus temores eran reales. Un movimiento en el tablero que representa, por un lado, ese fantasma de la seguridad que no permite la debilidad Y, por otro, el desvanecimiento de las sospechas de desunión de un grupo que sigue creyendo en Rick, que sigue creyendo en el patriarca de esta familia improvisada. Es decir, se vuelve a ver la presencia del espíritu Post 11S en un enaltecimiento de la seguridad del que libertades y derechos son parte de un viejo mundo que, aparentemente, ya no es sostenible.

5.2.1.3 El uso de la violencia: La casquería bien justifica la dureza

Tal vez por buscar un contenido provocador, tal vez por las propias exigencias del género, lo cierto es que *TWD* es una serie híper-violenta. Incluso antes de cada episodio, la AMC advierte de la dureza del contenido pues la distopía zombi se dibuja a golpe de sangre y vísceras. Temporada tras temporada, el espectador explora nuevas formas de (re)matar a un *caminante* con cualquier tipo de arma. Ya que si su existencia es constante también va a ser variada: tanto blancas -cuchillos, espadas, machetes,...-, como de fuego -ametralladoras, carabinas, escopetas, fusiles, revólveres, rifles de asalto, subfusiles,...-, explosivos -granadas,

discípulos. Y, otra vez, una emboscada de la gente de Terminus. A más hostilidad, más unión de la tribu. A más violencia, más fortaleza entre sus miembros. Pues, a estas alturas, niños, mujeres y hombres ya luchan por igual.

lanzacohetes...-. Por no hablar de ciertos utensilios tan definatorios de sus dueños como las famosas ballestas de Daryl o la katana de Michonne. Aunque no queda ahí. También se dan algunas improvisadas como bates de beisbol, destornilladores, guadañas, hachas, horcas, llaves inglesas, martillos, palas o, incluso, una simple bota.

Gran parte de este armamento sirve para deshacerse de los *walkers* pero no únicamente. Las progresivas confrontaciones entre humanos hacen que agresiones, asesinatos, peleas o torturas se den reiteradamente. Pese a todo, hay una diferencia clave: los protagonistas siempre hacen uso de la violencia basándose en la supervivencia o en un bien mayor. Mientras que los villanos la utilizan de forma arbitraria y bajo sus propios intereses -bienestar, crueldad o venganza-. Es decir, su uso sirve para apuntalar la confrontación maniquea entre *buenos* y *malos*, tan presente en toda la trama. De nuevo, se percibe el fantasma de la *Guerra contra el Terror* donde el uso de la fuerza siempre es relativo según qué bando lo emplee. O, lo que es lo mismo, si son los *buenos* los que la utilizan para defender su seguridad está justificado.

Una segunda función es hacer que la violencia sea constitutiva del nuevo mundo y, por lo tanto, para sobrevivir hay que conocerla y utilizarla. La defensa toma nuevas dimensiones y permite justificar cualquier acto en base al bien común, siendo este la integridad de los miembros de la familia. En consecuencia, se tiende al endurecimiento de cada uno de ellos, que dejan atrás toda carga moral que pueda significar un impedimento para continuar con vida.

Así las cosas, los supervivientes hacen lo que deben de hacer para seguir adelante y un caso especialmente paradigmático es el de Carol. La mujer con más evolución dentro de la producción, pasa de vivir bajo el yugo de su marido a ser uno de los personajes más resolutorios de la trama. Pero el proceso de empoderamiento⁴⁸⁹ y su valía para sobrevivir tienen como requisito una pérdida de afectividad y ética. De esta forma, protagoniza ciertos actos polémicos como asesinar a dos miembros gravemente enfermos para evitar un contagio masivo o terminar con la vida de la desequilibrada Lizzie Samuels (Brighton Sharbino) que mata a su hermana pequeña, Mika (Kyla Kenedy), para demostrar la existencia de una nueva vida zombi. Carol abandona los atributos típicamente femeninos en pro de los masculinos, aunque esto se va a tratar más adelante.

⁴⁸⁹ En este caso, el empoderamiento se forja sobre la independencia y el propio poder dentro del grupo.

5.2.2 Dimensión II: Corazón ácrata

Al igual que en *Perdidos*, el escenario de esta serie lleva a un ambiente con una ausencia absoluta del Estado aunque, en esta ocasión, la hostilidad va a ser mucho mayor. Los sobrevivientes del apocalipsis zombi deben de preocuparse del sustento más básico -agua, alimentos, medicina-, pero también de las investidas de los *walkers* y de la cara más cruenta de la humanidad. Un escenario de interés para volver a responder a preguntas tales: ¿cómo se organiza la nueva sociedad?, ¿quién es el líder?, ¿se relaciona con el heroísmo?, ¿existen grupos que son considerados como alteridad?, ¿o se desdibuja con el apocalipsis?, ¿qué ocurre con el papel de las mujeres? Unas cuestiones que se va a pasar a estudiar a continuación.

5.2.1.1 El liderazgo: El endurecimiento del vaquero

El primer campamento improvisado a las afueras de Atlanta agrupa a un puñado de desconocidos que se encuentran en la carretera durante el éxodo. Hay hermanos -como Daryl y Merle o Amy (Emma Bell) y Andrea-, pequeños grupos familiares -como los Greene, los Grimes, los Morales o los Peletier- y también individuos aislados. Una heterogeneidad que va a ser liderada por Shane Walsh (Jon Bernthal) a través de una autocracia paternalista con cierto toque militar. Su legitimidad de cara a la comuna mezcla competencia -especialmente en el terreno de defensa- con necesidad. A pesar de que no hay una gran contestación, cuando surgen ciertos puntos calientes no duda en utilizar cualquier método para aplacar la insubordinación, incluida la violencia.

En suma, este personaje se basa en el patrón de sujeto normativo político incentivado con rasgos del *hardboiled*. Pues se perfila como un hombre cruel, fuerte, individualista, pragmático, solitario y valiente; alguien capaz de apostar por la supervivencia al precio que sea. Es, en definitiva, uno de esos vaqueros tan aparentemente necesarios en tiempo de crisis. Un cabecilla con control férreo sobre el grupo hasta que aparece el protagonista.

El periplo de Rick Grimes

Rick Grimes es un ayudante del Sheriff de King County, una pequeña localidad de Georgia. Está casado con Lori y tiene un hijo de doce años, llamado Carl. Vive una vida tranquila hasta que es disparado estando de servicio y queda en coma. Con el apocalipsis zombi, Shane asegura que ha fallecido para conseguir convencer a su familia de que abandonen la ciudad. En definitiva, Rick se despierta sólo y en un nuevo mundo que es incapaz de comprender. Pero lo que va a ser este personaje para *TWD* queda descrito desde la primera

imagen de la serie: un hombre vestido como ayudante de *sheriff* que camina en busca de gasolina entre coches abandonados. El silencio deja paso a un ruido. Con cautela, husmea debajo de un coche: una niña camina sola con sus zapatillas de conejo y un osito de peluche. No tarda en darse cuenta que la pequeña ya no está viva y que es una amenaza. Dispara en su cabeza dejando en el suelo un gran charco de sangre a su alrededor. La imagen de crueldad en correspondencia con los duros tiempos que se completa cuando el vaquero toma un caballo para entrar en la derruida Atlanta.

Así las cosas, cuando Rick se reencuentra con su familia no tarda en despuntar dentro de la comuna. Al igual que Shane, su perfil descansa totalmente bajo el sujeto normativo político (VER TABLAS 42 Y 43). No obstante, su robustez física se combina con un carácter marcado por la ética, la flexibilidad, la inteligencia y la sociabilidad, siempre, dispuesto a la acción. Hay que añadir que su liderazgo natural se perfecciona con importantes habilidades para guiar a un grupo, como oratoria o trabajo en equipo, y para la supervivencia, como estrategia bélica o manejo de armas. En pocas palabras, es tan aplastante su condición de adalid que no tarda en hacerse con la simpatía de la comunidad, incluso con los miembros más asociales -baste de ejemplo el hecho de ganarse el respeto de Daryl al organizar un rescate para su controvertido hermano-. No obstante, este perfil psicológico muta considerablemente durante su periplo de héroe, especialmente en torno a su ética y su flexibilidad, con consecuencias para el tipo de gobierno que ejerce.

En pocas palabras, una transformación derivada de la adaptación a la nueva realidad que deja diferentes etapas en el líder (VER TABLA 44). Es decir, a) un primer nivel en el que el enemigo son los zombis y mantiene el apego por la ley y por la pluralidad en la toma de decisiones frente al autoritarismo de Shane. b) Un segundo en el que la confrontación comienza a ser contra otros humanos y se plantea la necesidad de utilizar el asesinato o la tortura, pese a las dudas⁴⁹⁰. c) Paulatinamente, gira hacia un perfil más maquiavélico, más duro, que se acelera con la confrontación con su amigo. Especialmente, en base a la pelea por el amor de Lori, esposa de Rick y amante de Shane en este nuevo mundo⁴⁹¹. d) Tras el asesinato de Shane, muere también su espíritu democrático, un cambio que se verbaliza en su épica sentencia *This isn't a democracy anymore* (213: *Beside the Dying Fire*)⁴⁹²:

⁴⁹⁰ De hecho, en la primera confrontación con un grupo humano, se plantea utilizar la pena capital a un preso, pero termina cambiando de opinión cuando ve la reacción sádica de su hijo.

⁴⁹¹ Es justamente esta pugna la que va a hacer que su historia termine en una lucha fratricida, de la cual va a salir victorioso el protagonista, pero no sin consecuencias.

⁴⁹² Traducción: "¡Ya estoy haciendo algo! Mantener el grupo unido y con vida. No he dejado de intentarlo, es evidente... ¡yo nunca pedí esto! He matado a mi mejor amigo por vosotros, por Dios Santo [...] Puede que creáis que estáis mejor sin mí... Adelante, yo creo que hay sitio para todos, pero puede que sea otra quimera. Puede que me esté engañando a mí mismo otra vez. ¿Por qué no vais y lo averiguáis solitos? ¡Mandadme una postal! ¡Venga, ahí tenéis la puerta! ¿Podéis hacerlo mejor? ¡A ver hasta dónde llegáis! ¿Nadie se arriesga? Vale, pero que esto quede claro: Si os quedáis lo de la democracia se ha terminado".

"I am doing something! I'm keeping this group together. Alive! I've been doing that all along, no matter what; I didn't ask for this! I killed my best friend for you people, for Christ sake! [...] Maybe you people are better off without me. Go ahead. I say there's a place for us, but maybe- maybe it's just another pipe dream. Maybe- Maybe I'm fooling myself again. Why don't- why don't you go out and find yourself. Send me a postcard! Go on, there's the door. You can do better. Let's see how far you get. No takers? Fine. But get one thing straight... you're staying. This isn't a democracy anymore".

A estas alturas, Rick es consciente de que no hay grietas en su dominio de un clan totalmente sumiso incapaz de mostrar resistencias. Un ego crecido pero no errado pues su comunidad va a mostrar pleitesía continuamente, incluso bajo la inestabilidad mental en la que se ve sumergido tras el asesinato de su amigo y los acontecimientos posteriores en la Prisión⁴⁹³. Aunque el líder se convierte en un hombre hosco y totalmente errático, los suyos siguen siendo fieles al que consideran su guía sin condiciones.

En los momentos de ausencia del cabecilla, hay una serie de personajes que se antojan clave para mantener el orden en el clan. Son todos parte del grupo de confianza del protagonista que van a ostentar el liderato de forma sectorial. Particularmente, Daryl se va a convertir en uno de los apoyos esenciales de Rick. Un hombre solitario pero que resulta un socio fiel y con grandes habilidades para la caza y el rastreo, así como para ciertas tareas más al límite como la tortura. Además, cabe destacar el papel de Hershel Greene (Scott Wilson), el patriarca de la granja que va a sustentar el papel de médico improvisado. Su figura es fundamental como asesor y guía de Rick. Por lo demás, el resto de la gran familia queda a total disposición de las decisiones de la cúpula asumiendo las órdenes y realizando tareas menores. Antes de continuar, cabe señalar que la serie va a evolucionar a una mayor presencia femenina que se traduce también en introducir mujeres al lado del líder, como es el caso de Michonne o Carol, algo en lo que se va a entrar más adelante.

Continuando con la evolución de Rick, durante la tercera temporada aparece el primer gran villano de la serie: Philip Blake, conocido como el *Gobernador*, líder de ese oasis que no tarda en descubrirse como una pesadilla, especialmente para los protagonistas. La adulterada apariencia del pueblo está totalmente ligada a la falsedad de su adalid. Por más que se muestre como un hombre empático, ético, flexible y sociable, no tarda en descubrirse como un tirano enloquecido con una moral extremadamente gris. En definitiva, la disputa entre ambos líderes confronta a los dos grandes patriarcas de sendas comunidades pues, pese a su espiral de depresión y locura, ambos cuentan con la sumisión del resto del clan, absolutamente dependiente. Dos grupos supeditados a una oligarquía de

⁴⁹³ A partir de este momento, la obsesión de Rick se centra en encontrar un sitio seguro para que su esposa embarazada pueda dar a luz sin peligro. Un espacio que halla en una prisión tomada por los zombis pero que también va a ser el hogar de unos presidiarios con los que termina en confrontación. Y en ella, va a resultar muerta su esposa. La relación tensa las semanas previas a su fallecimiento y el hecho de quedarse viudo con dos hijos va a hacer que el líder pierda completamente el juicio, llegando a ver el espectro de su compañera por las intermediaciones e incluso a conversar con sus muertos por teléfono.

corte personalista y paternalista que basa su poder en una figura fuerte que controla la información y la toma de decisiones que sólo comparte, en ocasiones, con una pequeña cuadrilla de apoyo. Hombres capaces de todo por sus objetivos.

En cierto modo, la pugna entre los dos grandes rivales que se antojan tan semejantes pronto se desvelan absolutamente contrarios. Si bien el Gobernador es un hombre egoísta y megalómano, obsesionado por un pasado incapaz de recuperar. Rick se va a erguir como una persona comprensiva, que sólo busca el bien de su familia y, para ello, debe mirar hacia delante. Un cambio en la actitud del protagonista que va a hacer que reconozca sus errores y, con ello, gane en flexibilidad. En suma, volver a poner sobre la mesa la toma de decisiones compartida. De hecho, la confrontación se hace visible en dos grandes arengas. Mientras Rick apela a la inclusión de toda su familia: "*This is life and death. How you live, how you die, it isn't up to me. I'm not your Governor. We choose to go. We choose to stay. We stick together. We vote*" (314: *Prey*)⁴⁹⁴. El llamado Gobernador busca la confrontación desde su papel de líder: "*They're no different from the biters. They're not gonna stop until they kill us all, taken everything we've worked so hard for. We're gonna end this once and for all*" (316: *Welcome to the Tombs*)⁴⁹⁵.

Tras una primera guerra de la que los protagonistas salen victoriosos, Rick se va a desentender del liderato. El nuevo período en la Prisión, deja una etapa de esplendor en la que van sumando supervivientes. Una ampliada comunidad bajo el gobierno de un consejo formado por Carol, Daryl, Hershel, Glenn y Sasha. Pero esta apertura democrática es fugaz y parece ser sólo útil en época de paz. Un tiempo que, además, se liga con bajar la guardia y, con ello, con debilidad. Esto se resume en el contraataque del Gobernador. Justamente en este momento, Rick debe abandonar su faceta de granjero pacifista centrado en su familia y volver a encabezar la acción. Es decir, el vaquero debe recuperar su vena más dura y regresar al estereotipo *hardboiled* para garantizar la seguridad de los suyos.

A partir de aquí, los supervivientes continúan enfrentándose al peligro zombi y al de los propios humanos, que van a incluir asaltadores y caníbales. Pero el liderazgo de Rick es ya totalmente sólido, mezcla de su don para tomar decisiones extremas y su capacidad para el uso de la violencia⁴⁹⁶. Aún así, los tintes autoritarios de Rick surgen de cuando en cuando. La suerte quiere que se topen, de nuevo, con una comunidad oasis ajena a la nueva

⁴⁹⁴ Traducción: "Esto es vida y muerte. Cómo viven... Cómo mueren... No depende de mí. Yo no soy su Gobernador. Elegimos irnos. Elegimos quedarnos. Permanecemos juntos. Votemos".

⁴⁹⁵ Traducción propia: "No son diferentes a los *mordedores*. No van a parar hasta que nos hayan matado a todos, tomando todo por lo que hemos trabajado tan duro. Vamos a terminar esto de una vez por todas".

⁴⁹⁶ Dos momentos muy simbólicos ejemplifican esta realidad. El primero, es un Rick totalmente sobrepasado que está a punto de ver a su hijo violado y a dos de sus compañeros, Daryl y Michonne, asesinados. Su respuesta es acabar con su contrincante con un mordisco en su garganta. Un acto hiper-violento que muestra su capacidad de entrega a su familia. El segundo, es una reunión en la iglesia en la que todo el mundo verbaliza su apoyo al líder. Todo ello siempre bajo el amparo de su grupo de confianza, que poco a poco, va tornándose hacia Carol, Daryl y Michonne.

realidad. La llamada Alexandria va a dar un respiro a un grupo totalmente sobrepasado por la situación. Ahora bien, el *sheriff* no tarda en caer en la cuenta de que este colectivo está marcado por la debilidad y comienza a conspirar para hacerse con el poder, por si fuera necesario. Un complot del que darán cuenta Carol y Daryl, dejando al resto entre sombras ante la duda de que pudieran echarse atrás bajo el entusiasmo de pertenecer a esta zona segura. Nada más alejado de la realidad. Pues todos van a ser fieles a un líder que parece no equivocarse: Alexandria necesita endurecerse para poder sobrevivir (516: *Conquer*)⁴⁹⁷:

"They'll hunt us, they'll use us, they'll try to kill us... But we'll kill them. We'll survive. I'll show you how. I was thinking, how many of you do I have to kill to save your life? ...But I'm not gonna do that. You're gonna change".

Con todo, se puede decir que Rick es un hombre que empieza sobrepasado por las circunstancias y que evoluciona hacia un arquetipo de vaquero viril y valiente siempre bañado con ese anti-heroísmo que lo capacita para llevar a cabo cualquier acto para sacar adelante a su gente. Este va a ser su camino del héroe (VER TABLA 45) que arranca con su despertar en un nuevo mundo postapocalíptico. Su primera vacilación es su intento de suicidio en Atlanta pero va a tener más, especialmente en torno a las dudas sobre su liderazgo.

Gradualmente se va a hacer con el control del grupo y, con ello, se enfrenta a problemáticas cada vez más hostiles acompañado de su amor -Lori, en un principio-, de su mentor -Hershel-, de sus ayudantes -su familia⁴⁹⁸-, e incluso con de su antagonista -Shane- para acabar enfrentándose al que va a ser el gran villano hasta el momento -el Gobernador-. Prueba tras prueba, Rick va consolidando un liderato basado, en gran parte, en su heroicidad. Toda una senda en continuo movimiento pues el desenlace de este vaquero parece lejos de llegar a su fin. Como explica José Francisco Pérez Rufí (2014: 264): en un principio se presenta como un protagonista de una película del oeste donde el héroe es el que marca la ley con su comportamiento: "Si en el western las leyes del mundo civilizado no se cumplían por la lejanía de la propia civilización, en este caso es la ausencia de civilización y aparentemente de sociedad la que lleva al héroe a dictar su ley".

En definitiva, el clan sigue dependiendo de un cabeza de familia fuerte. Un líder que se presenta naturalizado y construido desde la máxima normatividad masculina. Un guía que descansa sobre el perfil de varón como rey de la Seguridad ligado al *male bread winner*

⁴⁹⁷ Traducción propia: "Ellos nos cazarán, nos usarán, tratarán de asesinaronos... Pero nosotros los mataremos. Vamos a sobrevivir. Os enseñaré cómo. Estaba pensando, ¿cuántos de vosotros tendré que sacrificar para salvar vuestras vidas?... Pero no voy a hacerlo. Vosotros vais a cambiar".

⁴⁹⁸ Dentro del grupo de confianza son varios los que ostentan ciertos liderazgos sectoriales y que son útiles en ausencia del guía. Cabe señalar que, en un primer momento, esta cuadrilla está conformada íntegramente por varones pero esto cambia cuando las mujeres entran en la acción. Algo que se profundizará durante la última categoría destinada justamente al estudio de los papeles femeninos.

model, el tradicional cabeza de familia patriarcal que se encarga del sustento y la protección (Aguado Peláez, 2014a). Esto hace que deje atrás su ética y su flexibilidad en pro de una dureza más acorde con un personaje *hardboiled*. Un perfil en el que encajan los sucesivos líderes de las comunidades que se van encontrando: Shane -El Campamento-, Hershel -La Granja-, el Gobernador -Woodbury-, Gareth (Andrew West) -Terminus-. Sólo la última sociedad, Alexandria, va a estar guiada por un matrimonio: Deanna (Tovah Feldshuh y Reg Monroe (Steve Coulter). Aunque es significativo que ambos simbolicen la gran debilidad de aquellos que no vieron la necesidad de sobrevivir a la cara más dura del apocalipsis.

Por otro lado, el resto de la comunidad es ajena a la toma de decisiones. Y lo es, en primer lugar, porque no quiere esa responsabilidad. Una falta de interés que se compagina con una representación de la democracia como una traba a la supervivencia. Pues son los escenarios de paz los que posibilitan la introducción de ciertos correctores que permiten abrir la toma de decisiones. Esparcimiento que deriva en debilidad y vulnerabilidad. Baste de ejemplo, el consejo de la Prisión o la propia Alexandria, ambos modelos caducos cuando se introducen tiempos de calamidades o guerra. Pues, en estos momentos, es el líder el que tiene que tomar el mando y salvar la situación (Aguado Peláez, 2014a).

5.2.2.2 La alteridad: Más allá de la globalización

La alteridad en *TWD* queda atrás en un mundo que, a diferencia de *Perdidos*, pierde todos los principios globalizadores volviendo a un mundo en un estado cero donde las distancias vuelven a ser abrumadoras. Pues pese a que este drama se suma a la ola de producciones que muestran un reparto multi-racial con comunidades como la afroamericana, la asiática o la hispana⁴⁹⁹, no hay apenas diferencias culturales, lingüísticas o religiosas y el primer reparto es fundamentalmente blanco.

Aún así, hay algunos destellos que dan pie a resquicios que muestran cierta heterogeneidad en el grupo⁵⁰⁰. Por ejemplo, con la inclusión de personajes del colectivo LGBTI que comienza con Tara Chambler (Alanna Masterson) y su velada relación con Alisha (Juliana Harkavy). Esta pareja rompe con un heterocentrismo que había sido exclusivo hasta ese momento y abre la puerta a otros personajes homosexuales como con Aaron (Ross Marquand) y Eric Raleigh (Jordan Woods-Robinson).

⁴⁹⁹ Cabe señalar que hay varias parejas interraciales, como Glenn y Maggie.

⁵⁰⁰ Por ejemplo, cuando Merle decide provocar a la comunidad con sus comentarios homófobos, racistas y sexistas que señalan la diferencia dentro del grupo. Otro resquicio puede verse, durante la primera temporada, cuando Rick y los suyos se enfrentan a un grupo de hispanos. La primera construcción del rival es absolutamente estereotipada en una banda violenta, sin embargo, no tardan en descubrir que son sólo un grupo de jóvenes que utilizan ese rol tratando de mantener con vida a los ancianos abandonados en un asilo.

Ligado a esto, tal vez la alteridad más importante provenga del propio Daryl. Este personaje tan fundamental en la trama muestra esa falta de sociabilidad que lo hace estar siempre al borde del grupo pero su distancia aumenta con la vuelta a la civilización que supone Alexandria. Una disimilitud basada en su propio carácter solitario pero aparentemente amplificada por la diferencia de clase y de estatus social con respecto a sus compañeros. Las frustraciones devenidas de las ataduras sociales salen a la luz a medida que avanza su amistad con Aaron, que entiende esa alteridad por su homosexualidad, porque los dos son *diferentes* de cara a los demás (513, *Forget*)⁵⁰¹:

"I know you're feeling like an outsider. It's not your fault, you know. Eric and I, we're still looked at as outsiders in a lot of ways. We've heard our fair share of well meaning but hilariously offensive things from some otherwise really nice men and women. People are people. The more afraid they get, the more stupid they get. Fear shrinks the brain".

Por otro lado, es destacable que en un mundo donde la supervivencia del más fuerte es fundamental no haya sitio para personas con alguna disfuncionalidad. Así, sólo Hershel tras perder una pierna o Lori embarazada⁵⁰² se mantienen durante ciertos capítulos activos. Sin embargo, otros casos como la pequeña Lizzie, con un trastorno mental, es asesinada porque no es apta para este nuevo mundo.

En definitiva, *TWD* no entra en la construcción de una sociedad global híbrida, se limita al localismo de los supervivientes. Pese a ello, apuntar que la ausencia de instituciones formales, de socialización, hace difuminar las barreras de la alteridad entendida en torno a clase, etnia, raza, religión, orientación sexual o, como se verá a continuación, sexo. Pero, sin embargo, se agudizan las problemáticas derivadas de algún tipo de diversidad funcional. Todo ello son simples ecos de una civilización que se disuelve paulatinamente.

5.2.2.3 Las mujeres: El patriarcado aferrado a la civilización

Esta es la categoría que se antoja más interesante en el estudio de *TWD* por su gran evolución desde el comienzo de la trama. Una transformación ligada al desvanecimiento de los corsés sociales en una regla de tres directa: a más civilización, más espacio privado para las mujeres; a menos civilización, más ocupación del ámbito público desde lo masculino. Pero hay que ir por partes.

⁵⁰¹ En la versión en castellano: "Sé que te sientes desplazado. No es culpa tuya. A Eric y a mi aún nos consideran de fuera en cierto modo. Hemos oído cosas bien intencionadas pero curiosamente ofensivas a hombres y mujeres bastante agradables. El ser humano, cuando tiene miedo se vuelve estúpido. El miedo encoje el cerebro".

⁵⁰² Se es consciente de que el embarazo no es una disfuncionalidad pero sí es altamente limitador en pleno postapocalipsis. Es decir, en un mundo donde se está constantemente en movimiento y siempre bajo ataque, la embarazada ha de resistir sin apenas comida o medicinas, sin facultativos, sin refugio... Especialmente en el caso de Lori, que ha de tener un parto por cesárea.

Durante las primeras temporadas, el mundo de *TWD* es un mundo de hombres. La razón es que sus atributos y habilidades previas al apocalipsis son las que están más valoradas en la nueva realidad. Así pues, profesiones como policía o veterinario se combinan con competencias en caza, uso de armas, mecánica, rastreo o táctica. En consecuencia, son ellos los que dominan el ámbito público y, con ello, los que realizan aquellas tareas que implican reconocimiento y valoración en la comunidad, legitimándolos para ejercer su dominio en un encumbramiento absoluto del varón como rey de la Seguridad. Pues si bien hay personajes que son ligados al fracaso o a la torpeza, sus acciones siguen sujetas a esa esfera por medio de la actividad, autonomía, fraternidad, frialdad, fuerza, igualdad, imparcialidad, racionalidad. Un perfil que se complementa con una actitud agresiva, cruel y exacerbando su virilidad, es decir tendiendo a ese prototipo *hardboiled* (Aguado Peláez, 2014a).

Otro punto que se debe destacar es el propio apelativo de los personajes. Pues aunque en el mundo postapocalíptico los apellidos no tienen gran importancia, se suelen conocer en el caso de los varones: Abraham Ford (Michael Cudlitz), Dale Horvarth, Daryl Dixon, Eugene Porter, Glenn Rhee, Hershel Green, Merle Dixon, Rick Grimes, Theodore Douglas, o directamente, Morales. Entre los supervivientes principales, es excepcional lo contrario, como ocurre con Jim o de Tyreese. Por el contrario, es la tónica de las mujeres que suelen ser sólo llamadas por su nombre -Amy, Andrea, Jacqui, Michonne y Sasha- y, en el caso de desvelarse suele ser como consecuencia de la presencia de un padre o un esposo, como Beth y Maggie Green, Carol Peletier, Lori Grimes, Miranda Morales (Viviana Chavez-Vega) o Tara Chambler. Aunque hay excepciones como Rosita Espinosa (Christian Setarros), incorporada avanzada la trama. Una muestra más de la falta de reconocimiento y respeto de las mujeres y también de la evolución de sus roles en la serie.

Siguiendo con la lógica del espacio privado, suelen estar ligadas siempre a atributos característicos del mismo como aislamiento, amor, cuidados, dependencia, emotividad, homogeneidad, parcialidad. Por otro lado, en relación con la división del trabajo en función del género, son las encargadas de realizar las tareas subordinadas y menos valoradas socialmente en el patriarcado -como señalan autoras como Amorós (1985), Miyares (2003) o Pateman (1995)- tales como cocinar, hacer la colada u ocuparse de los niños. Una situación que levanta malestar en alguna de ellas como queda reflejado en una escena que muestra el retroceso para la independencia de las mujeres en el nuevo mundo. Una de las

pocas conversaciones que, al inicio de la serie, dejan algún destello de sororidad (103: *Tell it to the Frogs*)⁵⁰³:

- **JACQUI (J)**: I'm beginning to question the division of labor here... Can someone explain to me how the women wound up doing all the Hattie McDaniel work?
- **AMY (AM)**: The world ended. Didn't you get the memo?
- **CAROL (C)**: It's just the way it is [...] I do miss my Maytag.
- **ANDREA (AN)**: I miss my Benz, my sat nav.
- **J**: I miss my coffemaker with that dual-drip filter and built-in grinder, honey.
- **AM**: My computer... And texting.
- **AN**: I miss my vibrator.
- **J**: Oh!
- **AM**: Oh my God!
- **C**: Me too.

Una conversación que entremezcla las quejas a la reforzada división sexual del trabajo silenciosamente impuesta con cierta complicidad entre las mujeres de la trama. Algo que, de hecho, va a irritar al hasta entonces vigilante Ed, marido de Carol y su maltratador⁵⁰⁴:

- **ED (E)**: What's so funny?
- **AN**: Just swapping war stories, Ed... Problem, Ed?
- **E**: Nothing that concerns you. And you ought to focus on your work. This ain't no comedy club. [...]
- **AN**: Ed, tell you what... you don't like how your laundry is done, you are welcome to pitch in and do it yourself. Here.
- **E**: Ain't my job, missy.
- **C**: Andrea, don't!
- **AN**: What is your job, Ed? Sitting on your ass smoking cigarettes?
- **E**: Well, it sure as hell ain't listening to some uppity smart-mouthed bitch. Tell you what... come on. Let's go.
- **AN**: I don't think she needs to go anywhere with you, Ed
- **E**: And I say it's none of your business. Come on now. You heard me.
- **C**: Andrea, please. It doesn't matter.
- **E**: Hey, don't think I won't knock you on your ass just 'cause you're some college-educated cooze, All right? Now you come on now or you gonna regret it later.
- **J**: So she can show up with fresh bruises later, Ed? Yeah, we've seen them.
- **E**: Stay out of this. Now come on! You know what? This ain't none of y'all's business. You don't want to keep prodding the bull here, okay? Now I am done talking. Come on.

La situación se tensa y Ed golpea a Carol. Un maltrato que termina por desencajar a sus compañeras que intentan defenderla, sin mucho éxito. En definitiva, tiene que ser Shane el que entre en escena para detener al agresor dándole una paliza y amenazándolo de

⁵⁰³ En la versión en castellano: -**JACQUI (J)**: ¿Podéis explicarme por qué las mujeres trabajan siempre como negras? -**AMY (AM)**: ¿No te has enterado? El mundo se acabó -**C**: Así son las cosas [...] Cómo echo de menos mi lavadora. -**ANDREA (AN)**: Yo mi Mercedes... con GPS. -**J**: Y yo mi cafetera, con su hermoso doble filtro y su molinillo incorporado. -**AM**: Mi ordenador y el móvil. -**AN**: ¡Pues yo mi vibrador! -**C**: Yo también.

⁵⁰⁴ En la versión en castellano: -**ED (D)**: ¿De qué os reís? -**AN**: Son cosas de mujeres, Ed... ¿Pasa algo? -**E**: Nada que te importe. Y entraos en el trabajo. Esto no es una fiesta. -**AN**: Escucha, Ed. Si no te gusta cómo lavamos la ropa, desde ahora puedes hacerlo tú. ¡Ten! -**E**: Ese no es mi trabajo -**AM**: ¡Andrea, no! -**AN**: ¿Y cuál es tu trabajo, Ed? ¿Pasarte el día sentado fumando? -**E**: Desde luego no es escuchar a una putilla bocazas. Me largo. ¡Vamos, andando! -**AN**: No creo que tenga que irse contigo. -**E**: Eso no es asunto tuyo ¡Vamos Carol! ¡Ya me has oído! -**C**: Andrea, por favor, no importa. -**E**: ¡Eh! No creas que no te rompería el culo porque seas una pijita universitaria. ¿Vale? O vienes ahora o te arrepentirás de ello. -**J**: ¿Para que vuelva con cardenales nuevos, Ed? Sí, los hemos visto. -**E**: Tú no te metas. Y tú escucha, esto no es asunto tuyo. Deja de pinchar a los hombres ¿vale? ¡Ya se acabó la charla! ¡Vámonos!

muerte. El resto de mujeres intentan pacificar la situación, mientras Carol pide perdón a su esposo⁵⁰⁵:

- **SHANE:** You put your hands on your wife, your little girl or anybody else in this camp one more time, I will not stop next time. Do you hear me? Do you hear me?! [...] I'll beat you to death, Ed.
- **C:** Ed, I'm sorry. Oh my God. Ed, I'm sorry. I'm so sorry, Ed. Ed, I'm sorry. I'm sorry, Ed.

Esta es una escena de las más simbólicas de la primera entrega por varias razones: a) muestra de una incipiente sororidad que es interrumpida por un varón que parece molesto de esta complicidad. b) Cuatro mujeres sobrevivientes de un postapocalipsis son incapaces de defenderse de un sólo hombre, mostrando la vulnerabilidad y la necesidad de protección constante de las mismas. c) El sometimiento de Carol pone sobre la mesa la violencia de género, uno de los síntomas más visibles del patriarcado. Todo ello es fundamental porque va a evolucionar de forma considerable a lo largo de las siguientes temporadas a medida que se pierden los ecos de la antigua sociedad, especialmente en torno a los papeles de Andrea, Carol y Michonne. Pero, antes de ello, es de interés detenerse en Lori, uno de los personajes que mejor va a simbolizar la defensa del viejo orden.

Lori: La garante de la tradición

Lori es un personaje construido desde lo absoluto como par femenina de Rick. Es decir, la "primera dama no oficial"⁵⁰⁶ que comparte las grandes decisiones con su esposo, haciéndolo reflexionar pero siempre desde la intimidad. Además, su perfil se completa destacando con atributos normativamente femeninos, tanto su físico como su personalidad marcada por la afectividad, la dependencia, la flexibilidad y la sociabilidad. Por añadidura, posee habilidades ligadas a los cuidados y al rol reproductivo que la ligan al hogar y a la asistencia de ancianos, enfermos y niños.

De esta forma, Lori lidera el sector femenino enfatizando su rol de preservación de la sociedad tradicional y, con ello, dotando al nuevo mundo de una aparente normalidad y continuidad con la vida anterior. Esto se traduce en rehusar que las mujeres salten al terreno militar, algo que va a hacer que su relación con Andrea se deteriore, como se visualiza en esta conversación en la que la primera le echa en cara no contribuir con el grupo (210: *18 Miles out*)⁵⁰⁷:

⁵⁰⁵ En la versión en castellano: **-SHANE (S):** Si tocas a tu mujer, a tu hija o a cualquiera del campamento la próxima vez no pararé ¿Me has oído? ¿Me has oído? ¡Acabaré contigo Ed. **-C:** ¡Dios mío! ¡Dios mío! Lo siento ¡Oh Dios mío! Lo siento, lo siento, lo siento Ed...

⁵⁰⁶ Así la llega a denominar Carol (205 *Chupacabra*)

⁵⁰⁷ En la versión en castellano: **-ANDREA (AN):** Yo contribuyo, ayudo a que estemos a salvo **-LORI (L):** Los hombres pueden hacer eso. No te necesitan. **-AN:** Perdona ¿qué quieres que haga? **-L:** Hay muchas cosas que hacer **-AN:** ¿Hablas en serio? Todo se desmorona y me echas en cara no hacer la colada. **-L:** Tu parte la hacemos las demás. Yo, Carol y Patricia y Maggie. Cocinamos y cuidamos de Beth. Y tú... sólo te preocupas de ti. Te sientas sobre esa caravana poniéndote morena con una escopeta. **-AN:** Vigilo por

- **ANDREA (AN):** I contribute. I help keep this place safe.
- **LORI (L):** The men can handle this on their own. They don't need your help.
- **AN:** I'm sorry. What would you have me do?
- **L:** Oh, there's plenty of work to go around.
- **AN:** Are you serious? Everything falls apart, you're in my face over skipping laundry?
- **L:** Puts a burden on the rest of us, on me and Carol, and Patricia and Maggie. Cooking, cleaning and caring for Beth. And you... you don't care about anyone but yourself. You sit up on that RV, working on your tan with a shotgun in your lap.
- **AN:** No, I am on watch against walkers. That is what matters, not fresh mint leaves in the lemonade.
- **L:** And we are providing stability. We are trying to create a life worth living
- **AN:** Are you kidding me? [...] Playing house, acting like the queen bee, laying down rules for everybody but yourself...

Este arquetipo femenino se magnifica con su condición de madre, especialmente, cuando queda embarazada en pleno postapocalipsis. En ese momento, Lori se plantea abortar ante dudas como ¿qué futuro le espera a un niño nacido en ese nuevo mundo?, ¿cómo va a impactar en la supervivencia de la comunidad? A las que, más adelante se unirán otras como ¿qué ocurriría si el feto fuera inviable en algún momento de la gestación, entendiendo que todos son portadores del virus?, ¿quién va a atenderla en un parto en el que necesita cesárea? Sin embargo, la superviviente se arrepiente en el último momento anteponiendo el futuro de la criatura al suyo propio. Este cambio no calma la ira de Rick, enojado porque ella tomara esa decisión sobre su cuerpo sin contar con su opinión. Es el comienzo del deterioro de una pareja que termina en un distanciamiento total. Cabe señalar que, de hecho, la protagonista muere dando a luz a su hija en medio de una embestida zombi, pidiendo a Maggie que la seccione para que su niña viva.

Andrea: La pionera

Andrea fue, en su vida anterior, una floridana que se dedica a la abogacía. Es afectiva, inteligente, ética, resiliente y sociable pero sus únicas habilidades para el nuevo escenario parecen ser las relacionadas con la pesca. Desde el inicio, vive a caballo entre dos mundos, el femenino ligado a las tareas del hogar, con el que no termina de encajar, y el masculino relacionado con las escapadas en las que no tiene mucho que aportar. Pero todo da un vuelco cuando su hermana Amy muere en manos de un caminante. Tras pensar en el suicidio, resuelve que quiere aprender a defenderse. Una determinación que parece ser ignorada por todos los miembros del clan excepto por Shane que, con la tensión con Rick *in crescendo*, encuentra en su discípula una nueva aliada. Su entrenamiento da sus frutos y pronto comienza a inmiscuirse en el, hasta ahora, masculino mundo de la acción.

Cabe señalar cómo, a medida que aprende el arte de las armas y la estrategia, y, con ello, gana en independencia y actividad, también aumentan otros roles atribuidos a lo

si vienen *caminantes*, que es lo que importa y no que la limonada lleve hojas de menta. -**L:** Nosotras damos estabilidad. Intentamos que valga la pena seguir con vida. -**AN:** ¿Estás de coña? [...] Haciendo de abeja reina, imponiendo reglas para todos menos para ti misma...

femenino desde la cultura patriarcal que enfatizan su excepcionalidad dentro del espacio público. Como, por ejemplo, la emotividad⁵⁰⁸, así como el amor romántico, la hiper-sensualización o ligazón continua con el fracaso –disparando a su compañero pensando que era un zombi pese a la advertencia de sus colegas; enamorándose de El Gobernador, sin darse cuenta de qué es un sádico y no terminar con su vida; no lograr avisar a sus compañeros del ataque de la gente de Woodbury, etcétera-.

Michonne: La constante

Cuando Andrea se separa del grupo en medio de la confusión producida por una horda de *caminantes* se encuentra con Michonne. La primera imagen de esta mujer ya muestra que va a ser un personaje diferente: la afroamericana aparece encapuchada, con una katana y con dos zombis encadenados. Esta figura indómita alejada de los estereotipos femeninos deja ver una personalidad activa, inteligente, racional y resiliente, lejos de la afectividad y la sociabilidad, en un principio. Algo que se complementa con habilidades como las atléticas, el manejo de armas o la estrategia bélica. En definitiva, esta superviviente va a poseer desde el inicio ciertos rasgos prototípicos de aquellos que dominan el público como: actividad, autonomía, frialdad, fuerza, igualdad, imparcialidad o racionalidad. Si bien es cierto que, a partir de la cuarta temporada, se va matizando este papel relacionándolo cada vez más con el mundo de las emociones y de la maternidad. Aún así, Michonne se va integrando paulatinamente en el grupo hasta ser una de las figuras principales en el liderazgo de Rick.

De hecho, cabe señalar que Andrea y Michonne van a protagonizar la primera gran alianza femenina de la serie. Una sororidad potente que hace que sobrevivan solas durante meses sin ayuda de nadie. Es el principio del gran cambio que van a vivir las mujeres en *TWD*.

Carol: El empoderamiento

A partir de aquí, las sobrevivientes van a dar un giro absoluto. Pues, si bien las mujeres continúan ligadas a ciertos atributos del espacio privado como las emociones o la maternidad, así como al amor romántico o la hiper-sensualidad, durante las últimas temporadas se detecta una clara transgresión hacia la esfera pública, tanto en la acción como, en cierta medida, la toma de decisiones. Así, figuras como Maggie, Rosita, Sasha o Tara Chambler van a ser fundamentales en la supervivencia del grupo.

⁵⁰⁸ Como se ha dicho anteriormente y sin ánimo de que la emotividad se entienda como un valor negativo, la división de espacios tradicional excluye del ámbito público el mundo de las emociones, considerándolo incompatible con la racionalidad. En este sentido, se hace referencia a que se acentúa la emotividad como forma de realzar la excepcionalidad femenina y su incapacidad para ocupar esta esfera.

La evolución es generalizada, pero hay un personaje que muestra mejor que nadie este proceso de empoderamiento. Al inicio de la producción Carol es dibujada desde la afectividad, la ética, la irracionalidad, la resiliencia y alejada de la acción y también de la vida social -más allá que el contacto con algunas de las mujeres-. Es el absoluto paradigma del espacio privado: aislamiento, amor, cuidados, dependencia, emotividad, homogeneidad, irracionalidad, pasividad. Siempre ligada al trabajo doméstico y a su rol reproductivo, con una falta absoluta de reconocimiento tanto por su esposo como por el grupo. De hecho, es la primera mujer maltratada de la serie, totalmente sometida a los deseos de su marido.

Sin embargo, su vida cambia cuando pierde a sus dos seres queridos. A partir de aquí, Carol padece todo un proceso de transformación hacia un pragmatismo basado en la supervivencia. Y, con ello, gana en acción, sociabilidad y, sobre todo, tiende hacia esa moral gris que permite justificar cualquier medio en base a un fin: la seguridad. Pasa entonces, a una mayor ligazón con los atributos de lo público: actividad, autonomía, igualdad, imparcialidad o racionalidad, con un mayor nivel de reconocimiento. De hecho, incluso llega a hacerse un sitio no sólo en la comunidad sino en el consejo de cinco miembros que dirigen la comunidad asentada en la Prisión.

En resumen, el empoderamiento de Carol pasa por tomar sus propias decisiones de forma aislada, como enseñar defensa a los niños; asesinar a dos miembros de la comunidad para evitar la propagación de una enfermedad infecciosa, o disparar a una niña desequilibrada mentalmente. De hecho, esta moral gris hace que Rick la expulse del grupo, aunque sólo durante un tiempo hasta que ella en solitario salva la vida de sus compañeros en Terminus. En otras palabras, Carol se endurece y pierde, en cierta forma, la conexión con la emotividad, la ética y la resiliencia típicamente asociadas a la feminidad y gana en independencia y en capacidad de opinión dentro del grupo y la trama. Sin embargo, también avanza hacia un papel mucho más deshumanizado. Hacia ese perfil *hardboiled* que caracteriza a los anti-héroes de esta TED.

El papel de Carol es fundamental para comprender la evolución de la serie hacia esa supervivencia al límite donde no sólo el líder debe de endurecerse sino que también lo han de hacer todos los miembros del grupo si quieren seguir adelante. De esta forma, la producción se aleja de esa visión que trasladan los medios durante el post 11S de heroicos varones salvando a mujeres desprotegidas y pasa a un segundo nivel. La madre que lloraba a su hija debe de endurecerse justamente para poder proteger a los suyos ya no desde la ternura sino desde el manejo de la fuerza y de una mentalidad totalmente pragmática y liberada de emocionalidad.

Dicho esto, este proceso se hace especialmente visible con su llegada a Alexandria, un oasis en medio de la distopía donde un grupo de personas se desenvuelve con comodidades impensables hasta entonces para los protagonistas. Un lugar donde Rick no tarda en sospechar que ese *confort* ha hecho de ellos una comunidad débil y, por lo tanto, vulnerables a cualquier ataque de caminantes o humanos. Así, el sureño se plantea dar un golpe de estado para promover sus reglas. Y para ello, cuenta con Carol, la cual se ha ganado el respeto tras su actuación contra los caníbales y cuya nueva filosofía se adapta a la perfección a sus planes. Para ayudar al líder, la protagonista va, justamente, a hacerse pasar por su antiguo yo. Aquella figura maternal del grupo, totalmente invisibilizada, que continúa llorando a su marido y que no hubiera sobrevivido sin la protección del resto de miembros. Un patrón tan correcto que le permite pasar desapercibida en todos sus actos, incluyendo recabar información o robar armas. Y esto ocurre porque no despunta en la nueva comunidad pues está ejerciendo el papel que se espera que haga según su imagen: esa ama de casa que está inmersa en la esfera privada.

Es decir, con el retorno a la normalidad se vuelve a la dualidad de espacios, donde los papeles femeninos de Alexandria quedan relegados, en líneas generales, al hogar y a lo reproductivo, llegando incluso a reaparecer en la trama un síntoma tan visible del sistema sexo-género como es el maltrato hacia las mujeres. A diferencia de los protagonistas y sus penurias, los habitantes de esta comunidad no han tenido que olvidarse del mundo anterior al holocausto zombi y, por lo tanto, siguen en las lógicas del capitalismo y el patriarcado. En definitiva, las mujeres ocupan el espacio público como algo necesario para la supervivencia, como símbolo del fin de la civilización, o, en otras palabras, como otra excepcionalidad devenida, en esta ocasión, del apocalipsis.

5.3 LAS FICCIONES COMO ALEGORÍAS EN EL POST 11S

KALA: The first time I went into a house like this in Bombay... they had no beds, but they had a television as big as this. I mean, how can a TV be more important than a bed?

CAPHEUS: Ah... That's simple. The bed keeps you in a slum. The flat screen takes you out.

(Sense8, 110: What is human?)

Finalmente, en este apartado se va a realizar un barrido por otras 33 producciones de la TED. Una selección que, como se ha explicado en el apartado metodológico, se realiza teniendo en cuenta a) el año de producción -2001-2015-; b) la presencia de cadenas generalistas y de cable; así como c) de diferentes sub-géneros del dramas. Una vez más, cabe advertir de que va a haber una gran cantidad de *spoilers* a lo largo del análisis. Antes de

entrar en cada una de las categorías⁵⁰⁹, se va a proceder a un breve resumen de cada una de ellas con el fin de facilitar la comprensión del estudio:

- *24* (FOX, 2001-2010): La serie de Joel Surnow y Robert Cochran narra las andanzas de Jack Bauer, un agente de la Unidad Anti-Terrorista -en inglés *CTU: Counter Terrorist Unit*-, que debe detener una amenaza en 24 horas. El tiempo es fundamental en una creación donde cada capítulo dura una hora -incluyendo publicidad- y la temporada es un día real de la vida de Bauer. Es una de las producciones con mayor influencia del 11S debido a su temática y al año de su nacimiento -septiembre de 2001- Especialmente, a partir de la segunda entrega cuando comienza a cobrar relevancia el enemigo exterior -árabe, entre otros- y los ataques masivos.
- *24: Live Another Day* -a partir de aquí *24: LAD*- (FOX, 2014): FOX decide volver a llevar a la pequeña pantalla la vida de Bauer, aunque en esta ocasión tendrá que desenvolverse en Londres y contará con la mitad de tiempo para detener el ataque al presidente de los EE.UU.: doce horas. Se vuelve a la paranoia antiterrorista y a jugar con el enemigo interior y exterior.
- *Alias* (ABC: 2001-2006): El género de espionaje rescata los miedos a un enemigo absolutamente incierto que se mueve entre las sombras con otra producción de J.J. Abrams. Esta vez la heroína es la polifacética Sydney Bristow (Jennifer Garner) que no tarda en descubrir que ha estado trabajando para una organización criminal en vez de para la CIA. En otras palabras, un juego de doble espionaje que va ganando en contenido místico tan propio del universo del neoyorkino.
- *American Horror Story* -a partir de aquí *AHS*- (FX, 2011-): Rian Murphy y Brad Falchuk apuestan por una antología dramática en la que cada entrega se juega con un escenario de terror. La casa encantada, el psiquiátrico, el aquelarre y el circo de los horrores son los cuatro temas conductores analizados que sirven como excusa para narrar historias donde los alternos son los protagonistas.
- *Battlestar Galactica* (Sci-Fi, *Reimaginada* 2004-2009): Coproducción británica, canadiense y estadounidense creada por Ronald D. Moore que vuelve a la joya de ciencia ficción de finales de los años '70. La trama comienza cuatro décadas después de la Primera Guerra *Cylon*, inteligencia artificial pensada para servir a las personas que, contra todo pronóstico, desarrollan autoconsciencia y se alzan contra la esclavitud a la que eran sometidos. Sin embargo, cuarenta años más tarde, los *cylon*, mucho más evolucionados, vuelven a cargar contra la humanidad. Envite que resiste Galactica, una vieja nave de combate que aguanta justamente por su desactualización tecnológica. A partir de ahí, comienza una carrera por encontrar la mitológica Tierra entre unos y otros. Los primeros, por necesidad y los segundos, por orden divina.
- *Dexter* (Showtime, 2006-2013): Michael C. Hall se convierte en uno de los anti-héroes más paradigmáticos de la televisión al encarnar a Dexter Morgan. Este forense especializado en sangre del Departamento de Policía de Miami es también un psicópata, aunque el código moral inculcado por su padre hace que sólo cace criminales que se han librado de la justicia. Otra trama en la que el protagonista se replantea los límites constitucionales con la simpatía de la audiencia, entre asesinatos con una violencia aséptica y casi artística.
- *Érase Una Vez* -a partir de aquí *Ouat*- (*Once Upon a Time*, ABC, 2011-2013): Aunque la teleserie continúa abierta, el análisis se centrará en las tres primeras temporadas de una historia de Adam Horowitz y Edward Kitsis, guionistas de la serie *Perdidos*, donde se reinventan los cuentos de hadas tradicionales -así como las películas de Disney-. Así,

⁵⁰⁹ 1) El ambiente (I): El Espacio y Tiempo. 2) El ambiente (II): El espacio sin salida. 3) La otredad. 4) La violencia. 5) El liderazgo. 6) La alteridad. 7) La representación de las mujeres.

un pueblo que ha de hacer frente a Regina (Lana Parrilla), la madrastra de Blancanieves (Ginnifer Goodwin), responsable del hechizo que deja a los protagonistas de las tramas de fantasía sin memoria.

- *Falling Skies* (TNT, 2011-2015): Steven Spielberg y Robert Rodat recrean la supervivencia de un grupo de humanos a una invasión alienígena. En ella, Tom Mason, un profesor de historia de la Universidad de Boston, va a hacerse paulatinamente con el liderazgo de la resistencia en un intento por recuperar un futuro para sus hijos Hal (Drew Roy) Ben (Connor Jessup) y Matt (Maxim Knight).
- *Fargo* (FX, 2014-): Basada en el universo creado por los hermanos Cohen, Noha Hawley lleva a la televisión una producción a caballo entre el drama y la comedia *noir* que narra la irrupción del asesino a sueldo, Lorne Malvo (Billy Bob Thornton), en un apacible pueblo de Minnesota. El choque de mentalidades entre una vida tranquila y la ley del más fuerte sumergen a los protagonistas en toda una aventura policiaca que es fiel a la ironía típica de los minneapolisinos.
- *Fringe: Al límite* -a partir de aquí *Fringe-* (*Fringe*, FOX, 2008-2013): Otra creación de J.J. Abrams con una mujer al frente. En esta ocasión, Olivia Dunham es una agente del FBI que termina colaborando con un científico loco, el Dr. Walter Bishop, y su hijo Peter en la División Fringe. Una rama oculta que investiga casos sobrenaturales e hipertecnológicos. Agujeros de gusano, clones, universos paralelos... que van a dar paso a una quinta temporada futurista y distópica.
- *iZombie* (The CW, 2015-): Los zombis pisan con fuerza en la *TED*, aunque en esta ocasión es una versión diferente a lo acostumbrado: un *thriller* cargado de humor negro. Basada en un cómic homónimo de DC Comics y creada por Rob Thomas y Diane Ruggeiro, el serial cuenta cómo le cambia la vida a Olivia Moore cuando se convierte en una no-muerta. Es decir, se despide de ser una brillante estudiante de medicina a punto de casarse para colaborar con la policía utilizando las visiones que obtiene de los cerebros que ingiere mientras intenta recuperar su normalidad.
- *Firefly* (FOX, 2002-2003) y *Serenity* (John Whedon, 2005): Aunque en este estudio sólo se analizan series de televisión en este caso se va a hacer una excepción. *Firefly* es un *space western* que relata la vida de Malcolm Reynolds, perdedor de una guerra civil interplanetaria que pasa a ganarse la vida como contrabandista y ladrón con su nave *Serenity*. La teleserie fue cancelada tan sólo un año después aunque va a contar con una película en 2005 insertada exactamente en el mismo universo.
- *Helix* (Syfy, 2014-2015): Un grupo de científicos del Centro de Control de Enfermedades terminan encerrados en el Ártico para enfrentarse a un virus letal. Allí tienen que lidiar con Hiroshi Hatake (Hiroyuki Sanada), el oscuro jefe de la estación en un peligroso ambiente sin salida llena de oscuros secretos. Poco a poco, la creación va apuntando a todo un mundo conspirativo de una misteriosa compañía que tiene oscuros planes para la humanidad.
- *Hijos de la Anarquía* -a partir de aquí *SOA-* (*Sons of Anarchy*, FX, 2008-2014): Kurt Sutter da vida a un club de moteros que controla el ficticio pueblo de Charming a través de sobornos, tráfico de armas y violencia. En él, Jax Teller comienza a plantearse los métodos ilegales de financiación de sus *hermanos* y va a buscar un plan alternativo que los aleje de la violencia, no con mucho éxito.
- *Homeland* (Showtime, 2011-): El drama de Gideon Raff narra cómo Carrie Mathison debe averiguar si un marine que acaba de ser rescatado tras ocho años de cautiverio en manos de Al Qaeda ha cambiado de bando y planea atacar en el territorio estadounidense. Una historia que rescata la paranoia anti-terrorista de *24* en la que se pone el foco en la decadencia intrasistémica de los EE.UU. y, sobre todo, en el mundo árabe.

- *Juego de Tronos* -a partir de aquí *GOT*- (*Game of Thrones*, HBO, 2011-): Adaptación de la novela de fantasía de George R.R. Martin, la serie narra las luchas de poder de las diferentes casas por el control de Poniente. Una producción llena de sexo, violencia y conspiraciones inspirada en el Medievo europeo y que va a significar uno de los mayores éxitos de la HBO de la última década.
- *La Cúpula* -a partir de aquí *UTD*- (*Under the Dome*, CBS, 2013-): La novela de Stephen King llevada a la pequeña pantalla bajo la producción de Steven Spielberg. Un drama que cuenta cómo un pequeño pueblo estadounidense se ve atrapado en una enorme cúpula invisible e impenetrable. La incertidumbre deja paso a los problemas de supervivencia y la lucha de liderazgos por el control del pueblo.
- *Mob City* (TNT, 2013): Basada en la novela de John Burtin *L.A. Noir*; la serie de Frank Darabont está ambientada a finales de la década de los '40. Un drama negro que relata el enfrentamiento histórico entre el Departamento de Policía de Los Ángeles y la mafia de Bugsy Siegel. Todo un canto al género de la noche donde Joe Teague (Jon Bernthal) intenta salvar la vida de su ex-esposa Jasmine Fontaine (Alexa Davalos), una mujer ambiciosa en posesión de unas fotografías comprometidas.
- *Mr Robot* (USA Network, 2015-): El gran éxito del verano de 2015 narra las desventuras de Elliot Alderson (Rami Malek), un *hacker* con depresión y sociopatía que espía a la gente que lo rodea mediante la web. Todo cambia cuando le ofrecen entrar en *f.society*, una organización *hacktivista* que quiere atacar el corazón del capitalismo con el fin de cambiar el mundo.
- *Orange is the new Black* -a partir de aquí *OITNB*- (Netflix, 2013-): Jenji Kohan lleva a la pequeña pantalla la historia de Piper Chapman, basada en una novela de Piper Kerman donde cuenta su experiencia en una cárcel de mujeres. Es decir, una atractiva joven blanca, de clase acomodada y con una vida corriente que debe ingresar en prisión por un delito de contrabando de drogas que protagonizó una década atrás. Chapman se convierte en el caballo de Troya para un drama que introduce perfiles de protagonistas normalmente invisibilizadas en la televisión: diferentes etnias, clases, nacionalidades, orientaciones sexuales o perfiles físicos y psicológicos.
- *Orphan Black* (BBC America y Space, 2013-): Graeme Manson y John Fawcett crean una coproducción entre Canadá y los EE.UU. que narra las aventuras de Sarah Manning. Una joven que crece en una casa de acogida y que se gana la vida con actividades ilegales hasta que una mujer con su misma apariencia se suicida delante de ella en las vías de un tren. Un suceso en el que descubre que forma parte de un experimento de clonación. A partir de ahí, mil aventuras en una trama conspirativa van a salpicar a las *hermanas*.
- *Prison Break* (FOX, 2005-2009): Michael Scofield termina voluntariamente en prisión para liberar a su hermano, condenado a pena de muerte. El brillante plan del joven no tarda en verse alterado al tener que lidiar con otros presos que se suman al intento de fuga. Un drama de suspense que va tornando paulatinamente hacia la conspiración con la aparición de una siniestra organización llamada La Compañía.
- *Penny Dreadful* (Showtime, 2014-): Basada en las publicaciones de terror de la Inglaterra del XIX, el serial narra los intentos de Sir Malcolm Murray y Vanessa Ives (Eva Green) por encontrar a su hija y amiga, respectivamente, en un mundo sobrenatural. Una trama que sirve para incorporar conocidos personajes de la literatura inglesa como Dorian Gray o Victor Frankenstein y mitología del terror -como hombres lobos o vampiros- bajo la ambientación de la época victoriana.
- *Revolution* (NBC, 2012-2014): Una producción de J.J. Abrams con temática postapocalíptica que relata la supervivencia de un grupo de personas en un mundo que lleva quince años de apagón tecnológico. De nuevo, una mirada de desconfianza a la ultratecnología que deja una trama llena de conspiraciones y luchas de poder.

- *Sense8* (Netflix, 2015-): Andy y Lana Wachowski, junto a J. Michael Straczynski, cuentan la biografía de ocho desconocidos que, desde diferentes puntos del globo, comienzan a conectar y a compartir emociones y/o habilidades. Una evolución del ser humano que no pasa desapercibida por una oscura organización que los está cazando.
- *The 100* (The CW, 2014-): Un drama postapocalíptico que cuenta cómo la humanidad sobrevive en el *Arca*, una nave que vaga por el espacio con la esperanza de regresar a una inhabitable Tierra. Una ilusión que se convierte en necesidad cuando se quedan sin recursos debido a la hiper-población de la misma. Su dirigente decide enviar a cien adolescentes con antecedentes a la Tierra para descubrir si es o no habitable. El comienzo de una historia de supervivencia y confrontación con los nativos.
- *The Bridge* (FX, 2013-2014): La adaptación de la producción sueco-danesa *Bron/Broen* (STV1, DR1, 2011-) gira sobre dos policías procedentes de ciudades fronterizas y obligados a trabajar juntos: Sonya Cross desde El Paso -Texas, los EE.UU.- y Marco en Ciudad Juárez -Chihuahua, México-. Un drama policiaco que confronta ambas culturas en una estereotipada y violenta visión del sistema político y social mexicano.
- *The Following* (FOX, 2013-2015): Ryan Hardy es un ex agente del FBI que termina siendo el protagonista de una fantasía maniaca. Pues el asesino en serie y profesor de literatura inglesa Joe Carroll se obsesiona con él y lo hace protagonista de una novela que es llevada a la realidad. Una contraposición de heroísmos y contra-heroísmos a base de escritos de Edgar Allan Poe.
- *The Killing* (AMC, 2011-2012): Un drama policiaco basado en el éxito danés *Forbrydelsen* (DR1, 2007-). En él, Sarah Linden y Stephen Holder (Joel Kinnaman) han de investigar la desaparición de la joven Rosie Larsen. Una oscura producción que recuerda a la laureada *Twin Peaks* y que va desvelando todo tipo de intrigas políticas. Cabe señalar que la creación se reabre en 2014 en Netflix, narrando la indagación en un nuevo asesinato, pero en el presente texto sólo se va a tener en cuenta la primera entrega.
- *The Strain* (FX, 2014-): Basadas en la *Trilogía de la Oscuridad* de Guillermo del Toro y Chuck Hogan, cuenta la invasión de unos vampiros en la ciudad de Nueva York. Abraham Setrakian (David Bradley), un anciano judío que conoce ampliamente a los *strigoi*⁵¹⁰, va ser el encargado de liderar la resistencia para acabar con una plaga que lleva décadas intentando detener.
- *Touch* (FOX, 2012-2013): El creador de *Héroes* llega con una amable visión de la globalización donde Martin Bohm cuida de su hijo Jake, que no habla debido a que padece autismo. Bohm descubre que su hijo se comunica con él a través de unos números que lo guían en cada capítulo a una aventura en la que se desencadena una serie de favores a lo largo de todo el globo. Un aspecto de la producción que decae en la segunda entrega, mucho más centrada en la conspiración que señala a la siniestra Aster Corps.
- *True Detective* (HBO, 2014-): La antología que con la dirección de Nic Pizzolatto se inserta en un mundo de detectives (neo)*noir*. Durante la primera temporada, relata la historia de Rustin Cohle y Martin Hart, dos policías que tienen que investigar un misterioso caso rodeado de elementos rituales en la Luisiana rural. Una historia que se descubre como la gran oda a la fraternidad de la TED. Por su parte, la segunda entrega se centra en un ambiente más industrial y se deja llevar por los clichés del género de la noche para narrar la decadencia sistémica.
- *V* (ABC, *remake* 2009-2011): El *remake* de la exitosa serie de los años '80 vuelve a narrar la dulce invasión de un grupo de extraterrestres reptiles que fingen tener forma humana. El *Nosotros contra Ellos* es crucial entre dos bandos liderados por mujeres -y

⁵¹⁰ GLOSARIO: *STRIGOI*: En *The Strain*, vampiros.

madres-: Erica Evans (Elizabeth Mitchell), la agente del FBI que acaba liderando el movimiento de resistencia mundial la Quinta Columna, frente a Anna (Morena Baccarin), la líder de los visitantes.

5.3.1 Ambiente (I): El Espacio/Tiempo como incertidumbre

Aunque en *Perdidos* es fundamental, esta categoría es sin duda la menos presente en este bloque de series analizadas. No obstante, hay producciones en las que tiene una gran importancia. Un claro ejemplo es *24* que arranca con su "*I'm the federal agent Jack Bauer, and today is the longest day of my life*"⁵¹¹. Esta frase es el prelude de lo que va a suponer la crónica de esta ficción: en cada capítulo, se narran 60 minutos a tiempo real -incluyendo publicidad- y, con ello, cada temporada supone un día de la vida del protagonista -24 horas, 24 episodios-. Aunque Bauer sea la estrella indudable del serial, esta innovación narrativa supone apostar por un reparto coral para que, al menos, una historia se encuentre en un momento álgido con el fin de sortear los tiempos muertos -como los desplazamientos- y evitar que el *tempo* se ralentice.

Sin embargo, lo más importante es que este recurso se convierte en un ingrediente más para crear un ambiente sin salida pues episodio a episodio, hora a hora, Bauer se va quedando sin tiempo para detener un ataque terrorista. Es decir, este tratamiento enfatiza el *tic tac* del reloj en el que el protagonista -y, por ende, el espectador- debe realizar todo lo que esté en su mano para salvar a los suyos -su familia, su nación-. Como explica Juan J. Vargas-Iglesias (2014: 22): "tiempo y heroísmo quedan en *24* enfrentados [...] en una lucha a muerte y sin concesiones, nacida en la posmoderna imposición de los hechos a la decisión individual". En este mismo sentido, José Carrión (2011:20) destaca que el cronómetro y la fragmentación son dos elementos esenciales en esta estrategia narrativa que recuerdan a aquel martes de septiembre:

"El modo en el que la CNN cubrió el ataque contra las Torres, con su combinación de imágenes registradas por profesionales con otras de factura *amateur*, tiene en *24* una presencia fantasmática a través de los movimientos de cámara y la alternancia de filmación directa con planos de cámaras de seguridad e imágenes satelitales. La lectura que proponía la teleficción fusionaba la pantalla del telediario con la pantalla del ordenador, en un ritmo de visión dominado por la cuenta atrás. Porque la aceleración de la historia contemporánea ha sido paralela a la aceleración de su lectura. *24* no es, desde un punto de vista artístico, una de las mejores teleseries; pero posiblemente sea la que mejor le tomó el pulso a la primera década del siglo XXI".

Otra de las producciones marcadas por la importancia del espacio-tiempo es *Battlestar Galactica*, donde la supervivencia de la humanidad pasa por encontrar el mítico planeta Tierra. En esta joya de la ciencia ficción, el destino es esencial pues plantea una realidad en

⁵¹¹ Traducción propia: "Soy el agente federal Jack Bauer y hoy va a ser el día más largo de mi vida".

la que, en un principio, los personajes están atrapados en un lapso circular condenados a repetir en bucle los mismos errores, aunque desde diferentes roles. En palabras de Leoben Conoy -Number Two (Callum Keith Rennie)-: "*All this has happened before, and all of it will happen again*" (*Battlestar Galactica*, 108: *Flesh and Bone*)⁵¹²:

"You kneel before idols and ask for guidance and you can't see that your destiny's already been written. Each of us plays a role, each time a different role. Maybe the last time I was the interrogator, and you were the prisoner. The players change, the story remains the same. And this time... this time, your role is to deliver my soul unto God. Do it for me. It's your destiny, and mine".

Esta idea se enfatiza con otras referencias místicas, como el papel entre ángel guía o heraldo de la muerte de Kara 'Starbuck' Thrace (Katee Sackhoff) o las visiones de la presidenta Laura Roslin (Mary McDonnell), entre otras. En definitiva, y aunque el final quiebre este dogma, el hado es fundamental en la construcción de un espacio sin salida que niega a los protagonistas la opción de cambio en un ambiente de guerra eterno y también en la reconstrucción de la otredad dado que todos van a jugar a un lado y otro del tablero.

Precisamente a este respecto, es interesante detenerse en el universo de J.J. Abrams pues el sino es fundamental en todas sus producciones desde *Alias* a *Felicity* y, sobre todo, en *Fringe*. Esta última narra la historia de Walter, un científico que abre una brecha entre dos cosmos para salvar la vida de un niño. Pero no un niño cualquiera, la versión de su hijo -fallecido por una enfermedad genética- en el mundo paralelo. Sin embargo, las buenas intenciones del investigador terminan en un secuestro, y este, en la incapacidad de unos padres de devolver a Peter a su mundo. Un hecho que crea una fisura del espacio-tiempo que degrada el universo vecino y que supone el inicio de una guerra fría entre ambos por la supervivencia. Resumiendo, una trama con agujeros de gusano, saltos entre realidades y vigilantes espaciotemporales⁵¹³ que se encargan de guardar un destino aparentemente inamovible. Por último, la entrega final traslada a los espectadores al año 2036 donde el planeta lleva décadas devastado por la invasión de los llamados *Observadores*, humanos híper-evolucionados que se despojan de las emociones y que regresan al pasado para dominar a los nativos en estas coordenadas del espacio-tiempo.

En general tanto *Battlestar Galactica* como *Fringe* caen en una representación del destino muy cercana a la analizada en *Perdidos*. Una mirada de añoranza al pasado que se

⁵¹² Traducción propia: "Todo esto ha sucedido antes y todo ello volverá a pasar". "Te arrodillas ante ídolos pidiendo consejo y no puedes ver que tu destino ya está escrito. Cada uno de nosotros desempeña un papel, cada vez con un rol distinto. Tal vez la última vez yo era el interrogador y tú la prisionera. El juego cambia, la historia se mantiene igual. Y esta vez... esta vez, tu papel es entregar mi alma a Dios. Hazlo por mí. Es tu destino y el mío".

⁵¹³ Es usual que los *Observadores* aparezcan en algún momento -con más o menos peso- de cada uno de los capítulos desde el piloto. Estos hombres alejados de las emociones, calvos y sin cejas, vestidos de traje y con sombrero parecen cronistas del espacio-tiempo que no interfieren en los hechos -o lo intentan- hasta que deciden cambiar el rumbo de la historia.

entremezcla con el desencanto, la frustración y el temor a un futuro incierto que encaja en ese clima de guerra suscitado tras los atentados del 11S.

Además, mención para *OUAT* que también introduce el juego con estas dos magnitudes. Por un lado, el tiempo tiene relevancia porque los habitantes del Bosque Encantado están condenados a vivir eternamente sin recordar sus verdaderas identidades en un pueblo en el que los relojes no se mueven fruto de una maldición de la Reina Malvada. Por otro, la trama combina diferentes dimensiones que van de Storybrooke -el pueblo encantado-, al mundo real -donde crece la protagonista Emma Swan (Jennifer Morrison) ajena a la magia pero predestinada a salvar a los suyos-, así como otras realidades alternativas fantásticas como Camelot, el Bosque Encantado, el País de Nunca Jamás -Neverland- o de las Maravillas -Wonderland-, Oz,... De nuevo, esta construcción narrativa se justifica en el desarrollo de la propia trama pero también ayuda a crear ese ambiente secuestrado por la incertidumbre y el miedo que llega incluso a los cuentos de hadas. De hecho, los seres de ficción viven atrapados en un mundo sin magia donde no hay finales felices: el nuestro.

En conclusión, además de la función creativa, el juego con el espacio-tiempo es un motor fundamental de incertidumbre que impacta de lleno en la trama: a) el *tic, tac* del reloj juega en contra de los protagonistas aumentando la sensación de angustia a un ataque inminente; b) el espacio también es central, bien como claustrofóbico, bien como territorio a defender de un ser exterior; c) en consecuencia, se justifican ciertas acciones al límite que, de otra forma, serían impensables; d) además, el peso del destino enfatiza la bondad de tiempos pasados enfrentado a un futuro secuestrado por el miedo a un escenario distópico. En definitiva, está muy relacionado con la sensación de inseguridad que se fomenta tras el 11S y, especialmente desde la *Guerra contra el Terror*, y que no sólo impacta en las producciones destacadas en este apartado sino que también lo hace, en mayor o menor medida, en otras como *AHS*, *Dexter*, *Falling Skies*, *Firefly*, *Helix*, *Homeland*, *Mr. Robot*, *Orphan Black*, *Prison Break*, *Revolution*, *Sense8*, *The 100*, *The Bridge*, *The Strain*, *TWD*, *Touch*, *UTD*, *V...*

Sin embargo, también se ha de acentuar la existencia de seriales con otra perspectiva como *Touch* y *Sense8* que manifiestan una visión del destino donde, aunque continúa el peso de la incertidumbre, también se revela como símbolo de esperanza. Así, la primera cuenta como un niño y un padre son capaces de cambiar la realidad de numerosas personas

comenzando una cadena de favores a nivel mundial⁵¹⁴. Mientras que la segunda narra como ocho jóvenes se interconectan desde diferentes puntos del globo y, con ello, pueden ayudarse mutuamente compartiendo conocimientos y habilidades. En definitiva, dos apuestas altamente humanistas basadas en el efecto mariposa donde el sino, en esta ocasión, rompe con la visión carcelaria anteriormente citada y se convierte en un hado positivo que ayuda a modificar la vida mediante pequeños actos de solidaridad. Una de las pocas visiones indulgentes con el fenómeno de la mundialización en la ficción tras el 11S.

5.3.2 Ambiente (II): Cárceles con y sin barrotes

El Post 11S proyecta una larga sombra sobre las producciones analizadas que las hace funcionar como engranaje del miedo. Aunque las tramas varían, el esquema central se repite: a) una amenaza; b) a un grupo de personas -desde una familia, una ciudad, un país, a la humanidad-; c) que debe reaccionar movidos por la angustia, la desconfianza, la incertidumbre y la creciente sensación de pérdida de control; d) en un escenario sin salida estadounidense -porque sea cual sea la causa del caos comienza en el país del Tío Sam-. Es decir, lo que se narra una y otra vez en ficciones es la inseguridad tanto en *24* -a unas horas de detonar una bomba que destruya alguna ciudad de los EE.UU.-; *Dexter* -un psicópata cazando a otros *psicokillers* disfrazado como el perfecto vecino de la puerta de al lado-; *GOT* -¿quién es quién en cada una de las casas?-; u *Orphan Black* -monitores vigilando cada paso en la vida de las protagonistas para una oscura empresa-.

La celda

Dentro de este esquema, la construcción del ambiente asfixiante se realiza desde diversas licencias. Desde la Isla mágica de *Perdidos*; al sistema cultural, económico y social de Walter en *Breaking Bad*; pasando por el propio holocausto en *TWD*. Brevemente, estas son las fórmulas encontradas en las series analizadas:

- **EDIFICIOS TANGIBLES.** Lugares de alta seguridad y de carácter inexpugnable del que, aparentemente, es imposible escapar. Es el caso de las prisiones donde terminan Michael Scofield (*Prison Break*) o Piper Chapman (*OITNB*); la estación biológica del Ártico a la que envían a los científicos del CDC⁵¹⁵ para investigar un brote viral (*Helix*), o el terrorífico psiquiátrico de *AHS*.
- **ESPACIOS CON BARRERAS EXTRAORDINARIAS.** Mezcla aislamiento y magia, en la línea de la Isla de *Perdidos*. Baste de ejemplo, la casa encantada, el aquelarre o el circo de *Freak Show* que confina a los protagonistas en un ambiente de indolencia y represión (*AHS*); la arcaica nave Galáctica que se alza como las pocas opciones humanas tras el

⁵¹⁴ Un espíritu que se pierde en la segunda entrega que va a centrarse en la obsesión de una gran compañía por los poderes de Jack y, con ello, a entrar en un nivel de ambiente sin salida mucho más alto.

⁵¹⁵ Centers for Disease Control and Prevention. Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades.

holocausto *cylon* (*Battlestar Galactica*); el hechizado Storybrooke en el que ningún personaje de cuento de hadas recuerda su pasado (*OUAT*); la hiper-poblada *Arca* que acoge las doce naves de supervivientes de la guerra nuclear y a la que se le agotan los recursos (*The 100*), o esa inexpugnable cúpula que cae sobre el pequeño pueblo de Chester's Mill (*UTD*).

- **LUGARES CARCELARIOS SIN BARROTOS NI FRONTERAS (I):** Espacios secuestrados por la sensación de pérdida de estabilidad y de seguridad que se convierte en una mazmorra corporal y espiritual. Baste de ejemplo el mundo postapocalíptico de *TWD* que, aunque los protagonistas se mueven libremente, no pueden escapar de las consecuencias del holocausto. Algunas con miedos reales, como asesinatos o terrorismo, al estilo de *24*, *Dexter* o *Homeland*. Otras alegóricas con ataques de inteligencia artificial -*Battlestar Galactica*, *Fringe* o *Revolution*-, extraterrestres -*AHS2*, *Falling Skies*, *UTD* o *V*- u otros personajes de la cultura popular como brujas -*AHS: Coven*, *GOT*, *OUAT* o *Penny Dreadful*-, fantasmas -*AHS: Murder House*-, hombres lobo -*Penny Dreadful*-, vampiros -*The Strain*- o diferentes versiones de zombis -*AHS: Coven*, *iZombie* o *GOT*-. Todo un universo mágico que, al igual que en *TWD*, no puede ocultar que no hay enemigo más poderoso que los propios mortales.
- **LUGARES CARCELARIOS SIN ESPACIOS NI FRONTERAS (II):** En este caso la pérdida de seguridad deviene del propio sistema que ahoga a una población incapaz de escapar. En una de las versiones más suaves se encuentra *Breaking Bad* pero hay otras mucho más explícitas. Es el caso de compañías secretas conspiradoras -*Alias*, *Fringe*, *Helix*, *Prison Break*, *Sense8* o *Touch*-; así como de naves espaciales como *Serenity*, en la que se ocultan un grupo de contrabandistas que se oponen al gobierno central de la Alianza (*Firefly*); la inhumana sociedad capitalista que quiere *hackear* Elliot (*Mr. Robot*); ese Charming que los chicos de SAMCRO mantienen alejado del mundo de las drogas y de peleas de bandas locales (*SOA*), o las decadentes ciudades *noir* de *Mob City*, *The Bridge*, *The Following*, *The Killing* o *True Detective*.

La hiper-tecnología

Como ya se puede ver en *Perdidos* y la Iniciativa DHARMA, otra forma de construir un clima claustrofóbico propio del riesgo llega con la tecnología. Es decir, surge del miedo de ¿qué ocurre cuando ciertas armas militares caen en manos del *otro*? Como las amenazas biológicas o nucleares de países enemigos u organizaciones terroristas (*24*, *24:LAD*, *Homeland*). También del temor de ¿qué sucede cuando *el otro* es aplastantemente superior tecnológicamente? Esta es la idea central de alienígenas que subyugan a la población mundial, encontrando como única resistencia la propia resiliencia humana (*Falling Skies*, *UTD*, *V*). Pero también ¿qué sobreviene si nuestros avances se vuelven contra la humanidad? La máxima de jugar a ser un dios a través del desarrollo de inteligencia artificial (*Battlestar Galactica*) o de experimentos al límite (*Firefly*, *Fringe*, *Helix*, *Perdidos*, *Orphan Black*, *Revolution*). Una idea que se repite mirando hacia el desarrollo de un capitalismo extremo bien sea buscando la venta de un producto revulsivo (*iZombie*) o reflexionando sobre la vulnerabilidad del actual sistema (*Mr. Robot*).

Sin embargo, y exceptuando aquellas que tienen una mayor carga crítica (*Firefly*, *Mr. Robot*, *Orphan Black*), se aprecia la tendencia a señalar la necesidad de un mayor desarrollo tecnológico. Es algo que se ve especialmente en aquellas que narran episodios de lucha

antiterrorista (24, *Fringe* o *Homeland*) en la que la confrontación contra los *otros* justifica elevar la inversión en defensa mientras que se exaltan mecanismos de control social -como la video-vigilancia- y se critican ciertos elementos democráticos que pueden dificultar una investigación -órdenes judiciales, libertad de información y un largo etcétera-.

Las cárceles de decadencia: "We get the world we deserve"

"Tenemos el mundo que nos merecemos". Así reza el cartel promocional de la segunda temporada de *True Detective* que enfatiza ese desencanto hacia el sistema corrupto, en este caso, de la ciudad de Vinci. Una crítica económica, política y social entre claroscuros heredera de las tramas que tiñen de negro el imaginario estadounidense en la primera mitad de siglo XX, marcadas por el hastío que dejan tras de sí las Guerras Mundiales y la Gran Depresión⁵¹⁶.

Precisamente la decadencia propia del género de la noche es otro de los elementos conformadores de las cárceles alegóricas de la ficción del siglo XXI. Una influencia que ya comienza con el serial que representa el inicio de la TED, *Los Soprano*, y que continúa con otros éxitos como *The Shield* o *The Wire*. Entre las analizadas, las detectivescas *Fargo*, *Mob City*, *The Bridge*, *The Following*, *The Killing*, y *True Detective*⁵¹⁷ utilizan, en diferente medida, clichés de la novela policiaca como, por ejemplo, detectives con olfato, perfiles *hardboiled* o una realidad marcada por la corrupción y la violencia.

De este modo, en todas ellas se construyen ciudades sin escapatoria marcadas por la contaminación de la corruptela, la ineficacia y la perversión, sea Bemidji (*Fargo*); la mítica Los Ángeles (*Mob City*); El Paso y, ante todo, Juárez (*The Bridge*); Nueva York (*The Following*), o Seattle (*The Killing*). En ellas, se pone sobre la mesa la muerte de las instituciones. Así, Fernando de Felipe e Iván Gómez (2011: 135) ponen como ejemplo a *The Killing* para explicar cómo se cuejan temáticas como: "Miedo, odio racial, insinuaciones tomadas como acusaciones, filtraciones a la prensa, intentos de todas las partes implicadas para lograr que la *USA Patriot Act* agilice trámites y permita detenciones, juego sucio en la política, campañas marcadas por el subterfugio, el soborno y la mentira...".

⁵¹⁶ La novela negra es hija de la decadencia que deja tras de sí la Primera Guerra Mundial -y que estalla con el Crack del '29- que propicia un ambiente de mafias que se hacen con el control de varias poblaciones. La literatura recoge estas historias de tensión entre gánsteres y policías aderezadas con las leyendas surgidas de la llamada *Ley Seca*. Por su parte, el cine *noir* triunfa durante los años '40 y '50 y siguiendo con ese contexto de crisis y de (post)guerra.

⁵¹⁷ *Mob City*, la obra del director Frank Darabont, es la más pura ya que se ambienta a caballo entre los años '20 y '50 en la ciudad de Los Ángeles. Así, sigue uno a uno los clichés del género: detective traumatizado por su experiencia en la guerra; tensiones entre mafia y policía; corrupción en el sistema... Todo ello entre callejones con niebla, humo de cigarrillo y mucho whisky. Sin embargo, el resto se alejan más del purismo del negro. Así, *True Detective* sigue muy marcada por el *noir*, tanto en su estética, como en diálogos o en su contexto pero en una versión más *neonoir*. Por otro, *The Bridge*, *The Following* o *The Killing* mantienen el ambiente detectivesco en una sociedad envejecida pero se abren a una mayor presencia femenina. Asimismo, *Fargo* está protagonizada por una mujer que se aleja totalmente del perfil *hardboiled* y que está salpicada por el humor negro tan característico de las películas de los hermanos Cohen (Aguado Peláez y Martínez García, 2015c).

A este respecto, los escenarios más interesantes son los que imagina Pizzolatto en las dos entregas de la antología de *True Detective*. En la primera, elige como ambiente infectado la Luisiana campestre -algo ajeno al perfil negro que apuesta por grandes urbes- para mostrar la decadencia sistémica estadounidense. Un declive que comienza con los propios protagonistas. Como explica José Errasti (2014: 32):

"*True Detective* comienza donde las demás series terminan. Cohle ha sufrido la invasión del mal, convertido ya en un mal interior que ha superado ampliamente la fase de ansiedad. Y el detective ha sido totalmente destruido por este mal. La nueva serie de HBO inaugura una nueva etapa, ya que nos va a contar qué es lo que sucede después".

Así, con el deterioro de los dos policías dibujados absolutamente desde el patrón *hardboiled*, siempre bajo la cortina del humo de cigarrillos y litros de alcohol, se presentan una amplitud de temas que bailan entre el existencialismo y el ateísmo, la familia y la soledad, la corrupción y la desvinculación social... que es narrado entre el nihilismo de Rust y la simpleza de Martin (Aguado Peláez y Martínez García, 2015c).

Por su parte, la segunda temporada se desarrolla en Vinci, una ciudad industrial situada en el sur de California, cerca del hito de la mafia, Los Ángeles. Un emplazamiento imaginario que resulta ser un guiño a la corrupta Vernon⁵¹⁸ y que parece ideal para mostrar esta faceta de la realidad. En pocas palabras, cuatro personajes *hardboiled* perseguidos por pasados oscuros y encerrados en un escenario en el que actores a un lado y otro del poder los intentan manipular. Sin apenas verlo venir, se enfrenta a una corrupción instalada en todos los sectores sociales, de la policía a la política, que nadie parece interesado en destapar. Todo ello salpicado con alcohol, armas, drogas y prostitución en un drama que se hunde absolutamente en el *noir*.

Sin embargo, en estas producciones de la noche lo que podía ser una crítica frontal estructural no termina de cuajar. Pues el sentimiento carcelario en base a la decadencia económica, política y social está tan enraizado que se acaba negando la capacidad de cambio y, por lo tanto, se enfatiza el sinsentido de la lucha para transformar la sociedad. En definitiva, detrás de toda la aparente crítica el mensaje es demoledoramente conservador.

Pero no son las únicas. Hay otras ficciones que, aunque no encajan en el género de la noche, dejan notar cierta influencia del negro. Es el caso de dramas detectivescos como *24*, *Alias* o *Homeland* donde es recurrente que se jueguen con ciertos clichés, como detectives *hardboiled* o la apuesta por cierta decadencia sistémica. Esto último se repite al dibujar, junto al villano exterior, personajes que conspiran contra su propio país por motivos económicos

⁵¹⁸ Vernon es una ciudad californiana, cercana a Los Ángeles, con un alto grado de corrupción que el propio Pizzolatto señala como fuente de inspiración de la ficticia Vinci. Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Cohen, 2015 y Locker, 2015.

o personales. Asimismo, otras teleseries colocan antagonistas esperpénticos que evidencian el deterioro social, como las bandas de nazis de *Breaking Bad* y *SOA*⁵¹⁹. De este modo, la apuesta por el deterioro sirve como dispositivo de lo siniestro al bosquejar sombras enemigas en el corazón de la patria aunque, a diferencia del negro, se alejan de una visión global estructural y dibujan una problemática individualizada.

Esta idea prende fácilmente en un país marcado por una idiosincrasia anti-institucionalista fruto de la exaltación del individualismo⁵²⁰ y, con ello, de la meritocracia -es decir, el estadounidense crea y resuelve sus propios problemas-. Es por ello que el (anti)héroe, normalmente *outsider*⁵²¹, contra el mundo -decadencia interna y amenaza externa- es una fórmula que funciona tan bien en la *TED*. Pues ¿qué importa si los EE.UU. son protegidos por un ex-militar fuera de la ley (*24, 24: LAD*), por una agente de la CIA que deja de tomar el litio necesario para controlar su desorden bipolar (*Homeland*), por un policía politoxicómano con rasgos sociópatas (*True Detective*) o, directamente, por un psicópata (*Dexter*)? Alguien tiene que hacerlo y, si en algo coinciden, es que todas ellas son figuras al límite pero brillantes. Es, en parte, una reacción a las políticas que dominan la esfera nacional e internacional durante los últimos años en las que el gran juego geopolítico se muestra fallido en materia de seguridad a la par que se aleja de las preocupaciones del ciudadano común. Como explican Iván Gómez y Fernando de Felipe (2014: 45): "La política está de moda en las series norteamericanas [...] lo cierto es que muchas de estas ficciones expresan una posición crítica con los mecanismos de poder".

En definitiva, el auge de este género no es de extrañar pues vuelven a coincidir los dos factores contextuales que provocan la primera oleada de *noir*: el ambiente (post)bélico que surge tras el 11S y la Gran Recesión que revienta en el año 2008. Es decir, el negro sirve para enfatizar ese ambiente sin salida a través de a) la corrupción invalida las principales instituciones y convierte al Estado en un enemigo más que en un aliado; b) esto lleva a una exaltación del individualismo como única salida posible; c) con ello, a sólo poder confiar en sujetos aislados, aunque sean anti-héroes con una moral destrozada por las embestidas de su entorno; d) la desconfianza en las instituciones lleva a justificar cualquier método utilizado por estos personajes, por mucho que transgredan la ley; e) aún así, la

⁵¹⁹ En *SOA* la banda de LOAN y, sobre todo, en *Breaking Bad* mostrando totalmente la decadencia de Walter y de sus acciones.

⁵²⁰ Como explica David McKay (2013, 12) sobre el individualismo: "America's tradition of antipathy to government has a number of roots, and there is no space for an extensive discussion here. We should note, however, that this tradition has at seats in part depended on the continuing success of capitalism. From beginnings where self-reliance and economic individualism were the very essence of the new society, capitalism flourished as in no other country, and not until the Great Depression of the 1930s did it need sustained support from government [...] Moreover, as suggested, today, when government intrudes into almost every aspect of society, it continues to be treated with suspicion by many Americans".

⁵²¹ GLOSARIO: *OUTSIDER*: Alejado de los convencionalismos bien seas culturales, económicos, políticos o sociales.

decadencia sistémica es tal que es prácticamente imposible cambiarla, proyectando, de nuevo, un futuro incierto y gris; f) así como cierta tendencia al conformismo.

Como se puede ver, el género de la noche aporta diferentes componentes que, sin embargo, redundan en las tendencias obtenidas anteriormente desde otros subgéneros como la ciencia ficción o la fantasía. Es decir, señalar las dudas a la validez del Estado -porque desaparece como en *TWD* o porque está corrupto como en *Mob City*-. Además, pone el énfasis en un héroe como última opción al que se le da libertad total de actuación porque se sabe que actúa pensando en un bien mayor -sea William Adama (*Battlestar Galactica*) o Rust Cohle (*True Detective*)-. Y, por último, mira al futuro con esa desconfianza propia de la distopía -desde la teoría de Daniel Faraday (*Perdidos*) a la frustración de Marco Ruíz (*The Bridge*)-.

Las series de la crítica

Por el contrario, hay un grupo de series que sí que van a entrar a realizar una crítica frontal de la sociedad. Entre las que destacan *Firefly*, *Mr. Robot* y *OITNB*. La primera es especialmente relevante por su trayectoria pues es un *space western* que llega a FOX un año después de la caída de las Torres Gemelas -Septiembre, 2002- y que es cancelada tras su primera entrega, sólo para volver a la gran pantalla en el año 2005. Su argumento es provocador: Malcolm Reynolds es el capitán de la nave *Serenity*, un veterano que luchó en el bando perdedor de una guerra civil interplanetaria. Los ganadores fueron los planetas de la Alianza: un grupo de prósperos mundos centrales, entre la cultura china y la estadounidense, que busca llevar su sistema económico y de gobierno a todo el sistema estelar.

La teleserie de Josh Whedon narra así la historia de los perdedores de la guerra. Honrados soldados que lucharon por la independencia de los territorios periféricos -pobres y culturalmente diferentes- contra la opresión uniformadora del imperio central conocido como la Alianza, que ha venido a instaurar una civilización y una seguridad no deseada. Años después, Mal y su tripulación prefieren vivir en libertad como contrabandistas y ladrones que arrodillarse ante el nuevo régimen. Actividad que llevan, por cierto, con un marcado código ético que ampara a los más desfavorecidos. A todo ello hay que sumar los *Reaver*⁵²², un clan caníbal híper-violento que habita las zonas aledañas y que, en la película ambientada en este mismo universo, se explica que fueron creados por la propia Alianza buscando una fórmula para someter a la población.

⁵²² GLOSARIO: REAVER: En *Firefly*, población caníbal que habita en las zonas fronterizas del sistema estelar imaginado por Joss Whedon. Son temidos por la brutalidad de sus actos por el resto de comunidades.

Sin embargo, ¿qué falla en *Firefly*? Esta producción posee muchos de los ingredientes narrativos que van a estar presentes en la *TED*: un héroe *hardboiled* en un mundo influenciado por el *western*, encerrado en un espacio sin salida, en el que se siente la tensión de un ataque por parte de un *otro*... De nuevo, ¿qué falla entonces? Si bien es cierto que las cifras de audiencia no son altas, comienza a surgir todo un movimiento *fandom* -como manifiestan las reacciones de apoyo a la serie o las ventas en DVDs-. Tal vez su cancelación puede explicarse en el hecho de que la ciencia ficción aún forma parte de un grupo fiel aunque reducido que no estalla hasta la llegada de *Perdidos*, pero si se examina el argumento con detenimiento hay algo más allá. En definitiva, Mal y su equipo representan la oposición al imperialismo de los países ricos, su derecho a un gobierno propio, su visión diferenciada de lo que es la civilización. Como explica Elisa G. McCausland (2014a: 165), recuerda al conflicto posterior a la Guerra Civil de los EE.UU. en la que se enfrentan el norte y el sur pero que "ha concluido con victoria no de la libertad y la civilización, sino de un capitalismo industrial cuya máscara ideológica es el liberalismo". Es decir, es comprensible que esta crítica anti-capitalista y anti-imperialista, pese a moderada, no calara en el momento más álgido de la *Guerra contra el Terror*. Es decir, con los EE.UU. y sus aliados desplegando su *Operación Libertad Duradera* en Afganistán o la *Segunda Guerra del Golfo* en Irak con el fin de destruir a los talibanes y dirigir un proceso de democratización en el país.

Más suerte tiene *Mr. Robot* que nace en 2015. La producción de Sam Esmail recupera la magia de *El Club de la Lucha* y de *V de Vendetta* (*V for Vendetta*, James Mc Teigue, 2005)⁵²³ al colocar en el centro de la trama a un grupo de *hackers* conocidos como *fsociety*. El inicio de una revolución que busca tumbar el sistema financiero internacional para intentar dar un balón de oxígeno a las clases bajas del mundo. Un éxito que recoge el descontento poblacional por la crisis económica y la política arrastrada durante los últimos años y carga contra el actual neoliberalismo auspiciada por el movimiento de indignados y el *hacktivismo* vivido en la última década. Baste una de las numerosas citas del serial como resumen del espíritu de la misma (*Mr. Robot, 110: Zero Day*)⁵²⁴:

"Is any of it real? I mean, look at this. Look at it! A world built on fantasy! Synthetic emotions in the form of pills, psychological warfare in the form of advertising, mind-

⁵²³ Basada en el cómic homónimo de Alan Moore y David Lloyd.

⁵²⁴ Traducción propia: "¿Algo es real? Quiero decir, mira esto. ¡Míralo! ¡Un mundo construido de fantasía! Emociones sintéticas en forma de pastillas, guerra psicológica en forma de publicidad, productos químicos que alteran la mente en forma de comida, seminarios que lavan el cerebro en forma de medios de comunicación, burbujas de aislamiento controlado en forma de redes sociales. ¿Real? ¿Quieres hablar de realidad? No hemos vivido algo remotamente parecido desde el cambio de siglo. Nosotros lo apagamos, quitamos las baterías, una bolsa de OGM -Organismo Genéticamente Modificado- como merienda mientras tiramos los restos al contenedor, en continua expansión, de la condición humana. Vivimos en casas de marca registrada por corporaciones basadas en números bipolares que saltan arriba y abajo en pantallas digitales, sumergiéndonos en el mayor letargo que la humanidad haya visto. Tienes que cavar muy hondo, chico, antes de encontrar algo real. Vivimos en el reino de la idiotez, un reino en el que has vivido durante demasiado tiempo. Así que no me hables de no ser real. Yo no soy menos real que la puñetera carne de ternera de tu Big Mac".

altering chemicals in the form of food, brainwashing seminars in the form of media, controlled isolated bubbles in the form of social networks. Real? You want to talk about reality? We haven't lived in anything remotely close to it since the turn of the century. We turned it off, took out the batteries, snacked on a bag of GMOs while we tossed the remnants in the ever-expanding dumpster of the human condition. We live in branded houses trademarked by corporations built on bipolar numbers jumping up and down on digital displays, hypnotizing us into the biggest slumber mankind has ever seen. You have to dig pretty deep, kiddo, before you can find anything real. We live in a kingdom of bullshit, a kingdom you've lived in for far too long. So don't tell me about not being real. I'm no less real than the fucking beef patty in your Big Mac".

Por último, la historia de la prisión de mujeres de Litchfield desplaza el centro del conflicto de las reclusas al propio sistema penitenciario, tanto a nivel individual -abuso de poder⁵²⁵, incompetencia, competitividad-, como sistemático -falta de recursos⁵²⁶, evasión de problemáticas⁵²⁷-. Es decir, la serie pasa a ser una reflexión sobre las actuaciones de "una sociedad supuestamente modélica que, al menos, dan para reflexionar sobre el abuso de poder, sobre la sexualidad y, en definitiva, sobre la moralidad de una sociedad que se piensa libre pero que anda limitada constantemente por las barreras ideológicas impuestas por las esferas hegemónicas" (García López y López Balsas, 2014: 27).

Un reproche que se intensifica durante la tercera entrega con la privatización del centro y las consecuencias de su entrada en las reglas del mercado capitalista. Así, se pone sobre la mesa la explotación laboral -de trabajadores y reclusas⁵²⁸-; la falta de preparación de los funcionarios y sus consecuencias⁵²⁹; los abusos de éstos sobre las internas⁵³⁰; la escasez de medios⁵³¹, o la violación de derechos de las presas con el único objetivo de mantener una imagen pública intachable⁵³². Además, destacar su gran sensibilidad para representar el mundo de las mujeres introduciendo una mirada interseccional en lo que respecta a clase, raza o identidad/orientación sexual (Aguado Peláez y Martínez García, 2015d).

Pese a todo, también cabe destacar que la propia protagonista, durante la última entrega, va a sumarse a la vorágine capitalista cuando decide montar su propia -e ilegal- empresa. Algo que la hace explotar a las trabajadoras, buscar cómo reventar una huelga o, incluso, llevar a aislamiento a una presa que roba su dinero. Una construcción que

⁵²⁵ Por un lado, el guardia George Mendez (Pablo Schreiber) introduce droga a la prisión a cambio de favores sexuales, incluso una de las jóvenes va a morir de sobredosis. Además, va a presionar a una de las presas para que introduzca el contrabando de las mismas en la prisión, pese a su negativa. No va a ser el único, otro de ellos, Joel Lushek, va a hacer lo contrario, sacarla fuera y traficar con ella.

⁵²⁶ Como no considerar necesarias las hormonas que necesita Sophia Burset, transexual.

⁵²⁷ Baste de ejemplo el liberar a una anciana con demencia y sin familia cuya enfermedad supone una carga para la prisión.

⁵²⁸ Los recortes van a afectar a las jornadas y los sueldos de los guardias de prisiones que van a terminar en huelga. Por otro lado, se abre una fábrica de ropa interior femenina en la cárcel donde las mujeres trabajan por sueldos miserables. Si bien es cierto que son más altos que los que obtienen normalmente en otro tipo de labores realizadas hasta el momento, también lo es que éstas eran para el propio mantenimiento de la cárcel y no para obtener plusvalía.

⁵²⁹ Ni siquiera se les permite acabar el curso de formación sobre cómo actuar en casos de emergencia.

⁵³⁰ Con una de las presas violada por un guardia de prisiones sin atreverse a denunciar.

⁵³¹ Reducción de los costes, y con ello de la calidad, de la comida; falta de libros para la biblioteca...

⁵³² Como mantener en aislamiento a una presa para que no haga público una mala conducta de la prisión.

convierte en *hardboiled* a ese caballo de Troya que había comenzado la narración absolutamente fuera del ambiente carcelario.

En suma, *Firefly* es una serie que nace en un contexto hostil totalmente avasallado por el sentimiento Post 11S, mientras que *Mr. Robot* y OITNB son hijas de la crisis económica. Y, aunque tampoco sea la norma entre las producciones analizadas, parece más sencillo que cuele una producción crítica a las causas de la depresión que a las de la guerra. Sea como fuere, se atisba un principio de cambio que también va a estar presente en otras categorías.

5.3.3 Otredad: *Nosotros* siempre somos los buenos

Otro de los pilares de la articulación del miedo en la TED se basa en la otredad. Es decir, se introduce en el centro de la trama un enemigo, interior o exterior, que amenaza la seguridad de los protagonistas. Al igual que en *Perdidos*, es usual que este villano se construya desde la lógica maniquea, exaltando los enlaces del *Nosotros*, bondadosos frente a un *Otro*, *malvado*. Desde este mecanismo, se remarca una dicotomía absoluta que aparece en todas las producciones analizadas, si bien se presenta desde diferentes conflictos⁵³³:

- **NOSOTROS, PATRIOTAS VS ELLOS, CRIMINALES:** Típica del universo detectivesco, donde uno o varios personajes que intentan detener un ataque, bien sea una amenaza individual -un asesino- o global -un ataque terrorista-. El *nosotros* representa la bondad de un sistema democrático y sus libertades frente al *otro* que intenta desestabilizar el sistema. Es el caso de *24*, *AHS: Freak Show*, *Fargo*, *iZombie*, *Homeland*, *The Following*, *The Killing* o *True Detective*.
- **NOSOTROS, PATRIOTAS VS ELLOS, TRAIADORES:** Es un esquema similar al anterior, pero la hostilidad está en límites tan altos que desembocan en confrontaciones, guerras o revueltas. En este caso, el *Nosotros* representa la civilización y la democracia de forma absoluta, frente a un *Otro* que quiere tomar el poder para terminar con este *modus vivendi*. Son series como: *Battlestar Galactica*, *Falling Skies*, *Fringe*, *GOT*, *Revolution*, *The 100*, *The Strain*, *TWD*, *UTD* o *V*.
- **NOSOTROS, VÍCTIMAS VS ELLOS, PODEROSOS:** En este caso, el *otro* se desplaza a una misteriosa y oscura compañía que asfixia a los protagonistas. Suele ser un enemigo interior aunque, en el fondo, el objetivo es el mismo: controlar el poder y agredir derechos y libertades. Por ejemplo, *AHS: Coven*, *Alias*, *iZombie*, *Helix*, *Orphan Black*, *Prison Break*, *Sense8* o *Touch*.

⁵³³ *Nosotros/Nosotras* vs... los terroristas internacionales o vs élite corrupta (*24*, *24:LAD*), vs los criminales del SD-6 (*Alias*), vs los fantasmas (*AHS, Murder House*), vs la Iglesia y el demonio (*AHS, Asylum*), vs otras brujas y vs los Cazadores de Brujas (*AHS, Coven*), vs el mundo ordinario exterior (*AHS, Freak Show*), vs los cylon (*Battlestar Galactica*), vs los cárteles mexicanos (*Breaking Bad*), vs los asesinos a los que cazar (*Dexter*), vs las brujas y demás seres malvados de fantasía (*Ouat*), vs los extraterrestres o los propios humanos (*Falling Skies*), vs la mafia (*Fargo*), vs La Alianza (*Firefly*), vs el otro universo y vs *Observers* -Observadores- (*Fringe*), vs los asesinos y zombies malvados (*iZombie*), vs Ilaria (*Helix*), vs las grandes corporaciones capitalistas (*Mr. Robot*), vs Mr. Whispers y su gente (*Sense8*), vs bandas, terroristas o policías (*SOA*), vs terroristas internacionales (*Homeland*), vs otras Casas y vs *White Walkers* -Caminantes Blancos- (*GOT*); vs los propios vecinos y vs extraterrestres (*UTD*), vs la mafia (*Mob City*), vs otras presas y vs instituciones (*OITNB*), vs Dyad Group y el Neolution Movement -Movimiento Neoevolución- (*Orphan Black*), vs presos/guardias prisiones y vs La Compañía (*Prison Break*), vs el demonio y sus acólitos (*Penny Dreadful*), vs el ejército de Sebastian 'Bass' Monroe (David Lyons) y vs Los Patriotas (*Revolution*), vs *grounders* -terricolas- y vs la gente de Monte Weather (*The 100*), vs asesinos y vs corrupción mexicana (*The Bridge*), vs Joe y otros psicópatas (*The Following*), vs asesinos y la corrupción estadounidense (*The Killing*), vs nazis y vampiros -y vampiros nazis- (*The Strain*), vs zombies y grupos de humanos (*TWD*), vs asesinos, mafias y corrupción estadounidense (*True Detective*), vs Aster Corps (*Touch*), vs extraterrestres (*V*).

- **NOSOTROS, CIUDADANÍA OPRIMIDA VS ELLOS, SISTEMA INJUSTO:** Los protagonistas se enfrentan a un sistema corrupto o injusto, de nuevo, los derechos y libertades caen en el *nosotros*. Así, *Firefly*, *Mr. Robot*, *OITNB* o *True Detective 2*.
- **NOSOTROS, EL BIEN VS ELLOS, EL MAL:** Algunos personajes se encaran directamente contra el *Mal*. Son series como *AHS*; *Asylum* y *Murder House*, *OUAT* o *Penny Dreadful*.
- **YO, CONTRA EL MUNDO:** El (anti)héroe, construido desde el *hardboiled*, se opone al mundo -eso sí, uno infame- para defender sus propias metas, como es el caso de *Breaking Bad*, *Dexter*, *SOA* o *Mob City*.

Lo primero que hay que señalar es que mayoritariamente el *Nosotros* representa el modelo de vida occidental y, con ello, la democracia con sus derechos y libertades liberales. Al estar construido desde lo absoluto, el *Otro* simboliza todo lo contrario, es el que ataca esa civilización -sea a nivel individual o grupal-. Esto trae consigo una serie de repercusiones: a) se agita el sentimiento del miedo y subraya la vulnerabilidad del sistema; b) se acentúa la necesidad de un defensor del mismo, se mueva dentro o fuera de los márgenes; c) esto convierte al protagonista en protector y, con ello, en héroe, aunque sea desde un plano tan gris que roce no sólo el anti-heroísmo sino la villanía; d) porque, eso sí, siempre va a ser un patriota que defienda los intereses de la comunidad, el país o, incluso, la humanidad -en este último caso, siempre desde el liderazgo estadounidense-, muchas veces a costa de exponer su vida y la de los suyos.

De nuevo, la otredad funciona como un mecanismo de cohesión del grupo y, con ello, de la patria. Por ello, es usual ver a los (anti)héroes rodeados de simbolismo estadounidense -el águila calva, banderas, insignias- o pronunciando discursos que hacen alusión a batallas o a figuras emblemáticas y que relacionan al país con valores como la democracia, la igualdad o, incluso, la gracia divina. De hecho, incluso en las ficciones en las que los EE.UU. no existen, se siguen realizando menciones veladamente nacionalistas por medio de alegorías y de patriotas como William Adama (Edward James Olmos) (*Battlestar Galactica*), Mal Reynolds (*Firefly*) o Clarke Griffin (Sam Kinsey) (*The 100*).

Cabe señalar que, si bien el enemigo quiere destruir el sistema, no siempre tiene que ser exterior. Como se ha visto anteriormente en las creaciones más influenciadas por el *noir*, la otredad puede caer en la propia élite corrupta local como muestra *Mob City* o *True Detective*. Una mirada de desconfianza al interior del país que se repite en otras producciones que colocan a necios o traidores cuyo papel se va desvelando a lo largo de la trama, como *24*, *Battlestar Galactica*, *The Strain* o *UTD*⁵³⁴. Uno de los grandes paradigmas a este respecto es

⁵³⁴ En *24* es usual que el enemigo exterior tenga un secuaz estadounidense que está cegado por las ansias de poder, de riqueza o *vendetta*. Entre ellos, cabe destacar a personajes como Stephen Saunders (Paul Blackthorne), miembro del Servicio de Inteligencia

*Homeland*⁵³⁵, donde Carrie Mathison se obsesiona con el hecho de que un soldado estadounidense ha cambiado de bando y ahora, cómplice de terroristas, se está insertando, con honores, en el ejército y en la política de los EE.UU (Aguado Peláez, 2013, 2014c, 2015a).

En general, la paranoia del enemigo infiltrado es uno de los principales motores de la desconfianza que ataca a la cohesión del *Nosotros* y que se repite en otras ficciones de espías y policías como *24*, *Alias* o *The Following*⁵³⁶ así como en otros géneros como la ciencia ficción - *Orphan Black*-, la fantasía - *GOT* - o el horror -*AHS: Freak Show*⁵³⁷. Estas últimas que tienen especial importancia ya que pueden crear un enemigo no sólo indetectable sino insertado en el corazón del hogar haciendo uso de hiper-tecnología o magia. Baste de ejemplo, la creación de clones, dobles o formas que disfrazan su verdadera identidad. Así, los invasores se cuelan entre la humanidad, ocupando todo tipo de puestos -en muchas ocasiones de responsabilidad-, como en *Battlestar Galactica*, *Fringe*, *iZombie*, *OUAT*, *Penny Dreadful*, *The Strain* o *V*⁵³⁸. En otras ocasiones, el antagonista toma la forma de alguien cercano al protagonista para poder obtener información como en *AHS: Coven*, *Alias*, *Falling Skies* o *Fringe*⁵³⁹.

Secreto, que en el pasado fue abandonado por Bauer y retorna en busca de venganza; Phillip Bauer (James Cromwell), el propio padre del protagonista, involucrado con agentes chinos y rusos y ligado a ataques terroristas, y, con especial interés, el (vice)presidente Charles Logan (Gregory Itzin), que será uno de los principales villanos de la trama. Por su parte, en *Battlestar Galactica* es interesante señalar el caso de Gaius Baltar que va a alcanzar la presidencia mientras colabora con los *cydon*. En *The Strain* vampiros -y ex-militares nazis- van a estar infiltrados en el poder. Por último en *UTD*, el personaje de James 'Big Jim' Rennie (Dean Norris) es el concejal que se quede a cargo de la parte de Chester's Mill que queda atrapada bajo la cúpula. Aunque su figura evoluciona significativamente a lo largo de las temporadas, en un principio se presenta como un hombre brabucón, dictatorial y hostil que va a intentar controlar por todos los medios el Ayuntamiento y que oculta secretos oscuros.

⁵³⁵ Carrie Mathison, agente de la CIA en Irak, recibe una información que asegura que un prisionero de guerra estadounidense ha sido manipulado por Al-Qaeda con el fin de infiltrarlo en los EE.UU. Por ello, cuando el ejército consigue liberar a Nicholas Brody, un soldado retenido y torturado por los terroristas durante ocho años, Carrie vuelca todas sus sospechas en él. El inicio de un acecho que va a terminar mezclando amor, política, religión y venganza. Pero no va a ser la única, el caso de William Walden (Jamey Sheridan) o Dar Adal (Fahrid Murray Abraham) siguen jugando con esta tensión.

⁵³⁶ Es usual que los protagonistas ni siquiera sepan con quién están trabajando o, incluso, para quién, como en el caso de Sydney Bristow que piensa que trabaja para una rama secreta de la CIA y, sin embargo, lo hace para el SD6, una organización criminal (*Alias*). Además, también es un recurso que el enemigo, más bien la enemiga, duerma en la cama de los protagonistas, baste de ejemplo la espía Nina Myers, ex-amante de Bauer (*24*); Michael Vaughn (Michael Vartan) se casa con la agente doble Lauren Reed (Melissa George) (*Alias*), o Ryan Hardy tiene un *affaire* con su vecina, que resulta del clan de Joe Carroll (*The Following*).

⁵³⁷ En *Freak Show* dentro del grupo de fenómenos se introduce una pareja que busca asesinarlos y vender sus cuerpos a un museo del morbo. Por su parte, en *GOT* se desconocen las intenciones de cada casa. Por último, en *Orphan Black*, las *hermanas* descubren que están siendo monitorizadas por seres queridos que entregan muestras e informes periódicamente.

⁵³⁸ En *Battlestar Galactica* los *cydon* toman forma humana y se infiltran allí donde les interesa, como Caprica Six que se hace la amante de Baltar para obtener información clasificada. También los hay como agentes durmientes dentro de Galactica, sin siquiera ser conscientes de su condición de *cydon*. Por su parte, en *Fringe* los Observadores controlan el espacio-tiempo mientras vigilan cada movimiento de la historia, estando presentes en todos los acontecimientos importantes. Mientras que en *iZombie* o *The Strain* los zombis y los vampiros se maquillan cuidadosamente para parecer humanos. En *OUAT* la madrastra de Blancanieves se venga de todo el reino de la joven encerrándolos en un pueblo sin magia y sin recuerdos, donde ella misma es Regina Mills, la alcaldesa, y está aliada con Mr. Gold (Robert Carlyle), el terrateniente, que es justamente otro villano de fantasía: Rumpelstiltskin. Además, en *Penny Dreadful* Evelyn Poole (Helen McCrory) se inserta en las vidas de los protagonistas ocultando su verdadera identidad y su condición de bruja. Por último, *V*, donde se descubre que hay lagartos con forma humana mucho antes de la llegada de las naves nodrizas que, supuestamente, llegan por casualidad y en son de paz.

⁵³⁹ Baste de ejemplo, la hermana Mary Eunice (Lily Rabe) que es poseída por el diablo (*AHS: Coven*); Francie Calfo (Merrin Dungey), compañera de piso de Sydney Bristow, asesinada para que su verduga pueda tomar su forma (*Alias*); la capitana Katie Marshall (Melora Hardin), aparentemente amiga de Daniel Weaver (Will Patton), hasta que descubren que está manejada por un *overlord* (*Falling Skies*). Así como Charlie Francis, el compañero del FBI de Olivia Dunham, es tomado por un cambia-cuerpos (*Fringe*); Aaron Pittman (Zack Orth) descubre que el cuerpo de su esposa, Priscilla Pittman (Maureen Sebastian), está controlado por la nanotecnología (*Revolution*); los extraterrestres toman el cuerpo de la antropóloga Christine Pierce (Marg Helgenberger) y su compañera para infiltrarse en Chester Mill (*UTD*).

A este respecto, hay que detenerse en una de las producciones que mejor definen esta entrada al siglo XXI: *Battlestar Galactica*. El escenario plantea una inteligencia artificial creada por los humanos que se rebela de décadas de esclavitud declarando no sólo la guerra, sino la promesa de exterminar a la humanidad. Es decir, el *nosotros* no sólo engendra al *otro*, sino que lo dota de herramientas y motivos para que recele y ataque a un pueblo al que ve como enemigo. Un esquema que recuerda a la situación política actual: "Los *cylons*: creados por los humanos como los Estados Unidos crearon a Al-Qaeda. Los *cylons*: con sus células durmientes. Los *cylons*: torturados y vejados por los seres humanos, como los prisioneros de Abu Ghraib" (Carrión, 2011: 20). En definitiva, el *nosotros*, aunque injusto, puede seguir siendo la configuración fundamental de la bondad magnificando las consecuencias del ataque y olvidando las causas del conflicto.

Otro de los juegos con la otredad vuelve, como no podía ser de otra manera, de la mano de J.J. Abrams. En *Fringe* introduce el dilema: ¿qué ocurre si el *Otro* es el *Nosotros*?, ¿si el *otro* eres tú mismo? La trama narra la historia de dos universos que entran en guerra por la supervivencia, un conflicto basado mayoritariamente en prejuicios y en una recreación malévolamente del contrario. Todo un engranaje que muestra que el "miedo institucionalizado acaba resultando ser también el signo de dicha realidad" (McCausland, 2014b: 242). De esta forma, el espejo de otredades va girando hasta que *nuestros* personajes se encuentran con sus versiones y comprenden que necesitan trabajar juntos contra el verdadero enemigo, un *otro* superior que está manipulando su rivalidad. Esta estrategia en la que la confrontación termina en alianza ante un *Mal* mayor es algo que ya se ha visto en *Perdidos* y que se repite en *Alias* o *Revolution*. Pero, aunque característico, no es exclusivo de la mente del neoyorkino y se repite en otras producciones como *AHS: Coven*, *Battlestar Galactica*, *Falling Skies*, *SOA*, *GOT*, *UTD*, *OITNB*, *Orphan Black*, *Prison Break*, *The 100*, *The Strain* o *V*⁵⁴⁰.

Otro de los escalones de la complejidad de la otredad en la TED llega de la mano de esos individuos, a caballo entre anti-héroes y villanos, que son capaces de agrupar el *nosotros* en torno a ellos. Son esos hombres de perfil *hardboiled* que se enfrentan contra el mundo y

⁵⁴⁰ Una alianza entre brujas hasta entonces enfrentadas por razas contra cazadores de brujas (*AHS, Coven*); la cooperación final entre humanos y algunos de los *cylons* por la supervivencia que incluso dan pie a una nueva raza (*Battlestar Galactica*); la ayuda de otras especies extraterrestres como los *Skitters* rebeldes -alienígenas que forman parte del ejército que invade la Tierra- o los *Volm*-tras ser atacados por los *Espheni*, se convierten en una sociedad altamente militarizada que busca su derrota-. Por ello, se convierten en potenciales aliados para los humanos (*Falling Skies*); la alianza entre bandas (*SOA*); los diferentes movimientos entre casas (*GOT*); la contribución entre Julia y Big Jim, antagonistas durante las dos primeras temporadas, para salvar al pueblo del efecto de Christine Price (*UTD*); el apoyo de las distintas familias de presas frente a la propia institución carcelaria (*OITNB*); pese a la desconfianza, la cooperación entre algunos clones del Proyecto Leda y del Proyecto Castor (*Orphan Black*); la primera anexión al plan de fuga de presos con los que Scofield no contaba -como la del asesino y pedófilo T-Bag (Robert Knepper)- o la colaboración del primer antagonista, el agente del FBI Alexander Mahone (William Fichtner) (*Prison Break*); de la confrontación contra Monroe y los miembros de su República a su ayuda (*Revolution*); los jóvenes recién llegados pactan un trato con los hostiles terrícolas contra un enemigo común (*The 100*); el pacto de Abraham con los poderosos vampiros llamados *Antiguos* para detener al Maestro (*The Strain*); o el acuerdo de Erica Evans, también agente del FBI, con terroristas y alienígenas rebeldes para poder evitar la invasión, incluso hasta contar con la ayuda de la mítica Diana (Jane Badler) (*V*).

que tan bien representa el Heisenberg de *Breaking Bad*. Un croquis que se repite en series como *Dexter*, al colocar a un psicópata como personaje central; *Homeland*, a un terrorista dentro del ejército estadounidense, o *Fargo*, a un asesino a sueldo en un tranquilo pueblo de Minnesota. Todos ellos personajes que se ganan la simpatía del público jugando desde la cultura del miedo pero, en esta ocasión, potenciando lo que Raquel Crisóstomo Gálvez (2013: 8) define como *enemigo doméstico*:

"Este discurso son los cimientos sobre los que se sostiene el nuevo enemigo doméstico, nacido y criado dentro del concepto de patria, pero que se rebela contra ella. Sin la idea de terror contra una abstracción y la recuperación de la dualidad a través de ella, no sería posible que el enemigo que atenta contra los intereses propios y que hay que descubrir a través de una atenta vigilancia se hubiera fortalecido de tal manera hasta alcanzar los atributos del héroe, como sucede en *Dexter* y en *Homeland*".

En definitiva, el esquema descansa en un *Nosotros, los buenos, los patriotas, que defendemos el sistema de derechos y libertades* vs *Ellos, los malos, los que quieren acabar con él, de una forma u otra*. Una dicotomía que se antoja fundamental pues fomenta un mecanismo ideológico que construye la realidad mediante principios absolutos y hace del enemigo algo necesario. En resumen, se basa en: a) un antagonista -exterior o interior pero siempre como *outsider*- b) planea un ataque inminente desde las sombras c) a *nuestra* comunidad y por lo tanto hay que d) detenerlo/vencerlo o e) convencerlo.

Este *a-b-c* encumbra la seguridad como reina y, con ello, justifica el uso de cualquier táctica en defensa propia. Es decir, un momento de excepción legítima desde el uso de videocámaras a la implantación de la ley marcial, de instrumentos espías a la tortura. Mientras *d-e*, anima por todos los medios a confrontar el ataque con una doble consecuencia en la visión del *otro*. Por un lado, se vuelve a remarcar ese *fin justifica los medios* en torno a la creación de alianzas. Es decir, se aceptan pactos extremos por un bien mayor, baste de ejemplo, cómo los protagonistas se aúnan a un dictador sanguinario para enfrentarse a un falso gobierno americano (*Revolution*) o una agente del FBI accede a colaborar con un terrorista hiper-buscado porque le da herramientas para luchar contra los alienígenas (*V*). Por otro, es útil para exacerbar ese dibujo de la otredad. *Nosotros los justos vs Ellos los crueles e inhumanos cegados por sus oscuros objetivos*. De esta forma, cuando los antagonistas entran en contacto con los protagonistas, con el *nosotros*, es usual que, aquellos que tienen mínimamente capacidad de empatía se impregnen de humanidad y, con ello, se den cuenta de quién es quién y cambien de bando⁵⁴¹. Es decir, el *otro* o debe ser vencido o

⁵⁴¹ Son varios los antagonistas que van a volverse aliados tras un proceso de humanización. Por ejemplo, las primeras *cylon* que comprenden las emociones por medio del amor y de la maternidad (*Battlestar Galactica*); algunos extraterrestres que entienden el valor del amor y de la familia, como Cochise (Doug Jones) (*Falling Skies*); los *Observadores* que más contacto tienen con las personas recuperan la emotividad en pro del afecto y la paternidad (*Fringe*); el apego a un hijo también libera a Regina de la maldad (*Ouat*); uno de los

convencido, o lo que es lo mismo, homogeneizado. En medio de una contienda en el que el *otro* árabe tantas veces se dibuja como bárbaro y cruel (Merskin, 2006; Said, 2008) ¿Qué se puede pensar de unas producciones que se crean en medio de una contienda en la que Occidente está intentando imponer sus democráticos y humanitarios -o, al menos, vendidos como tales- valores culturales, económicos y políticos a Oriente?

Porque todo esto no es algo que se limita a la ficción como estrategia de entretenimiento, este es un dogma que también se puede ver reflejado en muchos discursos políticos que subrayan cualquier diferencia bien sea cultural, económica, sexual, social... Es decir, los gobiernos necesitan antagonistas como método de control social, para reforzar valores del sistema dominante y encontrar adhesiones a esas creencias (Merskin, 2006). Algo especialmente útil cuando se quiere convencer a la población de medidas extremas o distraer la atención de ciudadanos y medios sobre algún tema molesto para la élite. Es, en definitiva, un dispositivo que se acentúa en épocas de clima bélico. En este caso, los atentados del 11S levantan la mirada de desconfianza hacia el mundo musulmán e islámico en general, sin distinciones. Una construcción que repunta paulatinamente como se puede ver tras los ataques perpetrados en París en noviembre de 2015.

Cuando el *otro* es el sistema

Hay varios ejemplos en los que las teleseries se llenan de insurrectos como es el caso de la *2nd Massachusetts Militia Regiment* de *Falling Skies*, la *Resistencia* de *Fringe*, los *Rebeldes* de *Revolution*, la *Quinta Columna* de *V*,... Organizaciones armadas que se amparan en la legitimidad de la auto-defensa inspiradas en la Guerra de Secesión. Un trozo de historia tan importante para la construcción de la nación americana, que es usual que se hagan referencias a ella cuando se quiere profundizar en el sentimiento patrio de un personaje -baste de ejemplo, Nicholas Brody (*Homeland*)⁵⁴²-. Sin embargo, no son grupos anti-sistema sino, todo lo contrario, defensores del mismo -usualmente de un enemigo exterior-.

Sin embargo, antes de finalizar este apartado cabe detenerse en ciertos productos culturales que marcan la diferencia respecto a la personificación de la otredad. Son series que ya habían destacado en la categoría anterior: *Firefly*, *Mr. Robot* y *OITNB*. Pues, si bien el mecanismo de opresión y tensión es el mismo -*nosotros vs ellos*-, son creaciones que cuentan con matices en esta representación. En otras palabras, que realizan una crítica social directa.

Castores es capaz de zafarse de la presión militar porque se enamora de una joven (*Orphan Black*); la liberación de la familia de los habitantes de Chester's Mill en base a estimular una emoción pura (*UTD*); el contacto con la piel humana lleva a emociones, especialmente a partir del amor y de la maternidad/paternidad, lo que va a crear la primera fuente de rebeldes contra los invasores (*V*).

⁵⁴² En Pensilvania, Brody narra a su familia el papel de Joshua Chamberlain durante la batalla de Gettysburg, un relato alegórico de su propia situación: "All because a school teacher from Maine was willing to do what was necessary for a cause he believed in". Traducción propia: "Todo porque un maestro de Maine estaba dispuesto a hacer lo que fuera necesario por una causa en la que creía" (*Homeland*, 111: *The Vest*),

Así, *Firefly* coloca la *otredad* en la Alianza. En ese imperio de los adinerados planetas centrales que colonizan a los periféricos en nombre de la civilización y la Seguridad. Como le explica una profesora a River Tam (Summer Glau) (*Serenity*)⁵⁴³:

"Earth that was could no longer sustain our numbers, we were so many. We found a new solar system, dozens of planets and hundreds of moons. Each one terraformed, a process taking decades, to support human life, to be new Earths. The Central Planets formed the Alliance. Ruled by an interplanetary parliament, the Alliance was a beacon of civilization. The savage outer planets were not so enlightened and refused Alliance control. The war was devastating, but the Alliance's victory over the Independents ensured a safer universe. And now everyone can enjoy the comfort and enlightenment of our civilization".

Una alegoría que golpea directamente contra la contienda ideológica de la Administración Bush que dibuja las embestidas estadounidenses como una necesidad ética de hacer del mundo un lugar más democrático y más seguro. Extrapolando el discurso a esta serie, claramente choca con la ideología de Malcolm Reynolds y su equipo que luchan por la Independencia -cultural y económica-. Y no hay que olvidar que *Firefly* se estrena justamente en el año 2002.

En esta línea, pero más de una década después, se encuentran *Mr. Robot* y *OITNB* donde la *otredad* vuelve a recaer en un sistema capitalista inhumano que no sólo se olvida sino que castiga a su propia gente. De una forma más frontal en la primera -*society vs capitalismo*- y más velada en la segunda -*presas vs institución*⁵⁴⁴- ambas dan una visión diferente de quién es el otro que, usualmente suele ser el alterno -por diferencias de apariencia, cultura, edad, raza o religión (Merskin, 2006)-. Otra muestra del peso del contexto económico en las ficciones televisivas.

5.3.4 Violencia: Tiempos feroces

La violencia es otro ingrediente inherente a todas las producciones analizadas, aunque con diferente nivel de presencia y de forma. Así, en un primer nivel, se encuentran las ficciones con la representación más incruenta como la dulce apuesta de fantasía *OUAT*, limitada a algunas luchas y batallas totalmente exentas de sangre⁵⁴⁵. Con algo más de dureza, pero aún moderada, se hallan *Mr. Robot*, *OITNB*, *Orphan Black*, *Touch*, *UTD* o *Sense8* que siguen la estela de *Perdidos*. En este apartado, también se pueden señalar las series de ciencia ficción donde

⁵⁴³ Traducción propia: "La Tierra no podía sostener más nuestra población, éramos demasiados. Encontramos un nuevo sistema solar, docenas de planetas y cientos de lunas. Cada uno de ellos transformados, en un proceso que tomaría décadas, para sustentar la vida humana, para ser las nuevas Tierras. Los Planetas Centrales formaron la Alianza. Regidos por un parlamento interplanetario, la Alianza fue un faro de la civilización. Los salvajes planetas exteriores que no eran tan ilustrados rehusaron el control de la Alianza. La guerra fue devastadora, pero la victoria de la Alianza sobre los Independientes aseguró un universo más seguro. Ahora todos pueden disfrutar del confort y del progreso de nuestra civilización".

⁵⁴⁴ Durante las dos primeras hay un maniqueísmo más ligado a las presas, especialmente durante la segunda temporada donde el enfrentamiento se vuelve racial.

⁵⁴⁵ Por poner un ejemplo, cuando la reina destripa con su mano los corazones no sale ni una gota de sangre sino que se convierten en arena.

el tipo de armamento, inventos o naves tiene un protagonismo fundamental. Baste de ejemplo, *Alias*, *Battlestar Galactica*, *Firefly*, *Falling Skies*, *Fringe* o *V*.

En un segundo nivel, hay que destacar el subgénero policial, *thriller* o *noir*. En él se tiende a cierta escenificación estética donde se elimina lo más visceral en pro de un cuidado tratamiento del plasma o de los cadáveres que incluso alcanza cierto grado de belleza, es el caso de *Dexter*, *Fargo*, *iZombie*, *Mob City*, *The Bridge*, *The Killing* o *The Following*⁵⁴⁶. Por otro lado, este tipo de dramas también suelen estar vinculados a la acción dejando paso a una espectacularidad en base a explosiones, peleas, persecuciones o tiroteos, como ocurre en *24*, *24:LAD*, *Breaking Bad*, *Homeland*, *Prison Break*, *Revolution*, *SOA* o *The 100*⁵⁴⁷. Aunque, la hibridación está siempre presente en esta etapa de esplendor y es frecuente ver creaciones a caballo, como *True Detective*.

Un nivel más alto de dureza lo ocupan teleseries ligadas al sub-género del horror, como *AHS*, *Helix*, *Penny Dreadful*, *TWD* o *The Strain*. En este caso, la sangre, las vísceras y las prácticas más retorcidas se convierten en un personaje más llegando a alcanzar tratamiento de culto, esencial para crear el terror psicológico que domina la trama. En este terreno se mueve también la apuesta por la fantasía de *GOT*, donde el espectador ha de enfrentarse a todo tipo de abusos, asesinatos, mutilaciones o torturas⁵⁴⁸. Sin embargo, cabe mencionar que no toda la violencia entra en el encuadre de la cámara dentro de la TED. Pues el cuidado juego narrativo y visual hace que dos de las escenas más brutales están fuera de plano. La primera, Martin viendo un video de abusos que nunca se enseña al espectador pero que no llega a ser necesario para comprender los horrores que contiene (*True Detective* 1). La segunda, un caníbal masticando carne humana, una atrocidad aséptica atípica en *TWD*.

Antes de continuar, aclarar que, sea en el grado que sea, la violencia es imprescindible en todas y cada unas de las tramas analizadas. Y, con ello, las armas y la presencia de asesinatos, peleas o torturas son constantes. Pues, de forma más o menos manifiesta, esta categoría se alza como imprescindible cuando la seguridad queda acorralada ante un enemigo incierto.

⁵⁴⁶ Como ejemplo, las habitaciones ensangrentadas de Dexter o la posición en el que descubren a la prostituta asesinada con la parafernalia brujesca en el episodio piloto de *True Detective*.

⁵⁴⁷ Baste de ejemplo, el ataque con drones a un colegio o una boda (*Homeland*) o la bomba nuclear en Valencia, California, que el día 6 termina con más de trece millares de personas (24).

⁵⁴⁸ En *GOT* puede verse desde empujar a un niño por una ventana a quemarlo vivo, de envenenamientos a decapitaciones públicas, de emasculaciones a violaciones, de desollar a hundir los pulgares en los ojos...

El escenario de la bomba de relojería

Uno de los aspectos más destacables en las teleseries del presente estudio es el debate en torno a las torturas físicas y psicológicas. Pues es común la presencia del recurso conocido como el problema de la *ticking time bomb*, en el que se plantea un escenario hipotético en el que una persona puede detener un ataque y salvar vidas mediante información obtenida del uso de la fuerza. Esto conlleva una pregunta implícita: ¿es ético o reprobable? Ahora bien, en las producciones analizadas, este planteamiento no se expone desde la neutralidad sino que se proyecta de forma emocional insertando la problemática en un contexto y guiada por un protagonista. Es decir, ¿es ético que Jack Bauer torture a un maligno terrorista para salvar la vida de miles de estadounidenses?

Justamente 24 es el caso más paradigmático del uso de la fuerza como juego mental en el que el dilema ético pierde en capacidad figurada y gana en parcialidad, pues el espectador conoce quién y cómo es Jack Bauer. Sabe que es un hombre íntegro y moral, que no disfruta con la violencia sino que, al contrario, le produce una imperante necesidad de redención. Sabe que es un torturador torturado, capaz de soportar los castigos más extremos por el bien de los suyos. Sabe que no tiene otra alternativa para evitar miles de muertes derivadas de ataques biológicos y nucleares en grandes centros poblacionales⁵⁴⁹. Y sabe que no le queda tiempo. Sobre este tema Stacy Takacs (2012: 93) explica cómo:

"The audience is never in any doubt as to Bauer's willingness to use such means. Thus, it occurs almost casually, located typically on either side of an episode's midpoint. The regularization of torture not only helps normalize it; it engages the audience in such a way as to make them virtually cry out for more torture since it is torture that elicits the information necessary to send Jack off in a new direction. [...] The second way in which 24 gets viewers to buy in to the use of torture, even desire its use, is by constructing its romantic hero as an ideology-free purist –a man dedicated to preserving moral order, not any particular social order".

De hecho, la Cámara de los EE.UU. termina sentando al protagonista en un juicio público que cuestiona sus actos al límite. "No es casual que en la séptima temporada, estrenada en 2009, Bauer sea interrogado por una comisión del Senado, que lo acusa precisamente de torturas, si se tiene en cuenta que a finales del año anterior Obama alcanzó la presidencia" (Carrión, 2011: 19). Sin embargo, este hecho sigue sin modificar la justificación de la tortura en momentos de crisis presente en toda la trama. Porque, de nuevo, el mecanismo de empatía funciona, ¿qué espectador no se va a indignar con la persecución al (anti)héroe que tantas veces salvó a los EE.UU. en apenas 24 horas?, ¿quién

⁵⁴⁹ Un mecanismo que se explota en casos como este: El protagonista decide llevar la tortura a su máximo esplendor cuando amenaza con asesinar a la familia de un preso que se niega a dar información sobre un ataque. El hombre va a asistir al fusilamiento de los suyos hasta que suplica, desquiciado, que ponga fin a la masacre a cambio de colaborar. La escena final desvela que todo ha sido un montaje porque Bauer tiene sus límites y no va a herir a inocentes.

va a dudar del hombre honrado que sacrificó todo lo que ama por su patria?⁵⁵⁰. Como explican Fernando de Felipe e Iván Gómez (2011: 131), el ambiente anti-terrorista desatado tras el 11S lleva a ""flexibilizar" hasta límites nunca (pre)vistos las protecciones constitucionales. [...] De ahí sin duda que Jack Bauer, el expeditivo héroe de *24*, se haya convertido en el más alto exponente televisivo de tan preocupante (sin)razón".

Definitivamente, *24* es el caso más flagrante dado a que la serie comienza su emisión justamente en septiembre de 2001 -la temporada más suave y menos ligada con el terrorismo internacional- y, con ello, vive de plano el debate en torno a la *Guerra contra el Terror*. Pero no es el único. Ya se ha analizado su uso en *Perdidos* o en *TWD*, pero el empleo de la fuerza como forma de obtener información tiene cabida en otras producciones que ponen sobre la mesa este dilema como en *Battlestar Galactica*⁵⁵¹, *Falling Skies*⁵⁵², *Fringe*⁵⁵³, *Homeland*⁵⁵⁴, *Orphan Black*⁵⁵⁵, *The 100*⁵⁵⁶, *The Following*⁵⁵⁷ o *UTD*⁵⁵⁸. En todas ellas se repite un esquema similar: a) un líder -que progresivamente se adentra en el papel *hardboiled*- necesita información crucial para garantizar la seguridad de los suyos; b) la decisión es imperante y a contrarreloj; c) el torturador tiene una moral alta y se va a ver altamente afectado por sus actos, condenándolo a la eterna búsqueda de redención. Cabe señalar que tan sólo en *The 100* se plantea que uno puede errar al considerar que el objetivo tiene información y, aún así, con matices⁵⁵⁹.

Antes de continuar, apuntemos un caso diferente pero igualmente llamativo: *Dexter*⁵⁶⁰. El anti-héroe televisivo por excelencia es un psicópata que caza asesinos en serie. Su ritual

⁵⁵⁰ Algo que se va a repetir en *Homeland* juzgando a Carrie.

⁵⁵¹ Como el encarcelamiento y la tortura de Leoben Coney -Number Two- o de Gina Inviere -Number Six-.

⁵⁵² La tortura en *Falling Skies* evoluciona a lo largo de las temporadas. Así, al comienzo de la serie, hacen prisionero a un *Skitter*. Los militares piensan que es una buena idea encarcelarlo y torturarlo frente a la firme oposición de Anne que está convencida de que se puede obtener una mayor colaboración desde la empatía. Sin embargo, en la última entrega, cuando se hacen con un *Espheni* -una raza superior que abanderó la colonización- Tom no duda en torturarlo, incluso aunque su hijo y una miliciana tengan que sentir el dolor para poder comunicarse con él. Una evolución que se justifica mediante el aumento del sufrimiento de los humanos en la trama, pero también del endurecimiento del protagonista que va, paulatinamente, hacia un perfil *hardboiled*.

⁵⁵³ En *Fringe*, la hija de Olivia y Peter, Henrietta 'Etta' Bishop (Georgina Haig) tortura a un vigilante de Harvard para obtener información, pese a la oposición de Walter al que le parece bárbaro.

⁵⁵⁴ En *Homeland*, se da la privación de sueño a los presos o poner al límite al interrogado hasta hacer que tema por su vida.

⁵⁵⁵ En *Orphan Black*, y con un aire más cómico, Alison Hendrix (Tatiana Maslany) tortura a su esposo con su material para sus manualidades de *scrapbooking* convencida de que es un informante. Por otro lado, Felix Dawkins (Jordan Gavaris) va a hacer lo propio con Rachel Duncan (Tatiana Maslany) para obtener información.

⁵⁵⁶ En *The 100*, los adolescentes que caen en el planeta Tierra también van a protagonizar sus torturas tanto dentro como fuera del grupo. El primero es John Murphy (Richard Harmon) acusado erróneamente de asesinar a un miembro del grupo y condenado espontáneamente a muerte por una turba enfurecida. El segundo Lincoln (Ricky Whittle): un terrícola capturado que puede ser clave para evitar el ataque de los mismos. De nuevo, las decisiones caen en Clarke y Bellamy Blake (Bob Morley), los líderes improvisados de los jóvenes también van a tender a endurecerse ante las sucesivas amenazas.

⁵⁵⁷ En *The Following*, el proceso de endurecimiento de Ryan llega hasta tal punto que es capaz de torturar a la hermana del psicópata que lo persigue utilizando información clasificada que le indica que tiene pánico al agua. Sólo uno de los ejemplos del perfil *hardboiled* del personaje.

⁵⁵⁸ En *UTD*, durante la tercera entrega, Julia llega a la conclusión de que la tortura es el medio para liberar de la abducción mental a sus conciudadanos. Así, junto a Big Jim, comienza a aplicar esta táctica a su propia pareja, a la que someten a electrocución y golpes.

⁵⁵⁹ Si bien Murphy va a ser acusado erróneamente también es cierto que el joven es uno de los miembros más ariscos que no duda en traicionar al resto del grupo. De igual forma, Lincoln termina siendo un personaje amigo dentro del otro bando pero, en un principio, sí posee información vital para la supervivencia del grupo.

⁵⁶⁰ Dexter descubre ya de niño que tiene una necesidad imperante por sentir la sangre. Su padre, consciente de la psicopatía de su hijo, decide no luchar contra su condición sino encauzarla. Así, Harry comienza adiestrando a su hijo adoptivo en el arte de la caza y

implica llevarlos a asépticas habitaciones entre plásticos donde, antes de desanjarlos, les expone las fotos de sus víctimas. Toda una ceremonia en el que el protagonista disfruta y se libera de su *oscuro pasajero* por el momento y que culmina guardando como fetiche una gota de sangre de cada una de sus presas. Este hecho llama la atención de las investigadoras Marta Fernández Morales y María Isabel Menéndez Menéndez (2011: 6) que ven un eco de la *cultura de la conmemoración*⁵⁶¹ del Post 11S en estos escenarios:

"La macabra vuelta de tuerca desde el punto de vista de la renovación narrativa es que el homenaje a las personas muertas se hace a través de un nuevo asesinato que, sin embargo, se acepta como elemento restaurador del orden. En este sentido, el héroe de Showtime demuestra la tesis de Schmid de que tras el 11-S la función de los asesinos en serie en la cultura popular americana cambió: si antes, afirma este crítico, habían sido la personificación del mal azaroso y aterrador, tras los atentados iniciaron su camino hacia la rehabilitación o, al menos, la familiarización (2010: 133)".

En suma, la elección de un *psicokiller* como protagonista de un drama es especialmente delicada pero, de nuevo, su tratamiento es sublime. Al más puro estilo de la novela de Anthony Burgess, *La naranja mecánica*, Dexter interactúa directamente con el público y, capítulo a capítulo, cuenta su historia creando lazos de empatía con el espectador. El éxito de Dexter recae en que él es, pese a su anomalía, un hombre íntegro que sigue un estricto código moral y que libra de seres malignos a su vecindario de Miami. Él mismo explica al espectador cómo: "With the solve rate for murders at about twenty percent, Miami is a great place for me to play. A great place for me to hone my craft. Viva Miami... Sí, viva Miami" (101 *Dexter*)⁵⁶². Una brillante metáfora sobre la tortura y la pena de muerte en la que el receptor vuelve a quedar acorralado entre sus convicciones y su simpatía hacia el personaje.

En paralelo, otro de los juegos mentales que se plantean es el dilema del tranvía⁵⁶³ donde se traslada el peso del utilitarismo a las decisiones del líder. Baste de ejemplo cuando el grupo protagonista de *TWD* acoge por primera vez a Michonne. El Gobernador ofrece a Rick un armisticio a cambio de la cabeza de la mujer, una oferta que va a hacer dudar al líder de los supervivientes. Aunque este va a terminar por rechazarla como muestra de la fortaleza de los lazos de su familia -en sentido amplio- ya se pone de manifiesto el peso de

termina enseñándolo a hacer lo propio con personas. Pero no a cualquiera, Harry es policía y es consciente de que hay individuos que son incorregibles y merecen morir, por ello incita a su hijo a terminar con la vida de asesinos, no sin antes comprobar a consciencia su culpabilidad. Ya de adulto, trabaja en el Departamento de Policía de Miami como analista de sangre.

⁵⁶¹ Que ellas mismas definen como: "ejemplificada en los miles de fotos y pósters que la población de Nueva York fue colgando en las paredes en las horas, días y semanas siguientes al impacto de los aviones contra el World Trade Center, primero con la esperanza de encontrar a las personas desaparecidas; más tarde como homenaje a las muertas" (op.cit.: 4).

⁵⁶² Traducción propia: "Con una tasa de resolución de asesinatos que ronda el 20%, Miami es un gran lugar para jugar. Un gran lugar para perfeccionar mi arte. *Viva Miami... Sí, viva Miami*".

⁵⁶³ El experimento mental ideado de la filósofa Philippa Ruth Foot plantea lo siguiente: Un tranvía fuera de control se encamina hacia cinco personas atadas a las vías. No hay tiempo, pero se puede accionar un botón que va a reconducirlo hacia otra vía donde sólo hay una persona atada: ¿es ético hacerlo? Una versión del mismo es el planteado por Judith Jarvis Thomson donde se introduce que el vehículo puede ser detenido si se lanza un gran peso delante del mismo. En el lugar hay un hombre muy obeso que puede servir para ello, ¿se debe acabar con la vida de una persona por salvar la de cinco?, ¿y si el hombre gordo fuera justamente el villano que ató a las vías a las cinco víctimas?

la responsabilidad del adalid. A este respecto, *The 100*, cuyo argumento ya parte de esta disyuntiva⁵⁶⁴, plantea que los locales condicionan un tratado de paz a que se les entregue un miembro del grupo para torturarlo y aplicarle la pena capital por masacrar a parte de su poblado. Aunque el joven se ofrece voluntario, Clarke va a aceptar su destino y acabar con su vida para, al menos, evitar el sufrimiento que le espera. O Julia Shumway (Rachelle Lefevre) que ha de decidir entre deshacerse del huevo que alimenta la Cúpula para salvar a la población o volver a reencontrarse con su pareja (*UTD*). Es sólo otro ejemplo de cómo se traslada al público las dificultades éticas con las que deben lidiar los líderes en situaciones de crisis a la hora de elegir entre el bien individual o el común⁵⁶⁵.

Antes de continuar, mencionar que el uso de la fuerza sirve también como engranaje del *nosotros* para profundizar en la otredad, dándole la vuelta a la ecuación. En este caso, la tortura se utiliza contra los protagonistas de la trama y de forma absolutamente brutal e injustificada. Al igual que Jack, Kate, Sayid o Sawyer en *Perdidos*, los personajes principales torturados física o psicológicamente son muchos⁵⁶⁶. Sin embargo, lejos de ser una justificación, se pone de relieve la falta de moral del enemigo: *los otros, los malos, los que no dudan en hacer uso de cualquier técnica para completar su ataque*. También cabe aclarar que muchos de ellos van a ser también torturadores, con lo que, de alguna forma, se les da cierta redención y, además, se legitima su actuación en base a que saben qué es exactamente lo que están haciendo porque conocen el dolor y la humillación del procedimiento.

En conclusión, la violencia está muy presente en las producciones analizadas como pilar fundamental de la incertidumbre. Su presencia sirve para dibujar ese *otro, hostil* mientras que se reafirma un *nosotros, superviviente*. Pues, a través de la ficción, el espectador se puede poner en la piel de aquellos que velan por la seguridad, sean agentes, líderes de un grupo, políticos o, de cuando en cuando, un psicópata. Es decir, accede a la reconstrucción de un proceso en el que uno o varios individuos deben detener un ataque bajo el alegórico *tic, tac* de una bomba de relojería. En la que, además, *nuestro* (anti)héroe se mueve bajo una

⁵⁶⁴ En *The 100*, la nave donde escapa la humanidad de un holocausto nuclear está hiper-poblada y los recursos se agotan. Para solventar la situación se aplica una dura normativa sobre natalidad combinada con un alto índice de condenas a muerte, algo que no termina de paliar la problemática. La solución desesperada del canciller es enviar casi a ciegas a cien jóvenes con antecedentes delictivos a la Tierra para conocer si es habitable.

⁵⁶⁵ En *Orphan Black*, Sarah roba la identidad de una de sus hermanas para obtener las claves para curar al resto de ellas (*Orphan Black*). También es usual verlo en sacrificios personales, como a un Jack Bauer ofreciéndose para detonar la bomba nuclear a las afueras de la ciudad durante el día 2 (*24*); o una Vanessa que decide ir a enfrentarse a las brujas en soledad para no arrastrar a sus compañeros (*Penny Dreadful*).

⁵⁶⁶ Personajes (co)protagonistas torturados son muchos, destacar a Audrey Raines (Kim Raver), Chloe O'Brien (Mary Lynn Rajs Kub), Jack Bauer o Kate Morgan (Yvonne Strahovski) (*24*); Sidney Bristow (*Alias*); Kit Walker (Evan Peters), Lana Winters (Sarah Paulson) o Sister Jude (*AHS: Asylum*); Gaius Baltar (James Callis), Saul Tigh (Michael Hogan) o Starbuck (*Battlestar Galactica*); Anne, Ben (Connor Jessup) y Tom Mason (*Falling Skies*); Malcolm Reynolds y Hoban 'Wash' Washburne (Alan Tudyk) (*Firefly*); Walter Bishop (*Fringe*); Theon Greyjoy (*GOT*); Carrie Mathison y Nicholas Brody (*Homeland*); Helena o Sarah Manning (*Orphan Black*); Nora Clayton (Daniella Alonso) o Rachel Matheson (*Revolution*); Jonas Maliki (Naveen Andrews) o Riley Blue (*Sense8*); Gemma Teller (Katey Sagal) y Tara Knowles (Maggie Siff) (*SOA*); Bellamy Blake, John Murphy, Lincoln o Raven Reyes (Lindsey Morgan) (*The 100*); Ryan Hardy (*The Following*); Andrea, Maggie Greene o Glenn Rhee (*TWD*); James Big Jim (*UTD*)...

rectitud moral implacable y se enfrenta a un enemigo *malvado*. En definitiva, toda una justificación de la violencia que encaja en el contexto actual.

Obviamente, y sin olvidar las lecturas de Hall, la extrapolación de esta argumentación al mecanismo ideológico del público no tiene porqué ser instantáneo e insalvable, pero sí que se puede decir que hay una tendencia doctrinaria a la justificación de este tipo de prácticas. Algo que se antoja fundamental en el contexto de *Guerra contra el Terror* en el que el encarcelamiento y la tortura salen a la luz en espacios tan cuestionados como Guantánamo.

5.3.4.1 Violencia patriarcal

Otras formas de violencia patriarcal

Dentro del uso de la violencia hay que destacar un caso especial: el que pone a las mujeres en el centro de la diana. En general, el feminicidio es algo habitual en las tramas televisivas, sólo hay que pensar en las series policíacas del estilo *CSI* o *Mentes Criminales* para ver desfilar, entrega tras entrega, cadáveres de féminas -usualmente atractivas- que son víctimas de psicópatas obsesionados con ellas. Entre las analizadas, también tiene cabida este uso como mero hilo argumental para que protagonistas, normalmente varones, den justicia, socorran o venguen la muerte o el ultraje de personajes femeninos -con mayor o menor éxito-. Es el caso de *24*⁵⁶⁷, *Dexter*⁵⁶⁸, *Mr. Robot*⁵⁶⁹, *The Bridge*⁵⁷⁰, *The Following*⁵⁷¹, *The Killing*⁵⁷² o *True Detective*⁵⁷³.

En este sentido, es interesante detenerse en aquella violencia que se ejerce desde las relaciones íntimas como muestro del dominio y la posesión patriarcal. Recordar que entre las producciones anteriormente analizadas, *Perdidos* señala la problemática pero sin entrar en ella -con el asesinato de la madre de Sawyer o el encierro de Juliet-, mientras que *TWD* lo va a abordar con más valentía -especialmente con la figura de Carol, entre otras⁵⁷⁴-. En cuanto al resto de seriales estudiados, cabe señalar que un puñado de ellos se suman a introducir la

⁵⁶⁷ En varios momentos de la trama, Jack Bauer ha de centrar sus esfuerzos en salvar a mujeres de su entorno como Audrey Raines -amante-, Chloe O'Brian -amiga- o Teri -esposa- y Kim Bauer (Elisha Cuthbert) -hija-, entre otras.

⁵⁶⁸ Además de los diversas presas que va a cazar relacionadas con violencia hacia mujeres, durante la quinta temporada *Dexter* va a ayudar a Lumen Pierce a vengarse uno por uno de los hombres que la someten a torturas y violaciones extremas.

⁵⁶⁹ En *Mr. Robot*, su vecina y pareja termina secuestrada por un posesivo camello para hacer que Elliot colabore con él.

⁵⁷⁰ En *The Bridge*, la historia comienza con el asesinato de dos mujeres de un lado y otra de la frontera, pero también van a estar presentes en toda la trama los feminicidios de Ciudad Juárez.

⁵⁷¹ En *The Following*, el tema central de la primera temporada es la caza de Joe Carroll, un asesino que mata a mujeres inspirándose en las letras de Edgar Allan Poe.

⁵⁷² En *The Killing*, la primera temporada arranca con la desaparición y asesinato de la joven Rosie Larsen, que aparece muerta en extrañas circunstancias que parecen señalar a las altas esferas de la sociedad.

⁵⁷³ En *True Detective*, la primera entrega comienza con la muerte de una prostituta, la segunda sigue con las muertes de este colectivo.

⁵⁷⁴ En *TWD*, Shane intenta violar a Lori mostrando su alto nivel de posesión; y Andrea va a ser asesinada por su amante. En ninguna de las dos tiene especial relevancia ni se hace hincapié en la violencia patriarcal.

temática pero, de nuevo, casi como algo anecdótico -*Dexter*⁵⁷⁵, *GOT*⁵⁷⁶, *SOA*⁵⁷⁷, *True Detective*⁵⁷⁸-, como telón de fondo -*The Bridge*⁵⁷⁹- o, incluso, con cierto toque cómico -*Fargo*⁵⁸⁰-. Pues, aunque generalmente se plantea como un hecho negativo, no se desarrolla una crítica estructural sobre los malos tratos o la cultura de la violación sino que se utiliza como mero tema secundario de la narración y, mayoritariamente, sirve para construir el personaje masculino -protector, vengador, vulnerado-.

Sin embargo, es necesario detenerse en tres producciones donde esta problemática se va a complejizar en cierta medida: *AHS*, *GOT* y *OITNB*. En primer lugar, *AHS* es un drama de horror en el que las dosis de violencia son muy altas, también en el campo de las féminas. Aún así, en varias ocasiones se convierte en una crítica a los sectores más reaccionarios de la sociedad y su presión para atar a las mujeres más independientes. Como ejemplo, las torturas de Briarcliff orquestadas por religiosas a lesbianas o a aquellas que creían en la libertad sexual (*AHS: Asylum*); el calvario de la dominatrix Elsa Mars (Jessica Lange) que es drogada y obligada a protagonizar una película *snuff*⁵⁸¹ en la que le amputan ambas piernas con una motosierra, o el de Penny (Grace Gummer) cuyo padre tatúa toda su cara convirtiéndola en mujer lagarto porque desapueba su emancipación y su relación con uno de los fenómenos (*AHS: Freak Show*).

Otro de los aspectos que llaman la atención es que en todas y cada una de las entregas analizadas hay una violación en el centro del argumento aunque su tratamiento es desigual. En un primer bloque, se encuentran aquellas que hacen que las víctimas reaccionen empoderándose, poniendo el foco en el hecho de que la humillación debería de caer en ellos y no en ellas. Son las tres historias de venganza que se presentan mediante Moira O'Hara⁵⁸² (*AHS: Murder House*), Lana Winters⁵⁸³ (*AHS: Asylum*) y Madison Montgomery⁵⁸⁴ (*AHS: Coven*).

⁵⁷⁵ En *Dexter*, con la violación múltiple de Lumen. Si bien es cierto que gira la trama en torno a ella, se plantea como un hecho aislado de unos psicópatas.

⁵⁷⁶ En *GOT*, Cersei Lannister (Lena Headey) es golpeada y violada por su esposo y rey, un hombre que acostumbra a estar embriagado, y a frecuentar prostitutas. Vuelve a ser violada por su hermano y amante. Este es un caso de interés en el que se entrará más adelante.

⁵⁷⁷ En *SOA*, Tara vuelve a Charming intentando escapar de su acosador, al que Jax termina asesinando para salvar la vida de la joven.

⁵⁷⁸ En *True Detective 2*, Ani Bezzerides (Rachel McAdams) vivió abusos de joven y, además, va a infiltrarse en una fiesta privada que va a resultar una bacanal donde ha de defenderse de una agresión absolutamente drogada. Por otro lado, Ray Velcoro (Colin Farrell) está traumatizado por una agresión sexual que vivió su esposa años atrás.

⁵⁷⁹ En *The Bridge*, parece que es central el feminicidio de Ciudad Juárez y luego va haciéndose cada vez más anecdótico. Sí es cierto, que se introduce como personaje secundario a una mujer que huye de México para escapar de su maltratador o los impunes abusos por parte de la policía mexicana a las jóvenes de la zona.

⁵⁸⁰ En *Fargo*, Lester Nygaard (Martin Freeman) asesina a su esposa con un martillo, lo que va a suponer la liberación de su vida. Como toda la serie, el humor negro rodea la trama y no deja de tener cierto toque cómico.

⁵⁸¹ GLOSARIO: *SNUFF MOVIE* O *VIDEO SNUFF*: Películas donde se graban crímenes reales -asesinatos, torturas, violaciones...- con fines comerciales para el deleite de un público adinerado. No hay constancia de su existencia real, pero es común su referencia en la ficción o incluso su recreación haciendo uso del metraje encontrado.

⁵⁸² En *AHS: Murder House*, Moira O'Hara (Alex Breckenridge y Frances Conroy) es ama de llaves y mantiene un *affaire* con el dueño de la casa. Cuando decide ponerle fin este intenta violarla, momento en el que su esposa, Constance Langdon (Jessica Lange), los descubre y asesina. Su vivencia termina en una rivalidad eterna con Constance pero también en odiar a los hombres infieles. Por ello,

Esta tendencia se repite en *OITNB*. Durante su tercera entrega narra cómo Tiffany 'Pennsatucky' Doggett (Taryn Manning) es forzada por un guardia de prisiones⁵⁸⁵, algo que se refuerza con un pasado marcado de abusos. Además de la crítica a la institución, la narración destaca el hecho de que ella no sea consciente de la gravedad de este acto, restándole peso al agresor y culpabilizándose a ella misma. Un hecho que cambia con la ayuda de otra reclusa que es capaz de mostrarle la realidad. Por lo tanto, aunque en este caso no hay venganza⁵⁸⁶, la sororidad ayuda a la consecución de ese empoderamiento.

Volviendo a *AHS*, hay que señalar que existe un segundo grupo de violaciones disfrazadas de falso consentimiento y que incluso se presentan con cierto espíritu liberador. Son aquellas que, en vez de estar protagonizadas por antagonistas directos, las ejecutan personajes que levantan cierta empatía en la trama. Es el caso de Vivien Harmon (Connie Britton)⁵⁸⁷ (*AHS: Murder House*) y de Penny⁵⁸⁸ (*AHS: Freak Show*). Un dibujo que se repite en otras producciones como *Penny Dreadful*, con el abuso de Lily Frankenstein (Billie Piper) por parte de su creador⁵⁸⁹.

Algo similar ocurre con *GOT*. La serie de HBO sigue la estela de sangre y sexo de las novelas de *Canción de hielo y Fuego* de George R.R. Martin. Por ello, es habitual ver casos extremos de violencia⁵⁹⁰ aunque, el hecho de estar inspirada en un mundo medieval, hace que las mujeres lleven especialmente las de perder. A este respecto cabe destacar los abusos a tres personajes muy potentes en la trama a manos de sus parejas: Daenerys Targaryen, Cersei Lannister y Sansa Stark.

como fantasma, se va a presentar como anciana a aquellos que la miran con pureza y como una joven explosiva a aquellos que la ven como un objeto sexual. En el primer grupo van a estar las mujeres de la casa, a las que ayuda. En el segundo, los hombres a los que seduce y manipula.

⁵⁸⁵ En *AHS: Asylum*, Lana Winters (Sarah Paulson) es retenida y violada sistemáticamente por el psicópata de la trama conocido como el primer *Bloody Face*. Cabe señalar que consigue escapar de su calvario y vengarse asesinándolo. De sus vivencias, publica un libro que coloca entre las autoras más influyente de los EE.UU. Sin embargo, queda embarazada de él e, incapaz de abortar, da en adopción al niño que, años después, sigue los pasos de su padre biológico. Aun así, Lana también va a ser la encargada de darle caza.

⁵⁸⁴ En *AHS: Coven*, Madison Montgomery (Emma Roberts) es drogada y violada por un grupo de universitarios en una fiesta. Cuando consigue reponerse suelta todo su poder para volcar el autobús de los agresores y asesinarlos a todos. Lo que va a ser el detonante de la trama.

⁵⁸⁵ La primera villana de *OITNB* que va a evolucionar hasta ser una más de la trama.

⁵⁸⁶ Juntas planean drogarlo y violarlo pero, finalmente, se dan cuenta de que no son como él.

⁵⁸⁷ Su primera temporada, gira en torno a la violación de Vivien por Tate disfrazado de *Rubber Man -bombre de goma-*. Un abuso aséptico en el que ella piensa que está recobrando la pasión perdida con su marido. El joven violador lo realiza con cierta buena intención pues es manipulado por una de las fantasmas de la casa que está obsesionada con ser madre. Como resultado, Vivien se queda embarazada, que era su obsesión, y finalmente va a dar a luz a dos niños, uno de los cuales va a quedarse con ella en su renovada y feliz familia. Es decir, el hecho de colocar como agresor a un personaje con cierta capacidad de empatía en la trama, que lo realiza de forma indolora y que tenga una consecuencia positiva provoca que se le quite peso a la violación.

⁵⁸⁸ Algo similar a la primera temporada se va a repetir durante la cuarta. Elsa va a maquinan contra una joven rebelde, Penny, drogándola y haciéndola participar en una orgía grupal con los fenómenos mientras es filmada. El caso es que no recuerda nada pero, cuando se ve en la grabación, afirma haberlo pasado bien. De hecho, va a terminar teniendo un romance con uno de los fenómenos y, finalmente, convirtiéndose en uno de ellos: la *mujer lagarto*. Es, de nuevo, una forma de disfrazar la violación de falso consentimiento, colocando a los violadores como protagonistas y, en este caso, de víctimas de abusos que terminan haciendo lo mismo.

⁵⁸⁹ No es exactamente una violación, pero cuando Victor Frankenstein decide crear una pareja sentimental para su Criatura se va a enamorar de ella en el proceso. Como consecuencia, va a encerrarla en su hogar mostrándose celoso cada vez que ella siente curiosidad por el exterior. Es importante señalar que las relaciones sexuales que mantienen son consentidas pero siempre en un ambiente de cautiverio y manipulación.

⁵⁹⁰ Desde torturas utilizando ratas en la ciudad de Harrenhall al coronamiento con oro hirviendo de Viserys. De las hijas de Craster (Robert Pugh) sirviendo sus deseos sexuales, pasando por el desollado y emasculado Theon Greyjoy a manos del sádico Ramsay.

En la ficción televisiva, Dany estrena su matrimonio de conveniencia con Drogo (Jason Momoa), el que va a terminar siendo su gran amor, con una dura violación. Por su parte, Cersei es forzada durante el velatorio de su hijo por Jaime, su hermano mellizo con el cual mantiene una relación secreta. Sin embargo, en la novela no se presentan como tal sino como sexo consentido y placentero. Es significativo que los creadores del serial introduzcan esta variante cuando en los libros hay muchas escenas de abusos que se eliminan de la adaptación. Entonces, ¿por qué violentar así a estas dos mujeres?

Aunque están construidas desde perfiles muy dispares, tienen algo en común: Ambas se mueven en el ambiente público y ostentan ciertas dosis de poder. El hecho de acentuar la vulnerabilidad en la intimidad, desequilibra su autoridad respecto a los varones en pro de esa fragilidad femenina exaltada tradicionalmente en el patriarcado. Una debilidad que, además, busca la empatía del espectador. De hecho, estas violaciones se invisibilizan quedando en lo anecdótico y evitando ser problematizadas -nunca más se hace referencia a ellas, no hay consecuencias de ningún tipo-. Siendo, en cierto modo, disfrazadas de ese falso consentimiento -ligado a que cuando una mujer dice no, quiere decir sí- pues las agresiones quedan solapadas en base al amor romántico⁵⁹¹ y al hecho de que los violadores son protagonistas con ligazón con el público.

Antes de continuar, un breve inciso para advertir sobre otros tres casos flagrantes en los que la violencia hacia las mujeres queda oculta tras la popularidad de los protagonistas: Robert Baratheon (Mark Addy), Tyrion Lannister (Peter Dinklage) y Petyr Baelish -alias *Littlefinger*, *Meñique*- (Aidan Gillen). Por un lado, Robert se dibuja como un rey afable, jovial y noble, más preocupado por los placeres que por el gobierno. Pero, tras esta imagen, se esconde un maltratador que abusa sistemáticamente de su esposa golpeándola y violándola cuando le viene en gana, en un matrimonio marcado por su constante ebriedad y su hábito de frecuentar prostitutas. Sin embargo, todo queda oculto tras el encanto del monarca que choca frontalmente con la antipatía que despierta su cónyuge, Cersei. Aún más flagrante es el caso de Tyrion. El Lannister se enamora de Shae (Sibel Kekilli), una cortesana a la que frecuenta con asiduidad. No obstante, cuando descubre que está al servicio de su padre no duda en asesinarla. La profesión de la víctima y el carisma del verdugo lo dibuja como mero crimen pasional, lejos de plantearse como violencia de género. Por último, Meñique empuja

⁵⁹¹ Si bien es cierto que la de Dany es un matrimonio forzado, la joven no tarda en enamorarse de él y en hacer una gran historia de amor que hace olvidar los comienzos de la pareja. En el caso de Cersei, la relación se va desgastando progresivamente a lo largo de la trama, pero se presenta como la gran historia de amor romántico oculto de la serie.

al vacío a su esposa Lysa Arrin (Kate Dickie) para salvar a Sansa y, de paso, seguir con el juego de tronos. De nuevo, queda diluido por liquidar a una figura tediosa de la trama.

Volviendo a la tercera violación, Ramsay Bolton (Iwan Rheon) fuerza a Sansa Stark durante la noche de bodas. De nuevo, hay una importante variación respecto a las novelas ya que, si bien en los libros la escena es más cruenta, la mujer atacada es un personaje de apenas relevancia en la trama. Y, otra vez, la agresión coincide en un momento en el que la joven empieza a ganar en poder⁵⁹². Con ello, se vuelve a colocar a una mujer empoderada en una situación de indefensión frente al varón remarcando las diferencias de poder de cada sexo. Cabe señalar que esta es una tendencia que se repite en otras producciones bien sea con el fin de destacar la fragilidad tras la aparente fortaleza -como las violaciones de Dany y Sansa (*GOT*) o los abusos en el pasado de Maggie (*Falling Skies*) o de Ani Bezzerides (*True Detective 2*)- o limar la negatividad de personajes que rozan la villanía -como Cersei (*GOT*), Number Six (*Battlestar Galactica*), Pennsatucky (*OITNB*) o Gemma⁵⁹³ (*SOA*)-.

Por otro lado, y al contrario que en las anteriores, el violador de Sansa es un antagonista y se construye desde el sadismo, con lo que los abusos toman un carácter negativo, crítico. Sin embargo, el abuso a la virginal doncella -pues la joven se construye desde la más absoluta normatividad femenina- va a levantar una gran polvareda en los medios de comunicación y en las redes sociales que señalan la agresión al límite de lo políticamente correcto televisivo y que lo tildan de fomentar la cultura de la violación⁵⁹⁴. A este respecto, Martin responde afirmando que es casi una obligación histórica insertar los abusos a las mujeres, especialmente en un argumento basado en el Medioevo: "Rape, unfortunately, is still a part of war today. It's not a strong testament to the human race, but I don't think we should pretend it doesn't exist"⁵⁹⁵. En suma, es explicable que en una producción híper-violenta se represente este tipo de actos y no parece correcto tachar de misoginia una de las series de la TED que más apuesta por personajes femeninos, si bien es reseñable que este tipo de representaciones ayudan a sostener la cultura de la violación.

No se puede terminar sin hacer alusión al colectivo de prostitutas como diana de la violencia en las series de televisión, aunque no es usual que sean protagonistas -tan solo Wendy en *Breaking Bad* o Brona Croft (Billie Piper) en *Penny Dreadful*-. Bien por ser el las

⁵⁹² De hecho, Sansa ya sufre los abusos de otro sádico en la trama Joffrey Lannister, el que había sido su prometido, que la mantiene encerrada y maltratada.

⁵⁹³ Cersei tiene un perfil muy similar a Gemma Teller, y ambas van a vivir un ensañamiento similar. Gemma es otra mujer madura que es, ante todo, madre pero que combina su maternidad con unas ansias de poder que la hacen incluso capaz de conspirar contra su marido cuando ve en él debilidad, aunque se mantiene en un segundo plano en un mundo de hombres. Además, también es violada durante la trama y degradada, terminando en desgracia (*SOA*).

⁵⁹⁴ Referencias en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Hughes, 2015; Littleton, 2015; Power, 2015; Robinson, 2015.

⁵⁹⁵ Referencias en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Evans, 2015; Whitney, 2015.

víctimas de algún psicópata -*AHS, Dexter, The Bridge, True Detective...*⁵⁹⁶-, de un poderoso -*Firefly, GOT, The Killing*⁵⁹⁷- o de matanzas masivas como represalia a su proxeneta -*GOT* o *SOA*⁵⁹⁸-. En general, el feminicidio sobre este colectivo se justifica bajo dos grandes principios. En primer lugar, la exaltación y normalización de los peligros derivados de su trabajo. Y, en segundo, una especie de castigo moral por ser mujeres que ocupan el espacio público. A este respecto, Marcela Lagarde (1997) explica que se catalogan como "malas mujeres" por hacer un uso inapropiado de un cuerpo que realmente no les pertenece. Es decir, como resalta Pateman (1995: 267) en su *Contrato Sexual*, la prostitución forma parte del sistema patriarcal siendo controlada por los varones como "parte del ejercicio de la ley del derecho sexual masculino, uno de los modos en los que los varones se aseguran el acceso al cuerpo de las mujeres".

La violación como arma de guerra

Otra de las temáticas recurrentes dentro de la representación de la violencia patriarcal son las agresiones a mujeres como arma de guerra. Si bien en *Perdidos* se toca totalmente de soslayo⁵⁹⁹, otras producciones entran directamente en tentativas como el citado caso de *TWD*⁶⁰⁰, así como *Battlestar Galactica*⁶⁰¹, *Falling Skies*⁶⁰², *Firefly*⁶⁰³, *GOT*⁶⁰⁴, *Revolution*⁶⁰⁵ y *The Strain*⁶⁰⁶. Otros, son actos consumados como los brutales abusos a la *cylon* Number Six (Tricia Helfer) -en la piel de Gina Inviere- por parte de la tripulación de *Pegasus* (*Battlestar*

⁵⁹⁶ Donde, en varias ocasiones, las prostitutas son las víctimas de las investigaciones.

⁵⁹⁷ Así, en *Firefly*, Malcolm va en auxilio de una amiga de Inara que regenta un burdel y que se enfrenta a un hombre poderoso de la zona. Una situación que termina en toda una contienda de la que salen con ayuda del protagonista. Por su parte, en *GOT*, el heredero del Trono de Hierro, Joffrey Baratheon (Jack Gleeson), dispara con su ballesta a unas prostitutas por mero placer sádico; la misma muerte que le espera a Shae -también cortesana- a manos de Tyrion Lannister, despedido por su traición. Además, *The Killing* también se introduce en el mundo de la prostitución ligada con la política y el poder.

⁵⁹⁸ Así, en *GOT*, los *Sparrows* -movimiento religioso que busca imponer su moral a los ciudadanos de Desembarco del Rey- asaltan los burdeles de Meñique. Mientras que en *SOA*, los rivales de SAMCRO atacan a actrices del Cara Cara -pornografía- y masacran a las profesionales de Diosa -el prostíbulo regentado por la banda-.

⁵⁹⁹ En *Perdidos*, prácticamente no se toca este tema. Aunque cabe destacar que, cuando Ben encarcela a Kate, Jack y Sawyer sólo es a ella a quien le pide que se dé una ducha, se vista elegante y se ve forzada a desayunar con él, para obligarla a realizar trabajos forzados.

⁶⁰⁰ En *TWD*, destaca la gran presión psicológica a la que el Gobernador somete a Maggie para conocer la posición de su grupo, que la hace desnudarse a punta de pistola para pasar a amenazarla delante de Glenn. Así como, en la única versión masculina, el intento de abuso a Carl Grimes por parte de unos asaltadores en la carretera.

⁶⁰¹ En *Battlestar Galactica*, señalar a Cally Henderson (Nicki Clyne) y a Sharon. La primera es asaltada por un preso durante una revuelta, al cual muerde una oreja y dispara como defensa. Además, durante un interrogatorio, uno de los oficiales de *Pegasus* golpea e intenta forzar a Sharon, algo por lo que el propio Adama pedirá disculpas.

⁶⁰² En *Falling Skies*, el caso de Maggie (Sarah Carter) e Isabella (Catalina Sandino Moreno). Cuando Maggie se une a la *2nd Mass* se deja caer que fue secuestrada y abusada por el grupo de John Pope (Colin Cunningham), que va a ser un personaje fundamental en la trama. Sin embargo esto se deja en un segundo plano en la historia. Además, durante la última temporada un soldado de la base naval de Virginia intenta violar a Isabella cuando detienen al grupo principal, que es detenido por Maggie.

⁶⁰³ En *Firefly*, la mecánica de *Serenity*, Kaylee, es amenazada con ser violada si intenta avisar a sus compañeros o si no le da la información que requiere para encontrar a otra miembro de la tripulación.

⁶⁰⁴ En *GOT*, Brienne of Tarth (Gwendoline Christie), Gilly (Hannah Murray) o Sansa Stark (Sophie Turner). Así, Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau) pierde la mano por defender a Brienne de ser violada; Sam y Fantasma evitan que unos miembros de la *Guardia de la Noche* violen a Gilly; Sandor Clegane -*The Hound, El Perro* (Rory McCann)- salva a Sansa de una masa enfurecida.

⁶⁰⁵ En *Revolution*, se dan ciertos intentos de violación como el de Rachel y Charlie Matheson. Así, la primera va a ser atacada por parte de Will Strausser (David Meuner), uno de los hombres que la vigila cuando Monroe la tiene detenida -mezcla de necesidad de información y obsesión por ella-. Rachel consigue defenderse como lo hará su hija Charlie cuando unos atacantes intentan forzarla.

⁶⁰⁶ En *The Strain*, y a pesar de no tener órganos sexuales, Thomas Eichorst (Richard Sammel) paga sus frustraciones por un amor perdido con Dutch Velders (Ruta Gedmintas).

Galactica) o la violación múltiple a la *Queen* Gemma Teller⁶⁰⁷ como represalia a los chicos de SAMCRO (*SOA*).

El uso de la violencia sexual como arma de guerra es algo que ocurre sistemáticamente en las contiendas bélicas de todo el globo⁶⁰⁸ y que usualmente son silenciadas⁶⁰⁹. Por ello, visibilizarlo a través de las ficciones puede ser un punto a favor para concienciar a los espectadores de esta atrocidad. Sin embargo, no se profundiza en el conflicto y, con ello, la representación cae en el simple mecanismo de construcción de la incertidumbre.

Es decir, ninguno de los varones principales -ni su equipo- utiliza esta táctica de guerra, algo que sí hará el bando contrario. Por ello, se acciona ese motor de otredad para dibujar la crueldad del *otro*⁶¹⁰. Sin embargo, los soldados estadounidenses no se libran de esta práctica en los conflictos donde están involucrados⁶¹¹. Lo cual convierte a estas ficciones en otra herramienta de invisibilización de una de las señas más violentas del patriarcado, colocándolo siempre en el lado de los *otros*, los ajenos, los diferentes. En definitiva, los *malos*.

Por otro lado, cabe señalar que, en parte de estas producciones, las mujeres son utilizadas para dañar a los varones⁶¹². Esto conlleva una serie de consecuencias: a) se enfatiza esa dicotomía entre varón fuerte y protector contra mujer vulnerable y necesitada de protección, ensalzando la figura del protector o vengador -usualmente varón⁶¹³, aunque hay excepciones⁶¹⁴-; b) se acentúa la sensación de inseguridad de la comunidad, y, de nuevo, c) se refuerza el *nosotros* como familia.

⁶⁰⁷ Este es un caso muy destacable no sólo por su simbolismo sino por la reacción de la protagonista. Por un lado, decide no denunciarlo para evitar que los suyos cometan una locura. Por otro, se siente avergonzada y está convencida de que su esposo la va a abandonar por haber sido mancillada.

⁶⁰⁸ La propia ONU publica la resolución 1829 en la que se tacha de "rape and other forms of sexual violence can constitute war crimes, crimes against humanity or a constitutive act with respect to genocide". Referencias en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": ONU, 2008a y ONU, 2008b.

⁶⁰⁹ Referencias en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Jiménez, 2015; Rivas, 2010; Taberné, 2011; Vilellas, 2015.

⁶¹⁰ Es el caso de Maggie y la confrontación de la familia de supervivientes y el Gobernador (*TWD*); de Gemma y el enfrentamiento entre SAMCRO vs LOAN (League of American Nationalist) (*SOA*); de Isabella y las tensiones entre la *2nd Mass* y los militares de Virginia (*Falling Skies*) o Six o Sharon entre *Galactica* vs *Pegasus* (*Battlestar Galactica*). En todos los casos, el *nosotros* sale reforzado ante las atrocidades del *otro* cometidas sobre mujeres.

⁶¹¹ Ya en la II Guerra Mundial se estiman más de 800.000 violaciones por parte de los aliados. Referencias en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Sánchez, 2015. En conflictos más actuales, como Afganistán e Irak, las informaciones son aún muy limitadas. Aún así, ciertas fuentes, como las filtraciones mediante Wikileaks, desvelan que el gobierno de los EE.UU. ignoró violaciones sistemáticas de los derechos humanos, entre los que se encuentran abusos, torturas y asesinatos por parte de aliados. Referencias en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Del Pino, 2010 y El País, 2010.

⁶¹² Como ejemplo, 24 y el secuestro y tortura de Audrey; *Dexter*, donde uno de los psicópatas a los que se mide asesina a su esposa, o *Mr. Robot* donde Shayla Nico (Frankie Shaw) es asesinada por darle una lección a Elliot.

⁶¹³ Baste de ejemplo, Adama -indirectamente-, Baltar, Karl C. 'Helo' Agathon (Tahmoh Penikett) y Tyrol (*Battlestar Galactica*); Jaime, Sam y *The Hunter* (*GOT*), Jack o Sawyer en el caso de Kate (*Perdidos*); Glenn y Rick (*TWD*); Jax (*SOA*). Destacar el caso de Baltar que va a salvar a la *cyon* pese a que, en un principio, está en el otro bando. Una forma de mostrar el estadio entre dos aguas del personaje y, por otro lado, dotarlo de humanidad (*Battlestar Galactica*).

⁶¹⁴ Como autodefensa, Cally (*Battlestar Galactica*) o Rachel (*Revolution*). Respecto a mujeres defendiendo a otras, Maggie ayuda a Isabella, para plantear un acercamiento en dos mujeres que rivalizan por el mismo hombre (*Falling Skies*); River va a solventar la situación en

En definitiva, la violencia patriarcal tiene amplia cabida en las series de televisión tanto a través del maltrato como de la cultura de la violación, con una especial inquina en personajes independientes y en prostitutas. Pero lo cierto es que muy pocas entran a problematizar este hecho, quedando en muchas ocasiones al servicio de los varones para construir a un sujeto de los *nuestros* -protector, vengador o vulnerado- o de los *otros* -agresor-. Un mecanismo que toma especial fuerza cuando se utiliza como arma de guerra.

5.3.5 Liderazgo: Nuevos vaqueros para sociedades desencantadas

El contexto del miedo, explicado en las anteriores categorías, impacta directamente en la concepción democrática. La desconfianza hacia un sistema ineficaz o corrupto y la necesidad de reacción ante una amenaza incierta lleva a la irrupción individualista en la que un líder se hace responsable de la toma de decisiones. Pero no un líder cualquiera, uno dibujado como anti-héroe o anti-heroína. Un prefijo que indica que se aleja del perfil de adalid clásico en pro de una figura aparentemente corriente y significativamente más herida. Desde la periodista en busca de un *Pulitzer* (*AHS: Asylum*) a un científico loco (*Fringe*), del *mediohombre*⁶¹⁵ que aparta su copa de vino para luchar en batalla (*GOT*) a un *hacker* sociópata (*Mr. Robot*). Pero, sobre todo, en la TED el prefijo "anti" señala que este sujeto está dispuesto a tomar decisiones al límite, justificando todo tipo de actos.

Como ya se ha descrito, este arquetipo proviene del impacto de la hibridación de géneros en la construcción de los personajes, dejando un mestizo entre vaquero y ese detective *hardboiled* prototípico del negro. En general, se dibujan como personas excepcionales disfrazadas de cotidianidad que se bosquejan como sujetos individualistas, inteligentes y solitarios. Líderes que arrastran un pasado duro y/o traumático -y, con ello, una gran necesidad de redención- pero que se dedican con absoluta entrega a su profesión, normalmente ligada al mundo policial/militar o, al otro lado del tablero, la mafia. Además, son sujetos de alta moral gris que facilita la difícil toma de decisiones que, como se ha visto en categorías anteriores, sobrepasan la legalidad siempre amparados en la protección de un bien mayor. Algo que los hace mostrar rebeldía continuada con sus superiores o con el sistema en general.

Serenity ayudando también a una maniatada Kaylee (*Firefly*); Daenerys evita que su *kbalsar* viole a las mujeres tras la victoria (*GOT*); Michonne va a buscar a Andrea en el primer gran caso de sororidad (*TWD*).

⁶¹⁵ Tyrion es apodado *Gnomo* y *Mediobombre* por su enanismo.

En definitiva, son muchos los líderes que parten desde este arquetipo desde el comienzo de la ficción⁶¹⁶. Pero también se da un segundo grupo que arrancan desde un perfil bajo -alejado de la violencia- y que se introducen paulatinamente en un mundo que les exige cada vez un mayor nivel de dureza⁶¹⁷. Como ya se ha analizado, es el caso de Jack Shephard el cirujano que termina enajenado por la Isla (*Perdidos*), de Walter White y su conversión de maestro de química en narco (*Breaking Bad*) y también de Rick Grimes, el ayudante de *sheriff* que debe liderar en el postapocalipsis (*TWD*). Pero este esquema se repite incesantemente en *Alias*, *AHS: Asylum*, *Falling Skies*, *Fargo*, *Fringe*, *GOT*, *Helix*, *iZombie*, *OITNB*, *OUAT*, *Orphan Black*, *Penny Dreadful*, *Prison Break*, *The 100*, *The Strain*, *Touch* o *V*⁶¹⁸.

Reclamando la virilidad

Además, el liderazgo suele caer en el normativo sujeto político -varón, blanco, heterosexual, en edad productiva, sin discapacidades...-. Esta supremacía de lo masculino es algo que destaca de manera fundamental pues de 36 series analizadas, 16⁶¹⁹ tienen como líder y personaje central a uno o varios hombres. Mientras que en otras 15⁶²⁰ son coprotagonistas que comparten el liderato con personajes femeninos. Finalmente, tan sólo cinco de las producciones están figuradas y lideradas por mujeres⁶²¹. De hecho, resaltar que, cuando no ocupan papeles protagónicos, los varones repiten como jefes o cabecillas de la

⁶¹⁶ Es el caso de Jack Bauer (*24*); William Adama (*Battlestar Galactica*); Dexter Morgan (*Dexter*); Lorne Malvo (*Fargo*); Mal Reynolds (*Firefly*); Nicholas Brody o Saul Berenson (Mandy Patinkin) (*Homeland*); Joe Teague (*Mob City*); Miles Matheson (Billy Burke) (*Revolution*); Jax Teller (*SOA*); Wolfgang Bogdanow (Max Riemelt) (*Sense8*); Marco Ruiz (Demian Bichir) (*The Bridge*); Ryan Hardy (*The Following*); Marty Hart y Rust Cohle (*True Detective 1*), o Paul Woodrugh (Taylor Kitsch), Ray Velcoro o Vince Vaughn (*True Detective 2*). Todos ellos varones pero también hay espacio para alguna mujer: Carrie Mathison (*Homeland*), Sonia Cross (*The Bridge*) o Annie Bezzerides (*True Detective 2*) que también tienen puntos común con este estereotipo. Cabe señalar que, aunque son personajes duros desde el inicio, se van exagerando los rasgos *hardboiled* a lo largo de la trama.

⁶¹⁷ En líneas generales, hay pocos dramas que mantengan a los líderes en un perfil alejado de esta dureza, tal vez destacar el caso de Molly Solverson (*Fargo*); de Elliot y sus compañeros de *Society* (*Mr. Robot*); de los *sensates* (*Sense8*); de Dale Barbara (Mike Vogel) o Julia Shumway (*UTD*). Personajes que, aunque ganan en actividad y en solvencia, no cambian en demasía su carácter hacia una moral gris.

⁶¹⁸ Así, Sidney Bristow, una estudiante ejemplar que se ve envuelta en un juego de espejos espías (*Alias*); Lana Winters, una periodista encerrada en un psiquiátrico por investigar que va a tener que enfrentarse a todo tipo de males (*AHS: Asylum*); Tom Mason, el profesor universitario de historia que termina como líder de la resistencia (*Falling Skies*); Lester Nygaard, el vendedor de seguros que se libera de una vida mediocre asesinando a su esposa (*Fargo*); Arya Stark, la pequeña que se ve envuelta en un juego contra su familia que despierta su lado más psicópata (*GOT*); Olivia Dunham, la agente que va a desesperar por salvar a su hija (*Fringe*); Alan y Peter Farragaut, los científicos que se encuentran con un avance que puede terminar con la humanidad (*Helix*); Liv Moore, la médica que se transforma en zombi y va a tener que luchar por conseguir volver a la normalidad (*iZombie*); Piper Chapman, la niña bien que entra en la prisión y que va a aprender a desenvolverse siendo cada vez más *Walter-Whiting*, como la define su propio hermano (*OITNB*); Emma Swan, la cazarecompensas que va a ser la predestinada para salvar al mundo de cuento y que va pasándose al lado oscuro (*OUAT*); Sara Manning, la chica rebelde que va a tener que enfrentarse a toda una conspiración para salvar a sus hermanas (*Orphan Black*); Vanessa Ives, la clarividente que llega a dominar el Verbis Diablo para asesinar y cumplir su venganza (*Penny Dreadful*); Michael Scofield, el ingeniero que decide introducirse en una prisión para salvar la vida de su hermano (*Prison Break*); Clarke Griffin o Bellamy Blake, los que van a ser los líderes de los chavales con antecedentes mandados a la Tierra para saber si es habitable (*The 100*); Abraham Setrakian el prisionero en el campo de concentración que más tarde va a sacrificar su carrera como profesor universitario por dar caza a los vampiros (*The Strain*); Martin Bohm, el periodista pluriempleado que va a darlo todo por salvar a su hijo (*Touch*), o Erica Evans, la agente que va a terminar liderando una insurrección clandestina (*V*).

⁶¹⁹ Jack Bauer (*24*), William Adama (*Battlestar Galactica*), Walter White y Jesse Pinkman (*Breaking Bad*), Dexter Morgan (*Dexter*), Tom Mason (*Falling Skies*), Mal Reynolds (*Firefly*), Alan y Peter Farragaut (*Helix*), Joe Teague (*Mob City*), Elliot Alderson (*Mr. Robot*), Michael Scofield (*Prison Break*), Jax Teller (*SOA*), Abraham Setrakian (*The Strain*), Rick Grimes (*TWD*), Marty Hart y Rust Cohle (*True Detective 1*), Ryan Hardy (*The Following*), Martin Bohm (*Touch*).

⁶²⁰ Además de *Perdidos*, Michael Vaughn (*Alias*), Gus Grimly (Colin Hanks), Lester Nygaard, Lorne Malvo (*Fargo*), Peter y Walter Bishop (*Fringe*), Nicholas Brody o Saul Berenson (*Homeland*), Clive Bavincaux y Ravi Chakrabarti (Rahul Kohli) (*iZombie*), Sir Ethan Chandler, Malcolm Murray, Victor Frankenstein (*Penny Dreadful*), Marco Ruiz (*The Bridge*), Stephen Holder (*The Killing*), Paul Woodrugh, Ray Velcoro, Vince Vaughn (*True Detective 2*). Así otras, con reparto coral como *GOT*, *Revolution*, *Sense 8*, *The 100* o *UTD*.

⁶²¹ *AHS*, *OITNB*, *OUAT*, *Orphan Black* y *V*.

misión -especialmente en aquellas ligadas a lo detectivesco⁶²², siendo lo contrario totalmente excepcional⁶²³-.

La mezcla entre normatividad y *hardboiled* termina, en muchas ocasiones, resaltando el tradicional perfil masculino patriarcal ligado a la heterosexualidad, la supremacía y la violencia. A este respecto, Henry A. Giroux (2006) explica que este patrón había retrocedido durante los años '90 debido a la presión de los feminismos, el colectivo LGBTI y otros grupos subalternos. No sin dejar ciertos productos culturales que reaccionan a esta crisis de la masculinidad exaltando justamente este arquetipo violento. Es el caso de películas tan brillantes como *American Psycho* (Marry Harron, 2000), *El Club de la Lucha* o *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994). En definitiva, el autor explica cómo todas ellas (op.cit.: 97): "inaugurates a new sub-genre of cult-film that combines a fascination with the spectacle of violence, enlivened through tired narratives about the crisis of masculinity, along with a superficial gesture toward social critique designed to offer the tease of a serious independent/art film".

A este respecto, Giroux se centra en *El Club de la Lucha* para explicar que la aparente centralidad de la crítica al neoliberalismo queda soterrada bajo tres premisas: a) Representa el capitalismo y el consumismo como algo tan totalizador que no hay capacidad de resistencia o lucha, más allá de algunos actos heroicos. b) Está más centrada en una defensa del autoritarismo masculino relacionado con el placer de la violencia y el abuso, además de ser una oda a la híper-competitividad. c) Apuesta por un mundo *hobbesiano* en el que el cinismo reemplaza la esperanza y la ley del más fuerte se legitima. En resumen, el autor señala que esta fantasía de la violencia deriva en el dibujo de una masculinidad que celebra la opresión y la misoginia. Es decir (op. cit.: 203), "In other words *Fight's Club's* vision of liberation and politics relies on gendered and sexist hierarchies that flow directly from the consumer culture it claims to be criticizing".

Este esquema definido por Giroux recuerda al que revienta tras los atentados del 11S que se repite incansablemente en las teleseries de la TED. Aunque hay dos que tienen especial relevancia: *Breaking Bad* y *Fargo*. Ya se ha hablado de la primera, la producción de Vince Gilligan diluye la crítica sistémica en un individualismo exacerbado. En las cualidades de un hombre que, jugando a esa ley del más fuerte, se libra de los corsés que oprimen su

⁶²² Aunque las protagonistas de la trama son Sydney Bristow (*Alias*), Molly Solverson (*Fargo*), Olivia Dunham (*Fringe*), Carrie Mathison (*Homeland*), Sonya Cross (*The Bridge*), Sarah Linden (*The Killing*) Ani Bezzerides (*True Detective 2*).

⁶²³ Reduciéndose a María LaGuerta -y, aún así, su superior también es un varón- en el caso de Debra o Dexter (*Dexter*) o, sin ser exactamente jefa, y con menos protagonismo, la fiscal del estado que aúna al grupo de detectives Katherine Davis (Michael Hyatt) (*True Detective*)

masculinidad en pro justamente de estallidos de competitividad, dureza y violencia. Un bosquejo que se repite en la comedia negra, donde la vida de Lester cambia tras toparse con un asesino a sueldo que aboga por liberarse de la emasculación social. Este encuentro toca al esperpéntico personaje que se encamina al éxito tras asesinar a su esposa a sangre fría. A este respecto, Lorne Malvo deja frases memorables como la siguiente (*Fargo, 101: The Cocodrile's Dilema*)⁶²⁴:

"Your problem is you spent your whole life thinking there are rules. There aren't. We used to be gorillas. All we had is what we could take and defend. The truth is, you're more of a man today than you were yesterday. [...] It's a red tide, Lester. This life of ours. The shit they make us eat. Day after day, the boss, the wife, etcetera... wearing us down. If you don't stand up to it, let 'em know you're still an ape. Deep down where it counts. You're just gonna get washed away".

Son los casos más significativos pero no los únicos. La angustia de los varones por el constreñimiento de su *yo* masculino aparece una y otra vez en la ficción. Así, Dexter ha de lidiar con las mujeres de su entorno que intentan sacar su lado más sensible (*Dexter*); Ryan Hardy ve constantemente cuestionados sus hábitos de vida por sus parejas o su sobrina (*The Following*); Jax mantiene un tira y afloja con una esposa que quiere que abandone el mundo de violencia (*SOA*); Martin afirma necesitar acostarse con jóvenes para restar presión a la familia (*True Detective 1*), o el propio Rick y su rechazo a una Lori que culpa del fratricidio (*TWD*).

En suma, este resurgir de la masculinidad se relaciona con esa crítica a la posición reaccionaria de muchos medios en el Post 11S que realiza Susan Faludi (2009: 36): "Conforme se iban turnando los denunciadores, se sentían atraídos por dos aspectos de la sedición feminista: la liberación de las mujeres había 'afeminado' a nuestros hombres y en consecuencia había dejado al país a merced de las agresiones". Se vuelve, en consecuencia, a revivir ese mito heroico que pasa por el despertar del vaquero.

La democracia entre las cuerdas

Sea como fuere, el anti-héroe es un sujeto que representa a un sistema en jaque. Y, por lo tanto, capaz de tomar las decisiones más al límite en poco tiempo, sin dudar en acorralar derechos y libertades si lo considera necesario. Por ello, la democracia se va a ver totalmente acorralada en unos seriales que abogan por exaltar la seguridad.

Como era de esperar, *24 -y 24 LAD-* es un producto que pone contra las cuerdas al Estado de derecho continuamente, siendo habitual prácticas como retener a un periodista

⁶²⁴ Traducción propia: "Tu problema es que desperdicias tu vida pensando que hay reglas. No las hay. Antes éramos gorilas. Sólo podíamos conquistar y defender. La verdad es que hoy eres más hombre que lo que lo eras ayer. [...] Es una marea roja, Lester. Esta vida nuestra. La mierda que nos hacen comer. Día tras día, el jefe, la esposa, etc. nos desgastan. Si no te pones a la altura, les haces saber que aún eres un simio. Es el fondo lo que cuenta. Siempre van a abusar de ti".

para que no filtre una información delicada o disparar a manifestantes para poder pasar desapercibido. Igualmente, en *Falling Skies* el democrático profesor de historia se endurece hasta tal punto que se convierte en un militar que no duda en torturar o que prefiere cumplir una misión a actuar humanitariamente rescatando a alguien del grupo principal. Y no se puede olvidar que en *Homeland*, Carrie es capaz de justificar la video-vigilancia ilegal de un ciudadano o de seducir y presionar hasta el límite a un joven informante.

Aunque tal vez una de las series más incisivas a este respecto sea *Battlestar Galactica*. Considerada una de las grandes alegorías del 11 de Septiembre (Cascajosa, 2005a; de Felipe y Gómez, 2011), la desgastada nave militar que queda en pie tras la embestida *cylon* va a escenificar las decisiones del liderazgo frente a las tensiones derivadas del miedo. Así, desde el comienzo, el enfrentamiento entre lo militar y lo político es personificado en William Adama -oficial al mando y veterano de guerra- y en Laura Roslin -Secretaria de Educación que termina como presidenta de Las Doce Colonias-. Aunque las tiranteces son constantes, el espíritu de la supervivencia hace que la siempre demócrata Roslin tome ciertas decisiones que dinamitan la democracia. Desde censurar a prohibir el movimiento sindical, hasta la legitimación de la pena de muerte o la tortura. Es decir, la crisis lleva a practicar un "totalitarismo invertido que predica bondades y realiza promesas que no pueden ser cumplidas" (de Felipe y Gómez, 2011: 169).

A este respecto, uno de los momentos más gráficos llega cuando Roslin está dispuesta a dar un golpe de Estado para evitar que Gaius Baltar, candidato favorito y sospechoso de traición, gobierne las Colonias. Finalmente no lo hace convencida por la rectitud de Adama. Sin embargo, la moraleja se presenta en el propio resultado: Baltar gana y vende la humanidad a unos *cylon* que arrinconan a los supervivientes en campos de concentración, con purgas incluidas. El propio corazón democrático termina siendo la ruina del sistema ya que los votantes son incapaces de descifrar al verdadero Baltar, de ver con perspectiva la problemática. Es decir, como explican Fernando de Felipe e Iván Gómez en su estudio sobre esta ficción (2011: 169):

"Pero cuando sobrevivir es el único objetivo, ¿cómo mantener el normal funcionamiento de una serie de instituciones que han quedado desubicadas en el tiempo y en el espacio [...] Este y no otro es el perverso efecto de todo *invierno nuclear*: la sistemática destrucción de la confianza en las instituciones, en los pocos representantes de las mismas que hayan logrado sobrevivir, en un pasado que ha quedado enterrado para siempre en un lugar arrasado y ahora completamente inhóspito. Porque en esa huida hacia un nuevo hogar, futuro o destino, ya no tiene cabida la democracia. Desde el primer momento los humanos habitan una dictadura del miedo. Del miedo a morir en un negro espacio lejos de cualquier lugar, lejos de la civilización, lejos de casa".

En resumen, todo se basa en el individualismo que está tan profundamente insertado en el corazón estadounidense y que hace posible la construcción de ese ambiente sin salida

basado en la decadencia sistémica del que se ha hablado en el apartado anterior. Henry A. Giroux (2006) explica, a este respecto, cómo el ascenso del neoliberalismo y de la cultura corporativa no sólo impacta en la diferencia de clases y en la pérdida de poder de los sindicatos, la subordinación de las necesidades sociales al mercado, etc. sino también expandiendo la cultura del cinismo (op.cit.: 97): "It thrives on a culture of cynicism, boredom, and despair. Americans are now convinced that they have little to hope for -and gain from- the government, non-profit public spheres, democratic associations, or other non-governmental social forces".

En definitiva, se exalta la figura del anti-héroe, un hombre o, en ciertos casos, una mujer, que protege a los suyos rompiendo cualquier norma y haciendo uso, habitualmente, de la violencia. La urgencia del momento justifica saltarse los cauces democráticos de forma excepcional basándose en que ralentizan la respuesta al ataque y se convierten en un símbolo de vulnerabilidad. Un pragmatismo gris muy ligado a ese momento político vivido tras el 11S donde la *Guerra contra el Terror* exige respuestas rápidas y contundentes, no siempre dentro de la legalidad. Pero que enlaza asimismo con esa figura de protector del hogar del que hablaba Faludi (2009). De hecho, el *comboy noir* no sólo es una constante en las series analizadas, sino en toda la *TED*. Desde Tony Soprano (*Los Soprano*), jefe de la familia de mafiosos DiMeo, hasta Oliver Quenn, un niño rico convertido en un vigilante que limpia la ciudad a golpe de flecha de aquellos que la asfixian como en su día había hecho su padre (*Arrow*); del implacable Frank J. Underwood manipulando la política a su antojo (*House of Cards*) al obstinado Jimmy McNulty (Dominic West) rastreando la ciudad entre trago y trago (*The Wire*). Definitivamente, una época de resurgimiento del vaquero postmoderno.

Tiempo de *hacktivismo*

Por otro lado, entre las series más actuales, hay que destacar en este apartado el papel del *hacktivismo*⁶²⁵, abanderado mayoritariamente por papeles femeninos: Chloe O'Brian (*24: LAD*), Elliot y Darlene (Carly Chaikin) (*Mr. Robot*), Nomi Marks (Jamie Clayton) (*Sense8*) y Dutch (*The Strain*). Cuatro producciones para dos visiones totalmente contrarias de un activismo que pisa con fuerza en la entrada del siglo XXI como reacción, en parte, al oscurantismo de las altas esferas del que se ha hablado hace un momento.

La primera representación es la de *24: LAD*. Cuando Jack Bauer sigue la pista de una amenaza de atentado que lo lleva hasta Open Cell, se encuentra a un grupo de *hacktivistas*

⁶²⁵ GLOSARIO: *HACKTIVISMO*: Activismo con fines sociales o políticos que hace uso de herramientas digitales bien sean legales o ilegales.

liderados por Adrian Cross y donde colabora su ex-compañera Chloe O'Brien. Un cambio de bando que no convence a un protagonista que va a realizar una crítica frontal contra este activismo (24: *LAD*, 902: 12:00pm-1:00pm)⁶²⁶:

- **CHLOE (C)**: [...] Why you?
- **JACK (J)**: I owe him. I owe his family.
- **C**: You mean Audrey. Audrey and her dad are part of the same system that screwed us both. At least I'm doing something to fight against it.
- **J**: How? By leaking classified information? Military secrets? People are out there dying in the field, Chloe.
- **C**: Intelligence agencies keep secrets because what they're doing is criminal.
- **J**: You're smarter than that. I can see you talking, but all I can hear is Adrian Cross.
- **C**: You don't get to judge me, Jack. Not after what I've been through.

La crítica no queda en esta conversación sino que se va a ir revelando el lado oscuro de Adrian Cross a lo largo de la trama, dándole la razón al (anti)héroe. Sin embargo, esta imagen choca con otras ficciones analizadas, en las antípodas ideológicas de la lucha antiterrorista de Bauer. Es el caso de *Sense8* que ya va a señalar en su trama problemas estructurales como la homofobia⁶²⁷ o el racismo⁶²⁸ y que tiene como protagonista a Nomi Marks, una *ex-hacker*. Así, en una representativa cita, la estadounidense defiende el espiar la información confidencial de los gobiernos: "I figure justice is as justice does. If the government can use this shit to spy on us... Why shouldn't we be able to spy on them?" (*Sense8*, 107: *W.W.N. Double D?*)⁶²⁹.

El contexto actual marcado por la crisis económica, los movimientos sociales como los Indignados o los grupos de *hacktivistas* como Anonymous son el caldo de cultivo de la que va a ser una de las grandes sorpresas del 2015: *Mr. Robot*. La teleserie narra la historia de Elliot Alderson, un joven *hacker* que padece trastorno antisocial de personalidad y que espía sistemáticamente la vida de la gente que lo rodea por medio de la web. Su discurso altamente crítico con las instituciones económicas y sociales se aleja del dominante y deja pensamientos altamente provocativos que recuerdan a producciones como *El Club de la Lucha*. Ya en su episodio piloto (*Mr. Robot*, 101: *Hello Friend*)⁶³⁰:

⁶²⁶ Traducción propia -**CHLOE (C)**: [...] ¿Por qué tú? -**JACK (J)**: Se lo debo, se lo debo a su familia. -**C**: Querrás decir que se lo debes a Audrey. Audrey y su padre son parte del mismo sistema que nos jodió a los dos. Al menos yo hago algo para luchar contra ellos. -**J**: ¿Cómo? ¿Filtrando información clasificada? ¿Secretos militares? Hay gente ahí fuera muriendo en el campo, Chloe. -**C**: Las Agencias de inteligencia guardan secretos porque lo que hacen es criminal. -**J**: Eres más lista que todo eso. Te veo hablar pero sólo oigo a Adrian Cross. -**C**: No puedes juzgarme, Jack. No después de todo por lo que he pasado.

⁶²⁷ Por medio de las vivencias de Nomi, transexual estadounidense, y Lito, homosexual mexicano.

⁶²⁸ Cuando Will se encuentra con un niño negro perteneciente a las bandas locales al que acaban de disparar, no duda en llevarlo a un hospital. Sin embargo, tanto su compañero como el personal sanitario va a criticar su decisión escudados en que, en el futuro, podría ser el responsable de la muerte de un policía. Un momento que, además, aprovechan para hacer referencia a las pocas medicinas existentes. A lo largo de la trama, el chico va a ayudar a Will, mostrando la otra cara de un joven que simplemente es una víctima más del sistema.

⁶²⁹ Traducción propia: "Entiendo que justicia es el que hace justicia. Si el gobierno utiliza esta mierda para espiarnos... ¿Por qué no podemos espiarlos a ellos?"

⁶³⁰ Traducción propia: "¿Cómo es que todos pensamos que Steve Jobs era un buen hombre? Incluso cuando sabíamos que hizo millones explotando a niños. O tal vez esto es lo que se siente cuando todos nuestros héroes son falsos. El mundo en sí es un gran engaño. Nos saturamos con comentarios de mierda disfrazados de perspicacia. Nuestras redes sociales falsifican nuestras relaciones

"Is it that, we collectively thought that, Steve Jobs was a great man? Even when we knew he made billions off the backs of children. Or maybe it's that it feels like all our heroes are counterfeit. The world itself is just one big hoax. Spamming each other with our commentary bullshit masquerading as insight. Our social media faking us into intimacy, or is that we voted for this? Not with our rigged elections, but with our things, our property, our money. I'm not saying anything new, we all know why we do this. Not because Hunger games books makes us happy, but because we want to be sedated. Because it's painful not to pretend, because we're cowards. Fuck Society".

Paulatinamente, el joven se ve envuelto en fSociety, un grupo de *hackers* liderados por Mr. Robot y que van a intentar atacar a una gran transnacional con la finalidad de terminar con las deudas de toda la población mundial. Un canto a la libertad y a la posibilidad de cambio desde la base que Darlene va a describir como "They're free because of us. Because of what we did in this room. We're finally awake... We're finally alive" (*Mr. Robot*, 110: *Zero Day*)⁶³¹. Parece que el 2015 hace que los *hackers* pasen de ser villanos a héroes.

5.3.6 Alteridad: Una mirada interseccional

Las narraciones analizadas tienden a presentar una sociedad homogénea en base a un arquetipo normativo. Es decir, cortar a los personajes en torno a un patrón similar que se dibuja como angloparlante, estadounidense, cristiano, de raza blanca, heterosexual, sin discapacidades, que cumple los baremos de belleza occidentales y que, además, procede de las llamadas clases medias y ocupa algún tipo de profesión de reconocimiento. Este es un perfil sobre el que se construye al menos uno de los protagonistas centrales de todas las series analizadas -y la mayoría secundarios-. Por ello, en el presente apartado se considera de interés conocer si hay alguna grieta hacia la heterogeneidad a través de una mirada interseccional hacia la etnia/procedencia/raza; religión; la orientación sexual y el género; así como el perfil físico y psicológico de los personajes, con especial atención a la diversidad funcional. Aunque en este análisis entran varios seriales, cabe destacar la gran importancia de *AHS*, *GOT*, *OITNB*, *Orphan Black* y *Sense8* por su tratamiento con los sujetos subalternos.

5.3.6.1 ¿Más allá del WASP? Etnia, raza y procedencia

Aunque el elenco tiende a ser mayoritariamente blanco, es usual encontrarse con algunos individuos de diferente etnia o raza. Dentro de estos, la inclusión de afroamericanos es la más común entre los coprotagonistas⁶³². Es reseñable que son, en su mayoría, personajes

íntimas, ¿o hemos votado por esto? No con nuestras elecciones amañadas, pero sí con nuestras cosas, nuestras propiedades, nuestro dinero. No estoy diciendo nada nuevo, todos sabemos por qué lo hacemos. No porque los libros de los *Juegos del Hambre* nos hagan felices, sino porque queremos estar sedados. Porque es doloroso no fingir, porque somos cobardes. Que jodan a la Sociedad".

⁶³¹ Traducción propia: "Son libres gracias a nosotros. Gracias a lo que hicimos en esta habitación. Por fin estamos despiertos... Por fin estamos vivos".

⁶³² Como David Palmer (*24*); Desiree Dupree (Angela Bassett), Marie Laveau o Queenie (Gabourey Sidibe) (*AHS*); Astrid Farnsworth (Jasika Nicole) o Phillip Broyles (*Fringe*); Zoe Washburne (Gina Torres) (*Firefly*); Clive Babineaux (Malcolm Goodwin) (*iZombie*); Sophia Burset (Laverne Cox), Suzanne Warren (Uzo Aduba) o Tasha 'Taystee' Jefferson (Danielle Brooks) (*OITNB*); Amanita (Freema

estadounidenses sin ninguna diferencia cultural o lingüística reseñable -exceptuando casos como el keniano Capheus (*Sense8*)-. Además, suelen emplearse en el mundo militar o policial -o al otro lado de la ley- actuando en muchas ocasiones como compañero de la figura principal⁶³³. Otras profesiones recurrentes son científicos, mayordomos o políticos⁶³⁴.

En segundo lugar se encuentra la comunidad latina⁶³⁵. De nuevo, el mundo de la seguridad y el de la mafia es el que más se repite, aunque también hay otros menos frecuentes como actores, ciencia, mecánica o prostitución⁶³⁶. Subrayar que, en esta ocasión, la etnia sí se liga con particularidades culturales, lingüísticas o religiosas. En general, en creaciones como *Alias*, *Dexter*, *Falling Skies*, *Firefly*, *Prison Break*, *The Strain*, *TWD* u *OITNB* se pueden destacar cuatro grandes arquetipos: a) el patriarca que ocupa un papel central en la toma de decisiones del hogar -que es usual verlo caer en paternalismos-; b) una mujer madura que se ocupa del espacio privado casi con devoción y de la salvaguarda de usos y costumbres -como la religión-; c) ancianos que son cuidados por sus descendientes, y d) jóvenes en los que recae la acción y el protagonismo. En este sentido, mientras el prototipo masculino recae en un hombre duro y en cierto grado galante, ellas suelen quedar relegadas a los cuidados y/o la sensualidad, ambos usualmente desde la heterosexualidad.

A partir de ahí, su representación variará según el lado en el que se encuentren de la otredad. Del *nosotros* en esa animada Miami donde los hispanos se representan como amigables, juerguistas y religiosos (*Dexter*) al *otros* de ese Juárez inundado por hombres

Agyeman) o Capheus 'Van Damme' (Aml Ameen) (*Sense8*); Lincoln o Thelonious Jaha (Isaiah Washington) (*The 100*), o Michonne, Sasha, T-Dog (IronE Singleton) o Tyreese (Chad Coleman) (*TWD*). Así como dentro del reparto secundario de *Alias*, *Battlestar Galactica*, *Dexter*, *Falling Skies*, *SOA*, *UTD*, *OUAT*, *Orphan Black*, *Prison Break*, *Penny Dreadful*, *Revolution*, *The Following*, *The Strain*, *True Detective* o *Touch*.

⁶³³ El compañero de Sidney en las operaciones de campo: Marcus Dixon (Carl Lumbly) (*Alias*); Anastasia 'Dee' Dualla (Kandye McClure) en *Galatica* (*Battlestar Galactica*); el ex-militar y antagonista de Dexter: el Sargento James Doakes (Erik King) (*Dexter*); el expolicía y soldado de la *2nd Mass* Anthony Welker (Mpho Koaho) (*Falling Skies*); la ex-militar y después contrabandista Zoe Washburne (*Firefly*); el director de la División Fringe Phillip Broyles (Lance Reddick) y la agente el FBI Astrid Farnsworth (*Fringe*); el policía que utiliza la ayuda de los poderes de Liv: Clive Babineaux (*Zombie*); dentro de las guardias de prisiones destacar a Berdie Rogers (Marsha Stephanie Blake) o Eliqua Maxwell (Lolita Foster) en la prisión de Litchfield (*OITNB*); el detective Art Bel compañero de Beth y que ayuda a sus hermanas (*Orphan Black*); el ex militar C-Note (Rockmond Dunbar) (*Prison Break*); Lincoln forma parte del ejército de los terrícolas (*The 100*); los dos policías que interrogan a Martin y a Rust (*True Detective*); durante su hibernación en los capullos, Eva Sinclair es militar (*UTD*); el agente visitante desertor Ryan Nichols (Morris Chestnut) (*V*)... Mientras que, al otro lado de la ley, la antagonista de Sidney, Anna Espinosa (Gina Torres) (*Alias*); el error de C-Note robando un camión que lo lleva a prisión o el capo de Sona Lechero (Robert Wisdom) (*Prison Break*); el psicópata que se obsesiona con Ryan Hardy (*The Following*);...

⁶³⁴ Científicos como Grace Beaumont (Maria Howell) (*Revolution*), Arthur Teller (Danny Glover) (*Touch*) o la antropóloga Eva Sinclair (*UTD*). Mientras que como mayordomos destacan Reggie Fitzwilliam (Roger R. Cross) (*The Strain*), Sembene (Danny Sapani) (*Penny Dreadful*). Y políticos como el candidato demócrata y, más tarde presidente, David Palmer (*24*) o el canciller Thelonious Jaha (*The 100*).

⁶³⁵ Tony Almeida (Carlos Bernard) (*24*); el Capitán William Adama (*Battlestar Galactica*); Gus Fring (*Breaking Bad*); Ángel Batista (David Zayas) o María LaGuerta (Lauren Vélez) (*Dexter*); Inara Serra (Morena Baccarin) (*Firefly*); o Dayanara Díaz (Dascha Polanco), Marisol 'Flaca' Gonzales (Jackie Cruz) o Gloria Mendoza (Selenis Leyva) (*OITNB*); Fernando Sucre (Amaury Nolasco) (*Prison Break*); Lito Rodríguez (Miguel Ángel Silvestre) o Hernando (Alfonso Herrera) (*Sense8*); Raven Reyes (*The 100*); Marco Ruiz (*The Bridge*), y Gus Elizalde (Miguel Gómez) o Nora Martínez (*The Strain*). Así como otras figuras más secundarias como Nadia Santos (Mía Maestro) (*Alias*), Lourdes Delgado (Seychelle Gabriel) (*Falling Skies*), Sergio Balleteros (Mark Ghanimé) (*Helix*); Nora Clayton (*Revolution*); Adriana Pérez (Emily Ríos) (*The Bridge*); Rosita Espinosa (*TWD*); Marcus Álvarez (Emilio Rivera) o Nero Padilla (Jimmy Smits) (*SOA*), o Linda Esquivel (Natalie Martínez) (*UTD*).

⁶³⁶ Dentro del mundo de la seguridad, el comandante Adama (*Battlestar Galactica*), el militar Balleteros (*Helix*) o los detectives o policías de *24*, *Dexter*, *The Bridge* o *UTD*. Respecto al otro lado de la ley se encuentran mafiosos -*Breaking Bad*-, pandilleros -*SOA*- o delincuentes menores como *Prison Break*, *The Strain*. También se pueden encontrar un actor (*Sense8*), una científica (*The Strain*), una estudiante de medicina (*Falling Skies*), una geisha (*Firefly*) o una mecánica (*The 100*).

agresivos, corruptos, machistas y viriles (*Breaking Bad*, *The Bridge*). En resumen, como explica José Carrión (2011: 26):

"La representación de los personajes latinos en las teleficciones estadounidenses se polariza entre la violencia (a menudo extrema) y la ambición (nunca implacable), con una gradación de matices que tiene que ver con la defensa a ultranza de la familia y con las pasiones y el instinto. Permanecen en un mundo radicalmente separado del blanco anglosajón".

Por último, hay otras comunidades que tienen cabida en mucha menor medida como asiáticos - orientales⁶³⁷ o de Asia Meridional, especialmente la India⁶³⁸-, así como cierta representación judía o de nativos americanos. Una tendencia que se liga a la realidad de este país, pues los EE.UU. son uno de los territorios que acogen una mayor diversidad cultural y étnica en su interior. Pese a que su pasada población amerindia fue fuertemente mermada tras la colonización europea -hoy en día los nativos americanos apenas llegan a los 2,7 millones, mayoritariamente en condiciones de exclusión-, la llegada de la inmigración va a ser uno de los principales motores de la potencia. Así, del primer *boom* de los grupos étnicos de italianos o los irlandeses se da paso a otros colectivos como los asiáticos -desde China, Japón, Vietnam y también la India- y los hispanos -especialmente México, pero también Centro y Suramérica, así como el Caribe-. Algo que se hace especialmente visible durante la última época pues, baste de ejemplo, durante el año 2012 los nacidos no-blancos superaron a los blancos por primera vez en la historia de este país. Unas minorías que, por cierto, soportan los trabajos de clase más baja y que más tienden a la inestabilidad (McKay, 2013).

Mención aparte para la comunidad descendiente o procedente de los países del Oriente Medio u Oriente Próximo. Ya se ha hablado de Nadia y Sayid en *Perdidos* pero hay otros personajes que destacan, especialmente dentro de las producciones de contenido anti-terrorista. Dentro de estas, *24* y *Homeland* son de especial interés por colocar a este colectivo en el centro de la otredad, especialmente como terroristas. De este modo, aunque también hay cabida para papeles aliados, es usual verlos caer en ciertas dosis de discriminación. Baste de ejemplo el caso de Fara Sherazi (Nazanin Boniadi). Con ascendencia persa, la joven trabaja como analista de la CIA, a donde acude usualmente a trabajar con el velo. Sin embargo, tras el ataque a los cuarteles generales en Langley, Saul, el

⁶³⁷ Además de Dogen, Jin, Sun o Miles de *Perdidos*, se encuentran otros personajes del Extremo Oriente o Sureste Asiático como el vietnamita Dai (Peter Shinkoda) (*Falling Skies*), el japonés Hiroshi Hatake (*Helix*), la china Mulan (Jamie Chung) (*OUAT*) o la coreana Sun Bak (Bae Doona) (*Sense8*). Aunque también hay que sumar otros estadounidenses pero de ascendencia asiática como Number Eight (*Battlestar Galactica*), Vincent Masuka (C.S. Lee) (*Dexter*), Brook Soso (*OTNB*), Monty Green (Christopher Larkin) (*The 100*) o Glenn Rhee (*TWD*).

⁶³⁸ Como Jonas Maliki o Kala Dandekar (*Sense8*). O con ascendencia como Tory Foster (Rekha Shanti Sharma) (*Battlestar Galactica*) Ravi Chakrabarti (*iZombie*).

nuevo jefe de la Agencia, considera justificado llamarle la atención por su uso: "You wearing that thing on your head is one big 'fuck you' to the people who would have been your co-workers... Except they perished in a blast right out there" (*Homeland*, 302: *Uh...Oh...Aw...*)⁶³⁹. Este dibujo de la fe musulmana no queda aquí. Nicholas Brody se convierte al islam durante su cautiverio. Este cambio va a ser uno de los principales motores de la sospecha de su otredad en un juego que sirve para mostrar los recelos que levanta la misma en la sociedad estadounidense (Aguado Peláez, 2013, 2014b, 2015a).

Aún así, hay producciones que se escapan de esta representación. Por ejemplo, desde el otro extremo ideológico, *Mr. Robot* introduce en el reparto secundario a Trenton (Sunita Mani), una joven *backer* hija de dos migrantes de Irán que lleva velo y a la que se le puede ver rezar en alguna escena a lo largo de la trama con naturalidad.

Respecto a estas referencias religiosas, subrayar que son mayoritariamente sobre el cristianismo. Así, se introducen personajes pertenecientes a la iglesia como monjas -Mary Eunice o Judith Martin (*AHS*)- o sacerdotes -Derrial Book (Ron Glass) (*Firefly*), Gabriel Stokes (Seth Gilliam) (*TWD*), Lester Coggins (Ned Bellamy) (*UTD*), o Jack (V)-; así como individuos declarando abiertamente su fe o rezando -como Jack Bauer (24), Eva Green (*Penny Dreadful*) o a Hershel Green (*TWD*)-. Además, también es usual utilizar la cristiandad como trasfondo cultural, social y político, más típico en discursos sobre el grupo o la nación. O, incluso, para conformar el universo místico de la serie⁶⁴⁰.

En este campo, también hay que hacer referencia a otras religiones de importancia entre las que destaca el judaísmo con figuras como Saul (*Homeland*); Gemma Teller o Bobby Munson (Mark Boone Junior) (*SOA*); Abraham Setrakian (*The Strain*); Avram Hadar (Bodhi Elfman) (*Touch*) o la conversa Black Cindy (Adrienne C. Moore) (*OITNB*). Así como alguna alusión al budismo -Inara Serra (*Firefly*)-; al hinduismo -Kala Dandekar (Tina Desai) es fiel a Ganesha (*Sense8*)-, o a la fe musulmana -las citadas, Fara Sherazi, Nicholas Brody (*Homeland*) y Trenton (*Mr. Robot*)-. También otras más minoritarias como los *amish* -Leanne Taylor (Emma Myles) (*OITNB*)-.

De esta forma, la ficción tiende a recoger la multiculturalidad del sistema americano, aunque no sin reticencias. La infra-representación y el limitado número de personajes principales de otras etnias o razas sigue poniendo sobre la mesa el domino dentro de la industria cultural del colectivo WASP -*White Anglo-Saxon Protestan*- que es, por otro lado, un

⁶³⁹ Traducción propia: "Llevar eso en la cabeza es un gran "que os jodan" a las personas que habrían sido tus compañeros de trabajo... si no fuera que perecieron en la explosión ahí al lado".

⁶⁴⁰ De hecho, son varias las que utilizan el cuadro de la última cena de Leonardo da Vinci como cartel promocional para jugar con el quién es quién de los personajes. Lo hizo en su día *Los Soprano*, y también *Perdidos* y *Battlestar Galactica*.

sector altamente atractivo para los publicistas. Pues, no hay que olvidar, que en líneas generales son el grupo mejor posicionado socialmente y, con ello, con mayor capacidad de consumo. Además, cuando se rompe la barrera de la homogeneidad, es usual que se caiga en estereotipos instrumentalizados como parte de la construcción del *otro*.

La apuesta por un elenco interracial: OITNB

Dentro de este apartado es necesario detenerse en *OITNB*. La historia llevada a la pantalla por Jenji Kohan narra las vivencias de un grupo de mujeres en la prisión federal de Litchfield, en Nueva York. Para ello, la historia parte de Piper Chapman, una atractiva joven de 32 años cuyo perfil baila entre WASP y *Yuppie*⁶⁴¹. Es decir, como define la propia Kohan la protagonista actúa como caballo de Troya para introducir numerosos personajes que van a detonar la normatividad a través de una visión multicultural y multiétnica, pero también desde un punto de vista interseccional en torno al eje de género, la edad y las condiciones físicas y psicológicas de cada personaje (Aguado Peláez y Martínez García, 2015d). Como explica Toni de la Torre (2015: 134)

"Porque Piper es el espectador, y los canales siempre buscan una protagonista que tenga elementos en común con la audiencia para facilitar al máximo posible el proceso de identificación que hace que te pongas en la piel de un protagonista y su circunstancia personal. Que la conviertan en alguien cercano, en un yo posible en el que instalarse".

No obstante, el pilar de la organización de las reclusas gira en torno al clivaje etnia-raza⁶⁴², salvo excepciones. Así, las principales familias son:

- **THE SUBURBS:** Conformado por el clan de etnia blanco, bien sean estadounidenses, estadounidenses con ascendencia europea -italiana- o europeas. Como Carroe 'Big Boo' Black (Lea DeLaria), Chapman, Morello, Nicky Nichols (Natasha Lyonne), Norma, Red, Vause...
- **THE GHETTO:** Configurado por el clan afroamericano. Como Black Cindy, Crazy Eyes, Poussey Washington (Samira Wiley), Taystee, Vee, Walton... Y como última inclusión, la estadounidense con ascendencia asiática Brook Soso (Kimiko Glenn).
- **SPANISH HARLEM:** Formado por el clan hispano. Como Aleyda, Blanca, Daya, Flaca, Gloria, María, Maritza...
- **OTROS:** También hay otros grupos, como por ejemplo el que conforman las mujeres de mayor edad, excluidas del resto de la prisión -al menos en la primera temporada-. Y otras que van por libre como Sophia Burset, la peluquera de la prisión que es afroamericana y transgénero.

⁶⁴¹ GLOSARIO: YUPPIE: *Young Urban Professional* o Joven Profesional Urbano. Término acuñado en los EE.UU. durante la década de los '80 para referirse a una persona entre 20 y 45 años, de clase media o media-alta, con estudios universitarios y que desempeña una profesión de cierto status y bien remunerada.

⁶⁴² Es importante destacar que en esta trama la raza parece tener más importancia incluso que la etnia. Por ejemplo, la llamada Crazy Eyes es una mujer afroamericana que es adoptada por una familia blanca de clase media-alta y que se va a rodear siempre de este sector, no estando realmente nunca totalmente integrada. En lo que va de emisión de serie -tercera temporada- se desconoce las causas, pero Suzanne está dentro del clan afroamericano, pese a que culturalmente estaría más ligada al grupo blanco.

A lo largo de la trama, se va profundizando en las historias de cada una de ellas, mostrando los claroscuros de su llegada a prisión. Aunque los personajes son complejos, en ocasiones se cae en ciertos estereotipos. Por ejemplo, las blancas acogen al mayor número de homosexuales y bisexuales y están más ligadas a la drogadicción. Mientras que las afroamericanas se dibujan desde la juventud y la lozanía y se vinculan a las clases bajas. Aunque el caso más llamativo es el de la comunidad hispana que cae en el misticismo religioso, la heterosexualidad y, sobre todo, la maternidad. De hecho, muchas de ellas son madres, incluso dos de ellas dan a luz en la cárcel. No obstante, es una apuesta por la visibilización de las mujeres y su heterogeneidad, transformando muchos de los patrones tradicionales (Aguado Peláez y Martínez García, 2015d).

Una visión diferente de la mundialización: *Sense8* y *Touch*

También es necesario detenerse en otras dos producciones que apuestan por mostrar un perfil positivo de la mundialización. En primer lugar, *Touch*⁶⁴³ parte de los propios atentados del 11 de Septiembre no para infundir una historia de desconfianza y miedo sino para mostrar problemas cotidianos que deben enfrentarse personas de todo el globo -desamor, enfermedad, guerra, muerte, soledad, pobreza, racismo, terrorismo...-. Todo ello mientras se cambia el transcurrir de los acontecimientos mediante simples acciones.

Por otro lado, *Sense8* narra cómo ocho jóvenes descubren que están interconectados entre sí, con la capacidad de intercambiar habilidades y sensaciones⁶⁴⁴. A lo largo de la trama, se van a mostrar diferentes aspectos culturales de los territorios elegidos desde una visión amable, positiva y lejos de estereotipos, aunque sin olvidar problemáticas de cada uno de ellos a nivel estructural⁶⁴⁵. Así, todos ellos se sorprenden al conocer las diferentes realidades -cultura, paisaje, relaciones...- de un país y otro.

⁶⁴³ *Touch* cuenta la historia de Martin Bohm, un periodista cuya vida cambia cuando pierde a su esposa durante los ataques de Nueva York. Desde entonces, debe hacerse cargo de Jake, su hijo de once años que padece autismo y que no parece comunicarse con nadie. Sin embargo, no tarda en descubrir que el niño lo hace mediante secuencias numéricas que guían a Martin por una cadena de acontecimientos que se desarrollan a nivel mundial. Así, partiendo de los EE.UU., el espectador visita un sinfín de países interconectados que van desde Argentina, Brasil, India, Israel, Irak, Italia, Japón, Rusia, Sudáfrica... Cabe señalar que la segunda temporada va a cambiar el modelo establecido por uno mucho más ligado a la teoría de la conspiración, perdiendo en gran parte la cadena de favores sobre la que se construye la primera entrega.

⁶⁴⁴ Estos *sensates* van a proceder de diferentes puntos del planeta como son: Alemania -Wolfgang Bogdanow-, Corea del Sur -Sun Bak-, Islandia -Riley Blue-, los EE.UU. -Nomi Marks y Will Gorski (Brian J. Smith)-, la India -Kala Dandekar-, Kenia -Capheus- y México -Lito Rodríguez-.

⁶⁴⁵ Para ilustrar, desde Alemania se pone en relieve el maltrato infantil y la existencia de bandas locales. Por su parte, Corea del Sur muestra el peso de una tradición que condena a las mujeres a estar sometidas a los varones, por válidas que sean. Los EE.UU. se eligen para narrar la problemática de guetos donde se entremezcla la clase, la raza y la violencia. Así como las duras experiencias de Nomi en el colegio o su propia familia por las presiones de género. Además, desde la India se muestran los problemas derivados de la colonización cultural, económica y social y de sus resistencias; o de los ecos de antiguas tradiciones como el matrimonio de conveniencia. También Inglaterra e Islandia están bajo el juego con las drogas como necesidad de evasión de un ritmo de vida que oprime. Por otra parte, en Kenia Capheus debe conseguir la medicación del Sida para su madre, enfrentándose a unas mafias locales que controlan los fármacos. Mientras que México manifiesta la presión de una sociedad que valora la hiper-virilidad acorralando cualquier otra sensibilidad, especialmente la homosexualidad.

5.3.6.2. ¿Más allá del cristianismo?: Entre espiritualismo y ateísmo

¿Necesidad de Dios...?

Ya se han recogido algunas alusiones a las religiones en las teleseries analizadas pero las más importantes están ligadas a un campo más espiritual al introducir el debate entre ciencia y fe. Cabe recordar la lucha entre Jack y Locke de *Perdidos*, pero no va a ser la única. Uno de los casos más llamativos es el de *Battlestar Galactica* que no tarda en dejar ver la influencia religiosa de su creador, Glen A. Larson -miembro de la Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días-. Con el dogma en el corazón de la narración, se relata cómo los humanos de las Doce Colonias buscan la Tierra como última esperanza de supervivencia tras el holocausto *cylon*, mientras la civilización cibernética hace lo propio por designio divino. Pues la inteligencia artificial no sólo desarrolla autoconsciencia sino también una religión monoteísta, llegando casi a exterminar a la raza humana como una cruzada mística. Personajes que no dudan en aleccionar y que dejan constantes alusiones a su credo dentro de la trama. Baste de ejemplo, la conversación entre la miliciana de Galactica y uno de los *cylon* (*Battlestar Galactica*, 108: *Flesh and Bone*)⁶⁴⁶:

- **STARBUCK (S):** [...] You're a machine.
- **LEOBEN, NUMBER TWO (Nº2):** I am more than you could ever imagine. I am God.
- **S:** I'm sorry, you're God? Wow... nice to meet ya. That's good, that's good. We'll give you a couple of minutes for that.
- **Nº2:** It's funny, isn't it? We're all God, Starbuck, all of us. I see the love that binds all living things together.
- **S:** Love? You don't even know what the word means.
- **Nº2:** I know that God loved you more than all other living creatures and you repaid his divine love with sin, with hate, corruption, evil. So then He decided to create the *Cylons*.
- **S:** The gods had nothing to do with it. We created you... Us. It was a stupid, *frak*ed-up decision, and we have paid for it. You slaughtered my entire civilization. That is sin. That is evil. And you are evil.
- **Nº2:** Am I? I see the truths that float past you in the stream.

Unas reflexiones sobre la fe que tienen otras producciones como acontece en *Dexter*, donde, pese a que el protagonista se declara ateo -con continuas alusiones a ello mediante la voz en *off*⁶⁴⁷-, también participa en la curiosidad sobre el dogma. Algo que sucede

⁶⁴⁶ Traducción propia: -**STARBUCK (S):** [...] Eres una máquina. -**LEOBEN, NUMBER TWO (Nº2):** Soy más de lo que podrías imaginar. Soy Dios. -**S:** Perdona, ¿eres Dios? ¡Guau! Encantada de conocerte. Bien, bien. Te daremos un par de minutos por ello. -**Nº2:** Es divertido, ¿no? Todos somos Dios, Starbuck, todos nosotros. Veo el amor que une a todos los seres vivos entre sí. -**S:** ¿Amor? Ni siquiera sabes lo que significa. -**Nº2:** Sé que Dios os quiso más que al resto de seres vivos y vosotros le pagasteis con pecado, con odio, corrupción, maldad. Así que Él decidió crear los *Cylons*. -**S:** Dios no tiene nada que ver. Nosotros os creamos... nosotros. Fue algo estúpido, una cagada, y tenemos que pagar por ello. Masacrateis a toda mi civilización. Eso es pecado. Eso es maldad. Y tú eres maligno. -**Nº2:** ¿Lo soy? Veo las verdades que flotan más allá de ti en la corriente.

⁶⁴⁷ Por poner algún ejemplo, en palabras del protagonista: 1) "When something beyond reason happens, it turns skeptics into believers. Believers in a higher power. If you believe that God makes miracles you have to wonder if Satan has a few up his sleeve. But when you don't believe in anything, who do you thank at a time like this?". Traducción propia: "Cuando algo sucede más allá de la razón, convierte a escépticos en creyentes. Creyentes en un poder superior. Si crees que Dios hace milagros tienes que preguntarte si Satán tiene unos cuantos en la manga. Pero cuando no crees en nada, ¿a quién le agradeces un momento como este? (*Dexter*, 212: *The British Invasion*). 2) "There were so many lessons in the vaunted code of Harry. Twisted commandments handed down from the only God I ever worshipped. One through ten... Don't get caught, that I got covered. But killing someone without knowing if he's guilty... I'd love some help on this one...but my God is dead now". Traducción propia: "Había tantas lecciones en el ensalzado código de Harry. Mandamientos enrevesados del único Dios que he adorado. El primero de diez... No te dejes atrapar, que lo tengo cubierto. Pero

especialmente durante la sexta entrega cuando, pese a sus reticencias, se acerca a la religión como una solución para evitar que su hijo se convierta en un psicópata como su padre (*Dexter*, 601: *Those Kinds of Things*)⁶⁴⁸:

- **ANGEL (A)**: Did you take Harrison for his preschool interview? [...] Auri really liked it there.
- **DEXTER (D)**: She didn't find it scary? The statues, and the... You know.
- **A**: The crucifix. That's a very powerful image of the sacrifice that was made for us. All kids have to learn those kind of things.
- **D**: [Those kinds of things...]⁶⁴⁹ Sorry, but why? I only ask, because I wasn't brought up with much church experience.
- **A**: No, that's OK. These are good questions. It's the catechism.
- **D**: And they need to learn that, because...
- **A**: God has put a desire for himself in every person.
- **D**: Look, I know this is a little basic, but how do we even know there is a God? You know, just so I can explain it to Harrison.
- **A**: Oh, well... Well, there is a God, because in... In every one of us there is a moral sense of goodness. But honestly, when you really get down to it, it's all about faith. It's something you feel, not something you can explain. This is very hard to put into words.
- **D**: [Because it makes no sense...] Thanks, Angel, you've really made it all much more clear.

Conversaciones que vuelven a ese debate ciencia contra fe como las mantenidas, de nuevo, entre Dexter y su hermana sobre la necesidad de creer en algo (*Dexter*); la hiperdotada River Tam o el descreído Malcolm Reynolds contra el sacerdote Book (*Firefly*); una Vanessa Ives dudando sobre su propia fe mientras lucha contra el diablo (*Penny Dreadful*); la de Aaron Pittman con la evolucionada nanotecnología (*Revolution*); Gemma Teller hablando con un sacerdote sobre la posibilidad de encontrar el perdón de sus actos (*SOA*); las vacilación de Sophia frente a la creencia de -Sister- Jane Ingalls (Beth Fowler) (*OITNB*); el ateísmo de Ryan Hardy ante la sorpresa y casi el desagrado de Claire Mathews (Natalie Zea) (*The Following*); el nihilismo de Rust opuesto al tradicionalismo de Martin (*True Detective*); Big Jim contra Julia Shumway sobre el carácter protector de la *Cúpula* (*UTD*), o el sacerdote Jack rebelándose ante unos feligreses que veneran más a los recién llegados extraterrestres que a su antiguo dios como si fuera el becerro de oro (*V*). Unas dudas que llegan incluso al ateo científico Walter Bishop que pide el ya famoso tulipán blanco como símbolo de perdón

matando a alguien sin saber si es culpable... me gustaría tener algo de ayuda con esto... pero mi Dios está muerto" (*Dexter*, 201: *Our Father*). 3) "Yeah, you put your faith in God, I put my faith in science". Traducción propia: "Sí, tú pones tu fe en Dios, yo la pongo en la ciencia" (*Dexter*, 604: *A Horse of a Different Color*).

⁶⁴⁸ Traducción propia: -**ANGEL (A)**: ¿Llevaste a Harrison a la entrevista del colegio? [...] A Auri le encantaba. -**DEXTER (D)**: ¿No le daba miedo? Las estatuas, y el... ya sabes. -**A**: El crucifijo. Es una imagen muy poderosa del sacrificio hecho por nosotros. Todos los niños tienen que aprender ese tipo de cosas. -**D**: [Ese tipo de cosas] Lo siento, pero ¿por qué? Sólo pregunto porque no crecí en un ambiente religioso. -**A**: No, está bien. Son preguntas interesantes. Es el catecismo. -**D**: Y lo tienen que aprender porque... -**A**: Dios ha puesto un deseo suyo en cada persona. -**D**: Mira, sé que es un poco básico, pero ¿cómo sabemos si existe Dios? Ya sabes, es para explicárselo a Harrison. -**A**: Oh, bueno... Bien, Dios existe, porque en... en cada uno de nosotros hay un sentido moral de la bondad. Pero, honestamente, todo se reduce a la fe. Es algo que sientes no algo que puedas explicar. Es muy difícil explicarlo con palabras. -**D**: [Porque no tiene sentido] Gracias, Angel, me ha quedado todo más claro.

⁶⁴⁹ Voz en off.

como se puede ver en esta conversación con Alistair Peck (Peter Weller) (*Fringe*, 218 *White Tulip*)⁶⁵⁰:

- **ALISTAIR:** Walter, God is science. God is polio and flu vaccines and MRI machines, and artificial hearts. If you are a man of science, then that's the only faith we need.
- **WALTER:** I, too, attempted the unimaginable, and I succeeded. I crossed into another universe, and took a son that wasn't mine. And since then, not a day has passed without me feeling the burden of that act. I'm going to tell you something that I have never told another soul. Until I took my son from the other side, I had never believed in God. But it occurred to me... that my actions had betrayed Him and that everything that had happened to me since was God punishing me. So now I'm looking for a sign of forgiveness. I've asked God for a sign of forgiveness. A specific one: a white tulip.

¿... o de su ausencia?

Sin embargo, hay otras narraciones que cuestionan el papel de la religión -o de los religiosos- colocando en el centro de la trama a fanáticos que justifican sus actos en base a sus propios objetivos. Ya se ha hablado de *Dexter*, pero es también interesante destacar su enfrentamiento con un asesino en serie que lleva a cabo su labor en nombre del dios cristiano (*Dexter*, 612: *This is the Way the World Ends*)⁶⁵¹:

- **TRAVIS (T):** But I was chosen! I was chosen to bring about the new world.
- **DEXTER (D):** Chosen to kill innocent people? [...] How could you believe in that?
- **T:** Because I walk the path of the righteous.
- **D:** I've known people who believed in God. They would never use their faith as a convenient excuse to kill 10 people. You used God. It's not the other way around.
- **T:** You... You are a shining example of how putrid man has become. [...] You're going to burn in hell.
- **D:** No, I think I belong right here. Because maybe there is a place for me in this world, just as I am. Light cannot exist without darkness. Each has its purpose. And if there is a purpose to my darkness, maybe it's to bring some...balance to this world. Because, let's face it, the world is going to be a better place without you.
- **T:** The world is going to end. And when it does, I will be by God's side. [...] You're mocking me.
- **D:** No, I almost envy you. It must be nice to be so certain.
- **T:** You're wrong about everything because you don't believe in God, but I have faith. I trust in God's plan.
- **D:** Really? Then it must be God's plan that you're on my table. Do you think it's God's will that I'm about to kill you? God has nothing to do with this! You are wrapped in plastic because I want to kill you.
- **T:** No one is innocent. This is not how it's supposed to be!

⁶⁵⁰ Traducción propia: **-ALISTAIR:** Walter, Dios es ciencia. Dios son las vacunas para la polio y la gripe, las máquinas de resonancia magnética y los corazones artificiales. Si eres un hombre de ciencia, entonces eso es la única fe que necesitamos. **-WALTER:** Pretendí lo imaginable y tuve éxito. Crucé a otro universo y me llevé a un hijo que no era mío. Y, desde entonces, no pasa un sólo día sin que me arrepienta de ello. Hasta que tomé a mi hijo del otro lado, nunca había creído en Dios. Pero me dio por pensar... que mis acciones lo habían traicionado y que todo lo que me ha ocurrido desde entonces era Dios castigándome. Así que ahora busco una señal de perdón. Le he pedido a Dios una señal de perdón. Una muy específica: un tulipán blanco.

⁶⁵¹ Traducción propia: **-TRAVIS (T):** ¡Pero fui elegido! ¡Fui elegido para traer un nuevo mundo! **-DEXTER (D):** ¿Elegido para matar a gente inocente? [...] ¿Cómo puedes creer eso? **-T:** Porque sigo la senda de los justos. **-D:** He conocido a gente que cree en Dios. Nunca utilizarían su fe como excusa para asesinar a diez personas. Tú utilizas a Dios. No al revés. **-T:** Tú... Tú eres un claro ejemplo de lo podrido que está el hombre [...] Arderás en el infierno. **-D:** No, creo que pertenezco a este lugar. Porque tal vez haya un lugar para mí en este mundo, tal y como soy. La luz no puede existir sin oscuridad. Cada uno tiene su propósito. Y si hay un propósito para mi oscuridad, tal vez traiga algo de equilibrio a este mundo. Porque, afrontémoslo, el mundo va a ser un lugar mejor sin ti. **-T:** El mundo se va a acabar. Y, cuando lo haga, yo estaré al lado de Dios [...] Te estás burlando de mí. **-D:** No, casi te envidio. Debe ser agradable tener tanta certeza. **-T:** Estas equivocado en todo porque no crees en Dios, pero yo tengo fe. Yo creo en el plan de Dios. **-D:** ¿En serio? Entonces puede que el plan de Dios sea que tú estés en mi mesa. ¿Piensas que es la voluntad de Dios que acabe contigo? ¿Dios no tiene nada que ver con esto! Estás envuelto en plástico porque yo quiero matarte. **-T:** Nadie es inocente. ¡Esto no debería de haber sido así! **-D:** Tal vez es exactamente como tenía que ser. Tal vez todo es exactamente como debe ser.

- D: Maybe this is exactly how it's supposed to be. Maybe everything is exactly as it should be.

En general, es usual colocar a personajes fanáticos e intransigentes normalmente dibujados desde lo esperpéntico que justifican sus actos en torno a su fe y que van a actuar como antagonistas o villanos en algún momento de la trama, encontrando reticencias con el resto del grupo. Es el caso de Travis en *Dexter*, pero también de la autoritaria y retorcida monja Jude (*AHS: Asylum*), la abusadora vecina de las brujas de *Coven* (*AHS*)⁶⁵²; la milagrosa Pennsatucky (*OITNB*); el cobarde cura Gabriel Stokes (*TWD*)⁶⁵³, o el demente profeta del fin del mundo Lester Coggins (*UTD*). Todos ellos capaces de asesinar o torturar bajo el mandato divino.

En este sentido, también es interesante señalar *GOT*, la fantasía medieval creada por George R.R. Martin, desarrolla todo un universo religioso⁶⁵⁴. Aunque son ficticias, la Fe de los Siete revela ciertos paralelismos con la cristiana -organización jerárquica y patriarcal, la Trinidad en forma de Siete Dioses-. Algo que se enfatiza con la llegada de *The Sparrows* -los gorriones-: un sector radical que consigue el favor de la corte y que, a partir de ahí, actúa impune y violentamente contra lo que consideran pecaminoso, que el propio autor reconoce inspirado en la Iglesia Católica Medieval⁶⁵⁵. El fanatismo que mueve a estos creyentes se dibuja como aleatorio y sin sentido. Un esquema que se repite con Melisandre (Carice van Houten), sacerdotisa del Dios de la Luz, capaz de quemar a una niña por alimentar sus visiones y sus profecías.

En esta línea de desafección, existen también ciertos personajes que abanderan el ateísmo. Pese a que, en general, están ligados a cuatro grandes estereotipos: a) genios asociales⁶⁵⁶; b) personajes desencantados, normalmente *hardboiled*, -Walter White (*Breaking Bad*), Malcolm Reynolds (*Firefly*), Ryan Hardy (*The Following*), Rust Cohle (*True Detective*)-; c) psicópatas -Dexter Morgan (*Dexter*), Joe Carroll (James Purefoy) (*The Following*)-; y d) vividores que no se declaran abiertamente ateos pero sí se desvinculan de la fe debido a la elección de una vida de placeres, como es el caso de Tyrion Lannister (*GOT*).

⁶⁵² Esta última producción es de especial interés al dibujar siempre la religión al límite. Bien sea mediante un psiquiátrico regentado por la Iglesia Católica capaz de encerrar y torturar a personas por contar con sexualidades no normativas. Un dibujo que se complementa con un médico nazi o una monja modosa que termina albergando al diablo. Bien sea por medio de un aquelarre de brujas que van a estar más ligadas al otro lado del tablero espiritual.

⁶⁵³ Sería el menos radical, aunque no asesina directamente deja morir a los suyos por salvarse a sí mismo y luego va a denunciar a los supervivientes principales.

⁶⁵⁴ Que va desde la mayoritaria Fe de los Siete; a el culto a los Antiguos Dioses de los norteños; los que adoran al Dios Ahogado de las Islas del Hierro, o al Dios Rojo -o de la Luz- R'hllor, o el Dios de Muchos Rostros de Braavos.

⁶⁵⁵ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Hibberd, 2015b.

⁶⁵⁶ Un perfil que rebasa el presente estudio con personajes tan conocidos como Gregory House (Hugh Laurie) (*House*), Temperance Brennan (*Bones*), Patrick Jane (*El Mentalista*), Sheldon Cooper (*The Big Bang Theory*).

En suma, son hombres al límite -bien sea por su propia condición o por sus experiencias- que, pese a dejar frases memorables sobre el ateísmo o el laicismo, siempre van a estar marcados por la excepcionalidad. Baste de ejemplo el nihilismo de Rust que se atreve con afirmaciones como: "Certain linguistic anthropologists think that religion is a language virus that rewrites pathways in the brain, dulls critical thinking" (*True Detective*, 103: *The Locked Room*)⁶⁵⁷. Aunque su compañero y también antagonista va a equilibrar la balanza de la fe (*True Detective*, 103: *The Locked Room*)⁶⁵⁸:

- **MARTY (M)**: I mean, can you imagine if people didn't believe, what things they'd get up to?
- **RUST (R)**: Exact same thing they do now. Just out in the open.
- **M**: Bullshit. It'd be a fucking freak show of murder and debauchery and you know it.
- **R**: If the only thing keeping a person decent is the expectation of divine reward, then brother that person is a piece of shit; and I'd like to get as many of them out in the open as possible.
- **M**: Well, I guess your judgment is infallible, piece-of-shit-wise. You think that notebook is a stone tablet?
- **R**: What's it say about life, hmm? You gotta get together, tell yourself stories that violate every law of the universe just to get through the goddamn day. Nah. What's that say about your reality, Marty?

Una cruzada especial en favor del ateísmo llega desde *OITNB*, que incluso dedica un capítulo especial a la conflictiva relación con la religión por parte de las presas (*OITNB*, 313: *Trust No Bitch*). En este sentido, cabe citar una de los discursos más significativos de la protagonista Piper Chapman (*OITNB*, 112: *Fool Me Once*)⁶⁵⁹:

"I believe in science. I believe in evolution. I believe in Nate Silver and Neil deGrasse Tyson, and Christopher Hitchens. Although I do admit he could be a kind of an asshole. I cannot get behind some supreme being who weighs in on the Tony Awards while a million people get whacked with machetes. I don't believe a billion Indians are going to hell. I don't think we get cancer to learn life lessons, and I don't believe that people die young because God needs another angel. I think it's just bullshit, and on some level, I think we all know that, I mean, don't you?... Look I understand that religion makes it easier to deal with all of the random shitty things that happen to us. And I wish I could get on that ride, I'm sure I would be happier. But I can't... Feeling aren't enough. I need it to be real".

En definitiva, la religión está muy presente en las series norteamericanas pero no es de extrañar. Los EE.UU. se construyen desde el siguiente dogma: "Ser americano es un

⁶⁵⁷ En la versión en castellano: "Ciertos antropólogos del lenguaje creen que la religión es un virus del lenguaje, que reescribe conexiones cerebrales, que anula el pensamiento crítico".

⁶⁵⁸ En la versión en castellano: -**MARTY (M)**: Oye te imaginas si la gente no creyera ¿la clase de cosas que haría? -**RUST (R)**: Haría las mismas que ahora ahí afuera, en el campo. -**M**: Eso son chorradas. Sería una puta bacanal de asesinatos y libertinaje. Y lo sabes. -**R**: Si lo único que hace que alguien sea decente es la esperanza de la recompensa divina, hermano, esa persona es una buena mierda. Y me gustaría exponérselo a esta gente lo antes posible. -**M**: Ya veo que tu juicio es infalible, cacho listillo. Tú ¿te crees que ese cuaderno son las tablas de la ley? -**R**: ¿Que dice sobre la vida, eh? Tienes que congregarte y contarte historias que conculcan todas las leyes del universo sólo para llegar al final del día. ¿Qué dice eso sobre tu realidad, Marty?

⁶⁵⁹ En la versión en castellano: "[...] Creo en la ciencia, en la evolución. Creo en Nate Silver y Neil deGrasse Tyson y Christopher Hitchens. Aunque admito que puede llegar a ser algo imbécil. No puedo seguir a un ser supremo que influye en los Premios Tony mientras millones de personas son mueren en guerras. No creo que varios millones de hindúes vayan a ir al infierno. No creo que el cáncer sea una lección de vida. Y tampoco que hay quien muera joven porque Dios necesite otro ángel. Creo que es todo mentira y creo que todos lo sabemos, ¿vosotras no? [...] Mira, entiendo que la religión hace más fácil soportar todas las cosas chungas que nos pasan porque sí. Y ojalá yo pudiera subirme a ese carro. sería más feliz. Pero no puedo... los sentimientos no me bastan. Y necesito que sea real".

"estado mental" en el que incluía la fe en Dios y sus leyes, la disposición para el sacrificio y el afán de logro, el respeto al individuo y la esperanza en la misión redentora de América". Así describe Vicente Verdú (1996: 32) el calado de la fe en este país, algo que achaca a que la Revolución americana se yergue en base a la alianza entre las colonias presbiterianas y las congregacioncitas que superan la lealtad a Inglaterra -frente a la francesa en el laicismo-. "A diferencia de lo que sucede en el Viejo Continente, la religión no se ha considerado en Estados Unidos como una fuerza retardataria sino como un importante factor de progreso" (1996: 34). Sea como fuere, y con el paso de los años, ha ido albergando una gran amalgama de creencias y cultos. En otras palabras, la diversidad estadounidense acepta cualquier tipo de dogma, mientras este no sea el de descreído que se asocia con personajes en los márgenes de la moralidad.

En general, el cristianismo se inserta en el corazón del sistema con referencias explícitas a su dios y muy ligado a expresiones patrióticas que ensalzan la libertad y grandeza ofrecida por esta religión, como puede verse continuamente en los discursos vinculados al Post 11S. No obstante, esto no se traduce en un crecimiento de la influencia religiosa en la realidad social⁶⁶⁰ sino, como explica Stacy Takacs (2012: 35), denota una función de patriotismo unificador tras los atentados: "References to religión, religious belief, and religious iconography sanctified this vision of nacional unity and expanded the connotations of "American innocence" in ways that World serve the Bush administration's future policy decisions". Por ello, la fe se dibuja como algo natural y necesario para las personas que tan sólo es abandonada por personajes que están alejados de la empatía y de la humanidad. Únicamente, las series más transgresoras y con capacidad crítica introducen personajes ateos desde la normalidad como un devenir intelectual.

5.3.6.3.¿ Más allá de la heteronormatividad? El colectivo LGBTI

Es importante apuntar que una de las conclusiones durante el análisis de *Perdidos* o *Breaking Bad* era una invisibilidad total del colectivo LGBTI en estas producciones. Sin embargo, se puede apreciar una tendencia en los nuevos dramas a romper con la heteronormatividad dominante⁶⁶¹. No es algo nuevo. Ya en el año 2001, la siempre atrevida HBO introduce una

⁶⁶⁰ "This accepted, the Christian right has asserted itself in national politics over the past 20 years as the Supreme Court and Congress have increasingly set national (and other liberal) standards on such issues as abortion, religious prayers in schools, gay rights and women's rights in employment. It would be wrong, however, to argue that Americans are becoming more religious. As Andrew Greeley has shown, in terms of the most commonly used indicators -belief in God and the afterlife, and church attendance- religious attitudes have remained remarkably constant over the past 30 years" (McKay, 2013: 35-35).

⁶⁶¹ En el informe titulado "Guía para medios" realizado por la *Alianza Gay y Lésbica contra la difamación* (GLAAD) que analiza la representación de personajes LGBT en la televisión estadounidense, se afirma que hay un total de 65 personajes de este colectivo representados en las *networks* -un 44% mujeres y 26% minorías-, y 64 en las televisiones por cable -44% mujeres y 34% minorías-. En general, un 3,9% de los personajes de la temporada 2014-2015 pertenecen a esta comunidad, algo superior al año anterior -aunque

pareja de homosexuales en el centro de la trama con David James Fitcher y Keith Charles (*A dos metros bajo tierra*). Una presencia que continúa con otras series dirigidas al público femenino como *Mujeres Desesperadas* o *Sexo en Nueva York* y que despunta con creaciones que se centran de lleno en el mundo LGBTI como *Queer as Folk* o *The L World*.

Lo primero que cabe señalar es que todas ellas cuentan entre su equipo creativo a creadores homosexuales, como Alan Bal, Mark Cherry, Darren Star, Russell T Davies -creador de la versión original británica-, o Ilene Chaiken -respectivamente-. Una coincidencia que muestra una relación entre la entrada de autores provenientes de la comunidad LGBTI con mayor sensibilidad hacia estas minorías⁶⁶². Un hecho que se repite en algunos seriales con más presencia de este colectivo -y también feminista- de las analizadas en la presente investigación, como es *AHS* que cuenta como Ryan Murphy como codirector; *OITNB* cuya coescritora del episodio piloto es Liz Friedman; o la productora ejecutiva de *GOT* Carolyn Strauss. Mención aparte para Lana Wachowski, mujer trans, que codirige con su hermano Andrew Paul y con Joseph Michael Straczynski *Sense8*. Es decir, existe una influencia importante desde la producción a la hora de incorporar colectivos invisibilizados y quebrar estereotipos, si bien no es tan importante la presencia como la concienciación identitaria.

En este espectro, existe un *grosso* de producciones que apuestan por introducir personajes de este colectivo cuando la serie ya está consolidada en parrilla. Es común que sirvan como crítica a la realidad hostil a la que aún se deben enfrentar debido a los tabús sociales. Es el ejemplo de la otredad de Aaron y Eric (*TWD*) y que se repite en *AHS (Freak Show)*⁶⁶³, *Firefly*⁶⁶⁴, *GOT*⁶⁶⁵, *Penny Dreadful*⁶⁶⁶, *The Bridge*⁶⁶⁷, *True Detective 2*⁶⁶⁸ o *SOA*⁶⁶⁹. Todas

inferior a 2012-2013-. Además, destacan la falta de personajes transexuales en la ficción. Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Variety, 2014 y GLAAD, 2014.

⁶⁶² Cabe señalar que esta no es una condición suficiente. Y es que otros conocidos autores homosexuales participan en series que apenas introducen miembros de este colectivo, como es el caso de Paris Barclay, productor ejecutivo de *SOA*, Drew Z. Greenberg, escritor de capítulos de *Dexter*, o Kevin Williamson creador y productor de *The Following*.

⁶⁶³ En *AHS: Freak Show*, Dell Toledo trabaja en el circo junto al resto de fenómenos haciendo el papel de forzudo. Durante la serie, se ve despreciar a los demás por su condición, cuando se descubre que esconde una doble vida engañando a su pareja con hombres. Así, por su secreto termina traicionando a los suyos -incluso a asesina- cuando el villano, también homosexual, lo chantajea.

⁶⁶⁴ En *Firefly*, aunque es heterosexual, Inara también trabaja como acompañante de mujeres, para la sorpresa -y deleite- de parte de la tripulación masculina de *Serenity*, especialmente Jayne Cobb (Adam Baldwin) que espeta: "I'll be in my bunk" -Traducción propia: "estaré en mi litera"- (*Firefly*, 109: *War Stories*).

⁶⁶⁵ En *GOT*, son varios los personajes homosexuales a lo largo de la trama, destacar a Renly y a Loras que esconden malamente su romance, pese a que el primero está casado con la hermana del segundo. Además, también se puede señalar la gente de Dorne que, si bien sus matrimonios son heterosexuales, tienen libertad para mantener relaciones libremente.

⁶⁶⁶ En *Penny Dreadful*, Ferdinand Lyle es un hombre que nada entre dos aguas porque las villanas de la saga lo amenazan con hacer pública su homosexualidad y hundir su alta posición social. Bonachón, cultivado y tierno se hace un hueco dentro del equipo principal.

⁶⁶⁷ En *The Bridge*, la coprotagonista Adriana Pérez es una de las periodistas que intentan destapar los casos de corrupción de su zona. Es una lesbiana que trabaja en los EE.UU. procedente de México, donde su madre no aprueba su homosexualidad.

⁶⁶⁸ En *True Detective*, Pizzolatto cuenta con Paul Woodrugh como coprotagonista de la segunda temporada pero, al ser una antología, se considera que la serie ya está consolidada, especialmente tras el gran éxito de la primera entrega. Así, Paul sigue el cliché *hardboiled*: un veterano de guerra que forma parte de la Patrulla de Caminos de California -California Highway Patrol-. La primera vez que se le hace un guiño a su orientación sexual es cuando se le ve ingerir viagra para poder mantener relaciones sexuales con su novia. Pues Paul lo lleva en secreto, tanto que decide casarse con ella cuando descubre que está embarazada. Una historia que deja caer abusos sexuales infantiles, *affaires* en el ejército y una vida totalmente a la sombra que lo consume. Pese a todo, el hecho de introducir a Paul -y también

ellas tienen en común el tener un número muy reducido en representación del colectivo LGBTI aunque con cierta importancia en la trama. Mayoritariamente, se tiende a mostrar personajes frustrados por ocultar -o sobrellevar- su orientación sexual en un mundo conservador, bien sea por la época -*AHS*, *GOT*, *Penny Dreadful*-, por el país -*The Bridge: México*- o por el propio peso del género utilizado -*True Detective* y el *noir*-. En otras se encuentra propensión a la estereotipación cayendo en ciertos clichés -como *SOA*-. Por otro lado, hay que señalar la introducción de dos personajes transgénero⁶⁷⁰ dentro de estas producciones, a los que hay que sumar otros cuatro casos en *Mr. Robot*, *OITNB*, *Orphan Black* y *Sense8* en los que se va a entrar más adelante.

Es especialmente de interés *SOA*, una creación absolutamente dominada por una virilidad de manual que cae continuamente en los clichés de masculinidad ligada a la fraternidad, el motor, el sexo o la violencia. En ella se introduce a una mujer *trans*: Venus Van Dam (Walton Goggins). Si bien se liga la transexualidad a la prostitución, el personaje está construido desde elementos positivos -afín a la banda, amable, divertida-. En resumen, esta mujer comienza una relación sexual, que no tarda en pasar a romántica, con Alexander 'Tig' Trager (Kim Coates), uno de los miembros más activos de SAMCRO. Algo que puede parecer sorprendente dado a la virilidad anteriormente destacada pero que cae en saco roto si se tiene en cuenta que, a lo largo de toda la trama, es común el guiño a los extremos gustos sexuales del protagonista que a menudo caen en parafilias, haciéndose referencias, con más o menos humor, desde la práctica de BDSM⁶⁷¹ a necrofilia. Una construcción en torno a una libertad sexual total que deja ciertas definiciones como ser "just gay enough" (*SOA*, 705: *Some Strange Eruption*)⁶⁷². También es reseñable que Paris Barclay, el director y productor de numerosas series -*CSI*, *Perdidos*- y homosexual, dirige dos de los seis episodios donde aparece Venus que son fundamentales para su construcción. En ellos, se relata su triste pasado en (*SOA*, 607: *Sweet and Vaded*) o se profundiza en su historia romántica

a Annie, como mujer- es innovador ya que dentro de la antología de Pizzolatto, en particular, y del mundo *noir*, en general, se cuenta con un protagonista que rompe con la normatividad.

⁶⁶⁹ *SOA*, la serie masculina por excelencia va a introducir a dos personajes bisexuales, eso sí femeninos, como June Stahl y Wendy Case (Drea de Matteo). En ambas su orientación cae en exagerar un rasgo de su papel en la trama. Por un lado, la agente Stahl se yergue como una fallida *femme fatale*: una mujer ambiciosa capaz de cualquier cosa por ascender en su profesión, desde utilizar su sexualidad a asesinar a su pareja. En este caso, la bisexualidad forma parte de la hiper-sensualización de un personaje que no tiene límites, cayendo en el esperpento. Mientras tanto, la ex-esposa de Jax se presenta como lesbiana tras su rehabilitación de las drogas y su cambio de vida. Una realidad que resta competencia con Tara, su actual pareja y la mujer que cuida a su hijo, algo que las acerca hasta llegar a colaborar por el bien de sus niños.

⁶⁷⁰ La mayoría de los personajes *trans* son mujeres. Se es consciente de que su lugar está en la categoría siguiente, sobre la representación de las mujeres. Aún así, se ha considerado de interés analizar estos papeles dentro de alteridad por dos razones. En primer lugar, siguen siendo parte del colectivo subalterno, poco visibilizado y sobre el que recaen numerosos prejuicios. En segundo, debido a que, al ser la de las mujeres una categoría tan extensa, se entiende que su estudio quedaría más diluido entre el resto.

⁶⁷¹ GLOSARIO: *BDSM*: Siglas de las prácticas sexuales que hacen referencia a *Bondage*, *Disciplina/Dominación*, *Sumisión/Sadismo* y *Masochismo*.

⁶⁷² Traducción propia: "lo suficiente gay".

cuando declara su amor y sus inseguridades a un Tig que deja ver su cara más tierna (SOA, 710: *Faith and Despondency*).

Por su parte, *Penny Dreadful* también va a introducir a una transexual en su elenco, aunque brevemente: Angelique (Jonny Beauchamp). Al igual que Venus, sigue con un perfil altamente estereotipado de la transexualidad, ligada al amor romántico y a la prostitución. Aunque, teniendo en cuenta que se trata de una serie basada en el Londres victoriano, su presencia es rompedora. Aún así, hay que volver a describir el papel de su pareja masculina. En este caso, es una versión de Dorian Grey, basado en el personaje de Oscar Wilde, que se dibuja como un hedonista, un seductor del que hombres y mujeres no pueden escapar, como le pasa a Ethan Chandler (Josh Hartnett)⁶⁷³ y Vanessa. De esta forma, Dorian, al igual que Tig, cae en todos los placeres amorios que un aparentemente joven adinerado e inmortal pueda desear. De hecho, su amor por Angelique se basa en sus ansias de provocación a la conservadora sociedad inglesa del siglo XIX.

Volviendo al colectivo de gays y lesbianas, cabe señalar otro grupo de series que no problematizan la homosexualidad y su reconocimiento no supone un problema individual o social. Sin embargo, su protagonismo en la trama es limitado. Es el caso de *AHS (Murder House)*⁶⁷⁴, *Mr. Robot*⁶⁷⁵, *The 100*⁶⁷⁶ o *The Following*⁶⁷⁷. Una estela que siguen dramas como *UTD* o *The Strain*⁶⁷⁸ -en las que los personajes sí que aparecen desde el inicio-. Finalmente, hay producciones en los que el colectivo LGBTI tiene un papel fundamental: *AHS (Asylum)*, *Orphan Black*, *Sense8* y, mención aparte, para *OITNB*.

La antología de *AHS* cuenta diferentes historias en cada temporada y en todas ellas hay presencia de sujetos homosexuales, excepto en su tercera entrega -*Coven*- y, aún así, esta última cuenta con amplios guiños al *camp* y a la cultura LGBTI. Pero es de especial relevancia la segunda temporada: *Asylum*. Ambientada en los años '60, se centra en la historia de Lana Winters, una periodista lesbiana que, aunque vive con su compañera, lleva la relación en secreto. Lana decide obtener información de un asesino en serie que termina en Briarcliff, un psiquiátrico dirigido por la Iglesia. Sus pesquisas molestan a su gerente, la Hermana

⁶⁷³ El cual está siempre ligado románticamente a mujeres, como Brona Croft o la propia Vanessa Ives. Aún así, cabe destacar la normalidad con la que se da el encuentro sexual basado en puro placer.

⁶⁷⁴ Entre los fantasmas de *Murder House* hay una pareja homosexual que, al igual que el resto del elenco, está frustrada por la necesidad de ser padres y por la sombra de la infidelidad, algo que hace que estén en conflicto continuo.

⁶⁷⁵ Cuando Elliot se reúne con White Rose (BD Wong), una *hacker* transgénero. Lo importante de este encuentro es la propia reunión y no se le da ninguna importancia sino que se trata con total naturalidad.

⁶⁷⁶ Así, en *The 100*, la comandante Lexa (Alycia Debnam Carey) se declara a la protagonista, Clarke, la cual declina con total normalidad la propuesta sin hacer alusión alguna a si encaja o no con su condición sexual.

⁶⁷⁷ En *The Following*, Gina Mendez, compañera y amiga de Ryan Harly que acude a su boda.

⁶⁷⁸ Así, con un protagonismo limitado, las madres de Norrie: Alice Calvert (Samantha Mathis) y Carolyn Hill (Aisha Hinds) que, pese a llegar a un pequeño pueblo estadounidense se insertan sin problema en la comunidad atrapada bajo *La Cúpula* (*UTD*). Por otro lado, la bisexual Dutch Velders que se va a reencontrar con su novia a la que creía muerta después de mantener un *affaire* con uno de los protagonistas (*The Strain*).

Jude, quien no duda en encerrarla alegando que su homosexualidad es una enfermedad mental. Es el inicio de un calvario que pasa por drogas, torturas y violaciones pero que, lejos de hundirla, deriva en empoderamiento. Destacar que es una protagonista absolutamente alejada de estereotipos o del placer visual masculino al que acostumbran a estar ligados estos papeles en la ficción.

Por su parte, *Orphan Black* apuesta totalmente por la visibilización del mundo LGBTI mientras narra cómo Sarah Manning descubre a varias mujeres idénticas a ella que se revelan como clones. El grupo de *hermanas* surgidas del proyecto Leda se dibujan como seres autónomos con idéntica imagen pero personalidades totalmente diferenciadas y, dentro de sus desigualdades, entra la orientación sexual. Es interesante remarcar cómo los creadores se saltan el argumento genético y no condicionan la sexualidad como algo definitorio sino como una característica más. Así, mientras que Alison Hendrix, Helena, Rachel Duncan o Sarah son heterosexuales, Cosima Niehaus es lesbiana y Tony Sawicki es un hombre transgénero (todos los papeles interpretados por Tatiana Maslany). En este sentido, Cosima⁶⁷⁹ es una científica lesbiana dibujada como dulce, inteligente y enamoradiza, ligada al mundo *fandom*. Mientras Tony es un rudo ladrón acostumbrado a vivir entre las sombras. Por otro lado, también hay que destacar a Felix Dawkins, hermano adoptivo de Sarah y fiel compañero de las aventuras de todos sus clones, también homosexual y que encaja en el estereotipo de ese sarcástico joven que habita entre alcohol, drogas, sexo y pinceles y se alza como uno de los personajes más entrañables y fundamentales de la trama.

Por último, *Sense8* coloca a cuatro personajes del colectivo LGBTI en la narración. Dos de los ocho *sensates*, con capacidad de conexión y bilocación entre ellos, son Lito Rodríguez -actor mejicano- y Nomi Marks -*hacker* estadounidense- que comparten sus vidas con sus respectivas parejas, Hernando (Alfonso Herrera) y Amanita (Freema Agyeman). La serie introduce el conflicto que se vive al asumir el propio sexo-género más allá de la categoría binaria heterocentrista. En resumen, Lito es protagonista de películas donde cumple el papel prototípico de macho o *latin lover* hispano mientras vive su homosexualidad totalmente oculta. Lo que lo lleva a tener que posar en público con mujeres para acallar cualquier tipo de rumor de la prensa, o a no poder salir con su compañero de la intimidad de su hogar. Sin embargo, el contacto con los otros *sensates*, especialmente Nomi, van a

⁶⁷⁹ Además, Cosima mantiene una relación con Delphine Cormier (Evelyne Brochu), una científica francesa que trabaja con ella en el laboratorio y va a ser justamente su monitora y con Shay Davydov (Ksenia Solo), una ex-militar que pasa a ser masajista y que conoce a Cosima por Internet. Dos mujeres más LGBTI en primera plana de la trama.

hacer que reflexione sobre su situación. Pues la *hacker* va a superar los condicionamientos sociales en su pasado y es la gran abanderada del orgullo gay en la trama, como se puede ver en este fragmento del discurso que graba en su *videoblog*⁶⁸⁰ (*Sense 8*, 102: *I am also a we*)⁶⁸¹:

"I was afraid of this parade because I wanted it so badly to be a part of it. So today. I'm marching for that part of me that was once afraid to march and for all the people who can't march... the people who living lives like I did. Today, I march to remember that I'm not just a me but I'm also a *we*. And we march with pride".

En esta línea, la creación de Jenji Kohan se introduce una prisión federal de mujeres y se yergue como una de las grandes producciones de visibilidad lesbiana -como en su día fue *The L World*-. En *OITNB*, el día a día de las reclusas se entremezcla con *flashback* que van narrando el pasado del reparto coral. La serie comienza centrada en Piper Chapman, una joven de clase alta, comprometida con su novio, que debe entrar en la cárcel por un delito con el tráfico de drogas años atrás. En ella, se reencuentra con la que fuera su pareja, Alex Vause (Laura Prepon). Las dos mujeres llevan el peso de los vaivenes románticos de la trama que pronto saltan a otros personajes también del colectivo LGBTI como Brook Soso, Big Boo, Nicky Nichols, Lorna Morello (Yael Stone) o Poussey Washington. Un reparto variado y heterogéneo -en edad, físico y raza- que rompe con el estereotipo de lesbiana ligado al placer visual masculino (Aguado Peláez y Martínez García, 2015d). Del mismo modo, quiebra la tendencia a presentar las relaciones homosexuales vinculadas a ese amor romántico heredero del heterocentrismo -parejas idealizadas como las representadas en *The Strain*, *Sense 8*, *Orphan Black*...-.

Finalmente, es interesante señalar que estas tres últimas series abogan por la visibilización del colectivo *trans*, sus conflictos y vivencias. Es el caso de Sophia Burset (*OITNB*) y de Nomi Marks (*Sense8*) y, hasta la emisión actual con mucho menor peso en la serie, Tony Sawicki (*Orphan Black*). Cabe destacar que las dos mujeres van a ser las encargadas de contar las problemáticas derivadas de su aceptación, con temáticas como el *bullying* en el colegio -Nomi-, o las tensiones con su esposa -Sophia- o con su madre -Nomi-.

En conclusión, aunque las producciones siguen inmersas en la heteronormatividad se puede ver una cierta transgresión a través de nuevas producciones que van introduciendo personajes del colectivo LGBTI en sus tramas, visibilizando su presencia pero también problematizando sus realidades sociales y conflictos identitarios propios.

⁶⁸⁰ GLOSARIO: *VIDEOBLOG*: También conocido como *vlog*, *vblog* o *viblog*, es una bitácora que se compone, fundamentalmente, a través de una galería de videos publicados cronológicamente por uno o varios autores.

⁶⁸¹ Traducción propia: "Temía este desfile porque tenía tantas ganas de ser parte de él. Así que hoy marcharé por esa parte de mí que en su día tuvo miedo de marchar y por aquellas personas que no pueden hacerlo... esas personas que están viviendo como lo hice yo. Hoy, marcharé para recordar que no soy sólo yo sino también soy un nosotros. Y marcharemos con orgullo".

5.3.6.4. ¿Más allá del físico y el psíquico normativo?

Por último, hay que detenerse en otro de los elementos más homogeneizadores entre los seriales estudiados: la normatividad física y psicológica. Así, la mayoría de los actores y actrices protagonistas cumplen los estándares de belleza occidentales, especialmente las mujeres -altura, delgadez, juventud, sensualidad...-. Una perfección que se realza mediante el vestuario, el maquillaje y los peinados. Además, es de interés el juego que se hace en algunas creaciones en torno a la psique, especialmente en torno al *hardboiled*. A partir de aquí, se va a realizar una aproximación a esta normatividad, prestando especial atención a aquellos seriales que rompen con lo establecido.

La importancia de la juventud, sobre todo para ellas

Dentro del estándar de belleza occidental, la edad es fundamental y esto se ve reflejado en unas producciones que están mayoritariamente dominadas por adultos jóvenes. Aún así, es común la presencia de actores de 45 años -o más- en el centro de las tramas que asciende a 20 de las 36 analizadas⁶⁸². Todos ellos son hombres de gran importancia en la narración, ligados a la acción y que gozan de reconocimiento, especialmente en torno a su profesión. Pues ostentan ocupaciones prestigio como científico, explorador, militar/policía, político, profesor universitario, sacerdote... o al otro lado de la ley, pero igualmente de éxito, mafioso. Además, cabe indicar que todas las producciones tienen a hombres maduros dentro de sus personajes secundarios de importancia -a excepción de *iZombie* y *Orphan Black* que apuesta por un elenco joven-. Es decir, a las anteriormente citadas hay que sumar otras 13: *Alias*, *AHS*, *Dexter*, *OUAT*, *Falling Skies*, *Firefly*, *SOA*, *Mob City*, *OITNB*, *Prison Break*, *Sense8*, *The 100* y *TWD*.

Sin embargo, esta realidad cambia con las actrices. El número de seriales que cuentan con mujeres maduras⁶⁸³ en su elenco principal se reduce a cinco⁶⁸⁴. Incluso al añadir las

⁶⁸² Baste de ejemplo, Kiefer Sutherland -1966- (*Jack Bauer*, 24: *lad*; *Martin Bohm*, *Touch*); Edward James Olmos -1947- (*William Adama*, *Battlestar Galactica*); Bryan Cranston -1956- (*Walter White*, *Breaking Bad*); Billy Bob Thornton -1955- (*Lorne Malvo*, *Fargo*); John Noble -1948- (*Walter Bishop*, *Fringe*); Billy Campbell -1959- (*Alan Farragut*, *Helix* y *Darren Richmond*, *The Killing*); Sean Bean -1959- (*Ned Stark*, *GOT*); Mandy Patinkin -1952- (*Saul Berenson*, *Homeland*); Robert Carlyle -1961- (*Rumpelstiltskin*, *OUAT*); Timothy Dalton -1944- (*Sir Malcolm Murray*, *Penny Dreadful*); Terry O'Quinn -1952- (*John Locke*, *Perdidos*); Billy Burke -1966- (*Miles Matheson*, *Revolution*); Demián Bichir -1963- (*Marco Ruiz*, *The Bridge*); Kevin Bacon -1958- y James Purefoy -1964- (*Ryan Harly* y *Joe Carrol* respectivamente, *The Following*); David Bradley -1942- (*Abraham Setrakian*, *The Strain*); Woody Harrelson -1961- (*True Detective*); o Dean Norris -1963- (*Big Jim*, *UTD*); así como Joel Gretsch -1963- (*Jack Landry*, *V*).

⁶⁸³ Que tengan más de 45 años en el inicio de la serie entre el elenco principal se encuentran Lange que comienza la serie con 62 años, mientras que Bassett, con 55 y Bates, con 65 (*AHS*); McDonnell, con 52 (*Battlestar Galactica*); Fairley con 47 (*GOT*); Sagal, con 54 (*SOA*); Mulgrew, con 58 y DeLaria, con 55 (*OITNB*).

⁶⁸⁴ Se puede señalar *AHS* cuyas historias antológicas giran en torno a Jessica Lange -nacida en 1949- (*Constance Langdon*, *Sister Jude*, *Fiona Goode*, *Elsa Mars*) y que ha ido añadiendo a otras profesionales reconocidas como son *Angela Bassett* -1958- (*Marie Laveau*, *Dessiree Dupre*) o *Kathy Bates* -1948- (*Madame Delphine Lalaurie*, *Ethel Darling*). Además de *Mary Eileen McDonnell* -1952- (*Laura Roslin* en *Battlestar Galactica*), *Michelle Fairley* -1964- (*Catelyn Stark*, *GOT*), *Katey Sagal* -1954- (*Gemma Teller*, *SOA*), *Kate Mulgrew* -1955- o *Lea DeLaria* -1958- (*Red* y *Big Boo*, respectivamente, en *OITNB*).

secundarias⁶⁸⁵ siguen estando a una diferencia abismal ya que tan sólo se pueden destacar otras siete⁶⁸⁶. Aunque escaso, el número y el tipo de papeles suponen un avance respecto a las obras de Hollywood, donde cada vez se alza más la voz frente a esta discriminación⁶⁸⁷.

La diferencia entre hombres y mujeres se repite en su labor en la serie, especialmente en torno a sus profesiones. Pues es habitual que estas se encuentren ligadas al espacio privado, enfatizando los roles femeninos tradicionales. Es decir, como sufridas esposas y madres -o, en su defecto, papeles maternos- que se ven arrastradas a los problemas de los jóvenes protagonistas - *AHS*, *GOT*, *Fringe*, *SOA*, *Orphan Black*, *the 100*, *The Killing*, *Touch*-. También cabe destacar la pérdida de la belleza y el vigor ligado con la juventud, dibujando a unas protagonistas obsesionadas con mantenerla -*AHS*, *Penny Dreadful*- o derrotadas por haberla perdido -*SOA*, *OITNB*-.

Aún así, es una tendencia que se rompe en narraciones que apuestan por mujeres no sólo en el centro de la trama sino en posiciones de poder -o reivindicando estos espacios-. Es el caso de *AHS* -artistas, brujas, monjas-, *Battlestar Galactica* -presidenta- o *OITNB*. En este mismo plano pero cayendo en cierta estereotipación están las antagonistas, sean terroristas -*24:LAD*-, hechiceras -*Penny Dreadful*- o con oscuras intenciones como la científica de *Fringe* o la matriarca de *SOA*.

La apariencia

Otra de los componentes del canon de belleza occidental es la complexión y la delgadez que aparece de forma aplastante, especialmente, entre las actrices. Hay un puñado de mujeres que se salen de la normatividad en este aspecto en *AHS*, *Fargo* o *OITNB*⁶⁸⁸. Por lo demás, es de interés destacar el caso de *Homeland* no por sus protagonistas sino por una historia secundaria: Quinn -que sigue el arquetipo de policía atlético- mantiene una relación con su vecina, una joven con obesidad acostumbrada a la presión social por su físico. Es interesante dado a que no es usual la introducción no sólo de este tipo de personajes sino también relacionarlos sentimentalmente con los protagonistas.

En cuanto a los varones vuelve a haber más variedad de perfiles. Así, alejados del patrón normativo se puede señalar a Hurley en *Perdidos*, pero también el sobrepeso

⁶⁸⁵ Que tengan más de 45 años en el inicio de la serie se encuentran; Brown *Fringe* con 61; Fairley *24: LAD* con 50; Doyle *Orphan Black* con 49; McCrory *Penny Dreadful* con 46; Turco *The Hundred* con 54; Forbes *The Killing* con 46; o Bello *Touch* con 45.

⁶⁸⁶ Blair Brown -1947- (Nina Sharp (Blair Brown) en *Fringe*), de nuevo Fairley -1964- (Margot Al-Harazi (Michelle Fairley), *24: LAD*), María Doyle Kennedy -1964- (Mrs. S, *Orphan Black*), Helen McCrory -1968- (Mme Kali, *Penny Dreadful*), Paige Turco -1960- (Abigail Griffin, *The 100*), Michelle Forbes -1965- (Mitch Larsen (Michelle Forbes), *The Killing*), o Maria Bello -1967- (Lucy, *Touch*).

⁶⁸⁷ Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Ayuso, 2015; de Partearroyo, 2015; y Salgado, 2015.

⁶⁸⁸ *AHS* cuenta con la premiada Gabourey Sidibe -interpretando a Queenie-; *Fargo* con Allison Thomas -Molly Solverson-; mientras que *OITNB* apuesta por actrices como Adrienne C. Moore -Black Cindy-, Danielle Brooks -Taystee-, Dascha Polanco -Dayanara Díaz- o Lea Delaira -Boo-.

momentáneo de Leland 'Lee' Adama (Jamie Bamber) (*Battlestar Galactica*), Angel Batista (*Dexter*), Robert Baratheon o Samwell Tarly (John Bradley-West) (*GOT*), Aaron Pittman (*Revolution*), Bobby Munson (*SOA*), Joel Luschek (Matt Peters) o Scott O'Neill (Joel Marsh Garland) (*OITNB*), Big Jim (*UTD*)... En resumen, los hombres tienen más márgenes de normatividades porque su rol en la trama es más importante que el placer visual que desprenden. Aunque no hay que olvidar que hay una tendencia creciente hacia una dictadura física relacionada con un cuerpo esbelto y/o musculado también para ellos.

Por otro lado, la ficción también silencia la diversidad funcional. Sin embargo, hay algunas producciones que introducen ciertos personajes como Walter Jr. White con parálisis cerebral (*Breaking Bad*), el enfermo Piney Winston (William Lucking) (*SOA*), Raven Reyes con una pierna herida y la necesidad de una prótesis (*The 100*) o Hunter May (Max Ehrich) que queda en silla de ruedas tras un accidente (*UTD*). Tímidas incorporaciones que en otras producciones son mucho más directas. Es el caso de *AHS* donde en cada entrega se narra la realidad de los alternos, de los diferentes. Así, *Murder House* introduce a un personaje con trastornos psicológicos y a una joven con síndrome de Down. En *Asylum*, el psiquiatra va a encerrar también a aquellas personas por no encajar con las dictaduras sexuales. *Coven* gira en torno a brujas, en las que se encuentra una viuda negra y una joven capaz de introducirse en la mente de los demás con síndrome de Down. Y *Freak Show* se sumerge en el mundo de los fenómenos, visibilizando individuos con focomelia, microcefalia, mutilaciones, obesidad mórbida,...

Aunque tal vez lo más fundamental de *AHS* es que el *nosotros* cae justamente en los alternos, mientras que la otredad está configurada por lo convencional, lo normativo y lo poderoso. De hecho, la otredad no se conforma como absoluta sino que cualquier personaje puede atravesar la barrera a uno y otro lado. Así, hay *otros* que pasan al *nosotros*, como hacen Sister Jude (*Asylum*), Dell Toledo (Michael Chiklis), Elsa Mars o Maggie Esmerelda (Emma Roberts) (*Freak Show*). O viceversa, en este sector cabe destacar el caso de las tres figuras poderosas de *Coven*, Fiona Goode, Marie Delphine LaLaurie y Marie Laveau, que repiten los esquemas del patriarcado y acaban condenadas como tal.

Algo similar ocurre con *GOT*, la ficción medieval donde se encuentran personajes heridos, impedidos o mutilados tras ciertas vivencias. Baste de ejemplo Bran Stark (Isaac Hempstead-Wright), un joven que pierde la movilidad en sus piernas tras un accidente;

Dany incapaz de tener hijos tras la intervención de una *maegi*⁶⁸⁹; Davos Seaworth (Liam Cunningham) a quien su rey le corta los dedos; Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau), el gran guerrero lisiado tras perder su mano; Sandor Clegane, con la cara quemada desde niño; Theon Greyjoy absolutamente masacrado tras las barbaridades de Ramsay; eunucos como Varys (Conleth Hill) o el immaculado Grey Worm -Gusano Gris (Jacob Anderson)-. Otros alcanzados por enfermedades como el anciano Maestre Aemon (Peter Vaughan) con ceguera; la gota extrema de Doran Martell (Alexander Siddig); Robert Arryn (Lino Facioli) con la enfermedad de los temblores, o Shireen Baratheon (Kerry Ingram) con psoriasis. Sin olvidar a Hodor (Kristian Nairn), el enorme hombre que sólo puede repetir su nombre o a Tyrion Lannister: un hombre brillante y rico de talla baja que arrastra su condición. Aunque se convierte en el personaje más querido de la saga, cabe destacar que está mucho más estandarizado en belleza que en el libro, donde se describe como cojo, un ojo de cada color... especialmente tras la cicatriz que tapa su nariz amputada. Precisamente Tyrion deja una de las citas más significativas al respecto de la saga hablando con Jon (*GOT: 101: Winter is Coming*)⁶⁹⁰:

- **TYRION (T)**: Let me give you some advice bastard. Never forget what you are. The rest of the world will not. Wear it like armor, and it can never be used to hurt you.
- **JON (J)**: What the hell do you know about being a bastard?
- **T**: All dwarfs are bastards in their father's eyes.

El elenco de diferentes se complementa con personajes oprimidos por diferentes tabúes sociales: bastardos -Jon Snow/Nieve (Kit Harington)-, hermanos que mantienen relaciones -Cersei y Jaime Lannister-, homosexuales -Renly Baratheon-, mujeres que quieren luchar -Arya Stark (Maisie Williams) o Brienne-...

En este espectro de visibilización de alteridades, también se encuentra *Penny Dreadful*. Donde Vanessa Ives es perseguida -y poseída- por el diablo o Ethan Chandler no puede controlar su transformación las noches de luna llena. Desde un Victor Frankenstein adicto a la morfina a un Ferdinand Lyle (Simon Russell Beale) que oculta su homosexualidad. Pero, sobre todo, la llamada Criatura, creación de Frankenstein, que no encuentra un lugar en el mundo por su apariencia monstruosa y a quien se obliga a recaer en la maldad ante la incompreensión y ceguera social.

Antes de finalizar, cabe hacer una mención especial a los trastornos psicológicos pues tienen una mayor aceptación en las series analizadas en torno a dos grandes arquetipos. Por

⁶⁸⁹ GLOSARIO: *MAEGI*: En la saga *Canción de hielo y fuego*, así como en la serie *Juego de Tronos* se llama a las mujeres procedentes de la zona de Essos que practican magia de sangre, lo que le da diferentes habilidades como leer el futuro.

⁶⁹⁰ Traducción propia: **-TYRION (T)**: Permite que te dé un consejo, bastardo. Nunca olvides lo que eres. El resto del mundo no lo va a olvidar. Úsalo como armadura y nadie podrá utilizarlo para herirte. **-JON (J)**: ¿Qué demonios sabrás tú de ser un bastardo? **-T**: Todos los enanos somos bastardos a ojos de sus padres.

un lado, el científico loco abanderado por Walter Bishop (*Fringe*). Por otro, el detective *hardboiled* sometido a una gran presión y que perfila un arquetipo *noir*. Es el caso de Carrie Mathison (*Homeland*), Ryan Hardy (*The Following*), Sarah Linden (*The Killing*) o Rust Cohle (*True Detective*). Un grupo que se complementa con otros trastornos como el síndrome de Asperger⁶⁹¹ de Sonia Cross (*The Bridge*). Cabe señalar que la enfermedad es parte de la construcción de individuos brillantes que se sobrepasan en un momento determinado por infiltrarse en narcóticos -Rust-, por la obsesión de cazar a un psicópata -Ryan- o por la pérdida de un ser querido -Sonia- que, en general, los hace incluso mejores profesionales. Una alteridad psiquiátrica muy relevante en la construcción generizada de los personajes, como se verá en el siguiente apartado.

En resumen, las ficciones televisivas están dominadas por un arquetipo normativo que cae en un adulto joven, blanco, cristiano, estadounidense, heterosexual, sin discapacidades. Además, domina el inglés, pertenece a las clases medias y encaja con el patrón de belleza occidental. Aún así, empieza a abrirse un hueco a otros perfiles, especialmente en productos de la nueva década que colocan en el centro de la trama a sujetos subalternos como *AHS*, *GOT*, *Sense8*, *OITNB* u *Orphan Black*.

5.3.7 Mujeres: De la normatividad a la complejidad femenina

La última de las categorías se centra en el análisis de la representación de las mujeres, atendiendo especialmente a su distribución en la esfera pública o la privada. Es decir, comprobar las palabras de M^a Isabel Menéndez (2008: 22) que afirma que los recientes estudios continúan demostrando la preeminencia de un "discurso que consolida la dicotomía y jerarquía entre sexos, que relega a las mujeres a un protagonismo marginal, que recoge básicamente los estereotipos de género más conservadores y que mantiene la secular invisibilización de las mujeres entendidas como agentes de cambio, autónomas e independientes". A este respecto, entre los seriales observados, se detectan tres grupos de papeles femeninos en función de su nivel de actividad en la trama: a) las accesorias, limitadas a la construcción de los personajes masculinos; b) las excepcionales, con más protagonismo pero anomalías en un mundo de varones, y c) aquellas que llevan las riendas en la narración. Tres arquetipos que se va a pasar a detallar a continuación.

⁶⁹¹ El asperger se ha hecho muy popular con numerosos protagonistas en series que no se analizan en el presente texto pero que es interesante destacar como Sheldon Cooper (*Big Bang Theory*), Temperance Brennan (*Bones*), Gil Grissom (*CSI*), Gregory House (*House*), Spencer Reid (Matthew Gray Gubler) (*Mentes Criminales*), Charlie Eppes (David Krumholtz) (*Numb3rs*)...

5.3.7.1 Las accesorias

Este primer grupo está conformado por producciones que siguen una lógica puramente androcéntrica en la representación simbólica. En ellas, los varones son los (anti)héroes *hardboiled* sobre los que gira la narración⁶⁹². Una centralidad tan absorbente que desdibuja a unos personajes femeninos relegados a los cuidados y el hogar, cuya única función en la trama es la de construir el carácter y la historia del líder. Es el caso de brillantes creaciones de la TED como *Breaking Bad*, las primeras temporadas de *TWD*, y también de *24*, *Dexter*, *Mob City*, *SOA*, *Prison Break*, *The Following* o *True Detective*. En general, se dividen en tres grandes roles: amante, colaboradora y antagonista.

Las amantes

El arquetipo principal de las mujeres en este tipo de narraciones es el de pareja y/o madre. Suelen ser personajes poco desarrollados que están fuera de los vaivenes de la trama y, por lo tanto, desconocen en gran medida los quehaceres de sus maridos. Tanto física como psicológicamente, están perfiladas desde la normatividad femenina y, con ello, se exalta el dimorfismo social a través de ciertos atributos como la comprensión, la delicadeza, la dulzura o la empatía. Algo que se intensifica al relegarlas al amor romántico heterosexual, la maternidad, los cuidados y el hogar.

Su superficialidad, sin embargo, sirve para dotar de fondo a los varones, especialmente de esa parte humana que queda tan desdibujada en el modelo *hardboiled*. Es decir, su cometido se centra en ser las guardianas de la ética cotidiana y de la emotividad y, con ello, sujetar a sus esposos al mundo familiar con el fin de evitar que se pierdan en su moral gris. Eso sí, sin demasiado éxito. De hecho, este va a ser el motivo que las lleve a iniciar más de una discusión con sus compañeros, lo que crea cierta sensación de control en los hombres y, con ello, tensiones en el matrimonio que suelen desembocar en infidelidades legitimadas por parte de los varones⁶⁹³. Por último, señalar que su papel está tan desdibujado que es usual que muchas de ellas sean víctimas de un final fatídico ligado a las actividades de sus maridos. De nuevo, para mostrar emociones, necesidad de redención y vulnerabilidad en los vaqueros. Siguiendo la estela de Skyler White y Lori Grimes, en este bloque se encuentran: Teri Bauer (Leslie Hope) (*24*); Rita Bennett (Julie Benz) (*Dexter*)⁶⁹⁴;

⁶⁹² Es decir, son esos vaqueros del siglo XXI como Jack Bauer (*24*); Dexter Morgan (*Dexter*); Joe Teague (*Mob City*), Jackson Teller y su banda (*SOA*); Michael Scofield y Lincoln Burrows (Dominic Purcell) (*Prison Break*); Ryan Hardy y Joe Carroll (*The Following*); y Martin Hart y Rustin Cohle (*True Detective*).

⁶⁹³ Así, Jack es infiel a Teri con su compañera (*24*); Dexter lo es a Rita con Lila (*Dexter*), y Martin acostumbra a los *affaires* llegando a justificar como vía de escape para su trabajo, siendo, para él una forma de dar estabilidad a la propia Maggie y al resto de su familia (*True Detective*).

⁶⁹⁴ Seguramente el caso más extremo, incapaz de sentir emociones, es el de Dexter. Comienza utilizando a Rita como mera tapadera para esconder su psicopatía. Sin embargo, paulatinamente, el protagonista va haciendo lazos con la joven y con su familia.

Natalie Zea o Gwen (Zuleikha Robinson) (*The Following*), o, en la versión menos victimaria, Maggie Hart (Michelle Monaghan) (*True Detective 1*).

En un segundo nivel se puede encontrar una mezcla entre el arquetipo de amante y el de colaboradora. Mantienen los estereotipos femeninos de las anteriores pero dan un paso hacia el espacio público, con un perfil más activo, independiente y profesional. Pese a ello, siguen ligadas al ámbito de los cuidados y las emociones y, con ello, relegadas a un segundo plano en la trama. Además, se cruzan con el protagonista a lo largo de su aventura por lo que sí que tienen conocimiento -en cierta medida- de las actividades de su pareja y, aunque van a seguir intentando amarrarlo a la cotidianidad y a la ética, son más comprensibles. En consecuencia, sus objetivos personales quedan invisibilizados frente a los de sus compañeros, siempre con metas más abstractas y magnificentes. Así las cosas, es usual que, a diferencia de los varones, ellas sí que estén dispuestas al sacrificio personal por amor, incluyendo -y especialmente- su carrera profesional. Baste de ejemplo las paradigmáticas médicas Sara Tancredi (Sarah Wayne Callies) (*Prison Break*) o Tara Knowles (*SOA*).

Siguiendo esta tendencia, cabe señalar aquellas amantes que suelen aparecer tras la pérdida de la primera esposa. Se sigue con la citada normatividad física -en ocasiones visiblemente más jóvenes- y psicológica. Pero también con ese perfil más activo y profesional, siendo muchas de ellas compañeras de trabajo o de aventuras⁶⁹⁵. Pese a todo, sus papeles siguen al servicio de la construcción del varón. En este caso, transición de unos hombres que temen involucrarse de nuevo emocionalmente y, con ello, volver a fallar a la gente a la que aman o recaer en esa sensación de vulnerabilidad que da el campo de las emociones. Sirven, además, como vía de escape para esa pesada necesidad de redención tan usual en los personajes *hardboiled*. Aunque, en ocasiones, se convierten en una losa pues muchas de ellas tampoco se salvan de finales trágicos ligados a las actividades de los protagonistas. Dentro de este se encuentran los *affaires* de Jack Bauer: Kate Warner (Sarah Wynter), Renee Walker (Annie Wersching) y Audrey Raines (*24*); los de Dexter: Lumen Pierce (Julia Stiles) y Hannah McKay (Yvonne Strahovski) (*Dexter*), o los de Ryan Harly: Carrie Cooke (Sprague Grayden) o Gwen (*The Following*).

⁶⁹⁵ Así, Jack conoce a Kate durante una investigación, Renee es agente del FBI, y Audrey es un enlace inter-agencia del Departamento de Defensa de los EE.UU. (*24*). Por otro lado, Carrie es periodista y Gwen médica (*The Following*). También está el caso de Dexter donde Lumen y Hannah, aunque no destaquen por sus profesiones, sí lo hacen por llevar dentro ese *pasajero oscuro* y, por lo tanto, ser compañeras de caza del protagonista (*Dexter*).

Las colaboradoras

Esto lleva al segundo arquetipo de los personajes femeninos en este primer bloque de producciones: las aliadas. En este caso, se alejan en cierta medida del amor romántico⁶⁹⁶ y se introducen de pleno en el campo profesional. Son figuras de apoyo que, en algún momento, se ven envueltas en las aventuras de los varones. Su fidelidad hace que encubran o colaboren con los mismos aunque también van a intentar que los vaqueros abandonen sus actividades al límite y vuelvan a la senda de la ética. Aún así, siguen siendo excepciones en un mundo mayoritariamente masculino, un hecho que se pone de relieve en ciertos momentos. Como, por ejemplo que ocupen, en algún momento de la trama, el papel de víctimas por causa de las acciones de sus compañeros, con lo que van a necesitar ser salvadas o a fallecer por ello. Relacionadas con el mundo policial destacan Chloe O'Brian (24) y Gina Mendez (Valerie Cruz) (*The Following*); en la abogacía como Veronica Donovan (Robin Tunney)⁶⁹⁷ (*Prison Break*); y también las actrices porno de *Cara Cara* o las prostitutas de *Diosa* de *Son of Anarchy*⁶⁹⁸.

Entre estas afines también se pueden encontrar a miembros de la familia como hermanas o sobrinas. Están enmarcadas en un perfil que aúna la feminidad normativa con cierto grado de masculinidad derivado de su inmersión en un mundo laboral de hombres, algo que se va a analizar con más profundidad en el apartado siguiente. De todas formas, su carácter no es muy transformador pues sirven para resaltar el objetivo protector del patriarca de la historia y para retener la humanidad de unos vaqueros que se pierden en la moral gris. También es usual verlas mantener relaciones sentimentales con otros coprotagonistas. Es el caso de Deborah 'Debra' Morgan (Jennifer Carpenter),⁶⁹⁹ (*Dexter*) o Max Hardy (Jessica Stroup) (*The Following*).

Las antagonistas

El tercer arquetipo es el de las antagonistas: sujetos que se introducen en la esfera pública y que se oponen directamente a los intereses de los varones en algún momento de la trama -bien por iniciativa propia, bien bajo las órdenes de un superior-. Así, la influencia del *noir* vuelve por medio de desdibujados papeles de *femme fatale* que dejan a mujeres ambiciosas marcadas por un carácter híper-sexual y por una aparente frialdad. Algo que termina resquebrajándose en pro de una actitud super-emotiva que las hace erráticas y fallidas, sin

⁶⁹⁶ Aunque no mantienen relaciones con el protagonista sí se va a hacer alusión a su familia -pareja, hijos- en algún momento de la trama.

⁶⁹⁷ En *Prison Break*, Pese a que Veronica se liga sentimentalmente con los hermanos pues fue pareja de Lincoln años atrás.

⁶⁹⁸ En *SOA*, cabe señalar que es un mundo también permeable a las relaciones sexuales o románticas con los chicos de la banda. Como es el caso de Jax y Colette Jane (Kim Dickens); Harry 'Opie' Winston (Ryan Hurst) y Lyla Winston (Winter Ave Zoli); Otto Delaney (Kurt Sutter) / Bobby y Luann Delaney (Dendrie Taylor); Venus y Tig.

⁶⁹⁹ En *Dexter*, Debra llega a enamorarse de Dexter, su hermano adoptivo.

ser, en ningún caso, rival de nivel para los varones. Recogen el testigo de Lydia Rodarte-Quayle (*Breaking Bad*): Nina Myers (Sarah Clarke) (24), Lila West (Jaime Murray) (*Dexter*), June Stahl (Ally Walker) (*SOA*) o Molly (Jennifer Ferrin) (*The Following*)⁷⁰⁰. También entra aquí el papel de Jasmine Fontaine (*Mob City*), ex-esposa del protagonista que, aunque no es una antagonista, ocupa un papel cercano al de este tipo de mujeres⁷⁰¹.

En este punto es interesante detenerse en las madres conflictivas dibujadas desde la frialdad y la independencia que persiguen un bien abstracto, más allá de la típica cotidianidad asociada a la feminidad. Es decir, siguen el arquetipo de Eloise Hawking, en *Perdidos*, Evelyn Vogel (Charlotte Rampling), creadora del *Código de Harry*, (*Dexter*)⁷⁰² o Cristina Scofield, villana introducida en conspiraciones de alto nivel (*Prison Break*). Aunque tal vez el caso más reseñable sea el de Gemma Teller (*SOA*). La *Queen*⁷⁰³ ocupa un aparente puesto matriarcal dentro del club de moteros, aunque lo cierto es que su autoridad queda relegada a estar a la sombra susurrando a su esposo e hijo, mientras cuida de todos los *hermanos*. Desde el inicio, oscila entre aliada y antagonista por su carácter controlador, especialmente en torno a Jax y sus parejas. Aunque, a lo largo de la trama, se hunde paulatinamente en la villanía, dominada por una emotividad extrema y la irracionalidad derivada de la necesidad de poder sobre su familia.

Por último, cabe recalcar que tanto colaboradoras⁷⁰⁴ como antagonistas⁷⁰⁵ siguen marcadas por la excepcionalidad como se muestra con el hecho de que ninguna llegue a estar al nivel de camaradería o de confrontación con el protagonista como otros varones de

⁷⁰⁰ Aunque a todas ellas se las puede ver utilizando su sexualidad para manipular a algún varón, Nina y Molly se convierten en las amantes de Jack y Ryan, respectivamente, para obtener información (*The Following*). En el caso de Lila, mantiene un apasionado *affaire* con Dexter que termina en una relación totalmente corrosiva (*Dexter*), pero la actitud es similar a la de sus compañeras.

⁷⁰¹ En *Mob City*, Jasmine realiza unas fotografías comprometidas a un miembro de la mafia con el fin de chantajearlo, algo que la va a poner en el centro de la diana. Joe, aún enamorado de su ex-esposa, toma parte en el conflicto para salvar su vida. Como se puede apreciar Jasmine no es una villana pero su ambición encaja en el arquetipo de *femme fatale*, al igual que su caracterización a lo largo de la trama.

⁷⁰² Aunque no es la madre biológica ni adoptiva de Dexter, el protagonista la va a considerar como tal por ser la psiquiatra que trabaja un método experimental basado en la contención de la psicopatía mediante el propio asesinato.

⁷⁰³ Uno de los aspectos más significativos de *SOA* es la propia organización de las mujeres dentro de SAMCRO que ya va a desvelar un sistema patriarcal donde las mujeres ocupan puestos de servilismo a los varones, bien sea en el plano de amor, de cuidados o sexual. Así, las esposas o novias formales de los moteros ocupan el puesto de *old lady*. Ejercen el rol cuidador y se ocupan, no sólo de sus respectivas relaciones e hijos, sino de todo el club -hombres y mujeres-. Son ajenas a las decisiones de la banda, a menos que sus parejas decidan lo contrario. Dentro de ellas, la *Queen* es su figura principal, ocupado por Gemma. En un escalón más bajo, las *mamas* o *sweetbutts* que son las chicas que están disponibles para satisfacer las necesidades sexuales del club a cambio de seguridad y de, tal vez en el futuro, terminar siendo una de las *ladies*. Por último, las *cow-Eaters* son sus propias *groupies* y están fuera de SAMCRO salvo para ocasiones especiales (Aguado Peláez, 2015b, 2015c).

⁷⁰⁴ Es impensable una relación entre hombres y mujeres equiparable a la fraternidad de Scofield con Lincoln o con Fernando (*Prison Break*); Jax con Opie o cualquier miembro de SAMCRO (*SOA*); Martín con Rust (*True Detective*); incluso de Ryan con su antagonista Joe (*The Following*). De hecho, es visible en el caso de Dexter que busca incesantemente un compañero con el que compartir el que llama su *pasajero oscuro*. Sin embargo, siempre que son mujeres termina teniendo un *affaire* con ellas que traslada la fraternidad al amor romántico como Lumen y Hannah o al sexo como Lila (*Dexter*).

⁷⁰⁵ Aunque también se enfrenta a mujeres como Nina, para Jack Bauer los grandes antagonistas son hombres: Victor Drazen (Dennis Hopper), Peter Kingsley (Tobin Bell), Syed Ali (Francesco Quinn), Stephen Saunders, Habib Marwan (Arnold Vosloo), Charles Logan, Phillip Bauer, Yuri Suvarov (Nick Jameson)... (24). Lo mismo ocurre con Dexter, que exceptuando Lila o tímidamente Hannah, temporada tras temporada va a confrontarse con el asesino del camión de hielo -Brian Moser (Christian Camargo)-, Miguel Prado (Jimmy Smits), *Trinity* -Arthur Mitchell (John Lithgow)-, Jordan Chase (Johnny Lee Miller), el asesino del juicio final- Travis Marshall (Colin Hanks)-, Isaak Sirko (Ray Stevenson) o Oliver Saxon -Daniel Vogel (Darri Ingolfsson)-. (*Dexter*). Por supuesto, las bandas rivales de Jax son todas masculinas (*SOA*). Ryan y Joe son los grandes antagonistas, pero durante la tercera temporada también va a tomar peso Theo Noble (Michael Ealy) (*The Following*). Y las pistas de Martín y Rust que llevan a la captura de un varón (*True Detective*).

la trama. Es decir, en la mayoría de los casos las mujeres se encuentran en un nivel de enfrentamiento bajo, más en la línea de molestia para los intereses de los varones que en un sentido de antagonismo.

En general puede decirse que estas series están marcadas por la visión del patriarca que es, en definitiva, quien narra la historia. Por ello, las mujeres están totalmente sometidas a seguir un camino lineal o a ser castigadas por desviarse. A este respecto Fernández y Menéndez (2011: 7) realizan una referencia a *Dexter*, al que llaman literalmente "guardián del patriarcado", que es muy significativa:

" Cuando alguna de las protagonistas femeninas de la serie trata de romper con los límites impuestos por el corsé de género es castigada, forzando así la compensación a favor del sistema: María sufre constantemente en su vida afectiva debido a su ambición profesional; Lila muere a manos de Dexter por querer ponerse a su altura; Debra está incapacitada para el éxito emocional y se convierte en la caricatura de un policía duro hollywoodiense; Rita termina bañada en su propia sangre cuando empezaba a superar el trauma del maltrato doméstico y a ser un sujeto libre con proyecto propio. Todas [...] pagan un precio por tratar de romper con los cánones de comportamiento femenino establecidos por la cultura dominante. En un contexto en el que el mal está entre nosotros [...] mejor no arriesgarse a salir del redil. En ello nos puede ir la vida".

5.3.7.2 Las excepcionales

Más ligada a la esencia de *Perdidos*, en este segundo nivel se encuentran aquellas producciones que sí que apuestan por introducir una mayor presencia femenina. Pueden ser ficciones de reparto coral con un número significativo de mujeres o una cuantía reducida pero protagónica. Dos grupos que se van a pasar a analizar a continuación.

Las mujeres tras el patriarca

En esta sección se encuentran un conjunto de series de ciencia ficción y fantasía que colocan en primera línea papeles femeninos de interés pero que, sin embargo, siguen estando a la sombra de los personajes masculinos. Es el caso de *Battlestar Galactica*, *Falling Skies*, *Firefly*⁷⁰⁶, *Helix*, *Mr. Robot*, *The Strain* o *Touch*. Pues continúan apostando por un varón encargado de liderar al equipo aventurero: el capitán Adama; Tom Mason; Malcolm Reynolds; Alan y Peter Farragut (Neil Napier)⁷⁰⁷; Elliot Alderson; Abraham Setrakian y Ephraim Goodweather, y Martin Bohm, respectivamente. Aún así, todos se rodean de personajes femeninos que van a tener una importancia relevante en la trama⁷⁰⁸.

⁷⁰⁶ Dentro de este apartado, *Firefly* estaría a caballo entre este nivel y el siguiente. Las protagonistas en la trama tienen no sólo un protagonismo elevado sino que están mucho más introducidas en el espacio público. Sin embargo, hay ciertos elementos que la siguen ligando a este apartado, como que sigan vinculadas al patriarca de la trama, que fuera del elenco principal apenas haya mujeres aliadas o villanas -a excepción de una *femme fatale* o un grupo de prostitutas-, que la que más destaque en la lucha sea por elementos mágicos, etc.

⁷⁰⁷ Primera y segunda temporada, respectivamente.

⁷⁰⁸ Entre ellas, señalar a Kara 'Starbuck' Thrace, Laura Roslin, Number Six -Caprica Six- y Number Eight -Boomer y Athena (Grace Park)-. Además también tienen importancia Number Three (Lucy Lawless) o Ellen Tigh (Kate Vernon) (*Battlestar Galactica*). También destacar a Anne Glass (Moon Bloodgood) y Maggie, así como a Lexi Glass-Mason (Scarlett Byrne) y Karen Nadler (Jessy Schram) (*Falling Skies*); Inara Serra, Kaywinnet Lee 'Kaylee' Frye (Jewel Staite), River Tam y Zoe Washburne (*Firefly*); Julia Walker (Kyra Zagorsky) y Sarah Jordan (Jordan Hayes) (*Helix*); Angela Moss (Portia Doubleday) y Darlene (*Mr. Robot*); Nora Martínez (Mía Maestro)

Estas mujeres están mucho más acomodadas en el espacio público y, con ello, al mundo de la producción y del reconocimiento. De hecho, pertenecen mayoritariamente a un sector laboral de perfil alto en torno a dos grandes grupos profesionales: el científico/médico⁷⁰⁹ y el militar/miliciano⁷¹⁰. Pese a que también se pueden encontrar otras actividades como acompañante, *hacker*, mecánica, publicista, trabajo social, o política⁷¹¹. Estas ocupaciones resaltan atributos como la actividad, la inteligencia y la racionalidad y también las dotan de habilidades aparentemente necesarias para irrumpir en el mundo masculino, como habilidades científicas, estrategias, el manejo de armas⁷¹², medicinales u oratoria.

Aún así, se puede apreciar como son, de nuevo, excepciones en ambientes híper-masculinizados. Una condición que se construye en torno a la exaltación de la normatividad física y psicológica; el vínculo con el placer sexual y el amor romántico, o fortaleciendo su enlace con la naturaleza y la maternidad. En cuanto a la normatividad, cabe señalar que el perfil general se bosqueja como mujer de clase media, de edad productiva, heterosexual⁷¹³, occidental, de raza blanca⁷¹⁴, que desempeña una profesión liberal o ligada a la seguridad. Físicamente encajan con los estándares de belleza occidentales tanto rostro -rasgos- como complexión -atléticas, esbeltas-.

Antes de continuar destacar el caso de *Battlestar Galáctica* donde la nueva generación de *cylons* femeninos son atractivos, estilizados, jóvenes y sensuales, una condición innecesaria en el mundo masculino. Entre ellas, es visible el caso de Number Six, totalmente construida para el placer visual masculino del resto del elenco -y también del espectador- a través de la híper-sensualidad de un personaje que va a lucir todo tipo de lencería y trajes seductores. Aunque es el caso más excesivo, la apariencia y el atuendo es

y Dutch Velders (*The Strain*), o Amelia Robbins (Saxon Sharbino), Clea Hopkins (Gugu Mbatha-Raw) y Lucy Robbins (Maria Bello) (*Touch*).

⁷⁰⁹ Anne es pediatra (*Falling Skies*); Julia, Sarah (*Helix*) y Nora (*The Strain*) son epidemiólogas; mientras que Ellen es una científica de alto nivel (*Battlestar Galáctica*).

⁷¹⁰ En *Battlestar Galáctica*, se encuentran las militares a bordo de la nave, como Number Eight o Starbuck. Además, dentro de la guerra hay que destacar la actividad de conspiración, espionaje y combate de Ellen, Number Three, Number Six y Number Eight. Por otro lado, aunque no como profesión, las milicias improvisadas de *Falling Skies* y *The Strain* cuentan con mujeres. Así, las hay más activas en la lucha como Karen o Maggie (*Falling Skies*), otras participando en batalla directamente y otras ocasiones contribuyendo desde otras habilidades no militares como Anne (*Falling Skies*), Dutch o Nora (*The Strain*). Por otro lado, Zoe es una ex-militar que sigue bajo las órdenes de Malcolm, como mano derecha en la nave *Serenity*, aunque ahora como contrabandista (*Firefly*).

⁷¹¹ Inara (*Firefly*), Darlene (*Mr. Robot*) y Dutch (*The Strain*), Kaylee (*Firefly*), Lucy, Clea (*Touch*) y Laura (*Battlestar Galáctica*), respectivamente.

⁷¹² Así, es usual la presencia de las mujeres en el ejército de *Battlestar Galáctica*. Pero, además, se incorporan a la acción en momentos postapocalípticos como *Falling Skies* o *The Strain*. Primero aportando sus conocimientos y, paulatinamente, a la lucha cuando es necesario. Con otro perfil, pero de forma similar, en *Helix* o *Touch*. Y, desde diferentes posiciones, también en *Firefly* donde todas colaboran en *Serenity*. De forma activa en la lucha como Zoe, como un arma de guerra como River -especialmente en la película posterior-, o desde la mecánica aunque no sepa de lucha como Kaylee.

⁷¹³ Entre ellas, señalar el caso de Dutch, el primer personaje LGBTI entre las analizadas, en este caso bisexual (*The Strain*). También Inara va a ofrecer sus servicios a mujeres, aunque es heterosexual (*Firefly*).

⁷¹⁴ Salvo excepciones, como Number Eight o Zoe (*Firefly*).

algo que se cuida de forma extrema entre unas protagonistas que, cabe recordar, se encuentran inmersas mayoritariamente en un ambiente de guerra⁷¹⁵.

Por otro lado, todos estos personajes siguen el patrón marcado por la afectividad, la ética, la inteligencia emocional, la sociabilidad y la resiliencia -excepto Starbucks y las *cylon* de *Battlestar Galactica*⁷¹⁶ y River y Zoe de *Firefly*⁷¹⁷. Este perfil exalta el perfil tradicional femenino y, con ello, las ata al romántico heterosexual⁷¹⁸ -no tanto sexo ocasional- siendo las compañeras de las grandes figuras masculinas de la narración y, con ello, las encargadas de hacer que los vaqueros no se pierdan en una espiral de moral gris y de autodestrucción.

Además del amor, otra de las conexiones con el espacio privado es la maternidad, fundamental para vincularlas con el mundo de la naturaleza. De hecho, la fertilidad es una temática central desde un plano evolutivo en *Battlestar Galactica*, *Falling Skies* y *Helix*⁷¹⁹. Uno de los casos más llamativos es la primera producción donde las *cylon* ven surgir el deseo de maternidad y, con ello, hundirse en el mundo de las emociones, algo desconocido para ellas⁷²⁰. Así las cosas, Anne, Athena y Sarah⁷²¹ son la clave de la hibridación entre especies. Todas ellas se construyen como guardianas de la vida⁷²² y deben desarrollar un papel hiper-protector y gris para garantizar la seguridad de unas hijas que, de alguna forma, son vistas como amenazas. En este clan también hay que sumar a Lucy -capaz de dar su vida por encontrar y proteger a Amelia, una joven retenida por su capacidad especial para comprender el universo- (*Touch*) y a Kelly Goodweather (Natalie Brown) -convertida en vampira y a la que el *Master* manipula a través de su maternidad. Así, busca

⁷¹⁵ Es curioso como las protagonistas están perfectamente acicaladas -aseadas, peinadas, con prendas combinadas y seductoras-, mientras que ellos pueden descuidar su atuendo, su pelo o su barba descuidada.

⁷¹⁶ Aparentemente duras y frías, todas ellas evolucionan hacia el mundo de las emociones, especialmente el amor y la maternidad.

⁷¹⁷ En *Firefly*, River es sometida a unos duros experimentos que hacen de ella un arma de guerra, mientras que Zoe es una militar *hardboiled* que, aún así, va a tener deseos puntuales de maternidad.

⁷¹⁸ Casi todas ellas mantienen algún *affaire* a lo largo de la trama y, usualmente, con un protagonista. Laura se prende de Adama. También las *cylon*. Así, Caprica Six se enamora de Baltar y también de Saul Tigh; Number Eight -como Boomer- mantiene una relación con Galen Tyrol (Aaron Douglas) y -como Athena- con Helo; además Number Three mantiene relaciones sexuales esporádicas con Caprica y Baltar. Por su parte, Ellen Tigh, perteneciente a los *Final Five Cylon*, es la esposa de Saul, al cual le es infiel constantemente. Una relación tensa hasta que finalmente recuerdan que, ya en su pasado *cylon* en la *Thirteenth Tribe*, estaban enamorados (*Battlestar Galactica*). Además, Anne es la pareja estable de Tom, Karen y Maggie son novias de Hall y, más tarde, la segunda tiene una gran conexión con Ben (*Falling Skies*); Zoe esposa del piloto, Inara tiene un tira y afloja con Malcolm, mientras Kaylee quiere seducir al médico de la tripulación (*Firefly*); Julia es la ex-esposa de Alan, pero tiene una aventura con su hermano Peter; Sarah también tiene una relación esporádica con Alan, en la que se queda embarazada (*Helix*); Darlene una relación con un *backer* y Angela con un compañero de trabajo; Dutch llora la pérdida de su compañera y vive un *affaire* con Vasily y Nora un romance con Eph (*The Strain*).

⁷¹⁹ En *Battlestar Galactica* es la obsesión *cylon*, que incluso crean granjas de mujeres para incubar, de hecho afirman haberle extraído ovarios a Starbuck. En *Falling Skies* los jóvenes son esclavizados y sometidos en torno a un comportamiento gremial y los extraterrestres tienen interés en experimentar con el ADN como una forma de guerra. Mientras que la segunda temporada de *Helix* cuenta cómo los inmortales buscan esterilizar a la humanidad utilizando los experimentos de otro eterno: un hombre que mantiene una secta donde fecunda generaciones de mujeres buscando tener un hijo también inmortal.

⁷²⁰ De hecho, Caprica se queda embarazada de un *cylon* superior, algo hasta entonces impensable y que se relaciona con su capacidad de amar. Aún así, va a sufrir un aborto. Una aspiración que las lleva a secuestrar a la hija de Athena, fundamental para la especie (*Battlestar Galactica*).

⁷²¹ La primera es la madre de Lexi, que porta ADN extraterrestre (*Falling Skies*); la segunda de Hera, la primer híbrido entre *cylon* y humano (*Battlestar Galactica*); la tercera está embarazada cuando obtiene la inmortalidad, con lo que lleva un feto en su vientre incapaz de envejecer y, por tanto, de crecer (*Helix*).

⁷²² Señalar que, en las series estudiadas, son las mujeres las que se encargan mayoritariamente de los cuidados de sus hijos. En algún caso, se puede ver cierto interés como el de Halo (*Battlestar Galactica*) o el de Eph (*The Strain*); en otros dudas o recelos como el de Tom aunque sí que es un padrastro para sus hijos anteriores (*Falling Skies*); y también van a estar solas como Sarah (*Helix*) o Lucy (*Touch*).

desesperadamente a su niño con la ayuda de otros pequeños *strigoi* a los que cuida- (*The Strain*).

Por otro lado, señalar que el aborto sigue siendo un tabú en la mayoría de los seriales. Una tendencia que ya se veía en *Perdidos* cuando Kate desea ser madre o Sun que su hijo sea de Jin en una Isla donde las embarazadas mueren. Así, Sarah está gestante de unas semanas cuando alcanza la inmortalidad, por lo que el feto está condenado a no envejecer y, con ello, a no desarrollarse. Pese a todo, la científica decide no interrumpir su embarazo que va a ser eterno (*Helix*).

Otro aspecto de excepcionalidad está en ligar a las mujeres con la magia. Pues, por un lado, refuerza esa condición de estar en el espacio público no por sus capacidades sino por elementos extraordinarios ajenos a ella. Y, por otro, vuelve a esa imagen esencialista de las mujeres. Son trece⁷²³ de las diecisiete analizadas las vinculadas a elementos mágicos o místicos. Aunque en un principio pueda no parecer relevante si se tiene en cuenta que todas estas producciones pertenecen al género de la ciencia ficción y fantasía, es destacable que ninguno de los protagonistas varones anteriormente citados caen en esta condición⁷²⁴: sus habilidades personales son suficientes para desenvolverse en la trama.

En definitiva, se siguen repitiendo ciertos clichés patriarcales. En primer lugar, hay cierta tendencia a presentar a las mujeres como víctimas, rozando casi el ser un mero *macguffin* para la trama⁷²⁵. Sin embargo, los hombres son los que lideran y ocupan mayoritariamente la acción, llegando incluso a presentar a la mayoría de *cylon* o a los extraterrestres como varones⁷²⁶. Se deja así a los papeles femeninos como excepcionales asumiendo cuotas de poder limitadas, salvo ciertos momentos puntuales, como el liderazgo de Anne o de Laura⁷²⁷. Además hay cierta tendencia a presentar a las mujeres aisladas, sin amigas con las que crear lazos de sororidad.

⁷²³ Es el caso de Amelia, Anne, Athena, Caprica Six, Laura, Lexi, River y Starbuck. Por un lado, en *Battlestar Galactica* Ellen, Number Three, Number Six, Number Eight son *cylon* con cualidades extraordinarias. Cabe destacar la versión de Six dentro de la cabeza de Baltar que resulta una especie de agente del tiempo invisible e inmortal. Por otro lado, Laura con sus premoniciones sobre el paradero de la Tierra y Starbuck como elegida profética para guiar a la humanidad. Además, en *Falling Skies*, Lexi es la primera híbrido entre extraterrestres y humanos con poderes sobrenaturales; Karen termina dominada por los invasores; mientras a Maggie le implantan una serie de pinchos *-spikes-* de Ben para curar una parálisis tras una explosión, lo cual la dota de una agilidad, fuerza y resistencia inusual, además de la capacidad de conectar con los alienígenas. También en *Firefly* River es elegida por su gran inteligencia y sometida a duros experimentos que hacen de ella una clarividente y una potente arma de guerra. Por otro lado, Julia y Sarah son inmortales (*Helix*). Mientras, Amelia es una joven obsesionada con patrones de números que muestran conexiones universales (*Touch*).

⁷²⁴ Excepto Abraham que sí que hace uso de una poción para alargar años de vida, aún así, no le da ningún poder sobrenatural como a las anteriores -fuerza, inmortalidad, premoniciones, tecnopatía...- (*The Strain*).

⁷²⁵ Principalmente el caso de Amelia (*Touch*), pero la trama también gira en torno a ellas como víctimas desaparecidas puntualmente en el caso de Starbuck (*Battlestar Galactica*); Anne, Karen o Lexi (*Falling Skies*), River (*Firefly*) o Julia (*Helix*).

⁷²⁶ En *Battlestar*, sólo cinco de los trece tipos de *cylon* -dos de los cinco originales y tres de los ocho de nueva generación- son mujeres. Por su parte, *Falling Skies* presenta a todos los extraterrestres, como Cochise, varones.

⁷²⁷ Por un lado, Laura. Cuando se da el ataque *cylon*, es la Secretaria de Educación del presidente de las Doce Colonias, la número 46 en la lista sucesoria del gobierno. Sin embargo, tras la emboscada, es la única que queda viva de todo el gabinete, lo que la convierte automáticamente en presidenta, no sin levantar cierto recelo por su falta de experiencia. A lo largo de la trama, va a codirigir la

Sabuesas tocadas por el *noir*

Otras producciones apuestan por colocar a las mujeres en la primera línea de la trama. Son todas ellas personajes fuertes e independientes que desempeñan puestos de responsabilidad y que ocupan sin problema el espacio público. De hecho, suelen estar vinculadas al mundo de la investigación policial y, con ello, a la acción -y a la violencia-. Sin embargo, estas series encuentran de nuevo su propia limitación en la condición de excepcionalidad. Es el caso de *24: LAD*, *Alias*, *Battlestar Galactica*, *Homeland*, *iZombie*, *Fringe*, *Penny Dreadful*, *The Bridge*, *The Killing* o *True Detective* (2).

Esta excepcionalidad está directamente relacionada con el hecho de que las mujeres ocupan el único papel femenino protagónico de toda la narración -o, en su defecto, un número muy reducido en comparación con los varones⁷²⁸-. Es el caso del equipo que rodea a Chloe O'Brian y Kate Morgan (*24: LAD*), Sydney Bristow (*Alias*), Kara 'Starbuck' Thrace (*Battlestar Galactica*), Debra Morgan (*Dexter*), Olivia Dunham (*Fringe*), Carrie Mathison (*Homeland*), Olivia 'Lin' Moore (*iZombie*), Vanessa Ives (*Penny Dreadful*); Sonya Cross (*The Bridge*), Max Hardy (*The Following*), Sarah Linden (*The Killing*) o Ani Bezzerides (*True Detective* 2). Es decir, han de desenvolverse en un ambiente mayoritariamente masculino y, para ello, deben desarrollar cualidades excepcionales que, como se puede ver a continuación, van a girar en torno al propio subgénero del drama.

El primer grupo lo conforman aquellas narraciones más apegadas a la realidad con (co)protagonistas como Ani, Carrie, Chloe, Kate, Sarah y Sonya, aunque también cabe señalar a Debra, Max y Starbuck⁷²⁹. Para ellas su excepcionalidad proviene de sus excelentes cualidades profesionales ligadas al mundo militar/policial. Un universo históricamente varonil que va a hacer que, en mayor o menor medida, todas estén bajo el influjo de atributos tradicionalmente enmarcados en lo masculino. Tanto físicos - fuerza-; como psicológicos -actividad, frialdad, independencia, liderazgo, rebeldía-; habilidades -armas, pilotaje, violencia-, o incluso en la propia forma de vestir.

Aunque tal vez lo más destacado es que algunas de ellas -especialmente Ani, Carrie, Debra, Sonya y Starbuck- también adaptan los rasgos más estereotipados de la virilidad

resistencia junto a William Adama, capitán de la nave Galáctica, en la que ella va a asumir el papel democrático enfrentándose al poderío militar. Aún así, sus decisiones suelen estar supervisadas y, con ello, subyugadas a las decisiones de los guerreros (*Battlestar Galactica*). Por otro, aunque el indudable líder de la resistencia humana es Tom -y su segundo es el coronel Daniel Weaver-, Anne asume el comando de un reducido grupo de supervivientes durante la cuarta temporada. Cabe señalar que su iniciativa proviene de que faltan los jefes principales y de que está totalmente motivada buscando a su hija Lexi. Un momento que saca su perfil más *hardboiled* y que se basa absolutamente en esa exaltación de la maternidad (*Falling Skies*).

⁷²⁸ Aunque *Battlestar Galactica*, *Dexter* y *The Following* encajan en apartados anteriores, se ha considerado necesario citar a Debra, Starbuck y Max aquí debido a que son personajes que encajan en este grupo al ser una de las pocas policías/militares de la producción y tener cierta relevancia en la trama.

⁷²⁹ Aunque Starbuck pertenece a una serie de ciencia ficción, tiene un perfil altamente masculinizado derivado de su pertenencia al ejército que la hace encajar mucho más en este sector. Por ello, a lo largo del texto, se va a hacer referencia a ella.

patriarcal. Es decir, abuso del alcohol y drogas⁷³⁰; aparente falta de emociones⁷³¹; uso de lenguaje vulgar⁷³²; verse envueltas en peleas, o la práctica de sexo casual⁷³³. Este último aspecto es de especial interés porque, sus actos terminan teniendo consecuencias profesionales y, por otro lado, se convierte en un atributo definitorio de estos personajes. Señalar el caso de Carrie quien, desde el comienzo, utiliza su sexualidad para acercarse a Brody, del cual sospecha de terrorista⁷³⁴. Algo que va a repetir en la cuarta temporada para manipular a un joven estudiante y obtener la información necesaria. Es decir, denota cierto perfil de *femme fatale* pues, aunque en esta ocasión la ambición esté más relacionada con una visión altruista y centrada en un bien superior, la ética personal es superada por los objetivos, en este caso, profesionales.

De hecho, la influencia del género de la noche se cuele en el propio ADN de muchas de estas protagonistas⁷³⁵ capaces de adaptar ese prototípico perfil detectivesco *hardboiled*. Además de lo dicho, muchas de ellas comparten cierto espíritu nihilista; tendencia a la asocialidad; un pasado complicado que las lleva a necesidad de redención⁷³⁶; evolución hacia la moral gris⁷³⁷; un grandioso olfato detectivesco y, con ello, una obsesión con su

⁷³⁰ Es el caso de Ani, Carrie, Debra o Starbuck. Suele estar relacionado con diversión, habitualmente en un espacio masculino; pero también con crisis para alejarse de la realidad.

⁷³¹ Todas ellas se caracterizan por esa imagen fría y profesional que parece reñida con las emociones. Al menos, en un primer momento, porque, como mujeres, van a terminar estallando emocionalmente lo que las convierte, en ocasiones, en erráticas. Cabe señalar el caso de Sonya que padece asperger y, con ello, parece incapaz de mostrar sus emociones y sociabilizar con su entorno (*The Bridge*).

⁷³² Algo usual, especialmente en el uso de 'fuck' y sus derivados '-frak' en la versión de *Battlestar Galactica*- en Ani, Carrie o Starbuck, pero que va a superar sin ninguna duda Debra. A la que, a lo largo de la serie, se puede oír expresiones tan variadas y originales como: "Oh, Sweet Mary mother of fuck!" (205 *Dexter: The Dark Defender*); "Fuck me in both ears!" (504 *Dexter: Beauty and the Beast*); "Shit a brick and fuck me with it" (507 *Dexter: Circle us*); "Are you kidding? I could give a fuck who you fuck. Just don't fuck with my investigation, you fuck!" (606 *Dexter: Just Let Go*).

⁷³³ Algo cada vez más presente en la ficción convirtiéndose en un rasgo definitorio de este tipo de mujeres, aunque para las protagonistas no sea aún algo habitual. Así, Starbuck mantiene relaciones esporádicas, además de las románticas con sus compañeros, con personajes como Gaius (*Battlestar Galactica*). Además, Carrie se prepara para salir sola con un anillo de compromiso en su mano, que utiliza para zafar pretendientes si no le interesa y es usual verla mantener relaciones sexuales esporádicas (*Homeland*). Por otra parte, se puede ver a Sonya acercándose a un hombre en un bar y ofreciéndole directamente sexo. Una conducta que acentúa su falta de control de las emociones. De hecho, cuando el joven la va a buscar al trabajo para tener algo más con ella que un encuentro sexual le espetará "What are you doing here? I can't have sex at work!" (*The Bridge*, 103: *The Bridge: Rio*) -Traducción propia: "¿Qué haces aquí? ¡No puedo tener sexo en el trabajo!". Por su parte, Ani es amonestada por acoso sexual por mantener relaciones consentidas con un par de compañeros y, representado de una forma un tanto ridícula, obligada a acudir a reuniones de grupo -con todo hombres- para recuperar su puesto (*True Detective*).

⁷³⁴ Todo comienza con un encuentro sexual en un coche cuando están ebrios, algo que da el pistoletazo de lo que va a terminar siendo una turbulenta historia de amor entre ambos. Además, la protagonista ve aireada su vida pública entre sus -ruborizados- compañeros a través de cámaras o escuchas de vigilancia que van de declaraciones de amor a la práctica de relaciones sexuales.

⁷³⁵ Antes de continuar, es importante destacar que no todas comparten todos los rasgos, ni con la misma intensidad. Así, hay una serie de personajes que se alejan de este perfil. Chloe, Kate (24: *LAD*) y Max (*The Following*) son papeles menos duros, algo ligado con el hecho de que el papel *hardboiled* en la trama ya está ampliamente asumido por los protagonistas: Jack y Ryan. Son, más bien, las garantes de la moralidad de sus compañeros, evitando que se pierdan en la moral gris.

⁷³⁶ Starbuck arrastra una infancia de malos tratos y una dañina relación con su madre y, además, ve morir a su Zak Adama (Tobias Mehler), su prometido, por ser indulgente en su instrucción de vuelo (*Battlestar Galactica*); Chloe pierde a toda su familia en un accidente, mientras que Kate debe lidiar con las sospechas de que es una traidora como su esposo, que aparentemente se suicida por ello (24: *LAD*); Carrie está traumatizada por aquel 11 de Septiembre (*Homeland*); la hermana de Sonya es asesinada cuando ella tenía 15 años impactando de lleno en la joven (*The Bridge*); Sarah estuvo a punto de perder la custodia de su hijo cuando se vio demasiado implicada en un caso en el pasado (*The Killing*); Ani crece en una secta y en su pasado parece haber sufrido abusos sexuales (*True Detective 2*).

⁷³⁷ Hay diferentes niveles de moral gris. Las primeras son capaces de traspasar cualquier límite de la legalidad y/o de ética amparadas en un bien mayor. Es el caso de Chloe dentro del grupo de hackers Open Cell, que expone secretos de los gobiernos (24: *LAD*); Sarah es capaz de colarse en un casino indio, fuera de su jurisdicción, por seguir los pasos de Rosie (*The Killing*); Any y la masacre en el tiroteo o en la fiesta privada orgiástica (*True Detective 2*). Otro grupo tiene los límites más marcados y unidos a la cotidianidad, aunque son capaces de traspasarlos cuando ven la causa justa o por alguien en el que confían, que siempre es un personaje absolutamente *hardboiled*.

profesión que incluso compromete su cordura⁷³⁸. Este último punto es de importancia pues, pese a su compromiso y valía, hace que su entorno profesional ponga en duda sus decisiones en determinadas ocasiones. En otras palabras, se vuelve a destacar esa excepcionalidad en un ambiente que, en el fondo, no les pertenece. Algo que vuelve a ese modelo de "cine de mujeres paranoicas" correspondiente a la mujer gótica de Hollywood. Un modelo que "conecta [con] la desestabilización psicológica que, en general, sufre la protagonista de esta narrativa (neo)noir" (Antón, 2014: 71).

Todo ello va a tener consecuencias en la propia construcción de los personajes. El hecho de ser mujeres que desarrollan ciertos valores masculinos hace que pierdan, en cierta medida, ese vínculo con la naturaleza y las emociones que siempre se relaciona con lo femenino en el binomio público/privado. Y, con ello, se dinamitan capacidades tradicionalmente asociadas a las mujeres como el rol de los cuidados y del hogar⁷³⁹. Es decir, son incapaces de sostener las relaciones personales, en especial, la maternidad⁷⁴⁰. Además, todas ellas están desligadas de cualquier lazo de sororidad y es usual verlas adaptar una actitud dominante y, en cierta forma, patriarcal con sus lazos familiares, especialmente otras mujeres de su entorno⁷⁴¹.

Aún así, para contrarrestar esta masculinidad se las dota de una normatividad física que acentúa la estandarización de la belleza de rostro y cuerpo y, además, se exageran otros roles arquetípicos de lo femenino, como la inteligencia emocional, la empatía, la sensibilidad o la sensualidad.

Además, suele tener consecuencias personales. Por ejemplo, Chloe y Kate ayudando a Jack (*24: LAD*); Debra a Dexter (*Dexter*), o Max a Ryan (*The Following*). Baste de ejemplo, cómo Debra muestra cierta discrecionalidad cuando descubre que la responsable de la muerte de un grupo de violadores múltiples es una de sus víctimas y su pareja y decide dejar ir a los vengadores, algo que no supone un trauma porque lo considera éticamente correcto, sin embargo se hunde intentando ocultar la segunda vida de su hermano. En el otro lado, está Sonya que sigue férreamente las normas, llegando a reportar la laxitud de su compañero, algo que se relaciona con su limitación social ligada a su autismo (*The Bridge*).

⁷³⁸ Chloe entra en depresión tras la muerte de su familia y es manipulada por ello (*24: LAD*); Starbucks se hunde en el alcohol cuando no puede manejar la situación (*Battlestar Galactica*); Debra sufre una crisis por un acto que no puede soportar en la que se abandona al alcohol y las drogas (*Dexter*); Carrie sufre un desorden bipolar (*Homeland*); Sonya, asperger (*The Bridge*) y Sarah tiene antecedentes psiquiátricos (*The Killing*).

⁷³⁹ Es usual que se haga referencia a que su casa está descuidada, su nevera vacía, a su mala alimentación, pocas horas de sueño... Así como a que no se preocupan en ponerse en contacto con amigos o familiares, o fallan cuando éstos las necesitan.

⁷⁴⁰ En este grupo de mujeres las hay que simplemente no se plantean la maternidad como Kate (*24: LAD*) Debra (*Dexter*), Sonya (*The Bridge*) o Max (*The Following*), pese a que todas ellas están en una edad en la que la presión social por lo maternal aumenta. Por otro, las hay que sí que son madres pero siempre desde el conflicto. Así, Kara es secuestrada e inducida a pensar que tiene una hija. Es una idea que rechaza aunque, finalmente, termina abrazando no sin dudas (*Battlestar Galactica*). Por otro lado, Carrie se queda embarazada por accidente, piensa en abortar pero su familia la convence de seguir adelante con su embarazo. Sin embargo, su hija le recuerda la pérdida de su padre y pone sobre la mesa su incapacidad para los cuidados frente a su potente valía laboral (*Homeland*). Además, Sarah se obsesiona con resolver el caso hasta tal punto que es capaz de dinamitar la relación con su prometido y poner en peligro la custodia de su hijo (*The Killing*). Dentro del grupo dos excepciones. La primera es Chloe que sí que va a dedicarse a su maternidad, compaginada con su profesión, aunque ve morir a su familia en un accidente. La segunda es Ani que, aunque no se va a hacer referencia a su deseo de maternidad, al final del serial se descubre como tal. Una apuesta por un final al servicio del varón y que da la vuelta a dos mujeres que han de transformar todo su mundo para sobrevivir.

⁷⁴¹ Como puede verse en la condescendencia de Carrie con una hermana a la que condena a cuidar a su hija (*Homeland*) o en la actitud de Ani con su hermana para que abandone su estilo de vida -drogadicta y prostituta- (*True Detective 2*).

Recalcar que, a diferencia de los varones, estas mujeres no suelen tener antagonistas delimitados, sino que están más centradas en resolver un caso o detener un mal superior. Además, es usual verlas acompañadas de un varón en sus aventuras, un patriarca que supervisa su trabajo y que marca sus límites. Es el caso, especialmente, de la figura del guardián o mentor⁷⁴². Su perfil suele coincidir con un hombre maduro, que ocupa un cargo superior y de alta responsabilidad en el trabajo, y que tiene hacia ellas cierta actitud paternal -de hecho puede suplir la ausencia de padre⁷⁴³-. Es usual que las ayude en diversas ocasiones -tanto laboral como personalmente- y que sea el encargado de hacer correcciones, es decir, llamar su atención cuando él considera que se desvían en exceso del camino o en el caso de que descuiden su salud o a su familia. Algo que suele estar relacionado con la citada falta de empatía o la pérdida de cordura. Por otro lado, se encuentra la figura de compañero⁷⁴⁴ -nunca compañera- que es aquel que las apoya durante la resolución del caso. Es una relación más horizontal aunque es usual verlos caer en una actitud protectora o, incluso, condescendiente. Además, es habitual que terminen en un *affaire* sexual o romántico⁷⁴⁵.

Este mundo de las relaciones románticas está siempre adscrito a la normatividad heterosexual⁷⁴⁶ y es algo central en su construcción. Pues suelen ser representadas como conflictivas y, en gran parte de los casos, transforman al personaje llevándolo a una emotividad e irracionalidad extrema -oculta detrás de ese perfil de chicas duras- que se convierte en devastadora. A este respecto, es interesante resaltar el caso de Carrie. Lo que comienza como un encuentro puntual sexual para obtener información de Nicholas Brody termina como una tormentosa relación de amor-odio que roza el maltrato -desde amenazas a hacerla internar en un psiquiátrico-. Pese a que ella está convencida de que es un terrorista es incapaz de controlar unos sentimientos que la sumergen en una espiral de

⁷⁴² Baste como ejemplo, Starbuck por el comandante Adama (*Battlestar Galactica*); Chloe por Jack (24: *LAD*); Debra por su hermano Dexter (*Dexter*); Carrie que es ayudada, guiada y protegida por el jefe de división de la CIA Saul (*Homeland*); Sonya por el teniente Hank Wade (Ted Levine) (*The Bridge*) y Max por su tío Ryan (*The Following*). Cabe señalar que, en el caso de Sarah es una mujer, Regi (Darnell (Annie Corley), una asistente social con la que crea lazos y que la ayuda y aconseja en los momentos más difíciles, especialmente con el cuidado de su hijo aunque siempre en el plano personal y no tiene nada que ver con el ámbito profesional.

⁷⁴³ Como ocurre con Starbuck (*Battlestar Galactica*), Debra (*Dexter*), Sonya (*The Bridge*) y Max (*The Following*).

⁷⁴⁴ Así, Starbuck y Helo, Zak o Lee (*Battlestar Galactica*); Chloe y Adrian o Jack; Kate y Jack (24: *LAD*); Debra y Ángel, Dexter o Quinn (*Dexter*); Carrie y Quinn (*Homeland*); Sonya y Marco (*The Bridge*); Sarah y Stephen (*The Killing*); Max y Mike Weston (Shawn Ashmore) (*The Following*), o Ani y Elvis Ilinca (Michael Irby), Paul y Velcoro (*True Detective 2*).

⁷⁴⁵ Son varias las relaciones dentro del entorno laboral. Sirva de ejemplo, Chloe estaba casada con su compañero Carlos y, tras su muerte, mantiene una relación con Adrian Cross, mientras que Kate es viuda de su también colega Adam (24: *LAD*); Starbuck se involucra con Zak, Lee y Samuel Anders (Michael Trucco) (*Battlestar Galactica*); Debra tiene complicadas relaciones con compañeros como Frank Lundi (Keith Carradine) o Joey Quinn (Desmond Harrington), incluso llega a enamorarse de su hermano adoptivo Dexter (*Dexter*); Carrie con David Estes (David Harewood), así como un tira y afloja con Quinn (*Homeland*); Max termina enamorada de Mike (*The Following*) y Ani con Velcoro (*True Detective 2*).

⁷⁴⁶ No es usual ver relaciones homosexuales dentro de este perfil aunque hay ciertos casos. Por ejemplo, Gina Méndez (*The Following*) y, fuera de las producciones analizadas, otras mujeres como Janis Hawk (Christine Woods) (*Flashforward*) o adscrita absolutamente en el *hardboiled*, Kima Greggs (Sonja Sohn) (*The Wire*).

autodestrucción en la que pone en riesgo su carrera y su propia salud. Es el caso más llamativo pero sin duda no el único⁷⁴⁷.

A este respecto, es de interés el estudio que realiza Laura Antón (2014) sobre mujeres investigadoras en ficción pues, aunque entre las analizadas sólo se comparta el caso de *Homeland*, sus conclusiones están ligadas al presente texto. La autora explica cómo la investigadora *neo-noir* parodia el patrón clásico mientras viene a representar un dibujo de las mujeres conflictiva donde puede llegar a percibirse un dibujo de lo que significa la feminidad desde la cultura patriarcal pues la heroína "se define como "lo Otro" del hombre, radicalmente diferente y misteriosa. La *mujer-objeto de deseo, madre y víctima* son los principales referentes de esta imagen femenina con la que se relaciona la protagonista durante su trayecto de investigación" (2014: 69).

La excepcionalidad de ser mágica

Un segundo grupo lo constituyen aquellas que forman parte de producciones de ciencia ficción o fantasía -Sydney (*Alias*), Olivia (*Fringe*), Liv (*iZombie*), Vanessa (*Penny Dreadful*)-. Su irrupción en el espacio público descansa en una excepcionalidad construida desde la magia. Es decir, son super-mujeres que manejan habilidades (cuasi)sobrenaturales⁷⁴⁸ y que, a lo largo de la trama, parecen tener un papel clave ya predestinado⁷⁴⁹.

En otro orden de cosas, la construcción de su perfil tiene elementos comunes a sus compañeras. Así, siguen siendo mujeres en un mundo detectivesco⁷⁵⁰ dominado mayoritariamente por hombres. Esto hace que adquieran ciertos atributos tradicionalmente

⁷⁴⁷ Además, Debra mantiene una relación con Rudy Cooper, que resulta ser el asesino del camión de hielo y también el hermano biológico de Dexter. Un hombre que termina secuestrándola para incitar al protagonista a acabar con su hermana adoptiva. Por otro lado, mantiene una relación estable con Peter Quinn, al cual abandona cuando este le pide matrimonio, absolutamente sobrepasada por la idea. También, en unas sesiones psicológicas, se sorprende enamorada de Dexter, aunque decide exponer sus sentimientos descubre que su hermano es un psicópata. De hecho, su encubrimiento la va a destruir emocionalmente (*Dexter*). Por su parte, Sonya, que durante la primera temporada parecía incapaz de mostrar emociones, mantiene una relación con el hermano del asesino de su hermana (*The Bridge*). Estas son las más significativas pero el tormento en las relaciones es una constante, recordar que Chloe pierde a su familia y Kate es cuestionada porque su marido supuestamente vendió información confidencial (*24: LAD*); Sarah echa a perder su relación por un caso (*The Killing*); Max y Mike tienen una gran crisis cuando ella debe encubrirlo de asesinato (*The Following*), y Ani tiene que ir a terapia porque es acusada de acoso por acostarse con dos de sus compañeros (*True Detective*).

⁷⁴⁸ Baste de ejemplo, Sydney, cuyo padre la somete al Proyecto Navidad con el fin de crear una futura agente durmiente. Como resultado, es una excelente políglota que habla más de una veintena de idiomas, maneja artes dramáticas, un elevado conocimiento en combate cuerpo a cuerpo y en el uso de armas, capacitada para soportar torturas extremas (*Alias*); algo similar ocurre con Olivia que, cuando era una niña, fue sometida a experimentos científicos con un fármaco experimental llamado *cortexipan*. Esta intervención la hace capaz de ciertas habilidades psíquicas que la posibilitan para saltar entre Universos. Cabe destacar que tiene otras cualidades destacables como memoria eidética (*Fringe*). Liv se convierte en zombi durante una fiesta y, con ello, debe alimentarse de cerebros humanos. Pero, cuando los ingesta, recibe parte de los recuerdos del fallecido, algo muy útil en las investigaciones policiales (*iZombie*). Por último, Vanessa es una poderosa bruja que maneja las artes de las *daywalkers* -brujas blancas- (*Penny Dreadful*).

⁷⁴⁹ Así, Sydney parece estar de algún modo conectada con el visionario Milo Rambaldi (*Alias*); Olivia es la clave para el futuro de los dos Universos (*Fringe*) o Vanessa es perseguida porque parece ser la elegida por el demonio (*Penny Dreadful*).

⁷⁵⁰ Sydney es una espía doble (*Alias*) y Olivia es una agente del FBI (*Fringe*). Por su parte, Liv pasa de médica a trabajar de forense pero colabora con la policía para resolver casos (*iZombie*). Además, Vanessa, cuyo personaje se encuadra a finales del siglo XXI, no está directamente ligada con el mundo policial pero forma parte de un equipo que intenta resolver el misterio ligado a la desaparición de una joven, con lo que el funcionamiento de la trama es similar.

enmarcados en lo masculino -acción, fuerza⁷⁵¹, iniciativa- pero en mucho menor grado. Al estar más vinculadas al mundo femenino se distancia del *hardboiled* tanto en el físico -vestimenta⁷⁵²-, como en su personalidad -más dulces, empáticas, sensibles y sensuales- y, con ello, en sus habilidades -más ligadas a la magia y también al mundo de los cuidados, la ética y la socialidad⁷⁵³-.

Dentro de sus relaciones, se repite la presencia del mentor⁷⁵⁴ y compañero⁷⁵⁵, así como la importancia del amor romántico heterosexual -también con sus compañeros⁷⁵⁶-. Sin embargo, tienen una mayor ligazón a la idea de maternidad⁷⁵⁷ -si bien comparten con algunas de sus compañeras policías cierta incapacidad para desempeñar este papel- y, además, aparecen las antagonistas -mayoritariamente femeninas y que sirven para destacar las cualidades de la protagonista⁷⁵⁸ y ciertos lazos de sororidad⁷⁵⁹.

En conclusión, esta segunda tipología de mujeres se pueden dividir en dos grupos diferenciados pero con una característica en común: están fuera de lugar en un mundo de hombres. Una excepcionalidad que se dibuja en torno a la locura -las primeras- y la magia -las segundas-, pero siempre destacando que su presencia en el espacio público está penada.

5.3.7.3 Las trascendentales, otro papel es posible

El último bloque corresponde a las producciones que apuestan por un modelo diferente en el que ellas son (co)protagonistas y llevan la voz cantante en la acción. Son historias herederas de producciones tan importantes en el campo femenino como *Mujeres*

⁷⁵¹ Son todas mujeres fuertes, capaces de entrar en la acción y de defenderse sin problemas. Así, Sydney y Olivia tienen conocimiento de lucha y de manejo de armas (*Alias* y *Fringe*); Liv posee una fuerza sobre-humana cuando se deja llevar por su lado zombi (*iZombie*) y Vanessa, aunque con menos fortaleza física, es capaz de manejar artes mágicas (*Penny Dreadful*).

⁷⁵² Así, frente a la forma de vestir más profesional y, con ello, masculinizada, de las primeras, estas tienen una mayor variedad, exceptuando Olivia que sigue ese perfil (*Fringe*). Así, Sydney va a aparecer con todo tipo de modelos, pelucas y complementos que forman parte de sus disfraces para infiltrarse como espía, normalmente hiper-sensuales (*Alias*); Liv sigue su propio estilo en ocasiones influenciada por los cerebros que ingiere (*iZombie*), y Vanessa luce espectaculares trajes del Londres victoriano (*Penny Dreadful*).

⁷⁵³ Si bien es cierto que se mantiene cierta tendencia a la soledad relacionada con su condición extraordinaria. Así, Sydney pierde a su prometido y a su mejor amiga al comienzo de la serie cuando se ve envuelta en el espionaje (*Alias*); Olivia crece con cierta distancia social derivada de los experimentos a los que se ve sometida de niña (*Fringe*); Liv pierde a sus amigos y a su prometido cuando se convierte en zombi por desarrollar una actitud apática, primero, y por el rechazo a su propia condición, después (*iZombie*). Y, por último, Vanessa ve desaparecer a su amiga y no se permite mantener un romance por el miedo a su oscuridad interior (*Penny Dreadful*).

⁷⁵⁴ Así, Sydney y Jack Bristow (Victor Garber) o Arvin Sloane (Ron Rifkin) (*Alias*); Olivia y Walter Bishop (*Fringe*); Vanessa y Sir Malcolm Murray, aunque en este caso también cabe destacar la figura de Joan Clayton (Patti LuPone) que introduce a Vanessa en las artes mágicas (*Penny Dreadful*).

⁷⁵⁵ Por ejemplo, Sydney y Michael o Marshall Flinkman (Kevin Weisman, *Alias*); Olivia y John Scott (Mark Valley), Charlie Francis (Kirk Acevedo), Lincoln Lee (Seth Gabel) o Peter (*Fringe*); Liv y Clive o Ravi (*iZombie*), y Vanessa y Ethan Chandler o Victor Frankenstein (*Penny Dreadful*).

⁷⁵⁶ Ejemplo de relaciones con sus compañeros Sydney y Michael (*Alias*); Olivia y John/Peter (*Fringe*); Vanessa y Ethan (*Penny Dreadful*).

⁷⁵⁷ Así, Sydney y Olivia terminan siendo madres (*Alias*, *Fringe*), mientras que Liv y Vanessa llevan con pesar el hecho de no poder tener una vida corriente por sus circunstancias personales -una zombi la primera y una bruja la segunda- (*iZombie*, *Penny Dreadful*).

⁷⁵⁸ De este modo, Sydney a Anna Espinosa, ex-espía de la KGB y agente sexual que se cruza continuamente en el camino de la protagonista, o Lauren Reed, que se casa con el amor de su vida y termina descubriéndose como agente infiltrada (*Alias*). Mientras que Olivia se enfrenta a su versión del otro universo (*Fringe*). Liv tiene a Blaine, el hombre que la convierte en zombi (*iZombie*). Por su parte, Vanessa se enfrenta a Madame Kali y sus hijas, un acaudalado de *nightcomers*, brujas dedicadas a las artes oscuras (*Penny Dreadful*).

⁷⁵⁹ Sydney cuenta, al comienzo, con Francie (*Alias*). Mientras que Olivia con la agente Astrid, con Nina o su hermana Rachel Dunham (Ari Graynor), además termina haciendo las paces con la Olivia del Universo paralelo (*Fringe*). Liv tiene un tira y afloja con su amiga y compañera de piso Peyton Charles (Aly Michalka) (*iZombie*). Y, por último, Vanessa busca desesperadamente a su amiga Mina Murray (Olivia Llewellyn) (*Penny Dreadful*).

Desesperadas o *Sexo en Nueva York* que rompen con alguno -o varios- de los estereotipos con los que se acorrala a las mujeres y su feminidad. Son, en definitiva, hermanas de las últimas temporadas de *TWD*, aunque muchas de ellas la superan con creces.

Las lideresas de la trama

En un primer nivel, se encuentran dramas de ciencia ficción y fantasía basados en un reparto coral que tienen un número importante de mujeres en el elenco protagonista y que, además, están inmersas en la acción -incluso llegando a liderarla en algún momento de la trama-. Es el caso de *OUAT*, *Revolution*, *The 100*, *UTD* y *V*. Para su análisis se van a tomar como referencia una serie de personajes representativos⁷⁶⁰ -sin olvidar el conjunto- para conocer qué tienen en común.

Lo primero que destaca de las protagonistas es que todas ellas encajan en un patrón normativo femenino tanto de belleza como morfológico, que corresponde, en parte, a la juventud de buena parte del elenco que ronda la veintena. Sin embargo, psicológicamente se acercan más a rasgos reservados tradicionalmente a papeles masculinos. Es decir, mujeres activas -participando siempre en la acción-, autónomas, cultas -con estudios o no, tienen conocimientos extensos en diferentes campos- y fuertes -muchas manejan la violencia-. Este perfil se complementa con virtudes como frialdad, imparcialidad y razón. Un dibujo que hace que algunas encajen en el *hardboiled* como Nora, Rachel (*Revolution*), Clarke (*The 100*) o Erica (*V*)⁷⁶¹ o que otras se sumen a él en un momento puntual⁷⁶². Mención aparte para las villanas Regina Mills (*OUAT*), Christine Price (*UTD*) o Anna (*V*), dibujadas desde la absoluta maldad⁷⁶³ capaz de cualquier cosa para lograr su objetivo.

Además, todas ellas están vinculadas al campo de lo productivo, muchas veces en ocupaciones de reconocimiento social. Entre ellas, camarera -Angie-, cazarrecompensas -Emma-, científicas -Abigail, Christine y Rachel-, mecánica -Raven-, periodista -Julia-, militar -Nora-, policía/sheriff -Erica y Emma-, profesora -Mary Margaret-. Así como alcaldesas -Regina-, canciller -Abigail- o lideresas de toda una raza -Anna, Christine-. Cabe

⁷⁶⁰ Como son: Mary Margaret Blanchard -Blancanieves-, Emma Swan y Regina Mills -Reina Malvada- (*OUAT*); Charlie Matheson (Tracy Spiridakos), Nora Clayton y Rachel Matheson (*Revolution*); Abigail Griffin, Clarke Griffin, Octavia Blake (Marie Avgeropoulos) y Raven Reyes (*The 100*); Angie McAlister (Britt Robertson), Christine Price, Julia Shumway, Norrie Calvert-Hill (Mackenzie Lintz) (*UTD*), y Anna, Erica Evans y Lisa (*V*).

⁷⁶¹ Es usual ver a estas tres mujeres tomando decisiones al límite en su liderazgo. Así, Nora es una militar rebelde dispuesta a todo por su bando. Mientras, Rachel, tras el apagón, no duda en disparar a un hombre para que no robe los suministros de su familia. A partir de ahí, está dispuesta a permitir la imposibilidad de tecnología mundial por salvar la vida de su hijo o de dejar morir a Nora por terminar su misión (*Revolution*). Clarke aprende pronto lo que es el liderazgo extremo, la joven está dispuesta desde autorizar la tortura, a detonar una bomba que acaba con la vida de decenas de enemigos o a asesinar a Finn tras entregarlo a los nativos para que no sufra, pasando por dejar caer un misil entre los suyos para ganar la guerra final (*The 100*). Por último, Erica también se va endureciendo capaz de urdir ataques terroristas a medida que se hace la líder de la resistencia (*V*).

⁷⁶² Es el caso de Blancanieves o Emma perdiendo la pureza de sus corazones (*OUAT*); también de Julia dispuesta a sacrificar su amor por la cúpula (*UTD*).

⁷⁶³ Aunque Regina va a evolucionar hacia la bondad (*OUAT*), mientras que Christine salen de su estado de abducción por la *Cúpula* (*UTD*).

señalar que entre las adolescentes ya destacan en conocimientos avanzados aunque aún no sean profesionales, como Angie y Clarke la medicina, Charlie y Octavia lo militar o Clarke y Lisa el liderazgo.

Es interesante que, al igual que en las anteriores, se da la presencia de un compañero, una villana y más número de amigas, pero con matices. Por un lado, estas (anti)heroínas acostumbran a trabajar codo con codo con los varones pero ya desde la igualdad -sin actitudes condescendientes o paternalistas-. Por otro, la antagonista o villana que se enfrenta a ellas, usualmente también mujer, no tiene ese carácter moralizante de las anteriores⁷⁶⁴. En cuanto a la sororidad, destacar que, si bien se da una apertura respecto a las anteriores, sigue siendo limitada⁷⁶⁵ y es usual verlas empatizar más con hombres -sean o no también compañeros sentimentales-. Cabe señalar que, aunque siguen cayendo en choques ligados al espacio privado -como la competición por el cariño de un hombre⁷⁶⁶-, hay un mayor peso de conflictos abstractos como los basados en el liderazgo o en la ideología, tradicionalmente reservados para el mundo masculino⁷⁶⁷.

Sin embargo, todo ello se contrarresta al amplificar ciertas características prototípicas del espacio privado, como el amor o el sexo. Así, prácticamente todas las series analizadas tienen una relación romántica⁷⁶⁸ en algún momento de la trama -excepto Anna-, algunas bosquejadas como pasionales y fugaces -debido, en parte, al gran número de figuras adolescentes-. Además, las (anti)heroínas no acostumbran a practicar sexo ocasional, sólo Raven (*The 100*) y Erica (V)⁷⁶⁹, algo que sí harán las villanas como parte de su plan, como Christine (*UTD*) o Anna (V)⁷⁷⁰.

⁷⁶⁴ Es así que Blancanieves y Emma tienen a Regina (*OUAT*), Clarke a Lexa, la jefa de los nativos (*The 100*), Erica a Anna, la líder de los extraterrestres (V). Incluso Rachel y Julia van a tener como antagonista a un varón: Sebastian Monroe y Big Jim (*Revolution*, *UTD*), respectivamente.

⁷⁶⁵ Así, producciones como *OUAT* sí que cuidan más este tema, en el que Blancanieves es amiga de buena parte del Bosque, con un vínculo especialmente fuerte con Ruby 'Red Riding Hood' -Caperucita Roja- (Meghan Ory). Y también se pueden ver ciertos principios en *The 100* o *UTD*.

⁷⁶⁶ En el plano romántico, Nora y Rachel por Males (*Revolution*); Clarke y Raven por Finn (*The 100*); Julia también va a pelear por Barbie (*UTD*). En el familiar, Blancanieves y Emma contra Regina por Henry Mills (Jared S. Gilmore) (*OUAT*), Erica y Anna por Taylor (V).

⁷⁶⁷ Es habitual ver disputas por la bondad o maldad de los actos, es decir por la profundización de algunos personajes en una moral gris devenida de la necesidad de supervivencia o de superar una amenaza concreta. Así, puede verse discusiones, entre otras, entre Blancanieves y Emma (*OUAT*), entre Charlie y Rachel (*Revolution*), o entre Abigail y Clarke u Octavia y Clarke (*The 100*). Eso entre aliadas, entre antagonistas también es usual por lograr objetivos distintos.

⁷⁶⁸ Relaciones románticas se encuentran Blancanieves con El Príncipe James - David Nolan (Joshua Dallas)-, Emma con Neal Cassady (Michael Raymond-James) y Jolly Roger 'Hook' -Garfio- (Colin O'Donoghue), Regina con Daniel (Noah Bean) (*OUAT*). Además, Charlie con Jason Neville (J.D. Pardo), Nora con Miles Matheson y Rachel con Ben Matheson (Tim Guinee), Miles Matheson y Sebastian Monroe (*Revolution*). Por su parte, Abigail con Jake Griffin (Chris Browning), Clarke con Finn, Octavia con Lincoln y Raven con Finn y Kyle Wick (Steve Talley) (*The 100*). Además, Angie con Junior Rennie (Alexander Koch), Julia con Dale Barbara, Norrie con Joe McAlister (Colin Ford). Y Christine va a utilizar a Junior (*UTD*). Por último, Erica con su ex Joe Evans (Nicholas Lea) y Lisa (Laura Vandervoort) con Tyler Evans (Logan Huffman) (V).

⁷⁶⁹ Raven mantiene relaciones con Bellamy Blake (*The 100*), mientras que Erica tendrá un escarceo con Kyle Hobbes (Charles Mesure) (V).

⁷⁷⁰ Para conseguir energía la primera y para concebir soldados la segunda.

De nuevo, la ligazón al espacio privado está presente mediante el rol de los cuidados y el reproductivo. Bien sea porque muchas de ellas son madres⁷⁷¹, bien porque son hijas adolescentes⁷⁷², pero la relación materna-filial está muy presente y, normalmente, problematizada -por ausencia o por desavenencias⁷⁷³-. Aún así, no se suele dar el perfil de madre abnegada y perfecta sino que se apuesta por un arquetipo mucho más carente que enfrenta la maternidad a otros aspectos de la vida privada o pública de las protagonistas⁷⁷⁴.

A esto hay que sumar que ciertas producciones colocan la concepción en el centro de la trama. Es el caso de *OUAT* donde es el desencadenante y el motor de buena parte de la narración, pero también de otras como *UTD* o *V*. Estas últimas plantean sociedades extraterrestres que se organizan como una colmena, colocando a reinas como lideresas, como es el caso de Christine o Anna. Aunque también hay que destacar que el resto del equipo va a estar conformado por varones. En esta última es interesante la disputa entre dos madres, Anna y Erica, antagonistas de una historia de supervivencia de especies en las que sus respectivos hijos, Taylor y Lisa, encuentran un punto en común mediante el amor.

En conclusión, estas mujeres continúan con cierta conexión al espacio privado pero no llegan a ser ni dependientes, ni pasivas, ni homogéneas, ni están aisladas. Además, pese a estar ligadas al amor romántico o a roles domésticos o reproductivos en ningún caso son exclusivos sino que se compaginan con el campo productivo y, con ello, están siempre visibilizadas y reconocidas. Resumiendo, estas lideresas, papeles femeninos ya en un plano trascendente, se construyen sobre la extensión de los atributos y privilegios masculinos a las mujeres. Es decir, bajo patrones de igualdad pero manteniendo presentes las dualidades espaciales entre lo público y lo privado, este último todavía ligado sólo a ellas.

Las emperadoras de la trama

En un último nivel se encuentran los seriales donde el papel de las féminas es totalmente rupturista. Es decir, no sólo hay un gran número de mujeres en el elenco o estas ocupan el espacio público sino que, además, se profundiza en ellas creando personajes más complejos y realistas. Algo que permite jugar con tabúes asociados al mundo femenino. Van a ser las

⁷⁷¹ Blancanieves Emma, Regina (*OUAT*), Rachel (*Revolution*), Abigail (*The 100*), Anna y Erica (*V*).

⁷⁷² Charlie (*Revolution*), Clarke (*The 100*), Angie y Norrie (*UTD*), Lisa -hay que tener también en cuenta a Taylor- (*V*).

⁷⁷³ Así, Emma crece sola y da a su hijo en adopción, aunque se reencuentra con él años más tarde. En Storybrooke, descubre que es hija de Blancanieves, de la que fue separada al nacer por culpa de Regina, la que es ahora madre adoptiva de su vástago (*OUAT*). En esta línea, Rachel permanece secuestrada durante años, cuando se reencuentra con su hija ya adolescente vive continuas tensiones (*Revolution*). Por otro lado, Clarke choca con Abigail, a la que culpa de la muerte de su padre y con la que va a tener diferencias de liderazgo (*The 100*). Mientras Angie y su hermano quedan solos aislados por la *Ciúpula*, Norrie es una adolescente conflictiva (*UTD*). Por su parte, Erica vive lo propio con su hijo tras el divorcio, una relación que empeora cuando el chico se acerca a los Visitantes y Anna se muestra como una madre totalmente despiadada que va a hacer que Lisa termine alejada de ella (*V*).

⁷⁷⁴ Blancanieves debe abandonar a su hija para salvar su mundo, Emma da en adopción al suyo porque no se considera capaz de cuidarlo (*OUAT*); en un principio, Rachel se va voluntariamente para proteger a los suyos (*Revolution*); Abigail denuncia a su propio marido para proteger el *Arca* (*The 100*); Erica ha de elegir entre revolución o protección a su hijo y Anna va a sacrificar a la suya en cuanto ve traición (*V*).

series ya señaladas como revolucionarias en las categorías anteriores: *AHS*, *GOT*, *Orphan Black*, *OITNB* y *Sense 8*.

Lo primero es justamente recordar que se abre la puerta a alteridades y a la aparición de sujetos subalternos. Hay cabida para mujeres de diferente rango de complejión, edad, género⁷⁷⁵, orientación sexual, raza, así como la introducción de perfiles tan olvidados como personas con síndrome de Down⁷⁷⁶. Además, también se ahonda en la personalidad de cada una alejándose de perfiles estereotipados. En esta ocasión, se abre un abanico mucho mayor entre la feminidad y la masculinidad y se quiebran las divisorias jerárquicas que impone el patriarcado entre ambas. Es decir, se da pie a personajes complejos y poliédricos que saltan entre la actividad y la pasividad, la debilidad y la fuerza, la dependencia y la autonomía, la emoción y la frialdad, la naturaleza y la razón, la parcialidad y la imparcialidad...

Todo ello, las aleja de ese arquetipo de super-mujeres. Ya no son esas agentes perfectas con poderes, ni esos personajes *hardboiled* masculinos dibujados a través de la fantasía *noir* y mucho menos amantes y madres abnegadas e impecables. La diversidad de los personajes hace que pierdan en lo extraordinario y ganen en lo corriente pues, aunque poseen muchas y grandes cualidades, también tienen defectos y limitaciones. En otras palabras, anti-heroínas, a caballo entre la ética y la moral gris⁷⁷⁷, que ostentan, en muchas ocasiones, el liderazgo⁷⁷⁸ y que se enfrentan a antagonistas o villanos⁷⁷⁹.

Paralelamente a su pérdida de excepcionalidad personal, también dejan de ser una singularidad en el ámbito público. En consecuencia, ya no van a estar insertas en un mundo de hombres sino que va a haber un gran número de mujeres (co)protagonistas⁷⁸⁰ y

⁷⁷⁵ Recordar que hay varios personajes *trans*: Tony (*Orphan Black*), Sophia (*OITNB*) o Nomi (*Sense8*).

⁷⁷⁶ En la primera entrega de *AHS* Jamie Brewer se mete en el papel de Adelaide Langdon, en la tercera de Nan y en la cuarta de Marjorie.

⁷⁷⁷ En *AHS*, el maniqueísmo estalla en todas las entregas. Es algo especialmente visible en los papeles que interpreta Jessica Lange que suelen nadar entre dos aguas. Así, Sister Jude, Fiona o Elsa oscilan entre heroínas y villanas. En *GOT*, ocurre algo similar, como la evolución -y el calvario- de Cersei o la transformación de Arya, convertida en asesina para sobrevivir y vengar a los suyos. Por su parte, en *OITNB*, las presas se enfrentan por motivos personales o por aspiraciones de poder pero también muestran una cara más vulnerable que las redime. Es el proceso de Pennsatucky o el camino, a la inversa, de Piper hacia su '*volverse mala*'. También en *Orphan Black* Sarah va a tener que tomar decisiones difíciles como robar la identidad de una de sus hermanas para salvar al resto.

⁷⁷⁸ Constance y Moira en *Murder House*; Sister Jude, Sister Eunice y Lana Winters en *Asylum*; Fiona Goode, Madame Delphine Lalaurie o Marie Laveau, también Cordelia Foxx (Sarah Paulson) en *Coven*; Elsa Mars en *Freak Show* (*AHS*). Además, en un mundo tan masculino, el liderazgo de Daenerys Targaryen (*GOT*); Red, Gloria Mendoza o Piper Chapman en prisión (*OITNB*); Sarah Manning entre sus hermanas (*Orphan Black*). También hay que destacar el compartido de *Sense8*, donde se puede destacar las acciones de Nomi y de Will.

⁷⁷⁹ Cabe señalar que las antagonistas tienen este mismo carácter híbrido: Moira, Sister Jude o Marie Laveau (*AHS: Murder House, Asylum* y *Coven*, respectivamente), Pennsatucky (*OITNB*) o Delphine o Rachel (*Orphan Black*). Los villanos sí van a estar cargados de maniqueísmo. En *AHS* se puede señalar a Constance (*Murder House*), mientras que el resto son todo hombres: el Dr. Arden (*Asylum*), los cazadores de brujas (*Coven*) o Dandy Mott (Finn Wittrock) o Stanley (Denis O'Hare) (*Freak Show*). Otras son: Vee (*OITNB*), Virginia Coady (Kira Harper) (*Orphan Black*) o Mr. *Whispers* (*Sense8*).

⁷⁸⁰ En algunas el reparto es más equilibrado entre hombres y mujeres, como *Sense8* o algunas entregas de *AHS*. Y, en otras, aplastantemente femenino como en *AHS: Coven, Orphan Black* u *OITNB*.

secundarias⁷⁸¹. Este perfil se complementa con un rol más apegado a la producción que a la reproducción como se puede ver en sus profesiones⁷⁸² y, sobre todo, en la relación con su entorno.

Al igual que las anteriores, cuentan con relaciones de igualdad con otros varones⁷⁸³ pero, en esta ocasión, también se tejen constantes lazos de sororidad. De hecho, algunas de estas narraciones giran en torno a la amistad femenina⁷⁸⁴, tantas veces olvidada en la ficción. En *AHS: Murder House* se centra en una casa encantada donde trabaja como ama de llaves Moira O'Hara, una fantasma con antipatía a los hombres adúlteros⁷⁸⁵. Justamente por ello, se acerca a Vivien Harmon, la nueva habitante cuyo marido le está siendo infiel. Una historia convulsa que va a acercar a estas dos mujeres frente al resto de la locura del lar. Por otro lado, en su tercera entrega, *Coven*, se narra cómo dos grupos de brujas enfrentados han de superar los celos, la competitividad y un pasado marcado por las barreras raciales para salvar al aquelarre de los cazadores de brujas -que son, además, hombres-.

Una representación del *nosotras* contra *ellos* muy simbólica, pues uno de los aspectos más significativos de estas producciones es que la otredad recae directamente en los varones. Si en la primera son asesinos e infieles. En la segunda van a ser cazadores de brujas o violadores. Pero no van a ser los únicos *otros*. Las mujeres que caen en estereotipos tradicionalmente masculinos ligados con la competitividad o las ansias de poder también son consideradas parte de la otredad y, con ello, antagonistas de las propias mujeres, de la sororidad. Bien sea Constance Langdon (*Murder House*) o el trío de brujas de *Coven*⁷⁸⁶.

Además, hay que señalar que continúa la presencia de ciertos elementos del espacio privado pero problematizados. Por ejemplo, el amor romántico que, lejos del simplismo,

⁷⁸¹ Si bien es cierto que en *GOT* sí que hay un amplio elenco femenino, en este caso, la ficción medieval sí va a hacer que las mujeres tengan que hacerse valer en un mundo de hombres, algo que además se problematiza. Así, Arya no quiere crecer siendo la típica noble sino que está mucho más cómoda con prácticas consideradas masculinas, como la lucha. Brienne logra ser caballero de la Guardia Real de Renly pese al menosprecio -físico y profesional- que tiene que soportar. Cersei reclama el poder en un mundo imposible dominado totalmente por varones. Por su parte, Dany debe demostrar continuamente su valía como líder ante los Dothraki, primero, los mercaderes de Qarth, o los Bondadosos Amos de la Bahía de los Esclavos...

⁷⁸² Entre las producciones analizadas, se encuentran: actrices, brujas, medium, monjas, peluqueras, periodistas... (*AHS*), guerreras, reinas (*GOT*), científicas, empresarias, policías (*Orphan Black*), activistas, narcotraficantes (*OITNB*), más científicas, *dj*, *hacker* (*Sense8*). Aunque también se juega con profesiones más vinculadas al espacio privado, se huye de la simplificación, la homogeneización o la desvalorización. Por ejemplo, Alison es una ama de casa que tanto se dedica al *Scrapbooking* como a las armas, tanto se presenta como una figura ejemplar de la comunidad como se dedica al narcotráfico (*Orphan Black*). Aparecen también amas de llaves como Moira O'Hara que va a ser clave en la historia de los Harmon y que, como fantasma, se va a presentar cómo vieja ante aquellos que pueden ver su verdadera personalidad y joven los que sólo son capaces de verla como un objeto sexual (*AHS*).

⁷⁸³ Es el caso de la evolución de la relación entre Brienne y Jaime (*GOT*), Sarah con Arthur Bell (Kevin Hanchard), Felix Dawkins o Paul Dierden (Dylan Bruce) (*Orphan Black*) o el equipo de *sensates* (*Sense8*).

⁷⁸⁴ De esta forma las clones de *Orphan Black* crean todo un círculo de amistad, hasta llegarse a tratar como hermanas (*Orphan Black*). Por otro lado, las presas de Litchfield también van a crear lazos entre las llamadas familias, pero también más allá (*OITNB*). Y, mención aparte, para *AHS*.

⁷⁸⁵ Moira mantiene un *affaire* con un hombre casado, cuando decide poner fin a la relación, la intenta violar. Un momento en el que aparece Constance, su esposa, y los asesina a ambos.

⁷⁸⁶ De esta forma, Fiona, Marie Laveau y Delphine LaLaurie van a ser las tres grandes mujeres cegadas por unos intereses personales que impiden la solidaridad con sus compañeras en gran parte de la trama -excepto cuando se ocupan de un enemigo superior: los varones-. Todas ellas tienen un final de gran sufrimiento de la mano de Papa Legba. Es algo similar a lo que le ocurre a Madison que también se aleja de la sororidad y es finalmente asesinada por Kyle.

mezcla historias tradicionales⁷⁸⁷ -también entre mujeres⁷⁸⁸-; relaciones que no suelen aparecer en la ficción por la alteridad de sus miembros⁷⁸⁹; ataques directos a la concepción del príncipe azul⁷⁹⁰, o la introducción del poliamor⁷⁹¹. Así como una mayor presencia del sexo ocasional⁷⁹² y de soltería⁷⁹³.

Además, otro factor de complejidad de los personajes de estas producciones es la maternidad. Así, se desnaturaliza el deseo de concepción y, con ello, se incluyen temáticas como el derecho a decidir o se introducen madres imperfectas. Uno de los grandes ejemplos al respecto es *AHS*, cuya primera entrega se centra justamente en esta temática. *Murder House* encierra a madres que perdieron a sus hijos, que sufrieron abortos, embarazadas de su amante o de una violación, o la que busca el hijo perfecto⁷⁹⁴... También en *AHS*, Fiona, obsesionada con la juventud y el poder, es capaz incluso de pasar por encima de su hija (*Coven*) o en *Orphan Black*, Sarah está ausente de la vida de su hija durante años. En cuanto al aborto, es un tema que también se toca en estas series. Así, en *AHS: Asylum*, Lana intenta abortar sin éxito, para después dar el niño en adopción tras haberse quedado embarazada de su captor (*Asylum*); en *GOT*, se hace referencia al brebaje conocido como *té de la luna*, para las mujeres que no quieren quedarse embarazadas; en *OITNB*, Dayanara duda si seguir adelante con el embarazo, primero, y si quedarse o no con el bebé, después.

Aún así, en otras ocasiones la maternidad se plantea como central. En *GOT*, aunque la mayoría de personajes femeninos están alejados de la maternidad -Arya, Brienne, Sansa, Ygritte,...- también se destaca el papel de madres protectoras entregadas a sus hijos, como

⁷⁸⁷ Hay lugar para el amor romántico en todas ellas. Por poner algún ejemplo: Ben y Vivien, Violet Harmon (Taissa Farmiga) y Tate; Nan y Luke Ramsey (Alexander Dreymon), Zoe Benson (Taissa Farmiga) y Kyle, Maggie Esmerelda así como Bette y Dot Tattler (Sarah Paulson) y Jimmy Darling (Evan Peters) (*AHS*); Catelyn y Daenerys y Khal Drogo (Jason Momoa) o Daario Naharis (Ed Skrein/ Michiel Huisman), Myrcella Baratheon (Aimee Richardson) y Trystane Martell (Toby Sebastian) o Ygritte (Rose Leslie) y Jon Snow (*GOT*); Alison y Donnie Francis Hendrix (Kristian Bruun), Cosima y Delphine o Shay, Sarah y Carl Morrison (Michiel Huisman) (*Orphan Black*); Dayanara y John Bennett (Matt McGorry), Piper y Vause (*OITNB*); Kala y Wolfgang, Nomi y Amanita o Ryley y Will (*Sense8*).

⁷⁸⁸ Las historias más románticas recaen en Cosima y Delphine (*Orphan Black*) y Amanita y Nomi (*Sense8*). Y, desde el conflicto, el drama entre Piper y Vause (*OITNB*).

⁷⁸⁹ Como, por ejemplo Constance y Travis Wanderly (Michael Graziadei), con una gran diferencia de edad. Algo no destacable sino fuera que él es el joven (*AHS: Murder House*), Nan y Luke, el nuevo vecino del que se enamora y con el que compete con la perfecta Madison (*AHS: Coven*), la clarividente Maggie Esmerelda y Jimmy, el joven con ectrodactilia (*AHS: Freak Show*). Por otro lado, Cersei y Jaime, hermanos mellizos; Missandei (Nathalie Emmanuel) y Gusano Gris, eunuco (*GOT*)...

⁷⁹⁰ Así, por ejemplo, Cordelia descubre que su marido es un cazador de brujas (*AHS: Coven*) aunque nada que ver con lo que va a pasar Sansa Stark. La niña que soñaba con el príncipe azul se encuentra con un pretendiente psicópata, Joffrey, que la obligada a casarse con Tyrion y, por último, casada y violada por Bolton (*GOT*).

⁷⁹¹ En *AHS* se narra la historia de Kit Walker compartiendo su vida con Alma Walker (Britne Oldford) y Grace Bertrand (Lizzie Brocheré) conjuntamente (*Asylum*); así como de Jimmy y Bette y Dot, gemelas que comparten el mismo cuerpo (*Freak Show*).

⁷⁹² Son varias, por poner un ejemplo: Fiona (*AHS: Coven*); Cersei o las mujeres de Dorne (*GOT*); Big Boo o Nicky (*OITNB*); Sarah o Siobhan Sadler (María Doyle Kennedy) (*Orphan Black*). También hay que destacar la orgía entre los *sensates* que se desata en una de las ocasiones que conectan.

⁷⁹³ Mujeres que no se las relaciona con amor o sexo como por ejemplo Flaca, Janae, Taystee (*OITNB*) o Sun (*Sense8*)...

⁷⁹⁴ Este es el caso de Constance, una madre insatisfecha porque ve defectos en todos sus descendientes, Adelaide Langdon, Beauregard, Tate (Evan Peters) y un cuarto desconocido. La primera tiene síndrome de Down, el segundo displasia craneodifisaria -de hecho, vive encerrado en el ático hasta que es ahogado con una almohada por petición de su progenitora- y el tercero problemas psicológicos -que lo llevan a atentar contra sus compañeros de instituto-. Ofuscada con su status perdido, el paso por la trama simboliza la búsqueda de ese vástago perfecto.

Cersei, Catelyn o Lisa. A este respecto, hay que destacar el papel de Daenerys. Dany pierde a su primer hijo al hacer un trato con una *maegi*, la cual la condena a la esterilidad. Sin embargo, la reina está siempre ligada a este rol productivo y es conocida por el apelativo de *Madre de Dragones* y de *Mysba*, que significa justamente "madre" por ser libertadora de esclavos.

En otro orden de cosas, una de las innovaciones más llamativas es la introducción de temáticas femeninas que atacan gran parte de los tabús que, desde las sociedades judeocristianas, entierran el cuerpo y la sexualidad femenina. Para ilustrar esta transgresión, es interesante detenerse en ciertas escenas. Desde *AHS*, Shelley es una mujer internada en el psiquiátrico bajo la condición de "ninfomanía". La joven ruega al médico de la institución -un conocido científico nazi- que le permita salir al exterior un momento. La conversación termina siendo un canto a la libertad sexual de las mujeres en un mundo machista (*AHS: Asylum*, 202: *Tricks and Treats*)⁷⁹⁵:

- **SHELLEY (S)**: Come on, Doc. Bend me over a bread rack and pound me into shape.
- **DR. ARTHUR ARDEN (A)**: You're a dirty little slut with a poisonous tongue.
- **S**: I just want to go outside for 15 minutes in the sun. Please. I just want to feel the sun on my skin. I'll do anything.
- **A**: No. Whores get nothing.
- **S**: Men like sex, no one calls them whores. I hate that word, it's so ugly! I'm into pleasure. Ever since I was five years old, and I slipped my fingers inside for the very first time. I could do it all day. My mother made me wear mittens to bed.
- **A**: Because you're a little slut.
- **S**: No. Because she didn't understand me. So I ran away from home, met some jazz musicians, real freethinkers. I fell in love with the bass player. Big mistake. As soon as he put a ring on my finger, I was his property. He could screw every Betty in town and I had to stay home and scrub his dirty drawers. So come fleet week... he gets home and finds me in bed with two navy guys. And I told him: 'It's not for self, but for country' He decked me flat out, threw me in the car and locked me in a nuthouse. And the sickest part is, they let him. Because... I like sex. That's my crime.
- **A**: Am I supposed to be moved by that pathetic tale of woe?
- **S**: Please. I'm just asking for five minutes in the sun. A little fresh air.
- **S**: You make me sick. Whore!

No es la única escena que deja *Asylum*: La poseída hermana Mary Eunice bailando sensual con un camión rojo el "You Don't Owe Me"⁷⁹⁶ de Lesley Gore en frente del crucifijo; Lana, reconocida feminista, increpándole a su violador que no será padre porque

⁷⁹⁵ -**SHELLEY (S)**: Vamos doctor, tumbeme sobre el carro del pan y hágame sudar -**ARTHUR ARDEN (A)**: Eres una sucia ramera con una lengua venenosa -**S**: Sólo quiero salir quince minutos y ver el sol, por favor, sólo quiero sentir el sol en mi piel. Haré lo que sea. -**A**: No. Las putas no merecéis nada. -**S**: ¡A los hombres os gusta el sexo y nadie las llama putas! Odio esa palabra, es denigrante. Me gusta el placer desde que tenía cinco años y probé a meterme los dedos por primera vez. Lo hacía todo el día. Mi madre me ponía manoplas para dormir. -**A**: Porque eres una zorra. -**S**: No. Porque no podía entenderme. Por eso me fui de casa. Conocí a unos músicos de jazz, muy liberales, y me enamoré del bajista. Mi gran error. En cuanto me puso el anillo me convertí en su propiedad. Él se podía tirar a toda la ciudad y yo tenía que quedarme en casa y lavarle los calzoncillos. La semana de la armada, llegó a casita y me pilló en la cama con dos marineros y le dije: ¡No lo hago por mí, lo hago por el país! Me dio una paliza, me metió en el coche y me encerró en esta casa de locos. Y lo pero es que se lo permitieron porque me gusta el sexo. Ese es mi delito. -**A**: ¿Espera que me conmueva la historia patética de tus miserias? -**S**: Por favor, sólo le pido cinco minutos al sol. Aire fresco... -**A**: Me das asco... puta.

⁷⁹⁶ Con la significativa letra de la canción que dice así: " You don't own me, I'm not just one of your many toys. You don't own me, don't say I can't go with other boys. And don't tell me what to do. And don't tell me what to say. And please, when I go out with you, Don't put me on display, 'cause"

se auto-practicó un aborto con su "Your beloved baby died last night" (*AHS: Asylum*, 209: *The Coat Hanger*)⁷⁹⁷, o la hermana Jude, frustrada por tener que soportar la jerarquía masculina, espetándole al Dr. Arden: "Let me give you fair warning: I always win against the patriarchal male" (*AHS: Coven*, 201: *Welcome to Briarcliff*)⁷⁹⁸. Una emancipación de las mujeres que se hace aún más visible en la sororidad del aquelarre de *Coven*.

Otra de las series que deja cuidados diálogos es *OITNB* donde se puede oír hablar a las protagonistas del clítoris, de la menstruación o, incluso, de olores y picores vaginales. Un ambiente distendido que invita a un tratamiento directo del erotismo, la masturbación o los encuentros sexuales. A este respecto, destacan un par de citas míticas. La primera es una conversación sobre anatomía femenina que arranca cuando Poussey muestra un invento para que las mujeres puedan orinar de pie (*OITNB*, 204: *A Whole Other Hole*)⁷⁹⁹:

- **TAYSTEE (T)**: I don't see why you need the funnel... Like, can't you just put the tube up in you?
- **POUSSEY (P)**: Uh, no... 'Cause that's not where the pee comes out.
- **T**: Uh, yeah, it do.
- **BLACK CINDY (BC)**: Out of the big hole.
- **P**: No, y'all. There's a different hole.
- **BC**: For pee? What? You crazy.
- **P**: Y'all, there is the main coochie hole and then there's... like... another little hole just for pee. Didn't y'all take Sex Ed?
- **CRAZY EYES (CE)**: She's right. There's an eeny-meeny-weeny-weeny pee hole.
- **T**: Man, you trippin'. It all come out the same hole: the vagina hole.
- **P**: All right, then how come you can still pee when you got a tampon in? Mmm? I'm telling you, there's two holes.
- **CE**: Three holes: The butt. [...]

La duda las lleva a intentar explorarse sin demasiado éxito, hasta que llega Sophia, la mujer *trans*, a explicarles la anatomía femenina (*OITNB*, 204: *A Whole Other Hole*)⁸⁰⁰:

- **T**: Yo, I still don't see what the hell you talkin' about!
- **P**: You know, your hole, like, your sex hole.
- **T**: The vagina hole... Yeah, I got that.
- **BC**: Y'all are crazy.
- **LEANNE (L)**: Man, I wish I had a phone to record this shit.

⁷⁹⁷ Traducción propia: "Tu amado bebé murió ayer por la noche".

⁷⁹⁸ Traducción propia: "Déjame darte una advertencia razonable: Siempre gano contra el macho patriarcal".

⁷⁹⁹ En la versión en castellano: **-TAYSTEE (T)**: No veo para qué te hace falta un embudo... ¿No puedes meterlo dentro? **-POUSSEY (P)**: Mmm, no... Porque el pis no sale de ahí. **-T**: Oh, sí... **-BLACK CINDY (BC)**: Del agujero grande. **-P**: No tías hay otro agujero. **-BC**: ¿Para el pis?, ¿qué? Tú estás loca **-P**: Tías, está el agujero principal del chocho y luego un agujerito sólo para el pis. ¿Es que no disteis educación sexual? **-CRAZY EYES (CE)**: Tiene razón. Hay un agujero chiquitillo, piquillo para el pis. **-T**: Tías, se os va la olla. Todo sale del mismo agujero. Del agujero de la vagina. **-P**: Vale, y entonces, ¿cómo es que puedes hacer pis cuando llevas un tampón? Os digo que hay dos agujeros. **-CE**: Hay tres... ¡El culo! [...]

⁸⁰⁰ En la versión en castellano: **-T**: Tías, sigo sin ver de qué coño estás hablando... **-P**: ¿Te ves bien el agujero, el del sexo? **-T**: El agujero de la vagina, sí, ese está controlado **-BC**: ¡Estáis locas! **-LEANNE (L)**: Tías, ojalá tuviera un móvil para grabar esta movida. **-P**: Pues mírate debajo del clítoris, pero antes del agujero principal o... no sé... justo encima. **-T**: Tías, sigo sin ver una mierda es que hay, no sé, demasiadas cosas blanduchas, ¿cómo sabes todo esto? **-P**: Yo he visto de cerca algún que otro coño, ¿quieres que te lo enseñe? **-T**: ¡No, no, no, no! Puedo sola, tú dime... **-P**: Vale, justo dentro del agujero grande hay otro agujero. Uno pequeñito. **-T**: Espera, ¿qué? ¿No habías dicho que había otro agujero entero? **-P**: Es un agujero dentro de otro agujero **-SOPHIA (S)**: Por amor de dios, chicas. El agujero no está dentro de otro agujero. Tenéis la vagina, luego tenéis el clítoris. La uretra está entre el clítoris y la vagina, bajo los labios menores. **-P**: ¿En serio? **-S**: En serio. Yo diseñé el mío, hasta dibujé un croquis. En mis tiempos vi alguno que otro chochete raro. No pensaba dejarlo al azar. Toma, mírate bien, guapa. Y verás de lo que estoy hablando. **-T**: ¡Oh! ¡Dios! ¡Joder tía, tía tienes razón! ¡Oh! ¡Que mono! **-P**: Oye ¡me tocal **-BC**: Sí ¡yo luego!

- **P:** Now, look underneath your clit, before the main hole... Or like, just inside the top of it.
- **T:** Man, I still can't see shit down here.... It's like too many, like, flappy-flap thingies [...] How do you know all this?
- **P:** Yo, I've been up close and personal with my share of pussy. Yeah, you want me to just show you?
- **T:** No! No, no, no. I can do it! Just, just tell me where...
- **P:** Okay, right inside the big ol' hole there's another hole.... Like... a little one.
- **T:** Wait, what? I thought you said it was a whole other hole!
- **P:** It's a hole in a hole.
- **SOPHIA(S):** For the love of God, girls, the hole is not inside the hole. You have your vagina proper, then you have your clitoris. The urethra is located between the clit and the vagina, inside the labia minora.
- **P:** For real?
- **S:** For real. I designed one myself. Had plans drawn up and everything... I seen some funky punani in my day. I'm not gonna leave that shit up to chance. Here. Take a long look, honey. You'll see what I'm talking about.
- **T:** Oh, my God! Holy shit! Yo, y'all, she's right! Aw! It's cute.
- **P:** Hey! I'm next!
- **BC:** Yeah! Me, too!

En la segunda, Piper decide hacerse emprendedora montando un negocio *online* centrado en la venta de ropa interior usada por las presas. Para ello, debe primero convencer a las internas, algo que hace emocionada mediante el siguiente discurso (*OITNB*, 308: *Fear, and Other Smells*)⁸⁰¹:

"I need your panties. [...] Well, I will give you the panties, but I need you to wear them. I need your vag sweat. And maybe some colorless discharge. I'm starting a business selling stinky panties to perverts. [...] It's easy. I give you flavor packets, and you give me something you're already giving away for free. [...] And you are supporting a local business keeping jobs right here at home. I'm like *American Apparel*, with less implied statutory rape. [...] I, too, was once embarrassed and squeamish about my personal *eau de parfum*. But then I thought, why should I be ashamed? Isn't that a part of the self hatred that has been bred into me by the patriarchy? And are those same men that will shame me? Are they not the same men that will wear my panties on their faces and inhaling deeply? Ladies, now is the time to be bold. For when these men smell your panties, they are smelling your character. Let them smell daring and courage. Let them smell women who are unabashed, and unselfconscious, and let them say that Litchfield... Litchfield is a place where women love their bodies, and have love to spare. Sisters, we may be incarcerated, but our panties will travel the world. And in that way, long after we are gone, our smell... our smell will linger in some gas station in Toronto, in some office cubicle in Tokyo. And in that way, we are know. And in that way, we are remembered. Do you want to be remembered? Then sweat profusely! And fart with abandon! And make a reek, make a reek my sisters, make a reek to last one thousand years...!".

Siguiendo con esta complicidad, *Sense8* introduce el tema de la menstruación sin tapujos. Por ejemplo, Lito conecta con Sun y va a vivir los síntomas de su primera regla.

⁸⁰¹ Traducción propia: "Necesito vuestra ropa interior [...] Bueno, os daré las bragas, pero necesito que las uséis. Necesito vuestro sudor vaginal. Y tal vez algo de flujo incoloro. Estoy empezando un negocio vendiendo bragasapestosas a pervertidos [...] Es sencillo. Yo os doy saborizantes y vosotras me dais algo que ya estáis dando de forma gratuita [...] Y estaréis apoyando un negocio local manteniendo los puestos de trabajo aquí, en casa. Soy como *American Apparel*, pero con menos estupro implícito. A mí también me provocaba vergüenza y pudor mi propio *eau de parfum*. Pero entonces pensé: ¿por qué debo avergonzarme?, ¿no es parte del odio a mí misma que me ha inculcado el patriarcado?, ¿no son esos hombres los mismos que van a poner mis bragas en su cara e inhalar profundamente? Chicas, este es el momento de ser valientes. Porque cuando esos hombres huelan vuestras bragas, estarán oliendo vuestro carácter. Que huelan atrevimiento y coraje. Que huelan mujeres que son descaradas y desinhibidas y que digan que Litchfield... Litchfield es un lugar donde las mujeres aman sus cuerpos y tienen amor para compartir. Hermanas, puede que estemos encarceladas, pero nuestras bragas viajarán por el mundo. Y de esa forma, mucho después de que nos hayamos ido, nuestro olor... nuestro olor... perdurará en alguna gasolinera de Toronto, en algún cubículo de oficina de Tokio. Y de esa forma, seremos conocidas. Y de esa forma, seremos recordadas. ¿Queréis ser recordadas? ¡Pues sudad efusivamente! Y pedorread con entusiasmo! ¡Y apestad, apestad hermanas, que el hedor dure mil años!".

Así como se puede ver a Amanita recrear un tampón usado para tirárselo a un policía y ganar tiempo para que su novia escape.

En conclusión, aunque con ciertos matices -como el tratamiento de las violaciones en *AHS* o *GOT* señalados en la categoría *violencia*-, en general, hay un gran avance en el mundo femenino en todas estas producciones. No sólo porque se introducen en el espacio público sino porque sus roles tienen mucha más complejidad, dando pie a un abanico de perfiles que representan mejor la realidad de las mujeres.

5.3.7.4 Naturaleza, Emoción y Mujer

Las mujeres siguen siendo un colectivo estereotipado y secundario en muchas de las producciones analizadas. De hecho, muchas caen en ese perfil de mujeres objeto utilizado como mero placer visual y su única función en la narración se centra en construir el personaje masculino. Estas son las producciones más ligadas al mundo *noir* y también a ese ambiente Post 11S donde el vaquero *hardboiled* es el protector del hogar y, con ello, de la nación.

Pero este ambiente post-bélico también deja un segundo grupo donde las mujeres se incorporan en la trama desde la excepcionalidad. Son personajes profesionales y, en ocasiones, masculinizados -especialmente en las producciones *noir* o policíacas- que se convierten en super-mujeres. Es decir, al perfil de vaquero de Faludi (2009) se matiza, como explica Susan Takacs (2012: 68-69): la inclusión de mujeres y otros grupos sociales minoritarios refuerza la imagen de libertad de los EE.UU. confrontado al *otro* antidemocrático y autoritario. Es decir:

"Faludi misses the way the War on Terrorism facilitated the enfolding of females, queers, and even people of color into the image of the patriot. It is less gender difference that is at stake in this ideal than the difference between citizenship and "alienness" [...] Post-9/11 spy thrillers, with their mixture of male and female, black, white, yellow, and brown agents, demonstrate precisely how expansive the conception of patriotism became after the attacks. They also reinforced the Bush administration's explanation for why "we" were under attack: because "terrorist" are inbred, monocultural zealots who hate "our" political, ideological, and cultural diversity. Multiculturalism became a defining feature of post-9/11 American identity [...] As if to reinforce the Orientalist construction of the Middle East as a site of female oppression, spy thrillers teemed with female agents willing to kick ass first and question later".

Sin embargo, a pesar de la mayor presencia femenina -por los motivos que fuere- se perpetúa su representación en función de una lógica androcéntrica. Es decir, vinculadas al espacio privado y, con ello, a un mimetismo con la naturaleza. A este respecto cabe señalar las conclusiones que Elisa McCausland (242-243) obtiene de Olivia en su estudio sobre *Fringe*:

"Sin embargo, en su caso, irse conociendo a sí misma a través de las experiencias que vive en *Fringe*, solo implica la renuncia al potencial heroico y la aceptación del mito romántico, que hace de ella un consumible social. Una vez más, Alicia/Olivia y su reflejo caen por la madriguera camino del *comfort*. Peor aún, de la instrumentalización de su útero para salvar al mundo. Todos los mundos".

En este sentido, el heroísmo en las mujeres queda escondido tras el amor y la maternidad, que son los principales lazos que se relacionan con la emotividad y la irracionalidad en el sistema dual sexo-género. Esta tendencia se ve reflejada una y otra vez en las series. En ocasiones, se lleva al extremo tratándolas como meros contenedores de vida donde se abre paso la hibridación: Vivien (*AHS: Murder House*), Alma Walker (Britne Oldford) y Grace Bertrand (Lizzie Brocheré, *AHS: Asylum*), Starbuck (*Battlestar Galactica*), Anne (*Falling Skies*), Sarah (*Helix*), Helena y Sarah (*Orphan Black*), Eva Sinclair (Kylie Bunbury) (*UTD*) Valerie Stevens (Lourdes Benedicto) (*V*)... Son las portadoras de un nuevo mundo.

Pues en ocasiones, ellas siguen siendo el pilar de la familia tradicional escondidas tras un patriarca. Un papel que se repite cuando Teri o Audrey sufren las consecuencias de las acciones de Jack Bauer (24); con una Vivien que se desvive por reconstruir unos lazos familiares rotos (*AHS: Murder House*); con Starbuck convertida en el ángel de las dos especies (*Battlestar Galactica*); con Skyler que intenta que su marido vuelva a ser el profesor de química con una vida corriente (*Breaking Bad*); con Rita que busca sacar el lado humano de un Dexter que fantasea con compatibilizar la paternidad y el asesinato (*Dexter*); con Anne dispuesta a todo porque el mundo y también su pareja sean capaces de ver la bondad de su hija pseudo alienígena (*Falling Skies*); con Molly, la gran heroína que necesita ser salvada por su esposo, un hombre corriente, cuando queda embarazada (*Fargo*); con Cersei sacando su lado más humano cuando se trata de sus hijos o Daenerys madre de sus súbditos (*GOT*); con Sarah capaz de permanecer eternamente embarazada (*Helix*); con una Carrie enamorada de un potencial terrorista y dispuesta a seguir con su embarazo sin desearlo (*Homeland*); con Jasmine engatusando a su ex-marido para que la proteja (*Mob City*); con las dos hermanas clones que, contra todo pronóstico, son capaces de engendrar (*Orphan Black*); con una Sara capaz de dejar atrás su carrera y su libertad por su amor (*Prison Break*); con una Vanessa que sueña con esposo e hijos (*Penny Dreadful*); con Rachel capaz de mantener un apagón tecnológico mundial por la vida de su hijo (*Revolution*); con esa Tara intentando que su esposo se aleje de la violencia (*SOA*); con una vampira incapaz de olvidar el amor a su hijo (*The Strain*); con una Lori pidiendo ser abierta en canal para salvar la vida de su hija (*TWD*); con una Maggie intentando despertar celos en su marido infiel (*True Detective 1*); con una detective *noir* huyendo por el mundo con su hijo (*True Detective 2*); con

una Lucy capaz de sacrificar todo por encontrar a su hija (*Touch*), o por medio de una guerra entre especies personificada entre dos madres (*V*). En suma, es usual que las mujeres queden reducidas a una maternidad que las hace emocionales y vulnerables. Sin embargo, no hay que olvidar que con, la entrada en la nueva década, surgen ficciones diferentes que sí que incluyen a las mujeres en el centro de la trama. Ya no como excepciones sino como una más..

5.4 CUANDO LAS SERIES BEBEN DE SU CONTEXTO

"Long ago, I pledged my life to opposing these monsters. Since then, I have lost everything dear to me, driven to the edge of madness in my quest for knowledge and vengeance. Now, one step away from victory, why do I feel more trepidation than triumph? What insidious plan does the Master have for humankind? We have become overconfident as a species. We ignorantly believed in our primacy over all else... over all other species, over our planet itself. Will we perish under our own greed and selfishness? Or will we overcome and survive? A short time ago, our current reality was beyond imagination. Now we have one last chance to win back our world. In order to defeat the Master, we must be as cold and ruthless and savage as he is... and yet without becoming monsters ourselves".

(Abraham Setrakian, 213, *Night Train*)

En 1992 la Factoría Disney estrenaba la película animada *Aladdín* (*Aladdin*, Josh Musker y Ron Clements, 1992). El *film* abre con la canción *Arabian Nights* donde, en su versión original⁸⁰², se da una descripción del mundo árabe tal que así⁸⁰³:

"Oh, I come from a land, from a faraway place where the caravan camels roam;
Where they cut off your ear, If they don't like your face. It's barbaric, but hey, it's home.
When the wind's from the east and the sun's from the west and the sand in the glass is right.
Come on down stop on by, hop a carpet and fly to another Arabian night. Arabian nights, like Arabian days.
More often than not are hotter than hot, in a lot of good ways. Arabian nights, 'neath Arabian moons,
a fool off his guard could fall and fall hard. Out there on the dunes".

La canción de Disney recoge todos los tópicos señalados por Edward Said en su *Orientalismo* (2008) sobre el mundo árabe: magia, sensualidad, violencia. Aunque aquí se analizan producciones televisivas se ha considerado de interés comenzar así las conclusiones por la notoriedad de la cinta y su carga ideológica. Pues, si este colectivo ya era retratado así ¿qué cambia con el 11 de Septiembre?

No es lo único, los productos culturales estudiados innovan en hibridación pero recuperan géneros que llevan décadas en la industria estadounidense -*ciencia ficción*, *noir*, *western*-. De hecho, algunas son directamente *remakes* de éxitos televisivos de los '70 o los

⁸⁰² La canción fue modificada por críticas a su contenido racista. De esta forma, la frase "where they cut off your ear if they don't like your face. It's barbaric, but hey, it's home" -Traducción propia: "donde te cortan tu oreja si no les gusta tu cara. Es bárbaro, pero bueno, es mi hogar"- se modifica por "where it's flat and immense and the heat is intense. It's barbaric, but hey, it's home". Traducción propia: "donde es llano e inmenso y el calor es intenso. Es bárbaro, pero bueno, es mi hogar". Referencia en Bibliografía, apartado "Dossier de Prensa": Fox, 1993.

⁸⁰³ En la versión en castellano también se modifica un tanto la letra de *Noches de Arabia*. Aún así, se continúa haciendo alusión a la magia y a la violencia, aunque se incluyen ciertas costumbres o la religión y se elimina la sensualidad. Es traducida como "Vengo yo de un lugar donde el dátil se da y los nómadas beben té. Y si allí les caes mal encomiéndate a Alá, es muy duro, lo sé, ¿y qué? Cuando el sol baje más, mira bien y verás una luz que te hechizará. Esa es la señal, el momento especial, en que Arabia ante ti surgirá. Si Arabia tú vas, al cruzar ese umbral, tus sueños allí se harán realidad con su magia oriental. Si Arabia tú vas, no debes olvidar que allí hay otra ley que debes cumplir si quieres vivir".

'80 -como *Battlestar Galactica*, 1978 o *V*, 1983-. Y otras beben de las joyas de la *SED* con la reina de lo siniestro en cabeza, como es *Twin Peaks*, o recogen el testigo de grandes series de la conspiración durante los '90, como *Expediente X*. Incluso, como se ha hecho referencia a lo largo del texto, hay películas que ya exigen la vuelta a la masculinidad más patriarcal que exalta al hombre como vaquero sin ley. Entonces, de nuevo, ¿qué es lo que cambia tras el 11 de Septiembre?

Obviamente, el enemigo exterior, el patriarcado o el racismo no es algo que se inventa con el nuevo siglo. Son dogmas que llevan en las sociedades centenares de años y estas producciones, aunque brillantes, no iban a inventar nada nuevo al respecto. Lo que sí que es significativo es que todas ellas compartan unos patrones que se repiten incesantemente y que vuelven con fuerza a rescatar los ecos de la campaña de Reagan que va a ser decorada con producciones como *Delta Force*, *Iron Eagle* o *Top Gun* (Semanti, 2006). Y, bajo este espíritu, se recuperan los géneros que se mueven cómodamente durante otros eventos convulsos que sacudieron a los EE.UU. como son las Grandes Guerras o la *Guerra Fría*. Donde se hace uso de la ciencia ficción, el *noir*, el *western* o las grandes historias de super-héroes para contar las desventuras del momento.

Todo ello es de lo que se ha estado hablando a lo largo del texto. Las producciones de la *TED* se dejan seducir por el ambiente claustrofóbico del miedo e introducen a los personajes en un espacio sin salida amenazados por un enemigo incierto. Un clima que impacta directamente en la concepción de una sociedad apesadumbrada que se deja llevar por la obsesión de la seguridad. Y, con ello, revive ese mito heroico solo que, en esta ocasión, van a ser anti-héroes capaces de amordazar los derechos y libertades para garantizar la supervivencia. Pero no van a ser los únicos sacrificios. La igualdad queda sumida en un segundo plano donde aquellos con cargas de alteridad desaparecen o se muestran totalmente estereotipados. Un juego en el que, como en todas las guerras, se carga frontalmente contra unas mujeres que se van a alzar, en muchos casos, como las guardianas del hogar y de la tradición, mientras dejan a sus hombres recrearse en las cruzadas y librarse de las ataduras femeninas que contraen su *yo*. Como explica Brett Martin (2014: 29), bajo el mandato de George W. Bush los asuntos políticos sirven para respaldar la masculinidad nacional: "¿éramos una nación de hombres (decididos, determinados, sin miedo a utilizar la fuerza y a dominar) o de chicas (dialogantes, empáticas y transigentes)?".

En suma, una tendencia que arranca en 2001 con *24* o *Alias* (2001) y que sigue efusivamente durante el siguiente lustro con *Battlestar Galactica*, *Perdidos* (2004), *Prison Break* (2005) o *Dexter* (2006). Aunque su impacto continúa en *Breaking Bad*, *Fringe*, *SOA* (2008) o *V*

(2009). Pues, aunque la conmoción inicial se va difuminando, sus consecuencias perduran y siguen pasando factura en Oriente Medio y Próximo, mientras que Occidente (re)cae en alertas cuando le llegan noticias sobre un Estado Islámico -ISIS O Daesh- que toma el protagonismo de Al Qaeda.

Sin embargo, las ficciones comienzan a intercalar ecos de una nueva realidad que también va a impactar en el corazón estadounidense. Los atentados siguen presentes pero pierden fuerza en torno a una problemática que comienza a abrir los telediarios: la Gran Recesión de 2008. A partir de aquí, el miedo se carga del nihilismo de aquel que es capaz de ver los problemas pero que sabe que no puede hacer nada por solucionarlos. Y la decadencia del sistema se muestra una y otra vez en todas esas producciones teñidas del género de la noche que no dejan más salida que algún estallido puntual individualista. De nuevo, de esos anti-héroes *hardboiled* capaces de todo por seguir hacia delante. Es decir, *The Killing* (2011), *Mob City*, *The Bridge*, *The Following* (2013), *Fargo* o *True Detective* (2014). Todo ello, sin olvidar que las grandes apologías al miedo de la guerra vuelven una y otra vez como *TWD* (2010), *Falling Skies*, *Homeland* (2011), *Revolution* (2012), la vuelta de Jack Bauer con *24:LAD*, *Helix*, *Penny Dreadful* o *The Strain* (2014).

La memoria de Nueva York

El foco cambia pero la evocación de aquel martes queda como un poso en las series de televisión y las alusiones al 11S aparecen intermitentemente en unas y otras. De aquellas producciones cargadas de pena que se convierten en homenajes a héroes y víctimas (Cascajosa: 2005a) se pasa a unas referencias más veladas. Baste de ejemplo, un Ryan Hardy que pierde a su hermano bombero en los ataques de Nueva York o Martin Bohm llorando a su esposa, asesinada en las Torres Gemelas, y encontrándose con el bombero que intentó ayudarla ese día (*Touch*). Más allá de lo emotivo, es algo usual en aquellas con temática anti-terrorista, como *24* o *Homeland*, introduciendo la tensión de los atentados incapaces de zafarse de su propia ambientación pero también haciendo ciertos guiños directos. Como una Carrie lamentándose por los fallos de aquella mañana de martes: "I'm just making sure we don't get hit again [...] I missed something once before, I won't... I can't let that happen again" (*Homeland*, 101: *Pilot*)⁸⁰⁴.

También se juega a rehacer ese día. Y así, Olivia Dunham queda petrificada ante las Dos Torres del universo paralelo, que aún se mantienen en pie debido a las diferentes decisiones tomadas durante aquella crisis (*Fringe*). Una añoranza que torna cada vez más en

⁸⁰⁴ Traducción propia: "Sólo me estoy asegurando de que no somos atacados de nuevo [...] Me dejé algo en otra ocasión, no quiero... no puedo dejar que pase de nuevo"

orgullo patriótico como se puede ver en la serie de Guillermo del Toro donde Eldritch Palmer (Jonathan Hyde), uno de los vampiros insertos en la élite, va a engatusar a la ciudadanía neoyorquina con un discurso muy peculiar (*The Strain*, 2012: *By any means*)⁸⁰⁵:

"You are the survivors. You're the ones who didn't run, who hung on. Why? Because as much as we all love to bitch about our city, we're not about to let anyone or anything take it from us. Now... When the Twin Towers were built, there were very mixed feelings about how they looked, but when terrorists brought them down, they became a symbol for our city. We all banded together, and we rebuilt the site. Because whether we loved or hated them, those towers belongs to us! Why? Because we New Yorkers are family, and when faced with a threat, we will link and help each other up, and we will endure! Because this is our town! We take care of our own! And that's what today is all about!"

Las series del cambio

Pero también hay que destacar que en esta nueva década la irrupción de la crisis y los cada vez más lejanos ecos de contienda abren la puerta a los alternos. Las mujeres, el colectivo LGBTI y otras minorías étnicas comienzan a tomar protagonismo real en producciones como *AHS*, *GOT*, *OUAT* (2011), *Touch* (2012), *OITNB*, *ORPHAN BLACK*, *UTD* (2013), *The 100* (2014), *iZombie* o *Sense8* (2015). Y, con ello, también se recupera cierta capacidad de crítica social orientada al cambio, algo que no le permitieron a *Firefly* (2002) prematuramente cancelada por no pertenecer a una época del miedo, pero de la que hoy recogen el testigo creaciones como *OITNB* (2013) o *Mr. Robot* (2015).

Destaca que son mayoritariamente hijas del cable -BBC America, FX, HBO, Netflix- y, con ello, cadenas jóvenes que introducen creadores con una sensibilidad mayor a colectivos olvidados, como mujeres u homosexuales. Sobre el número de mujeres en la producción, Brett Martín señala que, a pesar de la incorporación de numerosas profesionales, "no hay suficientes. No sólo las series más importantes de la época estaban dirigidas a hombres, sino que también versaban en gran medida sobre el mundo masculino concretamente sobre los aledaños de poder y las infinitas variantes del combate masculino" (Martín, 2014: 29). Algo que corresponde con todos esos seriales de la TED dominados por hombres, de *24* a *Breaking Bad*. Sin embargo, esta tendencia está cambiando no sólo por convicción ideológica sino por hacerse con nichos de mercado atractivos. Así, ciertos éxitos televisivos -como *Queers as Folk*- llaman la atención de publicistas que ven en sectores olvidados grupos altamente atractivos bien sea por nivel adquisitivo o por su número -hispanos, homosexuales...-.

⁸⁰⁵ Traducción propia: "Vosotros sois los supervivientes. Sois los que no huisteis, los que resististeis ¿Por qué? Porque por mucho que nos encante hablar mal de nuestra ciudad, no vamos a permitir que nadie ni nada nos la arrebatase. Ahora bien, cuando se construyeron las Torres Gemelas, hubo sentimientos encontrados sobre su aspecto, pero cuando los terroristas las derribaron, se convirtieron en el símbolo de nuestra ciudad. Todos nos unimos y reconstruimos el lugar. Porque fueran amadas u odiadas, ¡esas torres nos pertenecen! ¿Por qué? ¡Porque los neoyorquinos somos una familia y cuando nos enfrentamos a una amenaza nos unimos y nos ayudamos unos a otros y vamos a resistir! ¡Porque esta es nuestra ciudad! ¡Cuidamos de los nuestros! ¡Y eso es lo que importante!"

Y, por otro lado, la expansión ha sido tal que ya no se puede pensar sólo en un público local, lo que justifica una mayor inclusión de culturas o etnias que puedan despertar una mayor simpatía en los diferentes mercados internacionales.

Sea como fuere, son rayos de luz ante el oscurantismo conservador sustentado en el miedo y en la desconfianza hacia el *otro*.

Parte IV

Conclusiones





Conclusiones

A lo largo de esta investigación se ha profundizado en lo que los expertos han dado en llamar *Tercera Edad Dorada* (TED) de la televisión norteamericana. Esa que, si los EE.UU. no contaran con el hechizo de ser la gran potencia de la industria cultural internacional, bien podría haber sido una *Edad Dorada Mundial*. Un título que reconociera la calidad y la innovación de las producciones que han ido surgiendo a un lado y otro del globo. Del brillo británico al *nordic noir*. De *Death Note* a *El ministerio del Tiempo*. De *Hatufim* a *Fortitude*. Pues no hay que olvidar que muchas de las creaciones que marcan esta época de esplendor son justamente adaptaciones y *remakes* de novelas y series presentes y pasadas sin mirar fronteras. Desde *House of Cards* a *Queer as Folk*. De *Broen/Bron* a *Polseres vermelles*. De *Battlestar Galactica* a *V*. De *El oscuro pasajero* a *Canción de hielo y fuego*. En otras palabras, es a la par una muestra de la potencia de la globalización a nivel cultural y también de la exhibición de esa hibridación de la que habla García Canclini (2000) entre las culturas locales y las imperiales.

La TED coincide con uno de los principales momentos históricos de la capital mundial de las industrias culturales: los atentados del 11 de Septiembre. Dos acontecimientos que se convierten en el punto de partida de la presente investigación que se detiene a estudiar la narrativa de estas producciones, así como a conocer si asumen el espíritu de la llamada Sociedad del Riesgo de Ulrich Beck (2002). Un escenario en el que la seguridad se consolida como la gran diosa de la narración, haciendo que los personajes tomen sus decisiones pensando siempre en ella. Cabe recordar que esta es una de las principales amenazas que ve el alemán pues "el mayor peligro no radica en el riesgo, sino en la percepción del mismo, ya que esta desata las fantasías sobre los peligros, arrebatándole así a la sociedad moderna su capacidad de acción" (Beck, 2001). Una inacción que deriva en un conservadurismo social que se refleja en la homogeneidad cultural, la naturalización de las desigualdades y el reforzamiento de las opresiones patriarcales.

6.1 BONDADES Y PERVERSIONES DE LA QUIMERA TRANSMEDIA

"There's a new sheriff in town, boys. Y'all best get used to it"

(Sawyer, 214, *The Cong Long*)

La TED coincide con una etapa de cambios en la industria televisiva que van de la irrupción del cable a una nueva concepción de una narración que se pierde entre formatos y plataformas. En este escenario, hay un producto cultural que destaca: *Perdidos*. Justamente el caso de investigación de esta tesis se muestra como una de las grandes quimeras transmedia de este siglo. De los *Huevos de Pascua* a los *Juegos de Realidad Alternativa* (ARG). De los *movisodios* a los videojuegos. Toda una alquimia que deja una infinidad de pasillos temáticos en una narrativa laberíntica no sólo imaginada por los creativos sino también por los seguidores. Porque *Perdidos* también se va a alzar como uno de los mayores fenómenos de culto donde la audiencia pasa a producir contenidos. De homenajes a parodias. De *masbups* a *fan arts*. Un hecho del que parte el primer objetivo de investigación:

01. |||

Estudiar la producción y la audiencia de Perdidos como paradigma de drama de calidad en la TED, prestando especial interés al impacto de las NTIC y a la nueva relación con el llamado prosumidor de historias transmedia.

Su nacimiento ya es paradigmático. La ABC va a despertar de su letargo jugándose la al embarcarse en un proyecto de costes prohibitivos. Una incursión capitaneada por J.J. Abrams, que se va a revelar como el gran corsario del *marketing viral*, acompañado por toda una tripulación familiarizada tanto con el mundo cinematográfico como con el televisivo y, sobre todo, con la ciencia ficción. Todos ellos capaces de imaginar una hiperserie que aúna cada uno de los fragmentos del cambio y los que serán los ingredientes del éxito: audiencia más activa, cine, innovación, Internet y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC).

En definitiva, todo arranca con ese drama coral en el que un grupo de supervivientes termina en una Isla hostil a la par que mágica. Un submundo sin salida dibujado desde lo multicultural, multiétnico y multilingüístico. Para sobrevivir, los protagonistas deben ir descifrando los misterios que surgen a cada paso en un viaje en el que tienen que aunar fuerzas con desconocidos -y también enemigos- bajo el archiconocido lema *Vivir juntos, morir solos*. Precisamente, este argumento acaba siendo un alegórico escenario de lo que se reproduce al otro lado de las pantallas. Pues los creadores de *Perdidos* apuestan por un laberinto lleno de migas de pan que el espectador ha de seguir por todo un universo de mitología propia.

Una sofisticada narrativa que sabe jugar con el tiempo y el espacio pero, sobre todo, con unos seguidores a los que busca atrapar. Y este público ya no se encuentra sólo en territorio estadounidense. Abrams, Cuse, Lindelof y compañía piensan en un mercado sin fronteras y lo reproducen en un vuelo internacional que mezcla etnias, idiomas, nacionalidades y religiones. Seguidores de todo el globo no tardan en entender que, tras cada episodio, se esconden pistas que dibujan un gran mapa del tesoro. Como los supervivientes, deben realizar esa búsqueda navegando en colectivo, en un mar de países y lenguas. Y, también como ellos, los *losties* se van a configurar como una gran familia. Piratas de Babel que, con cada blog y cada foro, cada homenaje y parodia, asalto tras asalto, van a ir adueñándose de la obra arrastrándola a la cultura popular.

La clave de todo este proceso es la hibridación. Un mestizaje de culturas, géneros, formatos, medios e incluso países se cuele en el corazón de una serie de televisión que cada vez es menos serial, expandida en formas y plataformas. Una historia que seguir, ya no como un camino de baldosas amarillas, sino a través de senderos inexplorados hasta el momento. Porque la heterogeneidad es la clave de la majestuosa campaña de mercadotecnia tanto a través de la historia televisiva como de nuevos mundos que se abren a su alrededor: figuras, juegos, lecturas, piezas secretas... La audiencia tradicional se convierte en jugadora y la jugadora no tarda en hacerlo en *lostie*. A partir de aquí, los ya *prosumidores* se unen a la construcción de esta gran quimera transmedia que se esconde tras la gran red. En definitiva, hacen que el ya no tan espectador recupere aquel espíritu de otra de las edades de oro: las aventuras gráficas de los años '90. Aunque en esta ocasión con la necesidad de utilizar la inteligencia colectiva en ese gran patio de vecinos virtual.

Nuevas lógicas que introducen las NTIC en la comunicación y que proporcionan una mayor autonomía comunicativa en el individuo. Es decir, se abre "un nuevo marco para el análisis de los flujos de poder en el que se produce cierta democratización del proceso de creación de significados culturalmente relevantes" (Segura, 2013). Los otrora espectadores se introducen en el proceso de comunicación en un período que abre a la puerta a esa *convergencia* de medios de la que habla Jenkins. Pues, en definitiva, es el gran juego del *transmedia storytelling* en el que el público responde convirtiéndose en lo que se ha venido a llamar *prosumidor* (Jenkins, 2003). O lo que es lo mismo, un espectador que se introduce de lleno en la época de la actividad *online* y, con ello, pasa de mero observador a comentarista, creador, crítico o parodiador. Un cambio del que aún hay mucho que decir en un mercado que se retuerce entre los pros y los contras de la nueva era. En otras palabras, las innovaciones tecnológicas descubren un insólito campo de diálogo entre producción y

recepción donde la llamada audiencia puede dar un paso más allá en la (re)significación de los mensajes de los bienes culturales lanzados por las clases dominantes. Es decir, un nuevo espacio de mediación que se ajusta a la formulación que plantea Martín Barbero (1987). Eso sí, siempre entendiendo esta capacidad interpretativa como algo limitado por los propios desequilibrios de poder entre emisor y receptor.

Además, es el momento de recordar las palabras de Ramón Zallo (1988: 26) acerca de la industria cultural entendida como "un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo, con una función de reproducción ideológica y social". Es decir, el énfasis en la creatividad y la innovación de esta época televisiva no ha de eclipsar la faceta más capitalista de los medios que es, precisamente, el engranaje inicial que impulsa la TED. O lo que es lo mismo, el desarrollo del cable, la fragmentación de mercados y, en definitiva, el aumento de la competitividad por la audiencia son los que mueven a canales de cable y hertzianas a apostar por producciones de gran calidad.

Puesto que es justamente el cable el que hace la primera jugada, siempre con la irreverente HBO en cabeza. Mientras buscaba su hueco en el mercado entiende que el hecho de alimentarse mediante suscripciones privadas provoca una nueva forma de entender la televisión. Una fórmula que libera a los autores de los grilletes del gran público y de censuras estatales. Y, con ello, de temáticas trilladas y de moralidades. Nuevas producciones para un escenario narrativo con nuevas reglas de juego. Un camino hacia la innovación que va a llevar a la calidad y, con ello, a seducir a la crítica y al público por igual. En definitiva, la alargada sombra de la competitividad que termina arrastrando a las viejas *networks* a la búsqueda de un producto original para no perder su ansiada audiencia que es, por otro lado, su única forma de alimentación.

Y este es uno de los principales aspectos: como suscriptores y/o *prosumidores*, los espectadores siguen siendo vistos como bancos de consumidores potenciales y, con ello, objeto de los intereses que representan los publicistas. Algo que corresponde mayoritariamente a grandes corporaciones cuyo objetivo es, como se ha dicho, el beneficio económico. En definitiva, los *media* se convierten en un instrumento de doble filo a caballo entre entretenimiento e ideología, entre arte y manufactura, entre cultura y capital. Una faceta que hay que tener siempre presente pues, pese a la evolución del espectador a *prosumidor*, sigue vigente esa idea de Dallas W. Smythe donde la audiencia es la mercancía

real que venden los medios de comunicación (Quirós, 2004b; Segovia, 2001). Es decir, continúa siendo consumidora de ideologías y publicidades, recibiendo textos con mensajes velados y frontales.

Por ello, si se aplica la óptica de la Economía Política de la Comunicación y la Cultura (EPCC) se puede ver más allá de este proceso transmedia. Un curso que se desarrolla en un contexto económico marcado por un neoliberalismo desenfrenado en continua expansión. Pues "esta mutación de los medios guarda una estrecha relación con la expansión de la economía de mercado y la circulación de capitales especulativos en nuestro mundo moderno. Las imágenes circulan por el ciberespacio como los flujos de capitales monetarios" (Marzal-Felici, 2013: 125). Así, si bien Internet abre un nuevo modelo de consumo más participativo, algunos autores como Eduardo Giordano (2001: 43-44) remarcan que esta interactividad está mucho más ligado al mercado que a la democratización del espacio mediático. Pues forma parte de un intento de las sociedades postfordistas de suplir aquel consumo masivo de bienes y servicios por una demanda más personalizada, basada en menos plazos de entrega de los productos y también de formas de distribución y de pago. De esta forma, aunque Internet pueda dotar a los medios de cierta *horizontalidad*, no se puede olvidar que estos sistemas de comunicación siguen marcados por el control de actores poderosos y por procesos de segmentación y exclusión devenidos de la *brecha tecnológica*. Es decir, estas NTIC llevan a un proceso de dominio sobre la producción pero también sobre la creación ya que "aplicadas a los procesos de producción tradicionales de la cultura y los nuevos servicios están constituyendo un instrumento y ocasión para un salto cualitativo, tardío y acelerado del dominio del capital sobre la producción cultural" (Zallo, 1998: 189).

Así, los movimientos en el mercado mediático son trascendentales en las últimas décadas. El proceso de concentración encabezado por los EE.UU. aleja a las grandes empresas de las regulaciones estatales amparándose en el libre flujo de información que "precisa, desde la óptica político-económica de la primera potencia -que quiere asegurar definitivamente su dominio- que las empresas se encuentren primero en su nación, como medio de lograr un definitivo control de las comunicaciones mundiales. Y ahora no hay una UNESCO capaz de plantear proyectos alternativos" (Quirós, 1996: 46). Es decir, los medios quedan sujetos a un poder económico, especialmente a un estrato superior conformado por unas pocas empresas que deciden sobre el contenido de los *media* (Quirós y Segovia, 2006).

De los grandes conglomerados resultantes, *Perdidos* forma parte del archiconocido gigante Disney. Un mago del *marketing* que ha sabido entender mejor que nadie la importancia de combinar cine y televisión, literatura y musicales, figuras y parques temáticos. En definitiva, un imperio internacional perfecto para desarrollar cualquier producción transmedia. Pues la gran compañía de medios se convierte en uno de los templos del consumo global cuya mascota es reconocida en cualquier parte del globo y que representa como nadie la mayor tensión de la hibridación cultural. Así, como explica el sociólogo Todd Gitlin (2001) en su particular oda al gigante:

"La cultura popular de los Estados Unidos es hoy lo más cercano a una *lingua franca* universal, que funciona a través de una zona cultural federada distribuyendo algunos sueños compartidos de libertad, riqueza, comodidad, inocencia y poder. Por doquier, los aficionados a la diversión, los cazadores de eficiencia, americafilicos y americafóbicos atraviesan los portales de Disney y los arcos de McDonald's enfundados en unos pantalones Levi's, con saco de Gap y tenis Nike. Quizá crean o desconfíen, disfruten o desprecien lo que viven ahí, pero regresan por más de estos símbolos, y es su experiencia, por diversa e informal que sea, lo que define la participación de los Estados Unidos en la unificación mundial, heredera y en ocasiones superior en alcance a la de los romanos, la Iglesia Católica y el islamismo, aunque sin ejército ni dios. Gracias a la seducción de las multinacionales, los Estados Unidos producen los escenarios y los símbolos de una curiosa especie de sensibilidad mundial, una semicultura global".

De esta forma, respecto a la expansión internacional, *Perdidos* también forma parte de esa construcción simbólica del imperio estadounidense. Una pieza más de esa cultura dominante, industrializada y transnacional supeditada a los mercados neoliberales. Siguiendo con la idea de Schiller, el sistema norteamericano de medios nace con la lógica económica capitalista absolutamente interiorizada y su función inmediata es, por tanto, la de propagar el consumo (Salamanca, 2001). Hay que tener en cuenta que la audiencia es, en esta tesitura, la propia mercancía. Pues la experiencia transmedia también es un experimento de *marketing viral*. En primer lugar, el espectador se compromete con el propio medio a un uso activo e inmediato de los medios, y se convierte en partícipe pero también en publicista. Pero, además, la brecha tecnológica en edad, acceso y capacidad adquisitiva de las propias NTIC llevan a una purga de audiencia donde queda aquel perfil más atractivo para los publicistas, es decir, aquellos con más capacidad de consumo.

Para concluir, y pese a la atractiva idea del transmedia, no podemos perder de vista lo que Maxwell y Miller (2012: 16) recuerdan sobre la idea de convergencia:

"Los estudios sobre medios y los estudios culturales están divididos en relación con este punto. Por un lado, caemos en la fantasía individualista de la autonomía de la audiencia-consumidor-intérprete –el sueño húmedo del intelectual neoliberal que fantasea con la convergencia de la música, el cine, la televisión y todo lo demás bajo el signo de *fans* empoderados–. Por el otro, caemos en la fantasía corporativa del control –o sea, la árida pesadilla del economista político que teme la convergencia de la música, el cine, la televisión y todo lo demás bajo el signo de corporaciones empoderadas–".

Todo ello hace plantear ese accidente de avión como un ensayo de la globalización del capital. Americanos, africanos, asiáticos, europeos y oceánicos atrapados en una Isla televisada como gancho a un público mundial. Es decir, ¿el *prosumidor* es un espectador activo mezcla de *PROductor* y *consUMIDOR*, o es simplemente una audiencia alienada más *PROactiva* al *consUMO*?

6.1.1 La Isla de corazón mercantil

"If I never meet you... then I never have to lose you"

(Juliet, 516, *The Incident: Part I*)

Esta última cuestión forma parte de las preguntas de investigación que han guiado el análisis de este primer objetivo de investigación. Y que se pueden explicar a través de un breve recorrido por la crónica de esta producción.

¿Cumple *Perdidos* con las características de la TED? ¿Por qué es un drama de calidad? ¿Cómo se utilizan las NTIC?, ¿cómo las usan los **creadores**?, ¿y la **audiencia**? ¿Qué **impacto** tiene el uso de las NTIC?, ¿influye en la forma de **concebir** la serie?, ¿y en la forma de **consumirla**? ¿Se está modificando el modelo de **consumo** e **interpretación** con la aparición de nuevos canales de debate?

A) La irrupción del cable supone la llegada de aire fresco a la parrilla televisiva a través de apuestas televisivas arriesgadas y de gran calidad que captan la atención de audiencia y crítica. ⇨ B) Esto impacta directamente en unas *networks* adormiladas que han de pensar en nuevas fórmulas para recuperar las audiencias en un mercado hiperfragmentado y atadas a viejas limitaciones -como la censura-. ⇨ C) Es el caso de la ABC que, para recuperar su terreno, decide apostar por una inversión de alto coste económico: *Perdidos*. ⇨ D) Este gasto no es baladí, supone acercarse a las superproducciones de Hollywood tanto en recursos humanos como técnicos. Es decir, J.J. Abrams se rodea de un equipo con gran experiencia en el campo de la ciencia ficción que, además, va a tener todos los medios a su alcance para crear el episodio piloto más caro hasta el momento. ⇨ E) La cuadrilla de creativos llevan la calidad y la innovación como bandera, convirtiéndose así, en todo un paradigma de aquellas características definidas por Robert Thompson (1997) para los *quality dramas* de la Segunda Edad Dorada -romper normas, pedigrí, audiencia de clase media, lidiar entre tensiones de cultura e industria, reparto coral, memoria, hibridación de géneros, tramas complejas, (auto)referencias a la cultura popular, temáticas con controversia, realismo, reconocimiento de la crítica- ⇨ F) No sólo eso, sino que también introduce novedades, como que esa trama tan compleja se vertebró en diferentes formatos y medios.

⇒ G) En consecuencia, va a captar la atención de la codiciada audiencia. ⇒ H) Y no sólo dentro de las fronteras estadounidenses, para amortizar su coste el proyecto se piensa desde la mercadotecnia global. Por ello, tanto la trama de los supervivientes como la narrativa transmedia se desarrollan a nivel internacional, llegando a más de 200 países. ⇒ I) Una expansión que, más que en la televisión tradicional, se basa en la venta de DVDs y Blu-Ray y, sobre todo, en las visualizaciones *online* y las descargas. ⇒ J) Es decir, Internet y las NTIC. Dos herramientas que van a revolucionar la forma de entender los hábitos de consumo trastocando el cómo -versión original, doblada, subtítulos-, cuándo -sin restricciones de parrilla-, dónde -móvil, tableta- o el qué -incluso una serie que no se emite en un país por motivos de distribución o censura-. ⇒ K) Este no va a ser el único impacto de Internet y las NTIC. Estas también son fundamentales para comprender el transmedia, un concepto básico en *Perdidos*. ⇒ L) Pues el equipo productivo sabe aprovechar esta nueva concepción a través de los ARG, foros o movisodios formando una enorme campaña de *marketing viral*. ⇒ M) Para ello, es esencial entender que esta es una época de grandes conglomerados mediáticos que facilitan esta vertebración narrativa. ⇒ N) Además, los *losties* que utilizan la inteligencia colectiva para desentrañar los misterios de la Isla o aportar sus propias obras mediante un mundo de blogs, foros y redes sociales. ⇒ Ñ) Todo un bastión *fandom* que se acerca a ese modelo de *prosumidor* donde se fomenta el *feedback* entre creadores y seguidores -y éstos entre sí-. ⇒ O) Un avance hacia la actividad aunque no hay que olvidar que los creativos y los productores siguen siendo los reyes de una industria cultural sobre el que mantienen mayoritariamente el control. ⇒ P) Por ello, como se ha dicho, la búsqueda de la ABC era, justamente, la de la audiencia porque es algo fundamental para que las grandes cadenas hertzianas se alimenten de publicidad. ⇒ Q) Por lo que no se puede olvidar que la calidad queda atada a los grandes intereses económicos de los medios en cuanto a industrias más que cultura.

Toda esta reflexión lleva a preguntarse por la validez de la hipótesis planteada al inicio de la investigación sobre el impacto de la producción de *Perdidos* a partir del análisis contextual del Post 11S y la TED, que afirmaba lo siguiente:

H1.

"El boom de las NTIC tiene una influencia directa en Perdidos, tanto en el propio contenido como en su penetración, convirtiéndola en un quality drama paradigmático de la TED. En definitiva, el uso del transmedia es determinante para la creación y el desarrollo de la narración y define el nuevo modelo de prosumidor de series y, en general, el juego creador-espectador"

En definitiva, se puede ratificar esta hipótesis aunque con un matiz pues, pese a los avances en el transmedia, puede decirse que la audiencia sigue siendo consumidor de ideologías y publicidades, recibiendo textos con mensajes velados y frontales. Porque en las tensiones intrínsecas a la Industria Cultural sigue pesando más la Industria que la Cultura.

6.2 EL IMPACTO DE AQUEL AVIÓN EN LA ISLA

SAWYER: You know what I think, Ali? I think you've never actually tortured anybody in your life.
SAYID: Unfortunately for us both, you're wrong.

(108: Confidence Man)

Toda esta complejidad de *Perdidos* también hace de ella un caso de estudio de especial interés para analizar la permeabilidad de este tipo de producciones a su contexto a través de los mensajes, explícitos y velados, que se cuelan en la narración. Un contexto que bebe de la TED y también de un momento histórico tan esencial como son los atentados del 11S. De esta idea surge el segundo objetivo de investigación de la presente tesis:

02.

Estudiar el texto con el fin de detectar aquellos mensajes que hagan referencia, de forma manifiesta o latente, a valores o ideas sociopolíticas. Fundamentalmente, cuya presencia en la narración muestre la intencionalidad de impactar en el sistema de valores del individuo. Todo ello atendiendo a dos grandes consecuencias de los atentados del 11S: el clima del miedo y el conservadurismo.

Así que, como ya se ha explicado, el Análisis de Contenido (AC) permitió establecer las dos grandes dimensiones de estudio: *el miedo* y *el conservadurismo*, que se sustentan en torno a siete categorías: 1) El ambiente (I): El Espacio y Tiempo. 2) El ambiente (II): El espacio sin salida. 3) La otredad. 4) La violencia. 5) El liderazgo. 6) La alteridad. 7) La representación de las mujeres. Se abordó, a partir de ello, el modo en que tales categorías encontraban su representación, a veces expresa o manifiesta y muchas veces tácita o latente, en esta producción. Las principales conclusiones de este estudio pasan a relatarse a continuación.

6.2.1 La Isla de corazón siniestro

"I'm not a big believer in magic. But this place is different. It's special. The others don't want to talk about it because it scares them. But we all know it. We all feel it. Is your white rabbit a hallucination? Probably. But what if everything that happened here, happened for a reason?"

(John Locke, 105, White Rabbit)

Aquel 22 de septiembre de 2004, cuando el avión se estrella en la Isla, los supervivientes no tardan en descubrir que el rescate no va a llegar tan pronto como esperaban. Esto hace que un grupo de desconocidos deba organizarse en torno a una pequeña comunidad cohesionada bajo la necesidad de sobrevivir en un islote (aparentemente) desierto. En un

principio, los problemas que se encuentran son claros: ¿cómo lanzamos una señal de socorro?, ¿de qué manera gestionamos los suministros existentes?, ¿dónde encontramos agua y víveres cuando estos escaseen?, ¿cómo cuidamos de los enfermos?, ¿qué hacemos con los muertos? Cuestiones básicas que se ven eclipsadas por lo que va a ser el tema central de la primera temporada -y que no se va a olvidar en entregas posteriores-: ¿Quién es mi vecino?

Pues el recelo al prójimo es uno de los ingredientes fundamentales de *Perdidos*. Todo comienza con la aparición de unas esposas y la advertencia de un *marshal* malherido. Hay un/a preso/a a bordo del avión: ¿quién es?, ¿cuál es su delito?, ¿es peligroso? Este es el inicio de un mar de dudas en las que se van a ver envueltos los supervivientes y que, en ocasiones, los espectadores pueden responder gracias a los *flashback*. Pues el misterio es construido de forma magistral gracias a una estructura diegética que es otra de las grandes señas de la serie. De este modo, la analepsis da paso a *flashforwards* saltos en el tiempo y, para rematar, *flashsideway* que juegan con unos temores que se ven fundados en prejuicios, pero también en mentiras y secretos que intentan ocultar pasados cargados de errores y frustraciones. Una gran estrategia narrativa y estructural que conecta alegóricamente con el mundo post 11S pues se convierte en la "perfecta reescritura de un apocalíptico clima de miedo generalizado sustentado a nivel mediático e instalado en los circuitos neuronales de un nuevo tipo de telespectador, el contemporáneo, ávido como ningún otro de imágenes conspiranoicas y relatos contruidos bajo el signo de la sospecha" (de Felipe y Gómez, 2011: 161).

Este primer motor del engranaje del miedo se acentúa con la forma de imaginar la que va a ser la gran protagonista de la trama: la Isla. La alargada sombra del islote va a aprisionar a los supervivientes en un espacio sin salida, hostil. Una mazmorra que se crea por medio de barreras naturales pero también a través de unos barrotes figurativos en los que la ficción tiene mucho que decir. Los supervivientes van a vivir el horror de ser perseguidos por una columna de humo asesina; la incertidumbre de encontrarse, cara a cara, con un oso polar en pleno Pacífico Sur; la desesperación de tropezarse con fantasmas pasados. Y, todo ello, mientras la esperanza de ser rescatados decae a pasos agigantados.

Porque la Isla es el último de los *no lugares*. Pero esta característica, lejos de ser una propiedad relacionada con la utopía, se convierte en el siguiente mecanismo de lo opresivo. Se crea un espacio donde los pasajeros del vuelo 815 viven el desamparo de una tecnología cada vez más avanzada pero fallida, incapaz de ser la salvación que necesitan. Un reproche a una ciencia que se muestra insuficiente en el ataque más importante perpetrado en suelo

norteamericano. Pero además, es un escenario que, a través de su juego con el espacio y el tiempo, encierra a los suyos en un destino prefijado e inmutable del que nadie puede escapar, por mucho que lo intente. El reloj de *Perdidos* engrasa el engranaje de la aprehensión con unos personajes condenados a (re)encontrarse y a repetir los mismos errores en una búsqueda infinita de redención. De nuevo, se abre un espacio de reflexión sobre una alegoría contemporánea. Takacs (2012) defiende que *Perdidos* se construye a través de una densidad visual y una complejidad narrativa -uso de *cliffhangers*, tramas múltiples y entrelazadas o los experimentos de distorsión temporal- que producen un sentimiento de desconcierto que recuerda la confusión y el trauma presente tras el 11S.

Pues la Isla es, ante todo, un gran panóptico. Ese prototipo penitenciario ideado por el filósofo utilitarista Jeremy Bentham y cuyo concepto atrae a otros pensadores interesados en la teoría de control como Michel Foucault⁸⁰⁶. Los nativos y la pseudo-deidad insular se convierten en los guardias capaces de observar pasado y presente de los nuevos habitantes sin que estos sean conscientes. Los vigilantes obtienen una información útil para dominarlos y manipular sus intereses -o su vida- a su antojo. Más sensación de angustia en esta ocasión al saberse vigilados. Y más decepción hacia unas tecnologías que caen en manos equivocadas y que reverberan los errores de aquella mañana de septiembre.

Es decir, la Isla no está desierta. Lejos de ello, está poblada por unos nativos que, desde el inicio, se dibujan como salvajes que miran con hostilidad a los recién llegados. Ataques, infiltrados, secuestros. Una francesa que lleva más de 16 años en la Isla que les da sus opciones frente a ellos, frente a *Los Otros* -un apelativo con no poco simbolismo-: "correr, ocultarse o morir". Con este paisaje, los supervivientes se repliegan sobre sí mismos y las diferencias que habían tenido hasta entonces se desdibujan en un *Nosotros* frente a *Otros*. El equipo de Abrams sabe jugar con un dibujo perfecto de la otredad que se va a dilatar a lo largo de las temporadas.

Es decir, los nativos se construyen desde las sombras, la primera imagen de salvajes deja paso a un pueblo cruel y manipulador, capaces de esparcir ese sentimiento orwelliano de control y vigilancia. Surge el primer enfrentamiento de corte maniqueo en el que los supervivientes construyen un *nosotros* entendiéndolo desde la bondad, el bando que simplemente quiere vivir un día más para poder ser rescatados. Y la serie justamente alienta al espectador a emplazarse en ese *nosotros*, en el equipo de los *buenos*, de aquellos que no

⁸⁰⁶ Como curiosidad, Jeremy Bentham es justamente el nombre que elige Charles Widmore para la nueva vida de John Locke, justamente cuando se sacrifica por sus compañeros y por la propia Isla. Además, Eloise Hawking, la única capaz de localizar el islote, utiliza justamente el péndulo de Foucault.

buscan sembrar el terror. Pues, pese a sus pasados tormentosos, se desvela que todos ellos son, ante todo, gente bondadosa con vidas complicadas, viajeros en busca de redención de aquellos fallos que arrastran con pesar. Alejada de esos oriundos que no parecen tener buenas intenciones y, ante todo, son diferentes. Hablan latín, rezan a un tal Jacob, viven en una autocracia consentida y no parecen tener límites a la hora de atormentar a los sobrevivientes. Esta construcción del enemigo en torno al miedo traspasa la ficción pues, como explica Víctor Hernández-Santaolalla (2011: 767):

"la pantalla serviría como espejo deformante y contribuiría a reforzar ese clima de terror y de inseguridad donde nadie se puede fiar de nadie lejos de las fronteras imaginarias de la propia colectividad, unos límites invisibles donde, sin embargo, no puede entrar nadie que no pertenezca al propio grupo, es decir, que no disfrute de las características de este".

Sin embargo, de esa primera construcción del *otro* absolutamente simple y estereotipada se va a ir retorciendo hasta hacer que el *Nosotros* se descomponga y recomponga paulatinamente. Siempre en base a la incertidumbre de no saber cuál es la opción mejor, cuál es la opción *buena*. Porque *Perdidos*, sobre todo, habla de la confrontación antagónica del *Bien* contra el *Mal*. Claro está, la compleja trama de J.J. Abrams va a jugar con esta imagen, pero aunque los bandos permuten, las alianzas cambien, el enfrentamiento final va a simbolizar la luz contra la oscuridad. Esa guerra de la que no pueden escapar y en la que la sociedad norteamericana también parece verse envuelta empenándose en esa construcción del enemigo en el imaginario social que se desarrolla tras los atentados de una sociedad que transforma el concepto del *Mal* "otra vez, en algo externo en el Otro, en lo diferente, que debemos exterminar" (Erreguerena, 2002)⁸⁰⁷. La metafórica partida de *backgammon* que se da en la Isla no deja de ser una alegoría del clima de la *Guerra contra el Terror*, donde los dos bandos se dibujan en blancos y negros, sin más matices que los pudieran interesar para acercarse a socios que interesen geoestratégicamente.

Así, se va construyendo ese espacio hostil en el que no se permiten apenas momentos de esparcimiento porque siempre se está bajo una amenaza, más o menos velada. El miedo a un ataque inminente se hunde en el corazón de esta pequeña comunidad que va cayendo en la paranoia de la seguridad. Todo ello hace que lo siniestro, ese *unheimlich* que utiliza Freud, está presente continuamente en toda la trama (Martínez 2009). Se crea un puzle en el que identidad, pensamientos y discursos "se encuentran anclados por determinaciones psicoanalíticas basadas en el miedo, la represión y la inseguridad referentes

⁸⁰⁷ Texto *online*, no paginado.

a su personalidad y a su disposición a mostrarse y proyectarse a un entorno marcado por lo siniestro" (Gómez, 2009: 2). Como explican Iván Gómez y Fernando de Felipe (2011: 162):

"*Perdidos* es una serie conectada a su tiempo de una manera realmente radical y excesiva, que utiliza todos los resortes de la narrativa conspiranoica a su favor, que hace de la traición, la desconfianza y la sospecha sus principales motores argumentales, que retuerce sus tramas hasta estrangular las propias leyes de la narración clásica y ponerlas contra las (super) cuerdas, y que se muestra siempre y en todo momento irredimible en lo que respecta a sus valores más crípticos e indescifrables".

Y este miedo va a ser el principal justificador del empleo de la fuerza. La necesidad de abandonar las debilidades disculpa que la sociedad delegue la toma de decisiones en un modelo jerárquico y opaco basado en un líder y su grupo de confianza. Una élite capaz de tomar las decisiones más complejas y delicadas rápidamente. Algo que conduce al monopolio de una violencia cuyo uso queda justificado en torno al bien común y que lleva a prácticas extremas como la tortura. Pues, este drama "suscita en clave alegórica una reflexión política sobre el modelo de comunidad entre individuos, que pueden recuperar el destino común bien con estrategias de solidaridad, bien con acciones fuertemente marcadas por la violencia o el conflicto" (Frezza, 2009: 3).

En suma, para garantizar la seguridad nos encontramos con un islote cargado de armamento y con un grupo con la capacidad y destreza necesaria para manejarlo. Una muestra, de nuevo, de la idiosincrasia estadounidense que relaciona el uso de armas con el derecho que le permite proteger a su familia, a su propiedad y también a su país. Algo recogido en la Segunda Enmienda⁸⁰⁸ de la Constitución de los EE.UU. y que queda "grabado en el entendimiento ciudadano que cree más en el principio de la defensa individual que en la protección del Estado, del que recela siempre" (Verdú, 1996: 70).

Pese a todo, cabe destacar que la eutanasia, el asesinato o la tortura no se plantean desde la normalidad sino que siempre están bajo controversia. Un debate inherente no sólo a la comunidad de los supervivientes sino a una sociedad estadounidense que comienza a dudar de la compatibilidad entre seguridad y ciertas libertades fundamentales. Así Frezza (op. cit.: 2) explica cómo es una dualidad que les hace decidir entre la protección de la Constitución –dejando pie a cierta vulnerabilidad- frente al refuerzo de esa seguridad -a costa de socavar derechos fundamentales-: "Buena parte de la ficción contemporánea estadounidense fija los propios significados narrativos, simbólicos y metafóricos en torno a

⁸⁰⁸ Que dice: "A well regulated militia being necessary to the security of a free State, the right of the People to keep and bear arms, shall not be infringed". Traducción propia: "Siendo necesaria una milicia bien ordenada para la seguridad de un Estado libre, el derecho de los Ciudadanos a poseer y portar armas no será vulnerado".

la duplicidad y a los dilemas que afectan a la seguridad, aunque ello pueda ser o no el valor más importante".

Una atmósfera que recuerda a las tensiones surgidas tras el 11S, y las consecutivas políticas creadas en torno al miedo. A este respecto, Stacy Takacs (2012) señala que el propio fondo de la producción es una recreación implícita del ambiente tras los atentados: un accidente de avión que deja a un grupo de supervivientes en un nuevo mundo que debe lidiar con la amenaza de *Los Otros*. Una apuesta que permite tocar temas relevantes como la tortura, la violencia preventiva y la política de construcción del enemigo. En definitiva, la Isla se presenta como un espacio alegórico donde una pequeña sociedad improvisada revive los miedos de Occidente en las puertas del siglo XXI. Lo siniestro se constituye a mediante la creación de un espacio sin salida que entremezcla temores irrales y fantásticos con temores tangibles adscritos a la realidad. Deben pues sobrevivir al *Monstruo* metafórico y a unos *Otros* que no dejan de ser vecinos hostiles. Enemigos inciertos capaces de lanzar una ofensiva en cualquier momento en un clima de guerra constante. Un ambiente que Rafael Gómez Alonso (2009: 5) describe así:

"En suma, a través de la articulación de lo siniestro, se desarrolla el suspense al tiempo que se ofrece en la puesta en escena todo tipo de cualidades terroríficas que causan miedo, que son poco tranquilizadoras, que son inquietantes, agorafóbicas, de aspecto sospechoso, trágico o espeluznante, e incluso fenómenos fantásticos que son representados como algo real. El espacio escénico que aparentemente se muestra como un entorno paradisiaco convierte lo exótico en siniestro y el espectador percibe ese espacio como algo angustioso donde no se percibe ninguna posibilidad de escape. Todas las acepciones sobre lo siniestro desembocan en el miedo: miedo al paso del tiempo, a que algo ocurra, a la destrucción, a la muerte, a lo desconocido, a no saber dónde se está realmente".

6.2.2 La Isla de corazón reaccionario

KATE: Why did you cross my name off of your wall?
JACOB: Because you became a mother

(616: What They Died For)

Como se ha dicho, el accidente de avión deja a los supervivientes en una Isla desierta lejos de cualquier organización social y, por supuesto, de la protección del Estado. Este es el punto de partida en el que han de estructurar su propia comunidad con su forma de gobierno incluida. En otras palabras, *Perdidos* se convierte en una metáfora extrema de ese individualismo estadounidense donde las instituciones o bien levantan recelo o están ausentes y la solución proviene siempre del sujeto y su entorno.

La nueva sociedad no tarde en caer en la cuenta de que necesita un líder y el señalado es justamente el héroe del grupo. Pues Jack se convierte en la figura imprescindible ya desde los primeros minutos del episodio piloto gracias a su resolución y a su formación

médica. De esta forma, Jack se convierte en el primer adalid del grupo en un sistema pseudo-autocrático donde controla la toma de decisiones y también el monopolio de la violencia. Un mando que no está libre de luchas de poder. Todo lo contrario, se plantean como algo absolutamente inherente al sistema. Y, así, John Locke, el líder militar, el hombre de fe o, en otras palabras, su antítesis, va a colocarse como la gran confrontación del cirujano.

En resumen, el líder se rodea de un reducido grupo de confianza con quien comparte la información y la toma de decisiones, en ocasiones al límite. Mientras tanto, el resto del clan queda ajeno a todo este proceso de gobierno. Este modelo se justifica en base a cinco grandes premisas: 1) tomar decisiones de forma contundente, eficaz y rápida; 2) no entrar en debates infructíferos con individuos que, en gran parte, desconocen la fotografía general del conflicto; 3) no hacer cundir el pánico o doblegar la esperanza; 4) no filtrar información delicada a terceros que pueda aumentar la vulnerabilidad de parte o toda la comunidad; 5) el desentendimiento del resto del grupo por ineptitud, indiferencia o miedo. Este razonamiento no es ajeno a su contexto. Son muchos los gobiernos que defienden la restricción de derechos y libertades en este sentido en pro de la seguridad. Sin ir más lejos, tras los atentados perpetrados en noviembre de 2015 en la ciudad de París y reivindicados por el Estado Islámico, el presidente François Hollande declara el estado de emergencia en Francia -con limitaciones en circulación y fronteras, registros en domicilios sin orden judicial, control de prensa...-.

Volviendo al régimen de los supervivientes, los derechos y libertades constitucionales de las democracias occidentales están presentes de forma implícita y, cuando se quiebran, se despierta cierta sensación de descontrol y emergencia. Los supervivientes siguen sujetos a las normas de su Estado base. Es decir, no suelen robar, ni tampoco hay agresiones sexuales o linchamientos masivos,... En definitiva, no se regresa a un estado de naturaleza hiper-violento como puede mostrar el *Ensayo sobre la ceguera* de José Saramago (1996). De hecho, habitualmente, los crímenes se amparan bajo la idea de un bien mayor y, normalmente, controlados bajo la dirección del líder. Bien valga de ejemplo la decisión de Jack y Sayid de torturar a Sawyer con el fin de obtener información, algo justificado por la extrema necesidad. Es decir, de alguna forma, esta comunidad isleña recrea una sociedad que garantiza ciertos derechos y libertades que sólo son puestos en jaque cuando la supervivencia lo exige. De nuevo, la Isla lleva a ese debate que se abre en la *Guerra contra el Terror* sobre si un gobierno debe hacer uso de una violencia ilegítima para garantizar la seguridad de los suyos.

En cuanto al dibujo del líder, cabe destacar que los cabecillas de los clanes son varones que encajan totalmente con ese arquetipo de sujeto político normativo del que habla la Teoría Crítica Feminista (TCF). Es decir, mayoritariamente caen en ese patrón universalizado de hombre, blanco, cristiano, heterosexual, de clase media/alta, en edad productiva, occidental y sin discapacidades. Además, están dotados de ciertos atributos que mezclan el típico arquetipo de masculinidad con aquella devenida del género *noir* referido como *hardboiled*. Es decir, aquellos que ponen en énfasis en lo físico -fuerza, vigorosidad-, conjugado con una racionalidad potente, alejada de la afectividad y siempre bajo una clara moral gris. Asimismo, se complementa con ciertas habilidades que encajan en el espacio público y que les permite el manejo de la violencia. Algo que se termina de perfilar con ese aire de locura y la imperante necesidad de redención que dejan una figura tan extendida en la ficción de estos días: el anti-héroe.

Este arquetipo invade ya la gran pantalla durante los años '50 gracias al género de la noche. Por aquel entonces, nace fruto del desencanto de una sociedad marcada por la postguerra y por una dura crisis económica. Ecos que, pese a las diferencias, evocan al actual momento socio-político estadounidense. Es tal vez por ello que se vuelve a dibujar esa necesidad de hombres fuertes y prácticos con moral oscura para un mundo oscuro. Susan Faludi (2009: 175-176) destaca que en el año 2005 "había tantas series de tíos duros en televisión que el *New York Times* proclamó el triunfo de la "televisión Neanderthal"". Es decir, "los personajes parecían responder a la llamada que lanzaron los medios después del atentado para que se adoptara una actitud más constructiva en el uso de la tortura". En definitiva, el ADN de *Perdidos* encaja en esta corriente, con esa batida contra la feminización de la patria como uno de los factores de vulnerabilidad que señala la autora (op.cit.: 146):

"El público que realmente se buscaba era la masa femenina en general, que no tardaría en ser bombardeada con la satinada postal de la resucitada feminidad americana, dedicada al hogar, a los hijos, a los asuntos domésticos. Y entregada a la seguridad nacional, en la medida en que la feminidad "tradicional" ("neotradicional", como la llamarían sus defensores) apuntaba el derecho masculino del que dependía nuestro mito de la invulnerabilidad, una fantasía en la que la patria no era violentada nunca y en la que nuestros jefes de sexo masculino eran siempre "héroes de acción", sobre todo "cuando hace falta".

Con la consecuente "búsqueda de un guardián del hogar". Es decir, "un hombre viril, como estaba mandado, pero particularmente apto para proteger y cuidar de la aislada familia americana en situaciones peligrosas. Era más Daniel Boone que Batman, un hombre de la frontera cuyos méritos eran el hacha y el fusil, y una endiablada predisposición a empuñarlos" (Faludi, 2009: 186). Alguien capaz de asesinar, manipular, mentir o torturar pensando en el bien común. En definitiva, el perfil de gran parte de los protagonistas de la

trama, pero que encaja con Jack y Locke que recorren juntos el periplo del héroe de forma casi predestinada.

Se puede condensar lo dicho hasta aquí con que todo aquel que no encaje en este molde parece ser incapaz de gobernar. De hecho, se representan una triada de impedimentos para llegar a desempeñar este puesto: 1) Tener una discapacidad física, como demuestra un Locke hundido que sólo recobra la fuerza cuando recupera la movilidad de sus piernas. 2) Ser mujer. No hay prácticamente personajes femeninos que ostenten el poder y, cuando se acercan a él, es de forma errática e irracional. De hecho, otro de los impedimentos es, en palabras de Jacob, convertirse en madre. Fuera de la Isla, Kate y Jack se hacen cargo de Aaron, el hijo de Claire que queda atrapada en el islote. Para la deidad, él puede compatibilizar ambos cometidos, pero ella es tachada como candidata a ser guardiana de la Isla. 3) No ser occidental. Pues pese a ser una creación que cuenta con personajes originarios de los cinco continentes, el liderazgo recae en esta parte del mundo. Si se piensa en las lógicas de dominación de Young, la autora explica como "el ideal de lo cívico público excluye a las mujeres y a otros grupos definidos como diferentes, porque su categoría racional y universal se deriva solo de su oposición a la afectividad, la particularidad y el cuerpo" (2000: 197).

¿No hay ninguna excepción? Hay un caso de especial interés porque dinamita la normatividad del líder en todos los aspectos: Hurley. En primer lugar, su perfil físico se aleja totalmente de la encorsetada estética de los medios. Una diferenciación que aumenta en torno a su carácter que se basa totalmente en valores tradicionalmente femeninos. Es un hombre afable, cuidador y ético, alejado de heroísmos y, muy de especialmente, de anti-heroísmos. Y, además, sin pensar en grandes metas abstractas sino en la cotidianidad. Hay un tercer factor, Hugo es hispano y, además, procede de una clase humilde, algo que todavía lo aleja más de la citada normatividad. Entonces ¿cómo se explica su liderazgo?

Lo primero, su personaje se construye desde el estereotipo *fandom*. El dar el liderazgo de la Isla a Hurley se puede interpretar como un guiño a esa comunidad de culto que está detrás de la serie. Además, es un guardián bondadoso -desde una perspectiva absolutamente maniquea- que refuerza esa emotividad y espiritualidad narrada a través de los *flashsideway*. Pero, además, su ascenso -económico, político y social- refleja esa movilidad ascendente de la que presume el sistema capitalista. O lo que es lo mismo, un mundo de oportunidades donde prima la valía y el esfuerzo personal a la clase social, la etnia o el físico en el famoso *American Way of Life*. De hecho, si se piensa en el contexto sociopolítico que está viviendo el país en ese momento cabe recordar que, en noviembre de 2008, Barack

Obama se convierte en el primer presidente estadounidense afroamericano. ¿Por qué no reforzar ese ideal de los EE.UU. como el todavía país de las oportunidades, en un lugar donde medrar gracias a méritos propios? No obstante, al igual que en la potencia americana, la raza parece ser un obstáculo menor que el género en *Perdidos*.

Pero no se puede olvidar que, pese a todo, Hurley es estadounidense y forma parte de esa amalgama de personajes totalmente homogeneizados. Algo que no ocurre con los tres diferentes de la trama: Sayid, Eko y Jin. Mención aparte para la historia del iraquí, en la que se introducen dos momentos históricos tan esenciales como la I Guerra del Golfo y el terrorismo internacional. Una apuesta para recrear esa imagen estereotipada del árabe como enemigo exterior destacando el fundamentalismo político y religioso que, desde las sombras, maquina contra el imperio estadounidense. Una apuesta que sigue el patrón de la fábrica de villanos que se inaugura tras los atentados del 11S y que recuerda a las palabras de Edward Said (2008: 396-397) que "Oriente es, en el fondo, una entidad que hay que temer (el peligro amarillo, las hordas mongoles, los dominios morenos) o que hay que controlar (por medio de la pacificación, de la investigación y el desarrollo y de la ocupación abierta siempre que sea posible)". A este respecto, el hierosolimitano (op.cit.: 379) critica que la televisión y el cine son también responsables de crear y sustentar una serie de estereotipos sobre Oriente, especialmente sobre el mundo árabe. Pues:

"el árabe se asocia con la lascivia o con una deshonestidad sanguinaria. Aparece como un degenerado hipersexual, bastante capaz, es cierto, de tramar intrigas tortuosas, pero esencialmente sádico, traidor y vil. Comerciante de esclavos, camellero, traficante, canalla subido de tono: estos son algunos de los papeles tradicionales que los árabes desempeñan en el cine".

En este mismo sentido, Stacy Takacs (2012: 69) destaca el hecho de que, en las producciones de espías surgidas tras los ataques de Nueva York, se aprecia cierta tendencia a la mezcla de razas y sexos como una forma de expandir el concepto de patriotismo. En otras palabras, la administración Bush utiliza la idea del multiculturalismo como una forma de aglutinar la identidad americana. Una estrategia para confrontar el *nosotros* contra *ellos*, en los que los terroristas odian todo lo que significa ser americano, es decir, también odian la diversidad cultural, ideológica y política. "As if to reinforce the Orientalist construction of the Middle East as a site of female oppression, spy thrillers teemed with female agents willing to kick ass first and question later". Pues, como explica Juan Rey (2004: 85), Occidente es "la encarnación de todas las virtudes (libres, demócratas, desarrollados, modernos)", mientras que oriente representa "el cúmulo de todas las maldades (esclavos, súbditos, atrasados, arcaicos)". Es decir, "A partir de esta visión maniquea, el musulmán,

extinguidos o dominados los otros adversarios de Estados Unidos, ha pasado a simbolizar al moderno Satán".

En este sentido, *Perdidos*, (in)conscientemente, denuncia la explotación, la marginación y la violencia estructural de los citados países. Sistemas de dominación que coinciden con tres de las caras de la opresión que denuncia Young (2000: 94). Entendiendo *explotación* como el traspaso de los resultados del trabajo de un grupo social en provecho de otro, configurando las relaciones estructurales de dependencia entre los distintos colectivos sociales. *Marginación* como una categoría de gente "expulsada de la participación útil en la sociedad, quedando así potencialmente sujeta a graves privaciones materiales e incluso al exterminio". Y *violencia* como aquella que, de forma física o psicológica, se presenta sistemáticamente contra un grupo; un hecho reiterado que lo configura como una práctica social. Pero ¿estas manifestaciones de la opresión son exclusivas de Oriente? Ciertamente, no. Sin embargo, las sociedades no occidentales son representadas como orgánicamente pobres y corruptas. Mientras que en las de poniente estas problemáticas estructurales aparecen dibujadas como hechos aislados e individualizados, en las que siempre está abierta la puerta de la movilidad social ascendente.

Por ello, y pese a que todos los personajes están marcados por un pasado traumático, no hay ningún otro superviviente con una historia tan influenciada por una atmósfera tan cruel, como el caso de Eko o Sayid. Como explica Teun van Dijk (2004: 21).se recurre a la estrategia retórica general de jugar con el énfasis. "Esta estrategia ideológica total de polarización puede ser aplicada a todos los niveles y dimensiones del discurso que sean capaces de expresar, señalar o enfatizar (o restar énfasis) a *Nuestras* cosas buenas y a *Sus* cosas malas". Es decir, se vuelve al Imperialismo Cultural del que habla Young (2000: 103). La autora denuncia que las particularidades de ciertos grupos quedan invisibilizadas a la par que, paradójicamente, estereotipadas frente al colectivo dominante, llegando a ser señalados como los *otros*. "El imperialismo cultural conlleva la universalización de la experiencia y la cultura de un grupo dominante, y su imposición como norma".

En resumen, el silencio se convierte en algo fundamental para definir a Occidente, especialmente a los EE.UU. Así, no se hace referencia a los abusos y torturas del ejército estadounidense durante las dos Guerras del Golfo⁸⁰⁹. No se hace alusión a las víctimas de las contiendas iniciadas tras el 11S, ni tampoco se cuestiona su legitimidad. No se habla de

⁸⁰⁹ Cabe señalar que el ejército americano es el que introduce a Sayid en las artes de la tortura, sin embargo, no tocan al preso. Convencen al iraquí, enseñando las atrocidades de las que su superior es responsable, para que él mismo lo haga.

la problemática del uso de armas en los EE.UU. Tampoco de la pobreza. Ni de la pena de muerte. Nada sobre corrupción o presiones de los grandes *lobbies*. No existen conflictos raciales, ni discusión sobre inmigración ilegal. Tampoco hay sitio para el machismo⁸¹⁰. En general, no hay manifestaciones, no hay conversaciones sobre política o sociedad, no hay conflictividad social.

Por otro lado, la vuelta a la naturaleza de los isleños no parece librarse de la normatividad imperante en occidente. A través del vuelo 815, que sigue la ruta Sidney-Los Ángeles, se representa todo un batiburrillo de edades, etnias, lenguas, nacionalidades, razas, religiones, sexos... que lo convierten en un ensayo sobre la globalización en miniatura. Sin embargo, *Perdidos* emerge como una oda a la diversidad que también termina silenciando a las clases sociales más desfavorecidas, al colectivo LGBTI, la diversidad funcional, incluso la propia pluralidad cultural. Es decir, lejos de hibridaciones, lo que muestra este experimento es que la convivencia se asienta sobre la homogeneidad cultural y social en base al paradigma dominante occidental y, más concretamente, a la normatividad estadounidense.

Esto lleva a la reflexión de Margarita Ledo (2012: 1) sobre la necesidad de revalorizar el concepto diversidad en el cine -que aquí se extiende a la ficción en general-. Al entender esta industria como un pilar fundamental para la propia existencia de culturas e identidades. Es decir, cómo "el poder discursivo de un término como diversidad pasa a incluir cultura, comunicación, innovación y desarrollo, más allá de adjetivar o identificar los productos de la industria, contribuyendo de manera decisiva al debate teórico y político". Sin embargo, la autora destaca cómo la representación normativa niega el reconocimiento a la diversidad y, con ello, a los derechos culturales de todos aquellos que se mueven en los márgenes.

Una tendencia que, como recuerda Ignacio Ramonet (2002, 14), es común en los textos audiovisuales en los que se da "una especie de uniformidad cultural, con la tendencia cada vez más pronunciada a crear un mundo en el que las referencias culturales sean las mismas y casi siempre con el mismo origen: Estados Unidos. Y esta homogeneización cultural favorece la producción de un imaginario común". Una idea que vuelve a ese *Imperialismo cultural* de Young (2000: 103) en el que explica como un colectivo privilegiado puede imponerse, en ocasiones, sin ser conscientes de ello pues "los grupos dominantes proyectan sus propias experiencias como representativas de la humanidad como tal" (op.cit.: 103).

⁸¹⁰ Esta concepción deja situaciones curiosas. Kate asesina a su padrastro y se fuga, sin embargo, cuando regresa de la Isla el sistema comprende sus motivos y termina indultándola. Jin personifica al hombre sexista como si fuera un problema exclusivamente coreano, o no se habla de violencia patriarcal en toda la trama.

Y, definitivamente, no parece romper con las condiciones establecidas en el *Contrato Sexual* que denuncia Pateman (1995). Todo lo contrario, incluso se refuerzan, comenzando con la propia construcción generizada de los personajes. El mundo masculino, aunque también se tiende a repetir patrones de belleza estandarizados, se mueve en márgenes mucho mayores de atractivos, complexiones o edades. Además, en el psicológico se detecta una tendencia a dibujar una figura caracterizada por la inteligencia, la razón, la capacidad de acción y la moral gris. Una primera fotografía que ya muestra una gran diferencia pues, en el plano físico, las mujeres se bosquejan desde la belleza normativa, la juventud y la sensualidad. Y, además, su carácter psicológico se enmarca en la afectividad, la ética, la flexibilidad y la sociabilidad. Este primer nivel ya remite a ese sistema dicotómico de pares que Laura Mulvey (1975) denuncia en su *Visual Pleasure and the Narrative Cinema*, donde lo activo se liga al varón como el sujeto que mira y a lo pasivo a la mujer como el objeto de deseo.

Un dimorfismo que no sólo se queda en el placer visual sino que continúa en el plano afectivo. Marcela Lagarde (2005) explica que las mujeres están socializadas en el amor, es decir, en adorar, amar, cuidar y respetar, mientras que ellos lo están en el poder y, por ello, socializados para ser adorados, amados, cuidados y respetados. Justamente un aspecto que también destaca en la Isla pues las féminas son también objeto del amor romántico heterosexual y monógamo. Es decir, *Perdidos* apuesta por un modelo de amor y de familia nuclear tradicional. La homosexualidad queda, así, no sólo silenciada sino que, en el único caso en el que aparece, queda relegada a la clandestinidad y al secretismo.

Continuando con las parejas, todas las mujeres están ligadas a un varón, y muchas de estas compañeras ayudan a construir al propio personaje masculino. Bien sea para magnificar su afectividad, su volubilidad, un proceso de cambio, su carácter obsesivo, o crear momentos de confrontación o fraternidad entre ellos. Todo ello, junto un paternalismo que lleva a que las relaciones jerárquicas entre sexos sean más habituales que las igualitarias, muchas veces llegando a la posesión.

En definitiva, la dualidad naturalizada relaciona a los varones con la actividad, la igualdad, la fraternidad y la razón; entretanto deja a las mujeres relegadas a la pasividad, la homogeneidad, el aislamiento y la afectividad. Este combinado tiene también un gran impacto en la división social del trabajo que les deja a ellos el mundo de la productividad y a ellas el doméstico y reproductivo. Y, pese a la ausencia de instituciones formales, en la Isla también se perpetúa esta diferenciación. Así, sumando las ocupaciones y las habilidades personales, ellos llegan al islote con una mayor capacidad para la supervivencia por medio

del manejo de armas, caza, medicina, telecomunicaciones, transporte... Mientras que ellas desempeñan empleos y capacidades mucho más invisibilizadas y que tienden a estar relacionados con el mundo de los cuidados y del hogar.

En conclusión, los hombres de *Perdidos* están mejor preparados para saltar a la acción y, como queda claro a lo largo de la trama, también para liderarla. Una idea que recuerda a la *carencia de poder* de la que habla Young (2000: 99) como una forma de opresión especialmente ligada a la división social del trabajo –entre quienes planifican y quienes ejecutan-. Que recaer especialmente en los no profesionales –personas sin conocimiento especializado, carentes de autonomía y cuya respetabilidad es cuestionada, ligada normalmente a cuestiones de etnia y sexo-, siendo definidas como aquellas personas "que deben aceptar órdenes y rara vez tienen derecho a darlas".

Aún así, los espacios no son estancos y, en ocasiones, se puede ver a un personaje femenino transgredir a estos ambientes marcadamente masculinos, especialmente en torno a la acción, el liderazgo o la violencia. Pese a todo, su actuación suele ser destacada como excepcionalidad y, con ello, a continuos comportamientos erráticos que les restan credibilidad de cara al grupo y las hacen necesitar de la intervención de un varón. Una constante que hace que los hombres desarrollen ciertas actitudes condescendientes y paternalistas con sus compañeras. En este sentido, Celia Amorós (1985: 250) indica cómo impacta esta segmentación en las sociedades capitalistas:

"La división sexual del trabajo la margina de la producción y define su lugar limitándola al ámbito de la reproducción. De este modo, su aparición en la esfera de producción reviste un carácter marginal, de asomo, que se plasma en la sobreexplotación, o en la asignación de puestos de trabajo definidos por la provisionalidad, al estar "como de paso", la excepcionalidad –la mujer es aquí la suplente por excelencia-, o por la extrapolación de los roles domésticos en la vida social. El capitalismo carece de mecanismos para controlar las capacidades sexuales y reproductoras de la mujer a través de formas de división sexual del trabajo que asignaran a mujeres y hombres tareas que pudieran distinguirse claramente desde el punto de vista de su contenido cualitativo. La función de control se ha concentrado, pues, en la inserción de la mujer en la familia, con lo cual la forma de dicha inserción acumula sus propias funciones a las de la instauración de los mecanismos de dependencia que la división sexual del trabajo cumplía en otros modos de producción. La división sexual del trabajo no sólo refuerza aquí la inserción de la mujer en la estructura de la familia, sino que configura por completo dicha inserción. De este modo, el capitalismo se constituye como un sistema de discriminación en la explotación – como ya lo vio Rosa Luxemburgo- y de explotación sistemática de toda forma de discriminación".

Pues la maternidad es uno de los roles que más destacan entre las isleñas. Ligada a la emotividad y la adscripción a los cuidados, muchas de las protagonistas hacen de ella el centro de su vida, bien sea por deseo, obligación, u ocupación. En suma, este rol reproductivo está relacionado con el dolor, la incertidumbre y la muerte, siempre presentada como una problemática que forma parte de la naturaleza de lo femenino y de la

que las mujeres no sólo no rehúyen, sino que aceptan con abnegación y entrega. En el otro lado de la balanza, los hombres son libres de abrazar la paternidad o no y, además, suele plantearse como una fuente de conflicto continuado con su prole. Sin embargo, esto sólo ocurre en un par de personajes femeninos que dejan atrás la cotidianidad de los cuidados por un pensamiento abstracto mayor. Es decir, "el ámbito público de la ciudadanía logra la unidad y la universalidad solo a través de la definición del individuo civil en oposición al desorden de la naturaleza femenina, que abarca los sentimientos, la sexualidad, el nacimiento y la muerte, los atributos que distinguen específicamente a las personas entre sí" (Young, 2000: 187).

En conclusión se puede decir que el universo *Perdidos* encaja perfectamente en el esquema de "patriarcado del consentimiento" del que habla Alicia Puleo (2000), refiriéndose a aquella violencia simbólica que se activa en un sutil sistema discriminatorio basado en el género. Representan esa dualidad que, en palabras de Christopher Vogler (2002: 96), se sigue reprimiendo aún hoy en día en nuestras sociedades:

"Históricamente hablando, las características femeninas en los hombres y las masculinas en las mujeres han sido fuertemente reprimidas en y desde la sociedad. Los hombres de corta edad aprenden a mostrar sólo la faceta viril y escasamente emocional de sí mismos. Nuestra sociedad enseña a las mujeres que deben quitar importancia a sus cualidades masculinas. En la actualidad, los hombres se afanan por recuperar algunas de sus cualidades femeninas suprimidas: la sensibilidad, la intuición y la capacidad para sentir y expresar las emociones. Las mujeres suelen pasar su vida adulta intentando recuperar las energías masculinas que la sociedad ha desestimado, la asertividad y el poder entre otras".

Pues se da una clara división entre un ámbito privado y uno público que ayuda a construir identidades sexuadas, propias del patriarcado. En otras palabras, los varones son representados como los guardianes de la sociedad civil, siendo seres racionales, capaces de liderar, de participar en la acción y en la protección del grupo, de ocupar profesiones de prestigio y de controlar su sexualidad. Mientras que las mujeres quedan relegadas a lo natural, siempre marcadas por la emoción, la reducción a los cuidados, a una maternidad ineludible y al amor romántico, así como a empleos más volubles y de menor calado social. Ellos son, en definitiva, esos vaqueros del siglo XXI que se encargan de la protección y la sustentación del hogar y, con ello, de la patria.

6.2.3 La Isla de corazón alegórico

"Two players, two sides... one is light, one is dark"

(John Locke, 102, Pilot, Part 2)

En definitiva, para la realización de este análisis se siguen las preguntas de investigación planteadas en torno al segundo objetivo de estudio que se centran en el estudio de la producción en relación a su contexto. Brevemente, sobre las mismas se puede destacar:

¿Qué **temática** recurrente se puede encontrar en *Perdidos*? ¿Se encuentra una presencia de un discurso ligado al **miedo**?, ¿cómo se **representa**?, ¿qué consecuencias tiene? ¿Se da un discurso marcado por el **conservadurismo**?, ¿cómo se reproduce el sistema político y social?, ¿es el **sujeto político normativo** el patrón dominante?, ¿Las series funcionan como una **alegoría de la sociedad**? ¿Cómo incluye el clima **Post 11S** en la narración?

A) Como buen ejemplo de *quality drama*, *Perdidos* introduce numerosas temáticas, aunque hay que destacar la alta presencia de las siete categorías fijadas en el AC. ⇨ B) Parte de ellas -ambiente, otredad, violencia- ayudan a construir una trama cargada de miedo en base a un espacio sin salida en el que un enemigo incierto planea un ataque inminente. ⇨ B) Esto trae consigo una serie de consecuencias: obsesión con la seguridad que merma derechos y libertades y justifica actos no democráticos -como el asesinato o la tortura-; psicosis con un antagonista hostil dibujado a golpe de estereotipos; percepción de la realidad como una guerra definitiva entre dos bandos absolutos como son el *Bien* y el *Mal*; justificación absoluta de una violencia que sirve para sembrar el temor cuando es usado por el antagonista y para garantiza la supervivencia cuando lo hacen los protagonistas. ⇨ C) Es decir, este clima de miedo impacta en la forma de entender la sociedad que pone énfasis en un líder fuerte que toma los rasgos del *hardboiled*, con un grupo de apoyo, capaz de tomar las medidas más extremas en pro del bienestar de los suyos. Un gobierno al límite, para unos tiempos al límite. Además, el perfil del líder recae en el sujeto político normativo, quedando excluidos del poder -y del ámbito público- el resto de colectivos. ⇨ D) Es decir, *Perdidos* actúa como una alegoría del Post 11S en la que se cuele el ambiente del miedo posterior a los atentados, pero también la atmósfera bélica de la *Guerra contra el Terror* que enfrenta el *Nosotros, occidente, representantes de las libertades y la democracia, es decir, el bien* frente a *Los Otros, oriente, marcados por el fanatismo y la tiranía, es decir, el mal*. Y esto conlleva una serie de consecuencias como la justificación de actos extremos o el resurgir del (anti)héroe viril protector de la patria.

En suma, estas conclusiones permiten abordar la segunda hipótesis de investigación centrada en el contexto de *Perdidos* y que afirmaba:

H2.

"El clima Post 11S tiene influencia en Perdidos a través de una trama marcada por el miedo y el conservadurismo. Es decir, se desarrollan mensajes, explícitos o latentes, relacionados con la sensación de miedo a un ataque inminente de un enemigo incierto lo que lleva a ensalzar la seguridad en detrimento de derechos y libertades recreando un ambiente de incertidumbre"

Hay que destacar que, tras el análisis realizado con las técnicas de AC, se puede confirmar esta hipótesis ya que ambas dimensiones estudiadas ayudan a reforzar el espíritu alegórico en el que lo siniestro se construye aunando temores irrealistas y fantásticos con otros tangibles vinculados a la realidad.

6.3 EL IMPACTO DE AQUEL AVIÓN EN LA FICCIÓN

"I am the one who knocks"

(Walter White, 406, Cornered)

Esta última cuestión forma parte de las preguntas de El AC arroja que *Perdidos* se construye como una gran alegoría del Post 11S en torno a las dos grandes dimensiones de análisis pero ¿qué ocurre con otros dramas coetáneos?, ¿alcanza también el espíritu de la *Guerra contra el Terror* a otras producciones? Este es el punto de partida del tercer y último objeto de estudio que va a utilizar las mismas categorías fijadas previamente para el estudio de los supervivientes.

O3.

Estudiar otras series correspondientes a la TED para comparar si repiten patrones o si, por el contrario, se rompe con los resultados obtenidos en el análisis de Perdidos

La atmósfera derivada de aquellos atentados deja creaciones que son producto directo de su impacto en la realidad norteamericana. Siendo, a la vez, reflejo y espejo de la incertidumbre. Lo que, en definitiva, advierte Enrique Gil Calvo (2003) al señalar al miedo y a los medios como dos dimensiones que se alimentan recíprocamente. Entre todas las producciones analizadas seguramente sean *24*, *Battlestar Galactica* y *Perdidos* las grandes víctimas y victimarias del ambiente Post 11S. Pues son las que mejor reproducen el sentir del riesgo de una amenaza invisible que tiembla bajo el tic, tac del reloj. Una cuenta atrás para descubrir quién es el infiltrado bajo esa sombra de que cualquiera de *nosotros* puede ser, en realidad, fiel al *otro*. Ese *otro* dibujado como adversario hostil bajo pinceladas de diferenciación biológica, cultural, económica, ideológica, religiosa... En definitiva, se desenvuelven en un escenario híper-violento que no deja otra salida que abrazar la el uso de la fuerza para sobrevivir. Porque estas creaciones hablan justamente de eso: de supervivencia.

El *nosotros* es fundamental en muchas de estas narraciones que son, en definitiva, pequeñas alegorías de una patria. Micro-escenarios globales aplastantemente dominados por la normatividad WASP pero que también saben abrir la puerta a (co)protagonistas diferentes. La inclusión de etnias, razas o procedencias que defienden esa, más o menos metafórica, bandera americana. Una forma de dibujar a los EE.UU. como los defensores de la igualdad formal, del multiculturalismo, de las oportunidades. Es decir, son los alférez de la democracia y, por lo tanto, cualquiera que crea en estos ideales es bienvenido al *nosotros*. Un simbólico guiño a los derechos y libertades que, sarcásticamente, son los grandes perdedores en esa contienda interna en los que están siendo aplastados por la Seguridad.

Una apertura a la que también reciben invitación los papeles femeninos aunque, de la misma manera, quedan constantemente anclados a arquetipos de lo que tradicionalmente significa ser mujer vinculados al proceso de creación cultural (Amorós, 1985). Es decir, los propios medios actúan de mecanismos reforzados de la distribución simbólica de espacios en la que las mujeres se supeditan a los hombres (Pateman, 1995) apostando por un mecanismo dual entre lo femenino y lo masculino que refuerza el patriarcado del consentimiento (Puleo, 2005). Un sistema que conmuta la coerción directa por un control sutil basado en mecanismos de dominación simbólica señalados por el sociólogo Pierre Bourdieu (2000). Pues, como señala Alicia Miyares (2003: 57) las mujeres están expuestas a numerosas coacciones -división sexual del trabajo, la salarial, el mercado, la empresarial- pero, especialmente a "las coacciones normativas y culturales [...]. La libertad de las mujeres se ve constreñida por un déficit en los recursos y por un superávit de necesidad, moral y costumbres".

De esta forma, los personajes femeninos suelen corresponder a una mujer joven que cumple todos los requisitos de la belleza occidental al servicio de ese placer visual del que ya hablaba Mulvey (2007), tensionado entre esos dos opuestos activo/masculino y pasivo/femenino. O lo que es lo mismo, una confrontación entre unos sujetos casi fetichistas que miran, los varones, frente a los objetos que son examinados con cierta connotación erótica, las mujeres. Una posición que las termina ligando en gran medida al amor y la sensualidad heterosexual. Y, en consecuencia, son incapaces de crear ningún tipo de lazo entre su género, mientras que los crean incondicionalmente con el sexo masculino.

Además, estas mujeres son excepcionales dentro del espacio público y, en muchos casos fallidas, al entender que su ámbito natural reside en los cuidados y en la maternidad. Que es algo que, progresivamente, acorralla a muchas de las protagonistas. En otras palabras, las producciones televisivas reflejan -y refuerzan- ciertos aspectos del patriarcado

que encajan con la denuncia de Soledad Murillo sobre la obligación de las mujeres a la complacencia de las necesidades ajenas y, con ello, a una actitud "favorable a la domesticidad, a la atención y al cuidado del otro" (1996: 146). Unas tareas de cuidado ligadas a lo privado cuya importancia se minusvalora dentro de la división jerárquica patriarcal. Una divisoria que, en este sentido, invisibiliza a las mujeres mediante su cosificación, ya que "sólo pueden aparecer en el orden social como un símbolo cuyo sentido se constituye al margen de ellas, cuya función es contribuir a la perpetuación o aumento del capital simbólico poseído por los hombres" (Bourdieu, 2000: 37). Una esencia objetivada y emocional que convierte a las mujeres en seres incapaces en esta nueva era en la que se vuelve a poner el foco en la supervivencia del más fuerte.

Justamente la figura del más fuerte recae en un hombre -o varios-. Pues ellos van a ser, mayoritariamente, los encargados de garantizar la Seguridad del país, de la Isla o de lo que queda de la humanidad. Líderes que siguen todas las pautas del sujeto político normativo: varón, blanco, clase media, en edad productiva, heterosexual, occidental, sin discapacidades (Amorós, 1985; Miyares, 2003; Pateman, 1995; Young, 2000). Una representación que también se corresponde con la recuperación del tradicionalismo de la exaltación de los mitos heroicos salvadores de la patria de los que habla Susan Faludi (2009). Pues, sin lugar a duda, el siglo XXI arranca con una revitalización del mundo de los superhombres. Por un lado, los siempre recurrentes superhéroes nacidos en el mundo del cómic se adueñan de la gran y la pequeña pantalla con una oleada de adaptaciones de editoriales como Marvel o DC Comics que se inicia con los *X-Men* y que continúa con *Batman*, *Spiderman* o *Hellboy*. Una década después, y con la editorial Marvel absorbida por Disney en el año 2009, se sigue ampliando el universo por medio de *Iron Man*, *Hulk*, *el Capitán América* o los *Guardianes de la Galaxia*⁸¹¹ que son tan sólo algunos de los ejemplos de la gran fuerza que va a cobrar este género cinematográfico. En televisión, el éxito de *Arrow*, adaptación del cómic de DC, va a ser la antesala de todo un universo de superhéroes en The CW como *Legends of Tomorrow* o *The Flash*; así como otras como la apuesta de FOX por *Marvel: Agents of S.H.I.E.L.D.* (2013-).

Sin embargo, hay otro tipo de héroe más cotidiano y que se hunde en la decadencia social más propio del género de la noche. Un individuo que, atraído por los bajos fondos,

⁸¹¹ Baste de ejemplo, *X-Men* (Brian Singer, 2000), una cinta que va llegar a tener cuatro secuelas; además, el siempre rentable personaje de DC Comics con éxitos como *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005), *El Caballero Oscuro (The Dark Knight)*, Christopher Nolan, 2008) o *El caballero oscuro: La leyenda renace (The Dark Knight Rises)*, Christopher Nolan, 2012); *Hellboy* (Guillermo del Toro) que también va a contar con nuevas entregas; *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) con dos secuelas posteriores. Además, ya entrando en la nueva década, *Iron Man (Iron Man: El Hombre de Hierro, Iron Man)*, Jon Favreau, 2008) que va a acabar convertida en una trilogía; *Thor* (Kenneth Branagh, 2011) que también va a contar con una segunda parte y espera una tercera; *Capitán América (Capitán América: El primer vengador, Captain America: The First Avenger)*, Joe Johnston, 2011) que también da para una trilogía, o *Los Guardianes de la Galaxia (Guardians of the Galaxy)*, James Gunn, 2008) que espera una segunda parte.

se desenvuelve en un ambiente cargado de esa neblina asfixiante de la corrupción y del peligro del que necesita salvaguardar a los suyos. Y, para conseguirlo, deben dejarse llevar por una moral gris capaz de justificar cualquier acto por el bien común, capaz de justificar el uso de la violencia. Es decir, anti-héroes que, a su pesar, van a tener que manipular y mentir, que asesinar y torturar en medio de un tablero de juego hostil. Pero bien seguro que aquel que los vea a través de esa pequeña ventana va a saber perdonar lo imperdonable porque lo que está en juego es, una vez más, la supervivencia. Pues cabe recordar aquello que advertía el sociólogo alemán (Beck, 2001): "Si nos vemos ante la necesidad de elegir entre la libertad y la supervivencia, entonces ya es demasiado tarde, porque, siendo realistas, la mayoría de la gente optará contra la libertad".

Este nuevo *cowboy* va a absorber toda la trama y va a dejar a su par femenino acorralado en el espacio privado. Personajes que se miran con simpatía cuando son compañeras o víctimas del vaquero, pero que comienzan a levantar recelos cuando se convierten en sus antagonistas o compañeras. Pues ellas son, en definitiva, señaladas en numerosas ocasiones como las culpables de la pérdida del vigor de la nación o, lo que es lo mismo, de la virilidad del varón. Por ello, se comprenden escenas donde el hombre desbloquea las ataduras sociales tan bien representadas por esa imagen de Walter White en calzoncillos esperando la llegada de la policía. El futuro Heisenberg sujeta torpemente una pistola en medio de un decorado marcado por el desierto querqueño pensando que había sido sorprendido en su improvisado laboratorio de metanfetamina. Un arma, unos *gayumbos* y una caravana como símbolo de la liberación de la masculinidad, de la liberación del poder. Una escena que se va a repetir, con aire más cómico, con el mediocre Lester Neigard arremetiendo contra su esposa martillo en mano dejando ensangrentado ese poster que reza "What if you're right and they're wrong?"⁸¹². La muerte de la mujer como principio de una vida liberada y cargada de éxito.

Y, mientras tanto, las mujeres quedan atadas al espacio privado, exaltando especialmente su rol de los cuidados, su vínculo con la naturaleza y su rol reproductivo. Pues, aunque consigan saltar al ámbito de los varones, siempre se recuerda su excepcionalidad y su ligazón con la emotividad. No son las únicas, esta mano invisibilizadora del patriarcado se extiende a otros sujetos que no son normativos. Grupos alternos que se diferencian por su clase social, diversidad funcional, edad, origen racial y étnico, (ausencia de) religión, sexualidad y un largo etcétera que se corresponde con quienes no siguen los convencionalismos sociales.

⁸¹² Traducción propia: ¿Qué pasa si tú tienes razón y ellos están equivocados?

La televisión se aleja en numerosas ocasiones de críticas o tabúes sociales, así como de lo que no es agradable o bonito de cara a la sociedad más deshumanizada. También se olvida, tantas y tantas veces, del ateísmo, la gente enferma, las manifestaciones, la menstruación, las personas transgénero,... Algo que lleva a esa espiral del silencio de la que hablaba la politóloga Elisabeth Noelle-Neumann en la que se afirma que lo que no se cuenta en los medios acaba siendo olvidado por la población. Una invisibilidad que se entremezcla con el deseo de perfección que surge, en gran parte, de la varita de los publicistas.

Aún así, de cuando en cuando, algunas producciones a contracorriente intentan colarse en la parrilla televisiva. Buen ejemplo de ello es *Firefly* que se cuele en el momento álgido de la *Guerra contra el Terror*, aunque lo cierto es que las producciones con más capacidad crítica al introducir temáticas o protagonistas subalternos se van a dar con la entrada en la nueva década. No se puede olvidar que el 11S sigue dando coletazos y aupando producciones totalmente bañadas por el miedo al terrorismo, como la propia *Homeland*, que nace diez años después de los atentados de Nueva York. Sin embargo, el clima bélico se va a ver eclipsado por esa gran crisis económica que va a sacudir a buena parte del globo. Un seísmo financiero que agrieta la confianza en el sistema económico, en particular, y en el democrático en general. Una viabilidad que se (re)plantea a través de numerosas producciones, de forma más directa o velada. Es decir, del miedo devenido del 11S, a la decadencia *noir* de la crisis económica. Ese mundo masculino donde se da otra vuelta de tuerca al anti-héroe abatido, en esta ocasión, por un pasado oscuro y por un ambiente no sólo sin salida sino putrefacto. Manotazos al aire cargados de conservadurismo donde se pasa del líder capaz de todo por salvaguardar la Seguridad del exterior, al atado de pies y manos incapaz de superar la corruptela interior (Aguado Peláez y Martínez García, 2015c).

No obstante, esta hibridación de géneros mezclado con el ambiente crítico también abre la puerta a un puñado de producciones, no muy numeroso, pero que va a cuestionar la ideología dominante. Tramas capaces de mirar con espíritu crítico al sistema e introducir personajes que van más allá de la normatividad. Una nueva apuesta que, no se puede olvidar, viene de la mano de la búsqueda de narraciones capaces de atraer audiencias sectoriales, tantas veces olvidadas, pero atractivas por su capacidad de consumo, especialmente en un mercado híper-fragmentado. Es decir, se vuelve a ese baile entre creatividad, contexto, ideología y economía.

De esta forma, algunas van a optar por atacar diferentes facetas del capitalismo como es la necesidad de consumo, la deshumanización o el control social como muestra *Mr. Robot*. Mientras que otras encumbran a los alternos como reyes de la trama como en *American Horror Story*, *Juego de Tronos*, *Orphan Black* u *Orange is The New Black*. Nuevas sensibilidades que mezclan la búsqueda de audiencias con la incorporación de creativos implicados con colectivos tradicionalmente excluidos del espacio mediático y también público -como homosexuales, trans, mujeres-. Que, aunque siguen siendo minoría en la industria cultural, sí que empiezan a dejar huella. Una relación de gran interés en la que sería interesante profundizar en una investigación futura.

6.3.1 Los dramas de corazón alegórico

"This is not democracy anymore"

(Rick Grimes, 213: Beside the Dying Fire)

En definitiva, los 36 dramas analizados que han ocupado las parrillas televisivas de los últimos años pertenecen a diferentes subgéneros y ponen el énfasis en diferentes realidades, aún así, al detenerse en las preguntas de investigación lanzadas al comienzo de la misma pueden destacarse una serie de patrones de interés.

¿Se cuele el miedo en *Breaking Bad*, ¿y en *The Walking Dead*, ¿qué pasa con otros seriales?
 ¿Coinciden sus **temáticas** con *Perdidos*?, ¿en qué se **diferencian**? ¿Cómo influye el **Post 11S** en la narración de los mensajes en estas series norteamericanas?, ¿se puede obtener un **patrón**? ¿Se aprecia un **cambio de discurso** a lo largo de los años en las series de televisión?, ¿hay un impacto de otros hechos fundamentales como la **crisis económica**?
 ¿Podemos afirmar que los medios de comunicación, a través de estas producciones, refuerzan el discurso hegemónico de la **ideología dominante**?

A) Alejada de la ciencia ficción, *Breaking Bad* sigue colocando el miedo en el centro de la trama. Tan en el centro que el propio Walter White se convierte en el gran villano de la misma. La gran producción de Vince Gilligan se mueve entre el individualismo más extremo y la justificación total de los actos por un bien común. ⇨ B) En el caso de *The Walking Dead*, el terror aún se amplifica más en una sociedad sin Estado y sin salida donde el postapocalipsis zombi deja paso a una pesadilla donde gana la ley del más fuerte. Toda una metáfora donde la obsesión por la supervivencia llega a límites insospechados. ⇨ C) Pero esto no es un hecho aislado, la seguridad es la reina de la trama de prácticamente todas las series analizadas. El peligro acecha en cada esquina bien sea un atentado terrorista, un ataque extraterrestre o una institución carcelaria. La recreación de un ambiente sin salida, de un *otro* hostil y de la justificación de todo tipo de actos violentos es una constante en muchas de ellas. ⇨ D) Como consecuencia, la sociedad debe recoger esa necesidad de

seguridad. Algo que hace en torno a un líder, normalmente un *cowboy* que se endurece a lo largo de las embestidas y que descansa totalmente en el sujeto político normativo, excluyendo a cualquier otro tipo de comunidad. ⇨ E) Es decir, mayoritariamente recogen el espíritu del Post 11S poniendo contra las cuerdas valores como la democracia, la igualdad o el pacifismo. ⇨ F) Aún así, hay un grupo de creaciones que empiezan a romper con este patrón, son aquellas que nacen en la nueva década y que están más influidas por el contexto de la crisis económica. En ellas, hay sitio para una visión diferente más allá de la normatividad, como el colectivo LGBTI, personas con diversidad funcional, una visión más multicultural u otro perfil de mujeres. ⇨ G) Por ello, aunque sí que se puede apreciar la presencia de patrones similares a *Perdidos* que recogen el ideario de la ideología dominante, en este caso, la *Guerra contra el Terror* también hay sitio para otras realidades en este TED.

H3. |||

"Las series de televisión de la TED, a través de ficciones y alegorías, reproducen el discurso ideológico detectado en Perdidos"

En suma, al retomar la última de las hipótesis que se plantea si hay un patrón dominante dentro del resto de las series coetáneas puede decirse que se ratifica hasta cierto punto. Es decir, en la gran mayoría de los seriales analizados, el miedo impacta directamente en el dibujo de una sociedad obsesionada con la seguridad y que abre la puerta a un vaquero protector capaz de hacer cualquier cosa por la supervivencia de los suyos. Sin embargo, un pequeño número de producciones, si bien siguen marcadas por la paranoia de la seguridad, apuestan por otras alternativas que rompen con la normatividad.

En suma, este texto se ha realizado desde una perspectiva crítica. Por ello, sí se hace hincapié en ciertos aspectos recomendables desde este posicionamiento para disfrutar de unos medios de comunicación más inclusivos y menos dominados por el capital. Sin embargo, no cuenta con el ánimo de censurar o de adoctrinar ideológicamente a los creativos de estas producciones. Todo lo contrario, se reconoce la calidad y la capacidad de entretenimiento que está detrás de personajes tan diversos como Jack Bauer o Nomi Marks. Lo que esta investigación pretende poner sobre la mesa es la importancia de trabajar en detectar y desentrañar la carga ideológica de los mensajes que se repiten en los medios y que se esconden tras su condición de distensión y entretenimiento. Pues si algo me he encontrado con una frase a lo largo de la redacción de la presente tesis es justamente ¿cómo van estar cargados de idearios simples las series de televisión?

En general, los productos analizados ayudan a construir la forma en la que entendemos nuestros conflictos, nuestros cuerpos, nuestro entorno, nuestros vecinos y a

los que están más allá de la valla. Y, por ello, se hace fundamental poner de manifiesto la importancia de una mirada crítica a la pequeña y a la gran pantalla. Para que seamos capaces de detectar estos mensajes culturales, económicos, políticos y sociales, pero también esos formatos prototípicos que buscan convertirnos en fantoches consumistas. Bien sea como Jack utiliza la tortura a su antojo o como Walter recupera su virilidad. Como Anne luce impolutas prendas en pleno apocalipsis o Rick conduce el último modelo de coche años después del holocausto zombi. En definitiva, detectar y comprender, como acuñaron Ignacio Ramonet y Noam Chomsky (1995), ese *cómo nos venden la moto*.

Parte VI

Bibliografía





7.1 ARTÍCULOS Y LIBROS

- ABELA**, Jaime Andrèu (2001): "Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada". En *Centro de Estudios Andaluces*. Disponible en: <<http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- ACASO**, María (2006): *Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Catara.
- ADAMS WRIGHT**, Leigh (2007): "Las coincidencias no existen. Buscando el significado de *Perdidos*". En: **SCOTT CARD**, Orson (coord.) (2007): *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Aleu. (pp. 81-86).
- ADORNO**, Theodor (1966): *Televisión y cultura de masas*. Argentina (Córdoba): Eudecor.
- ADORNO**, Theodor y **HORKHEIMER**, Max (1988): *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas*. Buenos Aires: Dialéctica del iluminismo, Sudamericana.
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia (2010): Las series de ficción televisiva norteamericana y su difusión en la era de la globalización. Análisis de la serie *Perdidos* (*Lost*, ABC, 2004-2010). Documento inédito: tesina UPV/EHU.
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia (2013): "El impacto del 11S en la Cultura Popular Norteamericana. Análisis de la serie de televisión *Homeland* (Showtime, 2011-)". En *Viento Sur*, n°129 (pp. 101-108). Disponible en: <http://vientosur.info/IMG/pdf/VS129_D_Aguado_Analisis_serie_Homeland.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia (2014a): "Cuando el Patriarcado sobrevive al apocalipsis: Análisis de *The Walking Dead* (AMC, 2010-)". En *Feminismo/s*, n°23 (pp. 279-297). Disponible en: <<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/48142>> [Consulta 02/12/2015].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia (2014b): "Imaginario postapocalíptico en las series de televisión norteamericanas tras el 11S: Análisis de *The Walking Dead* (AMC, 2010-)". En *Espacios de Comunicación. Actas del IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, AE-IC. Bilbao, (pp.1091-1100). Disponible en: <http://www.aeic2014bilbao.org/download/aeic2014bilbao_comunicaciones.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia (2014c): "La sociedad del Riesgo en la ficción televisiva tras el 11 de Septiembre: El caso de *Homeland* (Showtime, 2011-) y *The Walking Dead* (AMC, 2010-)". En *Actas VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Disponible en: <http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas/062_Aguado.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia (2015a): "La sociedad del Riesgo en la ficción televisiva tras el 11 de Septiembre. El caso de *Homeland* (Showtime, 2011) y *The Walking Dead* (AMC, 2010)". En **LOZANO ASCENCIO**, Carlos: *La construcción del acontecer de riesgos y de catástrofes*. Cuadernos Artesanos de Comunicación, 82. La Laguna (Tenerife): Latina (pp. 119-150). Disponible en: <<http://www.cuadernosartesanos.org/abscac82.html>> [Consulta 02/12/2015].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia (2015b): "Los vaqueros dominan la economía. Análisis de la dicotomía jerárquica producción/reproducción en *Breaking Bad* e *Hijos de la Anarquía*". En Actas V Congreso Estatal de Economía Feminista. Vic: Universidad de Vic [pendiente de publicar].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia (2015c): "La dominación simbólica sigue siendo cosa de hombres. Análisis de la supremacía masculina en *Breaking Bad*, *Hijos de la Anarquía* y *The Walking Dead*". En Actas XII Congreso AECPA, ¿Dónde está hoy el poder? Donostia: Universidad del País Vasco (UPV/EHU): Donostia. Disponible en: <<http://www.aecpa.es/congresos/XII-congreso/paper.php?paper=1448>> [Consulta 02/12/2015].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia y **FERNÁNDEZ PENAS**, Marta (2013): "La hibridación como motriz de cambio en las comedias de las series de televisión. Análisis de *Larry David* (*Curb your Enthusiasm*, HBO, 2000-), y de *¿Qué fue de Jorge Sanz?* (Canal+, 2010)". En *Archivos de la Filmoteca*, n°72 (pp. 133-143). Disponible en: <<http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/425>> [Consulta 02/12/2015].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia y **MARTÍNEZ GARCÍA**, Patricia (2015a): "Naturaleza, razón y poder en las princesas Disney". En **PULEO**, Alicia; **TAPIA GONZÁLEZ**, Georgina A. y otras (coords.). *Hacia una cultura de la sostenibilidad. Análisis y propuestas desde la perspectiva de género*. Valladolid: Departamento de Filosofía de la Universidad de Valladolid (pp. 307-316). Disponible en: <<http://www5.uva.es/catedraestudiosgenero/spip.php?rubric14>> [Consulta 02/12/2015].

- AGUADO PELÁEZ**, Delicia y **MARTÍNEZ GARCÍA**, Patricia (2015b): "¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas". En *Área Abierta*, vol. 15, nº2. Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/46544>> [Consulta 02/12/2015].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia y **MARTÍNEZ GARCÍA**, Patricia (2015c): "La tv-noir de la Tercera Edad Dorada desde una perspectiva de género. Análisis de *Mob City*, *True detective* y *Fargo*". Actas XI Congreso de Novela y Cine Negro. Mirada crítica, denuncia social. Salamanca: Universidad de Salamanca [pendiente de publicar].
- AGUADO PELÁEZ**, Delicia y **MARTÍNEZ GARCÍA**, Patricia (2015d): "Otro arquetipo femenino es posible. interseccionalidad en *Orange is the New Black*". Actas III Congreso Internacional de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Elche: Universidad Miguel Hernández [pendiente de publicar].
- ALBORNOZ**, Luis A. (comp.) (2011): *Poder, medios, cultura. Una mirada crítica desde la economía política de la comunicación*. Buenos Aires: Paidós. Estudios de comunicación.
- ALONSO**, María Margarita (2011): "Televisión, Audiencias y Estudios Culturales: Reconceptualización de las audiencias mediáticas". En *Razón y Palabra*, nº 75. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/04_Alonso_M75.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- ALPARICI**, Roberto (coord.) (2010): *La construcción de la realidad en los medios de comunicación*, Madrid: UNED.
- ALTHUSSER**, Louis (2005): *La filosofía como arma de la revolución*. México: Siglo veintiuno editores.
- ALTHUSSER**, Louis (2004): *Para leer el capital*. México: Siglo veintiuno editores.
- AMORÓS**, Celia (1985): *Hacia una crítica de la razón patriarcal*. Madrid: Anthropos Editorial del Hombre.
- AMORÓS**, Celia (1994): "Espacio público, espacio privado y definiciones ideológicas de 'lo masculino' y 'lo femenino'". En **AMORÓS**, Celia, *Feminismo, igualdad y diferencia*, México, UNAM, PUEG. (pp. 23-52). Disponible en: <<http://e-mujeres.net/ateneo/celia-amoros/textos/espacio-publico-espacio-privado-y-definiciones-ideologicas-masculino-y-fe>> [Consulta 02/12/2015].
- AMORÓS**, Celia (1994): *Feminismo, igualdad y diferencia*, México, UNAM, PUEG.
- AMORÓS**, Celia y **DE MIGUEL**, Ana (eds.) (2005): *Teoría feminista: de la Ilustración a la globalización III. De los debates sobre el género al multiculturalismo*. Madrid: Minerva Ediciones.
- ANTÓN**, Laura (2014): "Un drama pasional de la mujer investigadora. Un arquetipo femenino de la crisis". En *Revista Científica de Cine y Fotografía*, nº8 (pp. 57-82). Disponible en: <[http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&top=view&path\[\]=230](http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&top=view&path[]=230)> [Consulta 02/12/2015].
- ARROJO**, María José (2010): "Nuevas estrategias para rentabilizar los contenidos. Distribución y financiación de formatos audiovisuales en Internet". En *Telos. Cuadernos de Comunicación en Innovación*, nº8 (pp. 57-82). Disponible en: <http://craig.com.ar/biblioteca/Fundaci%F3n%20TeleF%F3nica%20-%20Revista%20Telos_85.pdf#page=118> [Consulta 02/12/2015].
- AZAUSTRE**, Carlos (AZA) (2008): *Pardillos. Primera temporada. Cuando la parodia supera la ficción*. Madrid: Azacomíc.
- AZAUSTRE**, Carlos (AZA) (2009): *Pardillos. Segunda temporada. Todo sucede, porque el calvo la lía*. Madrid: Azacomíc.
- AZAUSTRE**, Carlos (AZA) (2009): *Pardillos. Tercera temporada. ¿Andeandarán...?* Madrid: Azacomíc.
- AZAUSTRE**, Carlos (AZA) (2010): *Pardillos. Cuarta temporada. El esperar..., se va a acabar*. Madrid: Azacomíc.
- AZAUSTRE**, Carlos (AZA) (2010): *Pardillos. Quinta temporada. Destiny Cuyons*. Barcelona: Azacomíc.
- AZAUSTRE**, Carlos (AZA) (2010): *Zapping Series*. Madrid: Azacomíc.
- AZAUSTRE**, Carlos (AZA) (2012): *Pardillos. Sexta temporada. The Colorín Colorado Season*. Barcelona: Azacomíc.
- BARDIN**, Laurence (2002): *Análisis de Contenido*. Madrid: Akal.
- BARTHES**, Roland (2007): *El placer del texto*. Madrid: Siglo veintiuno de España editores.
- BECK**, Ulrich (2002): *La sociedad del riesgo global*. Madrid: Siglo XXI.
- BECK**, Ulrich (2008): *La sociedad del riesgo mundial. En búsqueda de la seguridad perdida*. Barcelona: Paidós.
- BELL**, Daniel (1969): "Modernidad y sociedad de masas: variedad de las experiencias culturales". En **BELL**, Daniel, **MACDONALD**, Dwight, **SHILS**, Edward y otros: *Industria Cultural y Sociedad de Masas*. Venezuela: Monte Avila Editores (pp. 11-57).
- BELL**, Daniel, **MACDONALD**, Dwight, **SHILS**, Edward y otros (1969): *Industria Cultural y Sociedad de Masas*. Venezuela: Monte Avila Editores.
- BERELSON**, Bernard (1952): *Content Analysis in Communication Research*. Free Press, Glencoe.
- BERNER**, Amy (2007): "Locke por partida doble". En **SCOTT CARD**, Orson (coord.) (2007): *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Aleu (pp. 129-142).
- BLASER**, John (1996): "No place for a woman: the family in film noir". En *Film Noir Studies* [página web]. Disponible en: <http://www.filmnoirstudies.com/essays/no_place.asp> [Consulta 02/12/2015].
- BOGS**, Carl y **POLLARD**, Tom (2006): "Hollywood and the Spectacle of Terrorism". En *New Political Science*, vol. 28, nº3 (pp. 335-351). Disponible en: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07393140600856151>> [Consulta 02/12/2015].
- BOLAÑO**, Cesar (2006a): "La centralidad de la Economía Política de la Comunicación (EPC) en la construcción del campo académico de la Comunicación: una contribución crítica". Disponible en: <<http://www.gepicc.ufba.br/enlepicc/pdf/CesarBolano.pdf>> [Consulta 02/12/2015].

- BOLAÑO**, Cesar (2006b): "Tapando el agujero negro. Para una crítica de la Economía Política de la Comunicación". En *CIC Cuadernos de Información de la Comunicación*, vol. 11 (pp. 47-56). Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0606110047A/7273>> [Consulta 02/12/2015].
- BOLAÑO**, Cesar y **MASTRINI**, Guillermo (2001): "Economía Política de la Comunicación: un aporte marxista a la constitución del campo comunicacional". En *Revista de Economia Política das Tecnologias da Informação e Comunicação*, vol. III, nº3 (pp. 58-78). Disponible en: <http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_23/nr_483/a_6586/6586.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- BORT GUAL**, Iván (2011): "Narrativa a la deriva: de *Perdidos* a la eternidad". En *L'Atalante*, nº11 (pp. 52-59). Disponible en: <<http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/42361/46858.pdf?sequence=1>> [Consulta 02/12/2015].
- BOURDIEU**, Pierre (1997): *Sobre la televisión*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- BOURDIEU**, Pierre (2000): *La dominación masculina*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- BRANDARIZ**, José Ángel, **MOLINA**, Miguel Ángel, **MOLINERO** Huguet, Jorge y otros (eds.) (2005): *Guerra Global permanente. La nueva cultura de la inseguridad*. Madrid: Catarata.
- BRYANT**, Jennings y **ZILLMAN**, Dolf (comps.) (1996): *Los efectos de los medios de comunicación. Investigaciones y teorías*. Barcelona: Paidós.
- BUSTAMANTE**, Enrique (2006): "Comunicación y cultura en la era digital". En e-compós, (pp. 2-18). Disponible en: <www.compos.com.br/e-compos> [Consulta 11/11/2015].
- BUSTAMANTE**, Enrique (ed.) (2010): *Las industrias culturales audiovisuales e Internet. Experiencias escenarios de futuro y potencialidades desde la periferia*. IDECO.
- BUSTAMANTE**, Enrique (ed.) (2011): *Industrias creativas. Amenazas sobre la cultura digital*. Barcelona: Gedisa.
- CALDEVILLA**, David (2010): "Estereotipos femeninos en series de televisión". En *Chasqui*, nº111 (pp. 73-78). Disponible en: <<http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/5598#.VZwjzEYYNvA>> [Consulta 07/07/2015].
- CANO GÓMEZ**, Ángel Pablo, **GARCÍA GONZÁLEZ**, Isabel María y **ROBLES ANDREU**, María del Carmen (2012): "El mestizaje del relato: Narrativa y personajes en la serie *Lost*". En *Revista Comunicar*, nº10, vol.1 (289-304). Disponible en: <http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa2/023.El_mestizaje_del_relato_Narrativa_y_personajes_en_la_serie_Lost.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- CAMACHO MUÑOZ**, Raúl y **ZAVALA**, Hugo (2014): "La geopolítica de la Comunicación y el uso de la Cultura del Miedo". En *La investigación en comunicación en México ante la reforma constitucional en materia de telecomunicaciones, radiodifusión y competencia económica*, XXVI AMIC, Encuentro Nacional San Potosí (pp. 310-318). Disponible en: <http://amic2014.uaslp.mx/g3/g3_02.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- CAMPBELL**, Joseph (1972): *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondos de Cultura Económica.
- CARBONELL**, Neus (2006): "Spivak o a la voz del subalterno". En *Rebelión* [página web], 20 de noviembre. Disponible en: <<http://www.rebellion.org/noticias/2006/11/41618.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- CARBONI**, Ornela (2014): "¿La televisión en la era de Internet?". En *Razón y Palabra*, nº87. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N87/M87/07_Carboni_M87.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- CARDWELL**, Sarah (2007): "Is Quality Television Any Good? Generic Distinctions, Evaluations and the Troubling Matter of Critical Judgment". En **MCCABE**, Jane y **AKASS**, Kim (eds.): *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. New York: I.B. Tauris (pp. 19-34).
- CARRIÓN**, Jorge (2011): *Teleshakespeare*. Madrid: Errata naturae editores.
- CASCAJOSA VIRINO**, Concepción (2003): "A través del espejo: el mundo después del 11-S en '24'". En *Revista Latina de Comunicación Social*, nº56. Disponible en: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/20035632cascajosa.htm>> [Consulta 02/12/2015].
- CASCAJOSA VIRINO**, Concepción (2005a): *Prime Time, Las mejores series de TV americanas, de CSI a Los Soprano*. Madrid: Calamar Ediciones.
- CASCAJOSA VIRINO**, Concepción (2005b): "Por un drama de calidad en televisión: La segunda edad dorada de la televisión norteamericana". En *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, nº25. Disponible en: <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2927714>> [Consulta 02/12/2015].
- CASCAJOSA VIRINO**, Concepción (2006a): *El Espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- CASCAJOSA VIRINO**, Concepción (2006b): "No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO". En *Zer*, nº 21 (pp. 23-33). Disponible en: <<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer21-02-cascajosa.pdf>> [Consulta 16/02/2013].
- CASCAJOSA VIRINO**, Concepción (ed.) (2007a): *La Caja Lista: Televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes.
- CASCAJOSA VIRINO**, Concepción (2007b): "Reality Bites" De cómo la telerrealidad ayudó a salvar a la ficción". En *Trípodos*, nº21, (pp. 97-102). Disponible en: <<http://www.raco.cat/index.php/Tripodos/article/view/73552/85209>> [Consulta 02/12/2015].
- CASCAJOSA VIRINO**, Concepción (2012): "Ellas dan el golpe: Protagonistas femeninas en la edad dorada de la ficción dramática". En **MARTÍNEZ**, Iñaki y **MORENO**, Carmelo (eds.): *De Anatomía de Grey a The Wire. La realidad de la ficción televisiva*. Madrid: Catarata (pp. 83-203).
- CERF**, Vinton, **SIZA**, Álvaro y **CHOMSKY**, Noam (2003): *Sociedad del Futuro*. Barcelona: Debolsillo.

- CHAKRABARTY**, Dipesh (2009): "Una pequeña historia de los estudios subalternos". En *Anales de la desclasificación*. Documentos complementarios. Disponible en: <http://www.desclasificacion.org/pdf/Estudios_Subalternos_%20Trad_raul_rodriguez.pdf> [Consulta 28/11/2012].
- CHOMSKY**, Noam y **RAMONET**, Ignacio (1995): *Como nos venden la moto. Información, poder y concentración de medios*. Barcelona: Icaria.
- CLÚA**, Isabel (ed.) (2008): *Género y cultura popular. Estudios culturales 1*. Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Ediciones UAB.
- COBO DURÁN**, Sergio y **HERNÁNDEZ-SANTOLALLA**, Víctor (2013): *Breaking Bad. 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.
- CREEBER**, Glen (2004): *Serial television. Big drama on the Small Screen*. London: British Film Institute.
- CRISÓSTOMO**, Raquel (2013): "El enemigo que ya no está en las puertas. El nuevo enemigo doméstico en la serialidad estadounidense contemporánea: el caso de Dexter y Homeland". En *Revista Comunicación y Hombre*, nº9 (pp. 3-11). Disponible en: <<http://www.comunicacionyhombre.com/articulo.php?articulo=134>> [Consulta 02/12/2015].
- CUADRADO ALVARADO**, Alfonso (2013): "Ulises y el héroe terrorista: Mito y modernidad en la serie 'Homeland'". En *Área Abierta*, vol. 13, nº1 (pp. 27-42). Disponible en: <http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2013.v34.n1.41589> [Consulta 02/12/2015].
- CURRAN**, James (1997): "El nuevo revisionismo en la investigación de la comunicación de masas: una nueva valoración". En *CIC*, nº3 (pp. 81-106). Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC9797110081A/7422>> [Consulta 02/12/2015].
- CURRAN**, James, **MORLEY**, David y **WALKERDINE**, Valerie (comps.) (1998): *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*. Barcelona: Paidós.
- CUTLER-BROYLES**, Teresa (2012): Muslim Monsters/American Heroes: Sleeper Cell and Homeland". En *Inter-Disciplinary.Net*. Disponible en: <<http://www.inter-disciplinary.net/at-the-interface/wp-content/uploads/2012/08/cutlermonpaper.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- DAMEAN**, Diana (2006): "Media and gender: Constructing feminine identities in a postmodern culture". En *Journal for the Study of Religions and Ideologies*, vol. 5, nº14 (pp. 89-94). Disponible en: <<http://jsri.ro/ojs/index.php/jsri/article/view/360>> [Consulta 02/12/2015].
- DE FELIPE**, Fernando y **GÓMEZ**, Ivan (2011): *Ficciones colaterales. Las buellas del 11-S en las series 'made in USA'*. Barcelona: UOCpress.
- DE MORAGAS**, Miguel (2011): *Interpretar la comunicación. Estudios sobre medios en América y Europa*. Barcelona: Gedisa (pp. 217-233).
- DE LA TORRE**, Toni (2006): *Descifrando el misterio de Perdidos*. Barcelona: Ara Llibres.
- DE LA TORRE**, Toni (2015): *Serie de Culto*. Barcelona: Timun Mas, Editorial Planeta.
- DE LOS RÍOS**, Iván (2013): "Adversus White: Tres objeciones de amor y una ovación desesperada" (pp.23-44). En **COBO DURÁN**, Sergio y **HERNÁNDEZ-SANTOLALLA**, Víctor: *Breaking BAd. 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.
- DEFOE**, Daniel (2009): *Robinson Crusoe*. Barcelona: La Galera.
- DELLONTE**, Carlo y **GLAVIANO**, Giorgio (2007): *Lost e i suoi segreti. Come funziona una serie innovativa. Interviste esclusive con gli autori*. Roma: Dino Audino editore.
- DÍAZ**, Ildé María (2008): "Ya no estamos en Kansas. Análisis del cambio en el paradigma televisivo a partir de la inclusión de la experiencia multimedial". En *X Congreso Redcom: Conectados, Hipersegmentados y Desinformados en la Era de la Globalización*. Universidad Católica de Salta.
- DÍAZ DE SALAS**, Sergio Alfaro; **MENDOZA**, Víctor Manuel y **PORRAS**, Cecilia Margarita (2011): "Una guía para la elaboración de estudios de caso". En *Razón y Palabra*, nº 75. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/varia_75/01_Diaz_V75.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- DIXON**, Winston (2004): *Film and Television after 9/11*. Carbonade: Southern Illinois University Press.
- DORFMAN**, Ariel y **MATTELART**, Armand (2005): *Para leer el Pato Donald. Comunicación de masa y colonialismo*. México: Siglo XXI.
- EBERT**, Roger (1995): "A guide to film noir genre". En *Rogert Ebert Journal* [página web]. Disponible en: <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/a-guide-to-film-noir-genre>> [Consulta 02/12/2015].
- ECO**, Umberto (1984): *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona: Editorial Lumen.
- ECO**, Umberto (1998): "El lector modelo". En *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen, (pp. 77-95).
- ECO**, Umberto (1995): "La sobreinterpretación de textos". En *Interpretación y sobreinterpretación*. Madrid: Cambridge University Press (pp. 56-79).
- EDWARDS**, Betty (2006): *El color. Un método para dominar el arte de combinar colores*. Barcelona: Urano.
- ELÓSEGUI**, M., **GAUDÓ**, C., y **GONZÁLEZ**, M.T. (coords.) (2002): *El rostro de la violencia: más allá del dolor de las mujeres*. Barcelona: Icaria.
- ERRASTI**, José (2014): "¡Está dentro y nos va a matar a todos". En **GALÁN**, Eduardo (ed.): *Todavía voy por la primera temporada*. España, Léeme libros (pp. 19-32).
- ERREGUERENA**, Josefa (2002): "Imaginario social y los atentados del 11 de septiembre". En *Razón y palabra*, nº25. Disponible en: <<http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n25/jerre.html>> [Consulta 02/12/2015].

- ESCOTEGUY, Ana Carolina (2002): "Una mirada sobre los Estudios Culturales latinoamericanos". En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, época II, vol. VIII, n°15 (pp. 35-55). Disponible en: <<http://www.redalyc.org/pdf/316/31681503.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- FALUDI, Susan (2009): *La pesadilla terrorista. Miedo y fantasía en Estados Unidos después del 11-S*. Barcelona: Anagrama.
- FERNÁNDEZ, Emilio (1999): "Orígenes y desarrollo de la televisión por cable en los Estados Unidos y España ¿Caminos brocheados hacia una autopista común?". En *Revista Latina de Comunicación Social*, n° 21. Disponible en: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999dse/43va5.htm>> [Consulta 02/12/2015].
- FERNÁNDEZ, Estela (2003): "Los estudios poscoloniales y la agenda de la filosofía latinoamericana actual". En *Revista Herramienta*, n°24. Disponible en: <<http://www.herramienta.com.ar/revista-herramienta-n-24/los-estudios-poscoloniales-y-la-agenda-de-la-filosofia-latinoamericana-actu>> [Consulta 28/12/2012].
- FERNÁNDEZ, J. Manuel (2005): "La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica". En *Cuadernos de Trabajo Social*, vol. 18 (pp. 7-31). Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/CUTS/article/view/CUTS0505110007A>> [Consulta 02/12/2015].
- FERNÁNDEZ, Marta y MENÉNDEZ, María Isabel (2011): "Lo que el ojo no ve: Renovación vs conservadurismo en la ficción audiovisual posterior al 11S". En: Actas III Congreso Internacional Latina de Comunicación. Disponible en: <http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas_2011_IHICILCS/024.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- FERNÁNDEZ PICHEL, Samuel Neftalí (2013): "Amado Monstruo. Lo heroico y lo monstruoso en Walter White". En COBO DURÁN, Sergio y HERNÁNDEZ-SANTOLALLA, Víctor: *Breaking Bad. 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae (pp.105-122).
- FISKE, John (2009): *Television Culture*. Routledge.
- FOLLARI, Roberto A. (2000): "Estudios sobre postmodernidad y estudios culturales: ¿sinónimos?". En *Revista Latina de Comunicación Social*, n°35. Disponible en: <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/Argentina2000/15follari.htm>> [Consulta 23/11/2012].
- FOLLARI, Roberto A. (2010): "Los Estudios Culturales como Teorías Débiles". En: *Ghrebh-, Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia*, n°16 (pp. 124-165).
- FOUCAULT, Michel (1980): *Microfísica del poder*. Madrid: Ediciones de la Piqueta.
- FRANQUET, Rosa (dir.) (2005): "Representación de género en los principales medios de comunicación on line". En GRIS. Disponible en: <<http://www.nodo50.org/ameco/Representaciongenero.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- FRANQUET, Rosa, LUZON, Virginia y RAMAJO, Natividad (2007): "La información en los principales medios de comunicación on-line. Estudiar la representación de género" en *Zer*, n°22 (pp. 267-282). Disponible en: <<http://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/3688>> [Consulta 02/12/2015].
- FRASER, Nancy (coord.) (2011): *Dilemas de la Justicia en el Siglo XXI. Género y globalización de Nancy Fraser*. Palma de Mallorca, Universitat de les Illes Balears.
- FREUD, Sigmund (1992): *Obras completas. Vol. 17. De la historia de una neurosis infantil y otras obras (1917-1919)*. Buenos Aires: Amorrortu editores (pp. 217-251).
- FREZZA, Gino (2009): "Guerras y postguerras. La visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas". En *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, n°5. Disponible en: <http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf/_art_dos_esp1.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- GAFFNEY, Karen.(2010): "Vienen los Otros: ideología y otredad en *Lost*". En KAYE, Sharon. M.: *La filosofía de LOST, La Isla tiene sus razones*. Buenos Aires: Libros del Zorzal (pp 123-136).
- GAITÁN MOYA, Juan A. y PIÑUEL RAIGADA, José L. (1998): *Técnicas de investigación en comunicación social. Elaboración y registro de datos*. Madrid: Editorial Síntesis.
- GALÁN, Edu (ed.) (2014): *Todavía voy por la primera temporada*. España: Léeme.
- GARCÍA, Javier (2011): "Decoding Advertisements: La estructura oculta de la publicidad". En *Razón y Palabra*, n°75. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/18_Garcia_M75.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- GARCÍA-BEDOYA, Carlos (2005): "Estudios culturales, ciencias sociales y ciencias humanas. Algunas reflexiones epistemológicas". En *Investigaciones Sociales*, año IX, n°14 (pp. 433-477). Disponible en: <http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/inv_sociales/n14_2005/a19.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1997): "Culturas híbridas y estrategias comunicacionales". En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. III, n°5 (pp. 109-128). Disponible en: <<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31600507.pdf>> [Consulta 02/12/2012].
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (2000): "La globalización: ¿productora de culturas híbridas?". En *Conferencia Inaugural en Actas del III Congreso latinoamericano IASPM – Al Colombia: Interacción entre lo global y lo local*. Bogotá. Disponible en: <<http://www.iaspmal.net/wp-content/uploads/2011/10/Garciacanclini.pdf>> [Consulta 02/12/2012].
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (2001a): *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (2001b): "Dilemas de la Globalización: Hibridación cultural, comunicación y política. Entrevista a Nestor García Canclini". En DE LA HABA, Juan y SANTAMARÍA, Enrique: *Voces y culturas. Revista de Comunicación*, n°17 (pp. 143-165). Disponible en:

- <http://www.antropologia.cat/files/Entrevista_N%C3%A9stor_Garc%C3%ADa_Canclini_Dilemas_de_la_globalizaci%C3%B3n.pdf> [22/01/2015].
- GARCÍA CANCLINI, Néstor** (2004): "Ante la sociedad del conocimiento. Últimos desafíos de las políticas culturales". En *Telos*, n°61. Disponible en: <<http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=4&rev=61.htm>> [Consulta 02/12/2015].
- GARCÍA CANCLINI, Néstor** (2007): "Libros, pantallas y audiencias: ¿qué está cambiando?". En *Comunicar*, n°30 (pp.27-32). Disponible en: <<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=30&articulo=30-2008-05>> [Consulta 02/12/2015].
- GARCÍA CATALÁN, Shaïla** (2012): "El Delorian extraviado: usos confusos del *flashback* postclásico (y otros viajes temporales)". En *Revista Comunicación*, vol. 1., n°10 Disponible en: <http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa6/086.El_Delorean_extraviado_usos_confusos_del_flashback_postclasico_%28y_otros_viajes_temporales%29.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- GARCÍA LÓPEZ, Javier y LÓPEZ BALSAS, Alicia** (2014): "*Orange Is The New Black*: Una visión antropológica". En *Revista de Comunicación de SEECI*, n° 35 (pp. 19-33). Disponible en: <<http://www.seeci.net/revista/index.php/seeci/article/view/97/114>> [Consulta 02/12/2015].
- GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto Nahum** (2011): "El género negro se pasa a la televisión: *The Wire* y *The Shield*". En *Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad Dorada de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla (pp.211-226). Disponible en: <<http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto Nahum** (2014): "El fenómeno de la *serialidad* en la Tercera Edad de Oro de la televisión". En **FUSTER, Enrique** (coord.): *La figura del padre nella serialità televisiva*. Pontificia Università della Santa Croce (pp. 19-42). Disponible en: <<http://dadun.unav.edu/handle/10171/36187>> [Consulta 12/12/2015].
- GARNHAM, Nicholas** (1983): "La cultura como mercancía". En **RICHERI, Giuseppe** (Ed.): *La televisión entre servicio público y negocio: Estudios sobre la transformación televisiva en Europa Occidental*. Barcelona: Gustavo Gili. (pp. 20-31).
- GARNHAM, Nichòlas** (2011): "De las industrias culturales a las creativas. Análisis de las implicaciones en el Reino Unido". En **BUSTAMANTE, Enrique** (ed.): *Industrias creativas. Amenazas sobre la cultura digital*. Barcelona: Gedisa (pp. 21-48).
- GERBNER, George, CROSS, Larry** y otros (1996): "Crecer con la televisión: perspectiva de aculturación". En **BRYANT, Jennings y ZILLMAN, Dolf** (comps.): *Los efectos de los medios de comunicación. Investigaciones y teorías*. Barcelona: Paidós (pp. 35-67).
- GIL CALVO, Enrique** (2003): *El miedo es el mensaje. Riesgo, incertidumbre y medios de comunicación*. Madrid: Alianza.
- GILL, Patrick** (2011): "Global English: The proliferation of English varieties in American television series". En **PÉREZ-GÓMEZ, Miguel Angel** (coord.) (2011): *Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad Dorada de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla (pp.743-754). Disponible en: <<http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- GILROY, Paul** (1998): "Los estudios culturales británicos y las trampas de la identidad". En **CURRAN, James, MORLEY, David y WALKERDINE, Valerie** (comps.): *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*. Barcelona: Paidós (pp. 63-84).
- GIORDANO, Eduardo** (2001): "El 'laberinto' tecnológico y las nuevas formas de control social". En *Educación en el supermercado del entretenimiento*, Valencia: Universidad de Verano de Gandía (pp. 41-55). Disponible en: <<https://ipena44.files.wordpress.com/2013/02/1265039291-3giordano1.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- GIRARD, Charles y MEULEMANS, David** (2010): "La isla como prueba para el libre albedrío: libertad de reinención y determinismo en *Lost*". En **KAYE, Sharon. M.**: *La filosofía de LOST; La Isla tiene sus razones*. Buenos Aires: Libros del Zorzal (pp 83-96).
- GIROUX, Henry A.** (2000): *La inocencia robada. Juventud, multinacionales y política cultural*. Madrid: Ediciones Morata.
- GIROUX, Henry A.** (2006): "Private Satisfactions and Public Disorders: *Fight Club, Patriarchy and the Politics of Masculine Violence*". En **WEAVER, C. Kay y CARTER Cynthia** (eds.): *Critical Reading: Violence and the Media*. Berkshire: Open University Press (pp. 95-107).
- GIROUX, Henry A.** (2010): "Lo que los niños aprenden de Disney". En **ALPARICI, Roberto** (coord.): *La construcción de la realidad en los medios de comunicación*, Madrid: UNED (pp. 65-79).
- GITLIN, Todd** (2001): "La tersa utopía de Disney". En *Letras Libres*, año 3, n°28. Disponible en: <<http://www.letraslibres.com/revista/convivio/la-teresa-utopia-de-disney>> [Consulta 02/12/2015].
- GOLDING, William** (1972): *El señor de las moscas*. Madrid: Alianza.
- GÓMEZ, Ivan y DE FELIPE, Fernando** (2014): "*Homeland*: Rayos catódicos que atraviesan la historia". En **GALÁN, Eduardo** (ed.) (2014): *Todavía voy por la primera temporada*. España, Léeme libros.
- GÓMEZ ALONSO, Rafael** (2009): "Aportaciones teóricas en los relatos televisivos: El caso de *Lost*". En *Revista del CES, Felipe II*. Disponible en: <http://www.cesfelipesegundo.com/revista/articulos2008/art%C3%ADculo%20Rafa%20G%C3%B3mez_corregido.pdf> [Consulta 02/12/2015].

- GÓMEZ ALONSO**, Rafael (2013): "Incertidumbres de la ficción: Identidad y suspense en *Lost*". En *Área Abierta, Nueva Época*, n°1 (pp. 87-110). Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/41592> [Consulta 02/12/2015].
- GONZÁLEZ**, Isabel (2009): "Mujeres que 'irrumpen' procesos: las primeras antologías feministas en los Estudios Culturales". En *Estudios Feministas*, vol. 17, n°2 (pp. 417-443). Disponible en: <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/12060> [Consulta 02/12/2015].
- GONZÁLEZ-ALARCÓN**, Sandra y **ANYÓ**, Lluís (2009a): "Experiencia fan en la cultura digital: El caso de *Perdidos*". En *Tripodos. Extra Actas del V Congreso Internacional Comunicación y Realidad "La metamorfosis del espacio mediático"*, vol. 1 (pp. 407-414). Disponible en: http://cicr.blanquerna.url.edu/conclusions/data/Ambit_01.pdf [Consulta 11/01/2015].
- GONZÁLEZ-ALARCÓN**, Sandra y **ANYÓ**, Lluís (2009b): "Innovación y capital de experiencia: El caso de *Perdidos*". En *XXIII Congreso Internacional de Comunicación, Excelencia e Innovación en la Comunicación, Facultad de Comunicación (FCOM) de la Universidad de Navarra*. Disponible en: <http://grups.blanquerna.url.edu/narrativamultimedia/innovacionperdidos.pdf> [Consulta 8/06/2010].
- GONZÁLEZ DE AVILA**, Manuel (2002): *Semiótica crítica y crítica de la cultura*. Anthropos editorial.
- GONZÁLEZ IGLESIA**, Jean Luis y **FARRÉ COMA**, Jordi (2011): "Teoría de la comunicación de Riesgo". Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
- GRANDI**, Roberto (1995): *Texto y Contexto en los Medios de Comunicación. Análisis de la información, publicidad, entretenimiento y su consumo*. Barcelona: Bosch.
- GRANDÍO**, María del Mar (2011): "Riesgo y trauma en la ficción televisiva estadounidense post 11-S: el caso de *Héroes*". En *Zer*, vol. 16, n°31 (pp. 51-67). Disponible en: <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer31-03-grandio.pdf> [Consulta 10/12/2012].
- GRANDÍO**, María del Mar y **MURUZÁBAL**, Amaya (2009): "La representación de la guerra en la ficción televisiva norteamericana". En *Mediaciones Sociales*, n°5 (pp. 63-83). Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/MESO/article/view/MESO0909220063A/21182> [Consulta 02/12/2015].
- GRAY**, Jonathan (2010): *Show Sold Separately. Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York and London: New York University Press.
- GROSSBERG**, Lawrence (2009): "El corazón de los estudios culturales. Contextualidad, construccionismo y complejidad". En *Tabula Rasa: revista de humanidades*, n°10 (pp. 13-48).
- GRÜNING**, Ana Karen (2014): "Estilización de la Monstruosidad: Nuevas concepciones del ser mitológico y su resignificación como otredad amenazante en series televisivas fantásticas". En *Brumal, Revista de investigación sobre lo fantástico* vol. 2, n°1 (pp. 109-126). Disponible en: <http://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v2-n1-grunig/pdf-es> [Consulta 02/12/2015].
- GUARINDOS**, Virginia y **GORDILLO**, Inmaculada (2014): En **VARGAS-IGLESIAS**, Juan J. (coord.): *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- GÜRSIMSEK**, Ödül y **KIRSTEN**, Drotner (2014): "*Lost* spoilers practices: Online interaction as social participation". En *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, vol. 11, n°2 (pp. 24-44). Disponible en: <http://www.participations.org/Volume%2011/Issue%202/3.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- GWENLLIAN-JONES**, Sara y **PEARSON**, Roberta E. (eds.) (2004): *Cult Television*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- HAMMOND**, Michael y **MAZDON**, Lucy (eds.) (2005): *The Contemporary Television Series*. Edingburgh: Edingburgh University Press.
- HALL**, Stuart (1977): "La cultura, los medios de comunicación y el 'efecto ideológico'". En **CURRAN**, James y **GUREVITCH**, Michael (comps.). *Sociedad y Comunicación de Masas*. México: FCE (pp. 357-393).
- HALL**, Stuart (1984): "Historia popular y teoría socialista". En **SAMUEL**, Raphael: *Historia popular y Teoría socialista*. Barcelona: Editorial Crítica (pp. 93-112).
- HALL**, Stuart (1985): "Signification, Representation, Ideology: Althusser and the Post-Structuralist Debates". En *Critical Studies in Mass Communication*, vol. 2, n°2. Disponible en: <http://www.unc.edu/~restrepo/intro-eeecs/althusser-hall.pdf> [Consulta 15/11/2012].
- HALL**, Stuart (2004): "Codificación y descodificación en el discurso televisivo". En *CIS*, n°9 (pp. 210-236). Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2142835> [Consulta 02/12/2015].
- HERNÁNDEZ**, Roberto, **FERNÁNDEZ**, Carlos y **BAPTISTA**, Pilar (2007): *Fundamentos de metodología de la investigación*. Madrid: Mc Graw Hill.
- HERNÁNDEZ PÉREZ**, Elisa (2014): "'Bron/Broen': pervivencia televisiva del noir clásico en el contexto contemporáneo". En *Faro Fractal*, vol.2, n°20 (pp.43-54). Disponible en: <http://www.revistafaro.cl/index.php/Faro/article/view/349/240> [Consulta 02/12/2015].
- HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA**, Víctor (2011): "La amenaza de los otros: la configuración del enemigo en las series de televisión a través de la teoría de la propaganda". En **PÉREZ-GÓMEZ**, Miguel Angel (coord.) (2011): *Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad Dorada de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla (pp.755-768). Disponible en: <http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- HILL**, Timothy G.(2009): "Terror, Torture, and 24: Does Jack Bauer. Raise Your Personal "Threat Level"?". En *67 Conferencia Nacional Anual en el Midwest Political Science Association*, Chicago. Disponible en:

- <<http://collegepark.doane.edu/sites/default/files/media/DOCUMENTS/PDFs/24%20Study.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- HOLLOWS**, Joanne (2000): *Feminism, Femininity and Popular Culture*. Manchester: Manchester University Press.
- HUERTA**, Miguel Ángel (2006): *Celuloide en llamas. El cine estadounidense tras el 11-S*. Madrid: Notorious.
- HUERTA**, Miguel Ángel (2008): "Cine y política de oposición en la producción estadounidense tras el 11-S". En: *Comunicación y Sociedad*, vol. XXI, n°1 (pp. 81-102). Disponible en: <<http://dspace.unav.es/dspace/bitstream/10171/8486/1/20090630134426.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- HUERTA**, Miguel Ángel (2009): "Los ecos de la realidad: miedo y paranoia en el cine fantástico estadounidense del siglo XXI". En *Zer*, vol. 14, n°26 (pp. 231-251). Disponible en: <<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer26-11-huerta.pdf>> [Consulta 05/04/2013].
- IBARRA**, Pedro e **IDOYAGA**, Petxo (1998): "Racionalidad democrática, transmisión ideológica y medios de comunicación". En *Zer*, n°5 (pp. 157-181). Disponible en: <www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer05-06-ibarra.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- IDOYAGA**, Petxo (2009): "Medios, modernidad y tecnología". En *Zer*, n°14 (pp. 337-339).
- IDOYAGA**, Petxo, **ANDRIEU**, Amaia y **JIMÉNEZ**, Estefanía (2010): "Competencias interpretativas audiovisuales: entre la cultura textual y la alfabetización formalizada". En *Revista Latina de Comunicación Social*, n° 65 (pp. 266-277). Disponible en: <http://www.revistalatinacs.org/10/art2/899_Bilbao/21_Idoyaga.html> [Consulta 02/12/2015].
- IDOYAGA**, Petxo (2012): Apuntes de la asignatura "Investigación en la Comunicación de Masas" y "Teorías de la Comunicación". Ciclostilado UPV/EHU.
- IGLESIAS TURRIÓN**, Pablo (2014): *Maquiavelo frente a la gran pantalla. Cine y política*. Madrid: Akal.
- JANCOVICH**, Mark y **LYONS**, James (2003): *Quality popular television. Cult TV, the industry and fans*. London: British Film Institute.
- JARAMILLO**, Jefferson (2012): "Representaciones sociales, prácticas sociales y ordenes del discurso. Una aproximación conceptual a partir del Análisis Crítico del Discurso". En *Entramado*, vol. 8, n°2 (124-136).
- JENKS**, Chris (2005): *Culture*. Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group (pp. 205-213).
- JENKINS**, Henry (2003): "Transmedia Storytelling". En *MIT Technology Review*. Disponible en: <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>> [Consulta 02/12/2015].
- JENKINS**, Henry (2007a): "Afterword. The future of fandom". En **GRAY**, Jonathan, **SANDVOSS**, Cornel y **HARRINGTON**, C. Lee: *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press (pp. 357-364).
- JENKINS**, Henry (2007b): "Transmedia Storytelling 101". En *Confessions of an Aca-Fan. The official blog of Henry Jenkins*. Disponible en: <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html> [Consulta 02/12/2015].
- JENKINS**, Henry (2008): *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- JENKINS**, Henry (2009): *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- JENKINS**, Henry (2010): *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Madrid: Paidós.
- JENSEN**, Klaus Bruhn y **JANKOWSKI** Nicholas W. (eds.) (1993): *Metodologías cualitativas de investigación en comunicación de masas*. Barcelona: Bosch.
- JIMÉNEZ**, Estefanía e **IDOYAGA**, Petxo (2011): "La hibridación entre los géneros informativos y el espectáculo en la televisión pública vasca (ETB)". En *Quaderns del CAC*, n° 36, vol. XIV. Disponible en: <<http://www.cac.cat/web/recerca/quaderns/hemeroteca/detall.jsp?NDg%3D&Mg%3D%3D&Jyc%3D&Mzc%3D>> [22/07/2015].
- JIMÉNEZ-MORALES**, Manel (2011): "Breaking Bad o la Nada enfrente". En **PÉREZ GÓMEZ**, Miguel Ángel (coord.): *Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad Dorada de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla (pp.105-119). Disponible en: <<http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- JONES**, Stevens .E. (2007): "Dickens on *Lost*: Text, Paratext, Fan-based Media". En *Wordsworth Circle*, vol. 38 (pp. 71-77). Disponible en: <<http://www.rc.umd.edu/reference/wcircle/sejones.pdf>> [Consulta 4/10/2010].
- JONES**, Daniel E. (2009): "Los estudios sobre género en las revistas de comunicación". En *TELOS*, n° 57. Disponible en: <<https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulo revista.asp?idarticulo=1&rev=57.htm>> [Consulta 02/12/2015].
- KAYE**, Sharon. M. (2010): *La filosofía de LOST, La Isla tiene sus razones*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- LAGARDE**, Marcela (1997). *Los cautiverios de las mujeres: madres, esposas, monjas, putas, presas y locas*. México: UNAM.
- LAGARDE**, Marcela (2005). *Para mis socias de la vida*. Madrid: Horas y Horas.
- LAVERDE**, María Cristina y **REGUILLO**, Rossana (1998). *Mapas nocturnos. Diálogos con la obra de Jesús Martín-Barbero*. Santafé de Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- LEDO ANTÓN**, Margarita (2012): "Pieza de aprendizaje: roots & routes". En *TELOS* (pp 2-3). Disponible en: <<https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2012020215030001&idioma=es>> [Consulta 02/12/2015]
- LEDO ANTÓN**, Margarita (2015): "Cibercultura, tecnologías de proximidad". En *TELOS*, n° 100. Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1288&idioma=es_ES&id=2015031713410002&activo=6.do> [Consulta 02/12/2015].

- LEE, Sander (2010): "Sentido y libertad en la Isla". En **KAYE**, Sharon. M.: *La filosofía de LOST, La Isla tiene sus razones*. Buenos Aires: Libros del Zorzal (pp. 55-69).
- LEGARRETA IZA**, Matxalen, **AVILA CANTOS**, Débora y **PÉREZ OROZCO**, Amaia (coords.) (2006): *Laboratorio feminista: Transformación del trabajo desde una perspectiva feminista. Producción, reproducción, deseo, consumo*. Madrid: Tierra de Nadie Ediciones.
- LESSIG**, Lawrence (2005): *Por una cultura libre*. London: Traficantes de Sueños. Disponible en: <<http://www.rebelion.org/docs/16682.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- LÉVI**, Pierre (2004): *Inteligencia Colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington: bvs. Disponible en: <<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- LIVELSBURG**, Tara L. (2009): *'Lost' in Conversation: Complex Social Behavior in Online Environments*. En *Tesis doctoral Ohio University*. Disponible en: <http://etd.ohiolink.edu/view.cgi?acc_num=ohiou1244226331> [Consulta 4/10/2010].
- LOTZ**, Amanda D. (2007): *The television will be revolutionized*. New York: New York University.
- LOZANO ASCENCIO**, Carlos (2015): La construcción del acontecer de riesgos y de catástrofes. Cuadernos Artesanos de Comunicación, 82. La Laguna (Tenerife): Latina. Disponible en: <<http://www.cuadernosartesanos.org/absac82.html>> [Consulta 02/12/2015].
- LULL**, James (1980): "Los Usos Sociales de la Televisión". En *Human Communication Research*, nº6 (pp. 197-209). Disponible en: <<http://www.jameslull.com/losusos.html>> [Consulta 02/12/2015].
- MARCUSE**, Herbert (1970): *Cultura y Sociedad*. Buenos Aires: Sur.
- MARCUSE**, Herbert (2009): *El Hombre Bidimensional*. Barcelona: Ariel Filosofía.
- MARTÍN**, Antonio, (2008): "Comunicación, Cultura e ideología en la obra de Stuart Hall". En *RS*, vol. LXVI, nº50 (pp. 35-63). Disponible en: <<http://revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia/article/viewArticle/96>> [Consulta 02/12/2015].
- MARTÍN**, Antonio (2006): *La Escuela de Birmingham. El Centre for Contemporary Cultural Studies y el origen de los estudios culturales*. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos.
- MARTÍN-BARBERO**, Jesús (1987): *Procesos de comunicación y matrices de cultura. Itinerario para salir de la razón dualista*. México: FELAFACS-GG.
- MARTÍN-BARBERO**, Jesús (1991): "Sobre 'Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad'". En *Magazín Dominical*, nº445. Disponible en: <<http://www.mediaciones.net/category/textos/>> [Consulta 02/12/2015].
- MARTÍN-BARBERO**, Jesús (2010): *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Anthropos.
- MARTÍNEZ**, Iñaki y **MORENO**, Carmelo (eds.) (2012): *De Anatomía de Grey a The Wire. La realidad de la ficción televisiva*. Madrid: Catarata.
- MARTÍNEZ**, Pedro M (2009): "Namasté. Perdidos por Lost". En *Revista Almiar*, nº47. Disponible en: <<http://www.margencero.com/articulos/new03/lost.html>> [Consulta 02/12/2015].
- MARTÍNEZ PALACIOS**, Jone (2012): "La construcción de los espacios públicos y privados en la literatura infantil vasca". En *Investigaciones Feministas*, vol. 3 (99-115). Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/view/41139/39351>> [Consulta 02/12/2015].
- MARZAL-FELICI**, Javier (2013): "La convergencia mediática como ideología, algunas reflexiones sobre la evolución de la narrativa en la era digital". En *revista FAAC*, Bauru, vol. 2, nº2 (pp. 121-129). Disponible en: <<http://www2.faac.unesp.br/revistafaac/index.php/revista/article/view/131/66.html>> [Consulta 02/12/2015].
- MASTRINI**, Guillermo (2014): *Las industrias culturales en Argentina*. Tesis Doctoral Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <eprints.ucm.es/24687/1/T35195.pdf> [Consulta 11/11/2015].
- MATEOS**, Sara (2013): "Construcción de la feminidad normativa y sujeto político". En *Investigaciones Feministas*, nº4 (pp. 297-391). Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/view/43894>> [Consulta 02/12/2015].
- MATEOS SILLERO**, Sara (2013): "Construcción de la feminidad normativa y sujeto político". En *Investigaciones feministas*, vol. 4 (pp. 297-321). Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/view/43894/41492>> [Consulta 02/12/2015].
- MATTELART**, Armand y **MATTELART**, Michèle (1997): *Historia de las teorías de la comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- MATTELART**, Armand y **NEVEU**, Erik (2004): *Introducción a los estudios culturales*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- MATTELART**, Michèle (2014): "Género, comunicación e investigación desarrollada por mujeres". En *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, vol. 1-2 (pp. 1-5).
- MAURETTE**, Pablo (2009): "¿Qué es lo siniestro?". En *Revista de Cultura* [edición digital Clarín.com]. Disponible en: <http://edant.revistaen.clarin.com/notas/2009/02/07/_01854046.html> [Consulta 4/07/2013].
- MAXWELL**, Richard y **MILLER**, Toby (2012): "Vieja, nueva y no tan vieja convergencia mediática". En *Versión Nueva Época*, nº30 (pp. 13-26). Disponible en: <<http://www.tobymiller.org/images/espanol/ViejaNuevaAYNo.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- MAYRING**, Philipp (2000): "Qualitative Content Analysis". En *Forum: Qualitative Social Research*, vol.1, nº2, art.20. Disponible en: <<http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1089/2386>> [Consulta 02/12/2015].
- MCCABE**, Jane y **AKASS**, Kim (eds.) (2007): *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. New York: I.B. Tauris.

- MCCAUSLAND**, Elisa G. (2014a): "*Firefly*: El espíritu de la frontera tras el 11-S". En **VARGAS-IGLESIAS**, Juan. (coord.): *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión en el nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial (pp. 163-171).
- MCCAUSLAND**, Elisa G. (2014b): "*Fringe*: La ciencia ficción como excusa". En **VARGAS-IGLESIAS**, Juan. (coord.): *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión en el nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial (pp. 223-249).
- MCKAY**, David (2013): *American Politics and Society*. UK: Wiley-Blackwell.
- MARÍN**, Joaquín (2014): "Más allá de la metamorfosis química". En **VARGAS-IGLESIAS**, Juan. (coord.): *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión en el nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial (pp.145-152).
- MARTIN**, Brett (2014): *Hombres fuera de serie*. Barcelona: Ariel.
- MENÉNDEZ**, María Isabel (2008) *Discursos de ficción y construcción de la identidad de género en televisión*. Palma de Mallorca: Edicions UIB.
- MENÉNDEZ**, Fernando (2014): "*Breaking Bad*: informe para una serie". En **GALÁN**, Eduardo (ed.): *Todavía voy por la primera temporada*. España: Léeme libros (pp. 73-86).
- MENÉNDEZ OTERO**, Carlos (2011): "'Live together, die alone". La audiencia global(izada) de *Perdidos*". En **PÉREZ-GÓMEZ**, Miguel Angel (coord.) (2011): *Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad Dorada de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla (pp.717-730). Disponible en: <<http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- MERSKIN**, Debra (2006): "Constructing arabs as enemies after September 11. An Analysis of selected speeches by George W. Bush". En **WEAVER**, C. Kay y **CARTER**, Cynthia (ed.): *Critical Reading: Violence and the Media*. Berkshire, Open University Press (pp. 259-274).
- MIÈGE**, Bernard (2004): "L'Economie Politique de la Communication". En *Hermès*, n°38 (pp. 46-54). Disponible en: <<http://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2004-1-page-46.htm>> [Consulta 02/12/2015].
- MIÈGE**, Bernard (2008): "Las industrias culturales y de información: un enfoque socioeconómico". En *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 10, n°1. Disponible en: <<http://redie.uabc.mx/vol10no1/contenido-miege.html>> [Consulta 14/1/2013].
- MILLMAN**, Joyce (2007): "La teoría del Juego". En **SCOTT CARD**, Orson (coord.), (2007): *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Aleu (pp. 23-30).
- MITTELL**, Jason (2009a): "Lost is a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)". En **PEARSON**, Roberta (ed.): *Reading Lost. Perspectives on a Hit Television Show (Reading Contemporary Television)*. London: I.B. Tauris (pp. 119-138).
- MITTELL**, Jason (2009b): "Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia". En *Transformative Works and Cultures*, n°3. Disponible en: <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/118/117>> [Consulta 02/12/2015].
- MITTELL**, Jason (2012): "Playing for Plot in the *Lost* and *Portal* Franchises". En *Eludamos. Journal of Computer Game Culture*, vol. 6, n°1 (pp 5-13). Disponible en: <<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol6no1-2>> [Consulta 02/12/2015].
- MIYARES**, Alicia (2003): *Democracia Feminista*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- MOSCO**, Vicent (2006): "La Economía Política de la Comunicación: una actualización diez años después". En *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 11 (pp. 57-79). Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0606110057A/7274>> [Consulta 13/12/2012].
- MOSCO**, Vicent (2011): "La economía política de la comunicación: una tradición viva". En **ALBORNOZ**, Luis A. (comp.): *Poder, medios, cultura. Una mirada crítica desde la economía política de la comunicación*. Buenos Aires: Paidós. Estudios de comunicación (pp. 61-92).
- MULVEY**, Laura (2007): "El placer visual y el cine narrativo". En **CORDERO**, Karen y **SÁENZ**, Inda (comps.): *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. México: Universidad Iberoamericana (pp. 81-93).
- MURILLO**, Soledad (1996): *El mito de la vida privada. De la entrega al tiempo propio*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- MURRAY**, Janet H (1999): *Hamlet en la Holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- MURRAY**, Shelby C. (2014): "The Deceptions of Powerful Female Roles: A Feminist Critique of *Homeland*". En Tesis Doctoral de la California Polytechnic State University, San Luis Obispo. Disponible en: <<http://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1158&context=comssp>> [Consulta 02/12/2015].
- NACIONES UNIDAS** (1995): "Informe de la Cuarta Conferencia sobre la Mujer. Beijing", 4 a 15 de septiembre. Disponible en: <<http://www.un.org/womenwatch/daw/beijing/pdf/Beijing%20full%20report%20S.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- NAMATAS**, Nick (2007): "¡Salve, Hurley!". En **SCOTT CARD**, Orson (coord.) (2007): *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Aleu.
- NIETZSCHE**, Friedrich (1997): *El anticristo*. Barcelona: Edicomunicación.
- NIGHTINGALE**, Virginia (1999): *El estudio de las audiencias. El impacto de lo real*. Barcelona: Paidós.
- NOELLE-NEUMANN**, Elisabeth (1995): *La espiral del silencio. Opinión pública: nuestra piel social*. Barcelona: Paidós.

- OLIVER**, Felipe (2014): "Narcocorridos atípicos en la música norteña contemporánea. Ejemplos y reflexiones". En *Caracol*, n°8 (pp. 88-111). Disponible en: <<http://www.revistas.usp.br/caracol/article/view/98959/97486>> [Consulta 02/12/2015].
- OROZCO GÓMEZ**, Guillermo (1998): "De las mediaciones a los medios. Contribuciones de la obra de Martín-Barbero al estudio de los medios y sus procesos de recepción". En **LAVERDE**, María Cristina y **REGUILLO**, Rossana: *Mapas nocturnos. Diálogos con la obra de Jesús Martín-Barbero*. Santafé de Bogotá: Siglo del Hombre Editores (pp. 91-102).
- OROZCO**, Guillermo (coord.) (2000): *Lo viejo y lo nuevo. Investigar la comunicación social en el siglo XXI*. Madrid: Proyecto Didáctico Quirón.
- ORWELL**, George (2001): *1984 (El gran hermano te vigila)*. Barcelona: Planeta.
- PADILLA**, Graciela (2010): "Los blogs y foros de series de televisión como nuevo espacio de comunicación, discusión y programación". En *Comunicación y desarrollo en la era digital consenso internacional*, febrero. Disponible en: <<http://www.aeic2010malaga.org/upload/ok/172.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- PASTOR**, Jaime (2005): "Geopolítica, Guerras y 'Balcanes Globales'". En **BRANDARIZ**, José Ángel, **MOLINA**, Miguel Ángel, **MOLINERO HUGUET**, Jorge y otros (eds.): *Guerra Global permanente. La nueva cultura de la inseguridad*. Madrid: Catarata (pp. 15-50).
- PATEMAN**, Carole (1995): *El Contrato Sexual*. Barcelona: Anthropos.
- PEÑAMARÍN BERISTAIN**, Cristina (2002): *Ficción televisiva y pensamiento narrativo*. Instituto de Cultura y Tecnología. Madrid: Universidad Carlos III.
- PEÑAMARÍN BERISTAIN**, Cristina y **MIGNOLO**, Walter (coord.) (2002): *Comunicación y conflictos interculturales*. De Signis 6, Gedisa.
- PEÑAMARÍN BERISTAIN**, Cristina (2003): "Perspectivas sobre el campo de batalla. Los medios en el mercado de las identidades". En *Tropelías*, n° 11. Disponible en: <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/per3/profesores/cpenamarin/Perspectivas%20sobre%20el%20campo%20de%20batalla.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- PEÑAMARÍN**, Cristina y **JORGE**, Ana (2015). "Propuesta de constitución de un Grupo de Trabajo en Estudios de Género para la AE-IC". Disponible en: <http://www.ae-ic.org/download/GT_EstudiosdeGenero.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- PERALES**, Cristina (2010): "De la nacionalización a la globalización. La era de los conglomerados multimedia". En *Historia y Comunicación Social*, n°15 (pp. 97-110). Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/HICS1010110097A/18706>> [Consulta 02/12/2015].
- PÉREZ**, Miguel y **ALBA**, Lluís (2010): *Perdidos. La guía definitiva*. Palma de Mallorca: Dolmen Books.
- PÉREZ GÓMEZ**, Miguel Angel (coord.) (2011): *Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad Dorada de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Disponible en: <<http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf>> [Consulta 02/12/2015].
- PÉREZ OROZCO**, Amaia (2006): *Perspectivas Feministas en torno a la Economía: el caso de los Cuidados*. Madrid: Consejo Económico y Social.
- PÉREZ RUFÍ**, José Patricio (2014): "The Walking Dead: Héroes, moral y zombis". En **VARGAS-IGLESIAS**, Juan J. (coord.): *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen (pp. 260-269).
- PINTOR**, Ivan (2009): "Melancolía y sacrificio en la ficción contemporánea". En *Formats*, n°5. Disponible en: <http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf/art_dos_esp4.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- PIÑUEL**, José Luis (2002): "Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido". En *Estudios de sociolingüística: Línguas, sociedades e culturas*, vol. 3, n° 1 (pp. 1-42). Disponible en: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/268-2013-07-29-Pinuel_Raigada_AnalisisContenido_2002_EstudiosSociolingüisticaUVigo.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- PRADO**, Emili (2010): "Televisión e Internet". En **BUSTAMANTE**, Enrique (ed.): *Las industrias culturales audiovisuales e Internet. Experiencias escenarios de futuro y potencialidades desde la periferia*. IDECO (pp. 157-180).
- PROPP**, Vladimir (1981): *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- PULEO**, Alicia (2000): *Filosofía, género y pensamiento crítico*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- PULEO**, Alicia (2005): "El patriarcado ¿una organización superada?". En *Temas para el debate*, n° 133 (pp.39-42).
- PULEO**, Alicia y otras (coords.) (2015). *Hacia una cultura de la sostenibilidad. Análisis y propuestas desde la perspectiva de género*. Valladolid: Departamento de Filosofía de la Universidad de Valladolid.
- QUIRÓS**, Fernando (1996): "Megafusiones en las televisiones de Estados Unidos". En *Revista Voces y Culturas*, n° 9 (pp.41-51). Disponible en: <https://www.academia.edu/7632345/Megafusiones_en_la_televisi%C3%B2n_norteamericana> [Consulta 02/12/2015].
- QUIRÓS**, Fernando (2001). "Globalización y Pensamiento Crítico". En **QUIRÓS**, Fernando y **SIERRA CABALLERO**, Francisco (coord.): *Comunicación, globalización y democracia. Crítica de la Economía Política de la Comunicación y la Cultura*. Sevilla: Comunicación Social (pp.23-44). Disponible en: <https://www.academia.edu/7640856/Globalizaci%C3%B3n_y_pensamiento_cr%C3%ADtico>. En *COMUNICACION GLOBALIZACION Y DEMOCRACIA. CRITICA DE LA ECONOMIA POLITICA DE LA COMUNICACION Y LA CULTURA pp 23-45* [Consulta en 02/12/2015].

- QUIRÓS, Fernando y SIERRA CABALLERO, Francisco** (coord.) (2001): *Comunicación, globalización y democracia. Crítica de la Economía Política de la Comunicación y la Cultura*. Sevilla: Comunicación Social.
- QUIRÓS, Fernando** (2004a). "De críticos a vecinos del funcionalismo". En *Cuatro vías de acceso al campo de la comunicación de masas (V) Estudios Culturales. Periodismo II*. Disponible en: http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/quiros01.pdf [Consulta en 02/12/2015].
- QUIRÓS, Fernando** (2004b). "Una mirada crítica de la Sociedad de la Información". En *Cuatro vías de acceso al campo de la comunicación de masas (III) La economía política de la comunicación. Periodismo II*. Disponible en: https://www.academia.edu/7645566/CUATRO_VIAS_DE_ACCESO_AL_CAMPO_DE_LA_COMUNICACION_DE_MASAS_III_LA_ECONOMIA_POLITICA_DE_LA_COMUNICACION [Consulta en 02/12/2015].
- QUIRÓS, Fernando** (2006): "La Economía Política de la Comunicación iberoamericana: un enfoque en alza". En *Telos*, n°64. Disponible en: <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/teelos/articulobalance.asp?idarticulo=1&rev=67.htm> [Consulta 02/15/2015].
- QUIRÓS, Fernando y SEGOVIA, Ana I.** (2006): "Plutocracia y corporaciones de medios en los Estados Unidos". En *CIC*, vol. 11 (pp.179-205). Disponible en: https://www.academia.edu/9212790/Plutocracia_y_corporaciones_de_medios_en_los_Estados_Unidos [Consulta 02/12/2015].
- RAMONET, Ignacio** (ed.) (2002): *La post-televisión. Multimedia, Internet y globalización económica*. Icaria: Barcelona.
- RAMOS, Marina; LOZANO, Javier y HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA, Víctor** (2012): "Fanadvertising y las series de televisión". En *Comunicación*, n°10 (pp. 1211-1223). Disponible en: https://www.academia.edu/3818776/Fanadvertising_y_series_de_televisi%C3%B3n [Consulta 02/12/2015].
- RAMOS-SERRANO, Marina y LOZANO-DELMAR, Javier** (2011): "Promoting Lost. New Strategies and Tools of Commercial Communication". En **PÉREZ GÓMEZ, Miguel Angel** (coord.) (2011): *Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad Dorada de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla (pp.421-432). Disponible en: <http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- RAYA BRAVO, Irene** (2013): "'Story Matters Here'. *Breaking Bad* en el contexto de producción de la AMC en la era de la *Quality Television*". (pp.329-346). En **COBO DURÁN, Sergio y HERNÁNDEZ-SANTOLALLA, Víctor**: *Breaking Bad. 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*. Madrid: Errata Naturae.
- REGAZZONI, Simone** (2010): *Perdidos. La filosofía. Las claves de Lost*. Barcelona: Duomo Ediciones.
- REY, Juan** (2004): "De nuevos y viejos arquetipos: la imagen del musulmán después del 11 de septiembre". En **HUICI, Adrián** (coord.): *Los Heraldos de Acero: La propaganda y sus miedos*. Sevilla: Comunicación Social (pp. 84-97).
- REYNOSO, Carlos** (2000): *Apogeo y decadencia de los estudios culturales. Una visión antropológica*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- RICH, Lani Diane** (2007): "Enamorados de *Perdidos*". En **SCOTT CARD, Orson** (coord.) (2007): *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Aleu (pp. 73-80).
- RICHERI, Giuseppe** (Ed.) (1983): *La televisión entre servicio público y negocio*. Barcelona: Gustavo Gili.
- RÍOS, Alicia** (2002): "Los Estudios Culturales y el estudio de la cultura en América Latina". En **MATO, Daniel** (coord.): *Estudios y Otras Prácticas Intelectuales Latinoamericanas en Cultura y Poder*. Caracas: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales y CEAP, FACES, Universidad Central de Venezuela (pp. 247-254).
- ROMAN, James** (2005): *From Daytime to Primetime: The History of American Television Programs*. Wesport: Connecticut: Greenwood Press.
- RUBIO-HERNÁNDEZ, María del Mar** (2011): "Slash fiction; an active fandom in the current Television series context". En **PÉREZ GÓMEZ, Miguel Angel** (coord.) (2011): *Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad Dorada de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla (pp.533-548). Disponible en: <http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- RUÍZ OLABUÉNAGA, José Ignacio** (2012): *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao. Universidad de Deusto.
- SADAR, Ziauddin y VAN LOON, Borin** (2005): *Estudios Culturales para todos*. Barcelona: Paidós.
- SAHALI, Abdessamed** (2006): *Serie de culto. El otro Hollywood*. Barcelona: Éditions Timée.
- SAID, Edward** (2008): *Orientalismo*. Barcelona: Debolsillo.
- SALOBRAL MARTÍN, Nieves** (2013): "Retos en las transiciones democráticas a través de una mirada feminista". En *La democracia será feminista o no será. Teoría y praxis para una democracia inclusiva*. Cursos de verano, UPV/EHU.
- SAMUEL, Raphael** (1984): *Historia popular y Teoría socialista*. Barcelona: Editorial Crítica.
- SANCHEZ, Juan Luis y CARMONA, Luis Miguel** (2015): *De Perdidos a Star Wars. J.J. Abrams un hombre y sus sueños*. Madrid: Diábolo.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio** (2009): "Hollywood y el arquetipo del atrincherado. Clave dramática y discurso político del 11-S", En *Revista Latina de Comunicación Social*, n° 64 (pp. 926-937). Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/09/art/871_URJC/72_110_Antonio_Sanchez_Escalonilla.html [Consulta 02/12/2015].

- SÁNCHEZ RUIZ, Enrique** (1985): "Medios de difusión, poder y democracia". En *Revista Renglones*, n°3 (pp. 21-24). Disponible en: https://www.academia.edu/821055/Hollywood_y_su_Hegemon%C3%ADa_Planetaria_Una_Aproximaci%C3%B3n_Hist%C3%B3rico-Estructural_2003 > [Consulta 02/12/2015].
- SÁNCHEZ RUIZ, Enrique** (2000): "Industrias Culturales y Globalización. Un enfoque histórico estructural". En **OROZCO, Guillermo** (coord.): *Lo viejo y lo nuevo. Investigar la comunicación social en el siglo XXI*. Madrid: Proyecto Didáctico Quirón (pp. 51-76). Disponible en: https://www.academia.edu/931329/Industrias_culturales_y_globalizaci%C3%B3n_Un_enfoque_Hist%C3%B3rico_Estructural_2000 > [Consulta 02/12/2015].
- SÁNCHEZ RUIZ, Enrique** (2003): "Hollywood y su hegemonía planetaria: una aproximación histórico-estructural". En *Colección Babel, Revista Universidad de Guadalajara*, n°28 (pp. 5-36). Disponible en: https://www.academia.edu/4852542/Medios_de_difusi%C3%B3n_poder_y_democracia_1985 > [Consulta 02/12/2015].
- SÁNCHEZ RUIZ, Enrique** y **GÓMEZ GARCÍA, Rodrigo** (2009): "La Economía Política de la Comunicación y la Cultura. Un abordaje indispensable para el estudio de las industrias y las políticas culturales y de la comunicación". En **VEGA MONTIEL, Aimée** (coord.): *La Comunicación en México. Una agenda de investigación*, México: Universidad Nacional Autónoma de México (pp. 53-68). Disponible en: https://www.academia.edu/821875/La_econom%C3%ADa_pol%C3%ADtica_de_la_comunicaci%C3%B3n_y_la_cultura_Un_abordaje_indispensable_para_el_estudio_de_las_industrias_y_las_pol%C3%ADticas_culturales_de_comunicaci%C3%B3n_2009 > [Consulta 02/12/2015].
- SÁNCHEZ RUIZ, Enrique E.** y **GÓMEZ, Rodrigo** (2011): "La Economía Política de la Comunicación y la Cultura. Tradiciones y conceptos". En *Lecciones. Portal Comunicación InCom-UAB*. Disponible en: http://portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?lng=esp&id=62 > [Consulta 02/12/2015].
- SANDERS, Steven M.** y **SKOBLE, Aeon J.** (eds.) (2008): *The Philosophy of TV Noir*. Lexington (Kentucky): The University Press of Kentucky.
- SARAMAGO, José** (1996): *Ensayo sobre la ceguera*. Madrid: Alfaguara.
- SARTORI, Giovanni** (1998): *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Taurus.
- SCOLARI, Carlos A.** (2009): "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Words, and Branding in Contemporary Media Production". En *International Journal of Communication*, n°3 (pp. 686-606). Disponible en: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477/336> > [Consulta 02/12/2015].
- SCOLARI, Carlos A.** (2013a): "Lost in the borderlines between user-generated content and the cultural industry". En *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, vol. 10, n°1 (pp. 414-417). Disponible en: <http://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/32%20Scolari%2010.1.pdf> > [Consulta 02/12/2015].
- SCOLARI, Carlos A.** (2013b): *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- SCOTT CARD, Orson** (coord.) (2007): *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Aleu.
- SEGOVIA ALONSO, Ana Isabel** (2000): "Treinta años de Economía Política de la Comunicación: Las aportaciones de Herbert I. Schiller". En *CIC*, n°5 (pp. 241-259). Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=188623> > [Consulta 02/12/2015].
- SEGOVIA ALONSO, Ana Isabel** (2001): "La estructura de los medios de comunicación en Estados Unidos: Análisis crítico del proceso de concentración". Tesis doctoral Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/inf/ucm-t25444.pdf#page=410> > [Consulta 18/02/2015].
- SEGURA VÁZQUEZ, Alejandro** (2013): "Poder y transmedia en la sociedad red: el transpoder mediático". En *Razón y Palabra*, n°83. Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/11_Segura_V83.pdf > [Consulta: 02/12/2015].
- SIERRA, Francisco** (2009): "Economía política de la comunicación y teoría crítica. Apuntes y tendencias". *Revista Científica de Información y Comunicación*, n°6 (pp.149-171). Disponible en: <http://icjournal.files.wordpress.com/2013/01/1257507443-16sierra.pdf> > [Consulta 02/12/2015].
- SMITH, Aaron Michael** (2009): "Transmedia Storytelling in Television 2.0. Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms". Tesis doctoral Middlebury College. Disponible en: <http://sites.middlebury.edu/mediacp/pdf> > [Consulta 11/01/2015].
- SMITH, Aaron Michael** (2011a): "Lost in a Transmedia Universe" En *Revista Geminis*, año 2, n°2 (pp. 6-36). Disponible en: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/viewFile/75/pdf> > [Consulta 02/12/2015].
- SMITH, Paul** (2011b): *The Renewal of Cultural Studies*. Philadelphia: Temple University Press, (pp 17-27).
- SPIVAK, Gayatri Chakravorty** (1998): "¿Puede hablar el sujeto subalterno?". En *Orbis Tertius*, año 3, n°6 (pp. 175-235). Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.2732/pr.2732.pdf > [Consulta 02/12/2015].
- STAFFORD, Nikki** (2006): *Finding Lost. The unofficial guide*. Toronto, Ontario: EWC Press.
- STEIMER, Tobias** (2012): "Dealing with a nation's trauma. Allegories on 9/11 in Contemporary U.S. Television Drama Narratives and the case of 'Homeland'". En *Tesis de fin de grado en el programa Television: History and Practice*. Universidad de Londres. Disponible en: http://www.academia.edu/2272123/Dealing_with_a_Nations_Trauma_Allegories_on_9_11_in_Contemporary_US_Television_Drama_Narratives_and_the_case_of_Homeland > [Consulta 02/12/2015].
- TAKACS, Stacy** (2012): *Terrorism TV. Popular entertainment in Post-9/11 America*. Lawrence: University Press of Kansas.
- TERRY, Paul** y **BENNETT, Tara** (2010): *Lost. Enciclopedia Oficial de Perdidos*. Barcelona: Random House Mondadori.

- THOMPSON**, Robert (1996): *From Hill Street Blues to Er. Television's Second Golden Age*. New York: Syracuse University Press.
- TOUS**, Anna (2008a): *El text audiovisual: anàlisi des d'una perspectiva mediològica*. En tesis doctoral Universitat Autònoma de Barcelona. Disponible en: http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UAB/AVAILABLE/TDX-0129109-151302//atr1de1.pdf [Consulta 31/05/2010].
- TOUS**, Anna (2008b): "Temas y tramas de la narrativa serializada de los Estados Unidos". En *OPA, Observatori de la Producció Audiovisual*. Dossier 1. Disponible en: http://www.upf.edu/depeca/opa/ds_inf3_esp.htm [Consulta: 6/06/2010].
- TOUS**, Anna (2009): "Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses". En *Comunicar*, n°33 (pp. 175-183). Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=33&articulo=33-2009-21> [Consulta: 20/07/2014].
- TOUS**, Anna (2010): *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. Barcelona: UOC Press.
- TOUS**, Anna (2012): En **MARTÍNEZ**, Iñaki y **MORENO**, Carmelo (eds.): *De Anatomía de Grey a The Wire. La realidad de la ficción televisiva*. Madrid: Catarata (pp. 83-203).
- TRUEBA**, David (2014): "Algo pasa con las series". En **GALÁN**, Edu (ed.): *Todavía voy por la primera temporada*. España: Léeme (pp. k-m).
- ULEPICC** (2001): "Carta de Buenos Aires. Disponible en: <http://www.ulepicc.es/web/carta.htm> [Consulta 02/12/2015].
- URTEAGA**, Eguzki (2008): "Historia reciente de los Estudios Culturales". En *Historia Contemporánea*, n°36 (pp. 219-259). Disponible en: http://www.historiacontemporanea.chu.es/s0021-con/es/contenidos/boletin_revista/00021_revista_hc36/es_revista/adjuptos/36_10.pdf [Consulta 02/12/2015].
- VAN DIJK**, Teun (1999): "El análisis crítico del discurso". En *Anthropos*, n°186 (pp. 23-36).
- VAN DIJK**, Teun (2003): "La Multidisciplinaria del análisis crítico del discurso: un alegato a favor de la diversidad." (143-177). En **WODAK**, Ruth y **MEYER**, Michael (comp.) (2003): *Métodos de análisis crítico del discurso*. Barcelona: Gedisa.
- VAN DIJK**, Teun (2004): "Discurso y dominación". En *Grandes Conferencias en la Facultad de Ciencias Humanas*, n° 14. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia. Disponible en: <http://www.discursos.org/oldarticles/Discurso%20y%20dominaci%20n.pdf> [Consulta 02/12/2015].
- VARGAS-IGLESIAS**, Juan J. (coord.) (2014): *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- VARGAS-IGLESIAS**, Juan J. (2014): "24: Ocaso a contrarreloj". En **VARGAS-IGLESIAS**, Juan. (coord.): *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión en el nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial (pp. 19-27).
- VAUGHN**, Evelyn (2007): "Relatos oceánicos. ¿Te han engañado?". En **SCOTT CARD**, Orson (coord.) (2007): *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Aleu (pp. 55-54).
- VEGA MONTIEL**, Aimée (coord.) (2009): *La Comunicación en México. Una agenda de investigación*, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- VERDÚ**, Vicente (1996): *El planeta americano*. Barcelona: Anagrama.
- VIDALES**, Carlos (2009): "La relación entre la semiótica y los estudios de la comunicación: un diálogo por construir". En *Nueva época*, n°11 (pp. 37-71). Disponible en: http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/pdf/comsoc09_11/2.pdf [Consulta: 22/05/2012].
- VOGLER**, Christopher (2002): *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Teià (Barcelona): Robinbook.
- WEAVER**, C. Kay y **CARTER** Cynthia (ed.) (2006): *Critical Reading: Violence and the Media*. Berkshire: Open University Press.
- WODAK**, Ruth (2003): "De qué trata el análisis crítico del discurso (ACD). Resumen de su historia, sus conceptos fundamentales y sus desarrollos" (17-34). En **WODAK**, Ruth y **MEYER**, Michael (comp.): *Métodos de análisis crítico del discurso*. Barcelona: Gedisa.
- WODAK**, Ruth y **MEYER**, Michael (comp.) (2003): *Métodos de análisis crítico del discurso*. Barcelona: Gedisa.
- WOLF**, Mauro (1985): *La investigación de la comunicación de masas. Crítica y perspectivas*. Barcelona: Paidós.
- YEFFETH**, Glenn (2007): "El arte del liderazgo". En **SCOTT CARD**, Orson (coord.) (2007): *Todo sobre Perdidos*. Palma de Mallorca: Aleu (pp. 143-150).
- YOUNG**, Irish Marion (2000): *La justicia y la política de la diferencia*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- ZALLO**, Ramón (1988): *Economía de la comunicación y la cultura*. Madrid: Ediciones Akal.
- ZALLO**, Ramón (2007): "La economía de la cultura (y de la comunicación) como objeto de estudio". En *Zer*, n°22 (pp. 215-234).
- ZALLO**, Ramón (2009): "Retos actuales de la Economía Crítica de la Comunicación y la Cultura". En **ALBORNOZ**, Luis (comp.) (2011): *Poder, medios, cultura. Una mirada crítica desde la economía política de la comunicación*. Buenos Aires: Paidós.
- ZALLO**, Ramón (2009): "Economía y políticas culturales y comunicativas para el cambio social: una revisión de paradigmas". En *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, vol. Li, n°206 (pp. 177-195). Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42115999010> [Consulta el 02/12/2015].

- ZALLO, Ramón (2011a). *Estructuras de la comunicación y de la cultura. Políticas para la era digital*. Barcelona: Gedisa editorial.
- ZALLO, Ramón (2011b). "Industrias culturales y territorios creativos. Los límites de la transversabilidad". En BUSTAMANTE, Enrique (ed.) (2011): *Industrias creativas. Amenazas sobre la cultura digital*. Barcelona: Gedisa (pp. 153-187).
- ŽIŽEK, Slavoj (2005): *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Ediciones Akal.

7.2 DOSSIER DE PRENSA

- ABC MEDIANET** (2004): "Weekly Program Rakings". En *ABC Medianet* [televisión online], 29 de septiembre. Disponible en: <http://abcmedianet.com/web/dnr/dispDNR.aspx?id=092904_04> [Consulta 27/12/2014].
- ABC MEDIANET** (2006): "Weekly Program Rakings". En *ABC Medianet* [televisión online], 10 de octubre. Disponible en: <http://abcmedianet.com/web/dnr/dispDNR.aspx?id=101006_05> [Consulta 27/12/2014].
- ABC MEDIANET** (2007): "Weekly Program Rakings". En *ABC Medianet* [televisión online], 30 de mayo. Disponible en: <http://abcmedianet.com/web/dnr/dispDNR.aspx?id=053007_07> [Consulta 27/12/2014].
- ABC**, (2010a): "Perdidos' derrota a 'Los Simpson' y gana el premio Hulu a la mejor serie". En *ABC* [periódico edición digital], 7 de abril. Disponible en <<http://www.abc.es/hemeroteca/historico-07-04-2010/sevilla/TvyRadio/perdidos-derrota-a-los-simpsons-y-gana-el-premio-hulu-a-la-mejor-serie-1403636657.html>> [Consulta 17/04/2010].
- ABC** (2010b): "Todas las opciones para ver 'Perdidos' esta semana". En *ABC* [periódico edición digital], 2 de febrero. Disponible en: <<http://www.abc.es/20100202/gente-tv-radio-series/perdidos-digital-despues-estreno-201002021309.html>> [Consulta 17/04/2010].
- ABRAMS, J.J. y LINDELOF, Damon** (2005): "Welcome to the Weirdness". En *LOST, The Official Magazine*, n°1, noviembre/diciembre, 5. Titan Magazines.
- ABRAMS, J.J. y LINDELOF, Damon** (2006): "Bienvenidos a lo inverosímil". En *PERDIDOS, LOST: La revista oficial*, n°1, octubre/noviembre, 5. Titan Magazines.
- ABRIL, Guillermo** (2010): "'Perdidos', la traca final". En *El País Semanal* [suplemento edición digital], 24 de enero. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/portada/Perdidos/traca/final/elpepusoeps/20100124elpepspor_10/Tes> [Consulta 17/4/2010].
- ADAMS, Thelma** (2004): "COVER STORY; If We're Not Bing Rescued, Let's All Start New Lives". En *The New York Times* [periódico edición digital], 19 de septiembre. Disponible en: <<http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9A03E7D81239F93AA2575AC0A9629C8B63>> [Consulta 06/05/2010].
- ANIORTE, Carmen** (2008): "«Es bueno que esta serie tenga un final previsto» Terry O'Quinn: Protagonista de «Perdidos»". En *ABC* [periódico edición digital], 17 de agosto. Disponible en <<http://www.abc.es/20080917/radio-television-series/bueno-esta-serie-tenga-20080917.html>> [Consulta 27/12/2014].
- ARMSTRONG, Jennifer** (2011): "'Game of Thrones': George R. R. Martin talks his book's leap to HBO". En *Entertainment Weekly* [edición digital], 4 de abril. Disponible en: <<http://insidetv.ew.com/2011/04/04/game-of-thrones-hbo-george-r-r-martin/>> [Consulta 28/05/2012].
- AYUSO, Rocío** (2015): "Las mujeres de Hollywood contra Russell Crowe". En *El País* periódico edición digital], 9 de enero. Disponible en: <http://elpais.com/elpais/2015/01/09/estilo/1420798300_374224.html> [Consulta 23/08/2015].
- BARÓN, Ana** (2001): "Terroristas suicidas de clase media y alto grado de instrucción". En *Clarín* [periódico edición digital], 16 de septiembre. Disponible en <<http://edant.clarin.com/diario/2001/09/16/i-01215.htm>> [Consulta 19/08/2010].
- BARRENA, Xabier** (2007a): "Las webs sociales, lo más buscado en Google por los españoles en el 2007". En *El Periódico de Catalunya* [periódico edición digital], 29 de diciembre. Disponible en: <http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=470539&idseccio_PK=1021> [Consulta 18/04/2010].
- BARRENA, Xavier** (2007b): "Los fans subtítulan series a las 10 horas de su estreno en EE.UU". En *El Periódico de Catalunya* [periódico edición digital], 23 de abril. Disponible en: <http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=399170&idseccio_PK=1032> [Consulta 18/04/2010].
- BBC NEWS** (2006): "CSI show 'most popular in world'". En *BBC News* [edición digital], 31 de Julio. Disponible en: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/5231334.stm>> [Consulta 10/05/2010].
- BECK, Ulrich** (2001): "El mundo después del 11-S". En *El País* [periódico edición digital], 19 de octubre. Disponible en: <http://elpais.com/diario/2001/10/19/opinion/1003442407_850215.html> [Consulta 25/05/2013].
- BIBEL, Sara** (2014): "'The Walking Dead' Season 5 Premiere Hits Series High Ratings, Delivering 11 Million Adults 18-49 & 17.3 Million Viewers". En *TV By the Numbers*. Disponible en: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2014/10/13/the-walking-dead-season-5-premiere-hits-series-highs-in-adults-18-49-viewers/313670/>> [Consulta 17/11/2014].
- BLADÉ, Rafael** (2009): "¿Demasiado Oceanic?". En *TVManía, La Vanguardia* [suplemento periódico edición papel], 24 de octubre, p. 7.

- BLADÉ, Rafael** (2009): "Estudiar 'Perdidos'". En *TVManía, La Vanguardia* [suplemento periódico edición papel], 12 de diciembre, p 9.
- BLADÉ, Rafael** (2009): "Un trabajo a jornada completa". En *TVManía, La Vanguardia* [suplemento periódico edición papel], 2 de mayo, pp.4-5.
- BUSH, George W.** (2001-2008): "Select Speeches of President George W. Bush. 2001-2008". En *The White House* [página web]. Disponible en <<http://georgewbush-whitehouse.archives.gov/infocus/bushrecord/>> [Consulta 23/07/2015].
- CASCAJOSA, Concepción** (2006): "'Perdidos', símbolo de una nueva estrategia de marketing". En *Vayatele* [edición digital], 07 de agosto. Disponible en: <<http://www.vayatele.com/ficcion-internacional/perdidos-simbolo-de-una-nueva-estrategia-de-marketing>> [Consulta 11/01/2015].
- CBS** (2001): "The story of Ziad Jarrar". En *CBS-TV* [edición digital], 10 de octubre. Disponible en: <<http://www.cbc.ca/fifth/thepilot/story.html>>, [Consulta 20/08/2010].
- CELLAN-JONES, Rory** (2008): "File-sharers' TV tastes revealed". En *BBC News* [edición digital], 20 de agosto. Disponible en: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8224869.stm>> [Consulta 10/05/2010].
- CENTENO, J.** (2007), "Guía para 'Perdidos'". En *Público* [periódico edición digital], 16 de octubre. Disponible en <<http://www.publico.es/007363/guia/perdidos>> [Consulta 14/04/2010].
- COHEN, Rich** (2015): "Can Nic Pizzolatto, *True Detective's* Uncopromising Auteur, Do It All Again?". En *Vanity Fair* [edición digital], julio. Disponible en: <<http://www.vanityfair.com/hollywood/2015/06/nic-pizzolatto-true-detective-season-2-better-than-season-1>> [Consulta 16/08/2015].
- COLOMBANI, Jean-Marie** (2001): "Nous sommes tous Américains". En *Le Monde* [edición digital]. 23 de mayo. Disponible en: <http://www.lemonde.fr/idees/article/2007/05/23/nous-sommes-tous-americains_913706_3232.html> [Consulta 25/05/2013].
- COLPISA** (2005): "España sí que sabe Las exitosas series 'Perdidos' y 'Mujeres Desesperadas' desembarcan en TVE -1". En *Diario de Navarra* [periódico edición impresa], 04 de febrero, 100.
- COLPISA** (2009): "'Perdidos' y ¿rescatados?". En *Diario de Navarra* [periódico edición digital], 9 de agosto. Disponible en: <<http://www.diariodenavarra.es/20090809/television/perdidos-y-rescatados.html?not=2009080901225747&idnot=2009080901225747&dia=20090809&seccion=television&seccion2=television&chnl=40>> [Consulta 17/04/2010].
- CORTÉS SELVA, Laura y RODRÍGUEZ ROSELL, María del Mar** (2011): "La influencia del estilo visual en las series de ficción televisivas". En: **PÉREZ GÓMEZ, Miguel Angel** (coord.): *Previously on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad Dorada de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla (pp.71-87). Disponible en <<http://fama2.us.es/fco/frame/previouslyon.pdf>> [Consulta 22/07/2014].
- CUATRO** (2010a): "La promo del ajedrez consigue un Promax de Oro". En *Cuatro* [blog de la cadena], 21 de abril. Disponible en: <<http://blog.cuatro.com/perdidos/2010/04/la-promo-del-ajedrez-consigue-un-promax-de-oro.html>> [Consulta 04/05/2011].
- CUATRO** (2010b): "Tres premios del New York Festival 2010 para Cuatro". En *Cuatro* [blog de la cadena], 04 de mayo. Disponible en <http://blog.cuatro.com/practica_cuatro/2010/05/tres-premios-del-new-york-festival-2010-para-cuatro.html> [Consulta 04/05/2011].
- CORCUERA, María** (2009): "Perdido en Basauri", En *El Correo* [periódico edición impresa], 05 de noviembre, 76.
- DE LA TORRE, Toni** (2010): "El final secreto de 'Perdidos'". En *TVManía, La Vanguardia* [suplemento de periódico edición papel], 6 de febrero, pp 4-5.
- DE PARTEARROYO, Daniel** (2015): "¿Discrimina Hollywood a las actrices mayores de 40 años?". En *Cinemanía* [edición digital], 08 de enero. Disponible en <<http://cinemanía.es/noticias/discrimina-hollywood-las-actrices-mayores-de-40-anos/>> [Consulta 23/08/2015].
- DEIA** (2006): "La Primera estrena la segunda temporada de 'Perdidos', serie de aventuras y misterio". En *Deia* [periódico edición papel], 13 de agosto, p 92.
- DEIA** (2009): "La quinta temporada de 'Perdidos' se estrena esta noche en Cuatro". En *Deia* [periódico edición digital], 06 de octubre. Disponible en: <<http://www.deia.com/2009/10/06/ocio-y-cultura/comunicaci%C3%B3n/la-quinta-temporada-de-aposperdidosapos-se-estrena-esta-noche-en-cuatro>> [Consulta 17/04/2010].
- DEIA** (2010): "El estreno de 'Perdidos' gana en audiencia". En *Deia* [periódico edición impresa], 4 de febrero, 67.
- DEL PINO, Javier** (2005): "El placer de lo sobrenatural". En *El País* [periódico edición digital], 11 de diciembre. Disponible en: <http://elpais.com/diario/2005/12/11/radiotv/1134255601_850215.html> [Consulta 02/05/2013].
- DEL PINO, Daniel** (2010): "Estados Unidos toleró torturas sistemáticas en Irak". En *Público* [periódico edición digital], 24 de octubre. Disponible en: <<http://www.publico.es/internacional/estados-unidos-tolero-torturas-sistematicas.html>> [Consulta 14/08/2015].
- DIARIO DE NOTICIAS** (2009): "Cuatro estrena 'Flashforward' y la quinta temporada de 'Perdidos'". En *Diario de Noticias* [periódico edición impresa], 6 de octubre, 68.

- DIARIO VASCO** (2010): "El final de Perdidos. Facebook y Twitter se llenan de opiniones sobre el final de Perdidos". En *Diario Vasco* [periódico edición digital], 25 de mayo. Disponible en: <http://canales.diariovasco.com/ocio/television/perdidos-lost/perdidos-final-protagonista-redes-sociales-201005250926.php> [Consulta 12/05/2010].
- DOMÍNGUEZ, Laura F.** (2009): "Locos por 'Lost'". En *La Vanguardia* [periódico edición impresa], 18 de noviembre, 30.
- DOS SANTOS, Kristin** (2014): "10 Years After Lost Premiered, Damon Lindelof Reveals Why He "Broke Down Sobbing" and Opens Up About Show's Legacy ". En *E!* [revista online], 22 de septiembre. Disponible en: <http://uk.online.com/news/581160/10-years-after-lost-premiered-damon-lindelof-reveals-why-he-broke-down-sobbing-and-opens-up-about-show-s-legacy> [Consulta 28/12/2014].
- E.E.** (2009): "Cuatro compra íntegramente 'Perdidos' para "lucirla más que TVE"". En *El Diario Vasco* [periódico edición impresa], 12 de marzo, 79.
- EFE** (2005): "Apple vende un millón de archivos en 20 días". En: *El Mundo* [periódico edición digital], 2 de noviembre. Disponible en: <http://www.elmundo.es/navegante/2005/11/02/empresas/1130927822.html> [Consulta 14/04/2010].
- EFE** (2008^a): "Clase de 'Perdidos' en la Universidad". En *El Mundo* [periódico edición digital], 13 de mayo. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/05/13/valencia/1210672819.html> [Consulta 14/04/2010].
- EFE** (2008b): "Internet supera a la televisión como medio más consumido en España". En *El Correo* [periódico edición digital], 12 de diciembre. Disponible en: <http://www.elcorreo.com/vizcaya/20081212/tecnologia/internet-medio-empleado-200812121350.html> [Consulta 17/4/2010].
- EFE** (2009a): "Los seguidores de la serie "Perdidos" cuentan con un bar propio en Barcelona". En *Público* [periódico de edición digital], 19 de abril. Disponible en: <http://www.publico.es/agencias/efe/219935/seguidores/serie/perdidos/cuentan/bar/propio/barcelona> [Consulta 14/04/2010].
- EFE** (2009b): "'Perdidos' y 'Física o química', entre lo más buscado en Google". En *El Mundo* [periódico de edición digital], 1 de diciembre. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/12/01/television/1259693430.html> [Consulta 14/04/2010].
- EFE** (2009c): "Tuenti y Facebook, Elena Salgado y Perdidos los más buscados en Internet". En *El Mundo* [periódico de edición digital], 2 de diciembre. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/12/02/navegante/1259749377.html> [Consulta 14/04/2010].
- EFE** (2010a): "El final de 'Perdidos', gratis en Internet tras su estreno en Cuatro". En *Deia* [periódico edición digital], 1 de febrero. Disponible en: <http://www.noticiasdenavarra.com/2010/02/01/ocio-y-cultura/comunicacion/el-final-de-perdidos-gratis-en-internet-tras-su-estreno-en-cuatro> [Consulta 17/04/2010].
- EFE** (2010b): "'Perdidos' llegará a España el 3 de febrero, en pago por visión". En *El Periódico de Catalunya* [periódico de edición digital], 27 de enero. Disponible en: http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=682058&idseccio_PK=1029&h=> [Consulta 18/04/2010].
- EFE** (2010c): "El final de 'Perdidos', gratis en Internet tras su estreno en Cuatro". En *Deia* [periódico edición digital], 1 de febrero. Disponible en: <http://www.noticiasdenavarra.com/2010/02/01/ocio-y-cultura/comunicacion/el-final-de-perdidos-gratis-en-internet-tras-su-estreno-en-cuatro> [Consulta 17/04/2010].
- EFE** (2010d): "'Perdidos' llegará a España el 3 de febrero en pago por visión". En *El Periódico de Catalunya* [periódico edición digital], 27 de enero. Disponible en: http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=682058&idseccio_PK=1029&h=> [Consulta 18/04/2010].
- EFE** (2010e): "Obama cede ante 'Perdidos'". En *El Mundo* [periódico edición digital], 09 de enero. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/01/09/television/1263034650.html> [Consulta 14/04/2010].
- EFE** (2013): "'Breaking Bad', un final con récord de audiencia". En *La Vanguardia* [periódico edición digital], 30 de septiembre. Disponible en: <http://www.lavanguardia.com/television/series/20130930/54390220469/breaking-bad-final-record-audiencia.html> [Consulta 29/07/2015].
- EGUÍA, Sergio** (2007): "'Perdidos' ante las pantallas". En *El Correo* [periódico edición digital], 09 de octubre. Disponible en: <http://www.elcorreo.com/vizcaya/20071009/sociedad/perdidos-ante-pantalla-20071009.html> [Consulta 17/4/2010].
- EL CORREO** (2006^a): "El imán de la ficción americana". En *El Correo* [periódico edición digital], 09 de marzo. Disponible en: <http://www.elcorreo.com/vizcaya/pg060309/prensa/noticias/Television/200603/09/VIZ-TV-174.html> [Consulta 17/4/2010].
- EL CORREO** (2006b): "TVE se plantea pasar 'Perdidos' a La 2". En *El Correo* [periódico edición digital], 05 de octubre. Disponible en: http://www.elcorreo.com/vizcaya/prensa/20061005/television/plantea-pasar-perdidos_20061005.html [Consulta 17/4/2010].
- EL CORREO** (2007): "Televisión a la medida". En *El Correo* [periódico edición digital], 20 de mayo. Disponible en: http://www.elcorreo.com/vizcaya/prensa/20070520/television/television-medida_20070520.html [Consulta 17/4/2010].
- EL CORREO** (2009): "El 70% de los internautas descargan contenidos audiovisuales de Internet y el 40% los ve 'online'". En *El Correo* [periódico edición digital], 23 de junio. Disponible en:

- <<http://www.elcorreo.com/vizcaya/20090623/tecnologia/internautas-descargas-contenidos-audiovisuales-200906231414.html>> [Consulta 17/4/2010].
- EL CORREO** (2010): "El estreno de 'Perdidos' sólo hizo un 8% de 'share'". En *El Correo* [periódico edición digital], 11 de febrero. Disponible en: <<http://www.elcorreo.com/vizcaya/v/20100211/television/estreno-perdidos-solo-hizo-20100211.html>> [Consulta 17/4/2010].
- EL MUNDO** (2007): "'Estrellan' un avión en la estación de Atocha para promocionar 'Perdidos'". En *El Mundo* [periódico edición digital], 05 de septiembre. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2007/09/04/television/1188921082.html>> [Consulta 14/04/2010].
- EL MUNDO** (2008a): "Adiós a 'Perdidos'... de momento". En *El Mundo* [periódico edición digital], 01 de agosto. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/07/30/television/1217435111.html>> [Consulta 27/12/2014].
- EL MUNDO** (2008b): "Un capítulo de 'Perdidos' es el mejor de 2008". En *El Mundo* [periódico edición digital], 11 de diciembre. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/12/10/television/1228941225.html>> [Consulta 02/09/2010].
- EL MUNDO** (2009a): "Como perderse junto a una mujer desesperada". En *El Mundo* [periódico edición digital], 25 de mayo. Disponible en <<http://www.elmundo.es/elmundo/2009/05/25/television/1243274533.html>> [Consulta 14/04/2010].
- EL MUNDO** (2009b): "Las descargas de series de televisión y películas vía P2P, en auge". En *El Mundo* [periódico edición digital], 1 de septiembre. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2009/08/31/navegante/1251709126.html>> [Consulta 14/04/2010].
- EL MUNDO** (2010): "'Perdidos', una escuela de los títulos de crédito". En *El Mundo* [periódico edición digital], 22 de marzo. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2010/03/10/television/1268241208.html>> [Consulta 14/04/2010].
- EL PAÍS** (2006): "'The Sunday Times' muestra un vídeo en el que aparecen dos de los 'kamikazes' del 11-S". En *El País* [periódico edición digital], 1 de octubre. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/internacional/The/Sunday/Times/muestra/video/aparecen/kamikazes/11-S/elpporint/20061001elpepuint_3/Tes> [Consulta 20/08/2010].
- EL PAÍS** (2008a): "La serie 'Perdidos' tiene su propia Wikipedia". En *El País* [periódico edición digital], 24 de abril. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/internet/serie/Perdidos/tiene/propia/Wikipedia/elpeputec/20080424elpepunct_4/Tes> [Consulta 12/05/2010].
- EL PAÍS** (2008b): "'Lost' ahora es sujeto de estudio". En *Diario el País de Montevideo* [periódico edición digital], 26 de diciembre. Disponible en: <<http://diarioelpais.com.uy/081226/pespec-389463/novedades/-lost-ahora-es-sujeto-de-estudio>> [Consulta 05/05/2010].
- EL PAÍS** (2009): "La 'promo' de Cuatro de la sexta temporada de 'Perdidos', la mejor del mundo". En *El País* [periódico edición digital], 2 de diciembre. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/gente/promo/sexta/temporada/Perdidos/mejor/mundo/elpepugen/20091202elpepage_5/Tes> [Consulta 17/4/2010].
- EL PAÍS** (2010a): "El final de 'Perdidos' congrega a casi 400.000 noctámbulos". En *El País* [periódico edición digital], 26 de mayo. Disponible en: <http://elpais.com/diario/2010/05/26/radiotv/1274824801_850215.html> [Consulta 20/01/2015].
- EL PAÍS** (2010b): "'Perdidos' monopoliza Cuatro". En *El País* [periódico edición digital], 2 de febrero. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/Perdidos/monopoliza/elpepugen/20100202elpepirtv_3/Tes> [Consulta 17/4/2010].
- EL PAÍS** (2010c): "'Perdidos' se verá en España un día después que en EE.UU.". En *El País* [periódico edición digital], 27 de enero. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/gente/Perdidos/vera/Espana/dia/despues/EE/UU/elpepugen/20100127elpepage_11/Tes> [Consulta 17/4/2010].
- EL PAÍS** (2010d): "'Perdidos' monopoliza Cuatro". En *El País* [periódico edición digital], 2 de febrero. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/Perdidos/monopoliza/elpepugen/20100202elpepirtv_3/Tes> [Consulta 17/4/2010].
- EL PAÍS** (2010e): "Wikileaks revela que permitió torturas sistemáticas en Irak". En *El País* [periódico edición digital], 22 de octubre. Disponible en: <http://internacional.elpais.com/internacional/2010/10/22/actualidad/1287698407_850215.html> [Consulta 15/08/2015].
- EL PERIÓDICO** (2007): "La 2 estrena la tercera temporada de 'Perdidos'". En *El Periódico de Catalunya* [periódico edición digital], 17 de octubre. Disponible en: <http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=450684&idseccio_PK=1029> [Consulta 18/04/2010].
- EUROPA PRESS** (200a): "'Lost' también arrasa en la Red". En *Público* [periódico edición digital], 16 de abril. Disponible en: <<http://www.publico.es/219471/lost/arrasa/red>> [Consulta 14/04/2010].
- EUROPA PRESS** (2009b): "'Perdidos' también encuentra su sitio en la Red". En *El Mundo* [periódico edición digital], 15 de abril. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2009/04/15/television/1239817131.html>> [Consulta 14/04/2010].
- EUROPA PRESS** (2010): "Así machacaron en Twitter el final de 'Perdidos'". En *ABC* [periódico edición digital], 12 de mayo. Disponible en: <<http://www.hoytecnologia.com/noticias/machacaron-Twitter-final-Perdidos/191048>> [Consulta 12/05/2010].

- EVANS, Rhiannon (2015): "Games of Thrones: Where sexual violence and misogyny are good news for women". En *The Telegraph* [periódico edición digital], 17 de junio. Disponible en: <<http://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/11680342/Games-of-Thrones-Sexual-violence-and-misogyny-are-good-for-women.html>> [Consulta 14/08/2015].
- FARMANI, Hiedeh (2009): "Los jóvenes iraníes se aficionan a series televisivas estadounidenses como 'Friends' y 'Perdidos'". En *El País* [periódico edición digital], 7 de marzo. Disponible en: <http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=592950&idseccio_PK=1007> [Consulta 18/04/2010].
- FERNÁNDEZ, Eduardo (2007): "'Perdidos' lanza por Internet 'mini capítulos' nunca antes emitidos". En *El Mundo* [periódico edición digital], 21 de octubre. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2007/11/21/television/1195665654.html>> [Consulta 14/04/2010].
- FERNÁNDEZ, Eduardo (2009): "Kate y Sawyer, dos iconos sexuales en Hawái". En *ElMundo.es* [blog del periódico edición digital], 12 de diciembre. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2009/12/12/television/1260606686.html>> [Consulta 14/04/2010].
- FERNÁNDEZ, Eduardo (2010): "'Perdidos' regresa por última vez a la vida". En *El Mundo* [periódico edición digital], 31 de enero. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2010/01/29/television/1264791446.html>> [Consulta 20/01/2015].
- FERNÁNDEZ, María Elena (2009): "'Lost' final season promo: que bueno!". En *Los Angeles Times* [periódico edición digital], 30 de noviembre. Disponible en: <<http://latimesblogs.latimes.com/showtracker/2009/11/lost-final-season-promo-que-bueno.html>> [Consulta 07/05/2010].
- FERNÁNDEZ, María Elena (2010): "'Lost' secret revealed: Dalton discuss how their history-marking partnership began". En *Los Angeles Times* [periódico edición online], 23 de febrero. Disponible en: <<http://latimesblogs.latimes.com/showtracker/2010/02/lost-secret-revealed-dalton-discuss-how-their-tvhistorymaking-partnership-began.html>> [Consulta 05/05/2010].
- FERNÁNDEZ, R. y PUJOL, J. (2010): "El fin de cinco temporadas de incógnitas". En *Público* [periódico edición digital], 2 de febrero. Disponible en: <<http://www.publico.es/televisionygente/290386/n/cinco/temporadas/incognitas>> [Consulta 14/04/2010].
- FITERO, Raimundo (2009): "Perdidos". En *Gara* [periódico edición digital], 28 de abril. Disponible en: <<http://www.gara.net/paperezkoa/20090428/134507/es/Perdidos/>> [Consulta 17/04/2010].
- FÓRMULA TV (2009): "'Perdidos' ('Lost'), la serie más pirateada por delante de 'Héroes'". En *Formula TV* [portal internet], 31 de diciembre. Disponible en: <<http://www.formulatv.com/noticias/17748/perdidos-lost-serie-mas-pirateada-delante-heroes/>> [Consulta 10/01/2015].
- FOX, David J. (1993): "Disney Will Alter Song in 'Aladdin': Movies: Changes were agreed upon after Arab-Americans complained that some lyrics were racist. Some Arab groups are not satisfied". En *Los Angeles Times* [periódico edición digital], 10 de junio. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1993-07-10/entertainment/ca-11747_1_altered-lyric> [Consulta 09/09/2015].
- GALLO, I (2009): "Cuatro encuentra 'Perdidos'". En *El País* [periódico edición impresa], 12 de marzo, 53.
- GARA (2009): "Un viaje a Hawái para quien más aguante despierto viendo 'Perdidos'". En *Gara* [periódico edición digital], 05 de octubre. Disponible en: <<http://www.gara.net/paperezkoa/20071005/41468/es/Un/viaje/a/Hawai/para/quien/mas/aguante/desperto/viendo/Perdidos%2%BB/>> [Consulta 17/04/2010].
- GARCÍA, M. (2010): "Perdidos: el principio del fin". En *Cinemanía* [revista edición papel], nº173, febrero (pp. 94-99).
- GIMENO, Santiago y AVEDAÑO, Tom, C. (2010): "Series Cum Laude". En *El País* [periódico edición impresa], 10 de abril.
- GLAAD (2014): "WHERE WE ARE ON TV REPORT 2014". Disponible en: <<http://www.glaad.org/wherewearcontv14>> [Consulta 21/08/2015].
- GLOBE, Goble (2009): "Previously On Lost Interview". En *Epilogue Magazine* [revista edición digital]. Disponible en: <<http://www.epiloguemagazine.com/featurepreviouslyonlost.html>> [Consulta 08/02/2015].
- GONZÁLEZ, Lucía (2010): "'Perdidos' y... 'Pardillos'". En *El Mundo* [periódico edición digital], 29 de abril. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2010/04/27/cultura/1272379176.html>> [Consulta 29/04/2010].
- GORMAN, Bill (2008): "Top Time-Shifted Broadcast Shows, Jan 28 - Feb 3". En *TV by the Numbers* [edición digital], 124 de febrero. Disponible en: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2008/02/24/top-timeshifted-broadcast-shows-jan-28-feb-3/2722/>> [Consulta 27/12/2014].
- GORMAN, Bill (2009): "Wednesday's American Idol Has Most DVR Viewers, 90210 Has Greatest Share Of Viewing By DVR". En *TV by the numbers* [edición digital], 10 de febrero. Disponible en: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2009/02/10/wednesdays-american-idol-has-most-dvr-viewers-90210-has-greatest-share-of-viewing-by-dvr/12588/>> [Consulta 27/12/2014].
- GORMAN, Bill (2010): "Final 2009-2010 Broadcast Primetime Show Average Viewership". En *TV by the numbers* [edición digital], 10 de febrero. Disponible en: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2010/06/16/final-2009-10-broadcast-primetime-show-average-viewership/54336/>> [Consulta 29/12/2014].
- HEREDIA, Sergio (2009): "El exitazo del bonachón". En *La Vanguardia* [periódico edición impresa], 27 de abril, 13.

- HIBBERD, James** (2015a): "Fear the Walking Dead is the biggest cable series premiere ever". En *Entertainment Weekly* [edición digital], 24 de agosto. Disponible en: <<http://www.ew.com/article/2015/08/24/fear-walking-dead-ratings>> [Consulta 04/09/2015].
- HIBBERD, James** (2015b): "Game of Thrones: George R.R. Martin reveals which religion inspired the Faith Militant". En *Entertainment Weekly* [edición digital], 24 de mayo. Disponible en: <<http://www.ew.com/article/2015/05/24/game-thrones-george-rr-martin-religion>> [Consulta 03/09/2015].
- HILTBRAND, David** (2004): "Glad to get 'Lost' Matthew Fox is a hero on a TV hit that films in Hawaii. Nice landing for a Wyoming kid with roots on the Main Line". En *philly.com* [periódico edición digital], 10 de noviembre. Disponible en: <http://articles.philly.com/2004-11-10/news/25380263_1_abrams-pilot-season-josh-holloway> [Consulta 05/01/2015].
- HUGHES, Sarah** (2015): "Game of Thrones walks fine line on rape: how much more can audiences take?". En *The Guardian* [periódico edición digital], 20 de mayo. Disponible en: <<http://www.theguardian.com/tv-and-radio/2015/may/20/game-of-thrones-rape-sansa-stark>> [Consulta 14/08/2015].
- IBÁÑEZ, Andrés** (2010): "'Perdidos', la serie total". En *ABC* [periódico edición digital], 5 de febrero. Disponible en <<http://www.abcdesevilla.es/20100205/cultura-/perdidos-serie-total-201002051301.html>> [Consulta 17/04/2010].
- J.G.** (2006): "La Primera estrena la segunda temporada de 'Perdidos', serie de aventuras y misterio". En *Deia*, [periódico edición impresa], 13 de septiembre, 68.
- JIMÉNEZ, Ana** (2015): "Mujeres y niñas, invisibles en la guerra". En *RTVE* [televisión edición digital], 8 de marzo. Disponible en: <<http://www.rtve.es/noticias/20150308/mujeres-ninas-invisibles-guerra/1109843.shtml>> [Consulta 1/08/2015].
- KING, Stephen** (2007a): "A Dozen Thanks". En *Entertainment Weekly* [revista edición digital], 01 de febrero. Disponible en: <<http://www.ew.com/ew/article/0,,781332,00.html>> [Consulta 12/04/2011].
- KING, Stephen** (2007b): "Stephen King's best of 2007: TV: 1. LOST". En *Entertainment Weekly* [revista edición digital], 13 de diciembre. Disponible en: <<http://www.ew.com/ew/gallery/0,,20164955,00.html#20380808>> [Consulta 12/04/2011].
- LA INFORMACIÓN** (2010): "Más de un millón de descargas del final de 'Perdidos' en BitTorrent en un día". En *La Información.com* [diario edición digital], 25 de mayo. Disponible en: <http://cincodias.com/cincodias/2010/02/09/sentidos/1265851400_850215.html> [Consulta 10/01/2015].
- LA RAZÓN** (2009): "Visión antropológica de Los Simpson en la UCAM". En *La Razón* [periódico edición digital], 20 de julio. Disponible en: <<http://www.larazon.es/hemeroteca/vision-antropologica-de-los-simpson-en-la-ucam>> [Consulta el 16/04/2010].
- LAGOA, Miriam** (2011): "Los números de 'Lost' no eran tan malditos". En *El País* [periódico edición digital], 6 de enero. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/gente/tv/numeros/Lost/eran/malditos/elpepugen/20110106elpepuge_1/Tes> [Consulta 19/01/2011].
- LAGOA, Miriam** (2010): "Publicidad millonaria para el último capítulo de 'Lost'". En *El País* [periódico edición digital]. Disponible en: <http://elpais.com/elpais/2010/03/31/actualidad/1270018130_850215.html> [Consulta 29/12/2014].
- LERÍN, Olga** (2010): "Una muestra reúne objetos originales de 'Perdidos'". En *El Periódico de Catalunya* [periódico edición digital]. Disponible en: <http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=690181&idseccio_PK=1029> [Consulta 18/04/2010].
- LITTLETON, Cynthia** (2015): "'Game of Thrones' Rape Scene Stirs Backlash". *Variety* [edición digital], 19 de mayo. Disponible en: <<http://variety.com/2015/tv/news/game-of-thrones-rape-scenes-controversy-hbo-1201500961/>> [Consulta 14/08/2015].
- LLOPART, Salvador** (2005): "'Perdidos' en TVE". En *La Vanguardia* [periódico edición impresa], 9 de junio, (p. 8).
- LOCKER, Melissa** (2015): "Welcome to Vinci, the podcast that explains True Detective's LA setting". En *The Guardian* [edición digital], 9 de julio. Disponible en: <<http://www.theguardian.com/culture/2015/jul/09/welcome-to-vinci-podcast-true-detective-setting>> [Consulta 16/08/2015].
- LÓPEZ, Iratxe** (2010): "Locos por 'Lost'". En *El Diario Montañés* [periódico edición impresa], 02 de febrero. Disponible en: <<http://www.eldiariomontanes.es/20100202/sociedad/destacados/perdidos-lost-20100202.html>> [Consulta 29/12/2014].
- LYONS, Margaret** (2009): "Is this the coolest 'Lost' promo ever?". En *Entertainment Weekly* [revista edición digital], 30 de noviembre. Disponible en: <<http://popwatch.ew.com/2009/11/30/lost-promo/>> [Consulta 07/05/2010].
- MARTÍNEZ, Angélica** (2010): "Quiero saborear el final de 'Perdidos'". En *El Correo* [periódico edición digital] 03 de enero. Disponible en: <<http://www.elcorreo.com/vizcaya/20100103/television/quiero-saborear-final-perdidos-20100103.html>> [Consulta 17/4/2010].
- MONJAS, Chusa. L.** (2009a): "Hago lo que me gustaría ver". En *El Correo* [periódico edición digital], 03 de enero. Disponible en: <<http://www.elcorreo.com/vizcaya/20090103/television/hago-gustaria-20090103.html>> [Consulta 17/4/2010].
- MONJAS, Chusa. L.** (2009b): "Los espectadores de 'Perdidos' son listos, despiertos y piensan". En *El Correo* [periódico edición digital], 16 de agosto. Disponible en: <<http://www.elcorreo.com/vizcaya/20090618/television/espectadores-perdidos-listos-despiertos-20090618.html>> [Consulta 17/4/2010].

- NOAIN, I. y COLES, C. (2007): "Los internautas despiden hoy la tercera temporada de 'Perdidos'". En *El Periódico de Catalunya* [periódico edición digital], 23 de mayo. Disponible en: <http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=408468&idseccio_PK=1029> [Consulta 18/04/2010].
- O'CONNELL, Michael (2013): "TV Ratings: 'Breaking Bad' Finale Smashes Records With 10.3 Million Viewers". En *The Hollywood Reporter* [edición digital], 30 de septiembre. Disponible en: <<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/tv-ratings-breaking-bad-finale-639093>> [Consulta 29/07/2015].
- OSSORIO, Jesús (2008): "'Perdidos' en el Retiro". En *El Mundo* [periódico edición digital], 25 de mayo. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/05/24/madrid/1211631918.html>> [Consulta 14/04/2010].
- PADILLA, Javier, (2010a): "Disney podría solucionar los enigmas sin resolver de Perdidos". En *Todo lo que necesitas saber sobre Perdidos* [blog periódico edición digital ABC de Sevilla]. 03 de junio. Disponible en: <<http://www.contenidosabcde Sevilla.es/reportajes-sevilla/todo-sobre-perdidos/224-disney-y-abc-planea-resolver-enigmas-perdidos.html>> [Consulta 22/02/2011].
- PADILLA, Javier (2010b): "George Lucas compara *Perdidos* a *Star Wars* y felicita a sus creadores". En *Todo lo que necesitas saber sobre Perdidos* [blog periódico edición digital ABC de Sevilla], 16 de mayo. Disponible en: <<http://www.contenidosabcde Sevilla.es/reportajes-sevilla/todo-sobre-perdidos/194-george-lucas-felicita-damon-lindelof-carlton-cuse-perdidos.html>> [Consulta 22/02/2011].
- PADILLA, Javier (2010c): "El final de *Perdidos* se verá «casi» en directo en 59 países". En *ABC* [periódico edición digital]. 21 de mayo. Disponible en: <http://www.abcdesevilla.es/hemeroteca/historico-21-05-2010/sevilla/TvyRadio/el-final-de-perdidos-se-vera-casi-en-directo-en-59-paises_140187607990.html> [Consulta 22/02/2011].
- PADILLA, Javier (2010d): "Jack ya conoce el final 'fuerte e intenso' de Perdidos". En *ABC* [periódico edición digital], 27 de enero. Disponible en: <http://sevilla.abc.es/hemeroteca/historico-27-01-2010/sevilla/TvyRadio/jack-ya-conoce-el-final-fuerte-e-intenso-de-perdidos_1133356068107.html> [Consulta 29/12/2014].
- PADILLA, Javier (2010e): "Las descargas obligan a Cuatro a cambiar 'Perdidos' por 'House'". En *ABC* [periódico edición digital], 6 de marzo. Disponible en: <http://www.abc.es/hemeroteca/historico-06-03-2010/sevilla/TvyRadio/las-descargas-obligan-a-cuatro-a-cambiar-perdidos-por-house_1134275453253.html> [Consulta 17/04/2010].
- PADILLA, Javier (2010f): "*Perdidos* derrota a *Los Simpson* y gana el premio Hulu a la mejor serie". En *Todo lo que necesitas saber sobre Perdidos* [blog periódico ABC de Sevilla], 07 de abril. Disponible en: <<http://www.contenidosabcde Sevilla.es/reportajes-sevilla/todo-sobre-perdidos/155-perdidos-derrota-simpsons-premio-hulu-mejor-serie-2010.html>> [Consulta 7/04/2010].
- PALMER, Landon (2010): "Culture Warrior: The 3rd Golden Age of Television". En *Film School Rejects* [página web], 12 de enero. Disponible en: <<http://www.filmschoolrejects.com/features/culture-warrior-the-3rd-golden-age-of-television-lpalmp.php>> [Consulta 21/09/2010].
- PEARLSTEIN, Joanna (2010): "The Island Paradox. Executive producers Carlton Cuse and Damon Lindelof ponder order, chaos, and time travel with physicist Sean Carroll". En *Wired Magazine* [edición digital], 19 de abril. Disponible en: <http://www.wired.com/magazine/2010/04/ff_lost/8/> [Consulta 01/09/2010].
- PEREDA, Olga (2009): "La cadena Fox abre en el centro de Madrid una boutique con 'gadgets' de sus mejores series". En *El Periódico de Catalunya* [periódico edición digital], 09 de noviembre. Disponible en: <http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=660235&idseccio_PK=1029&h=>> [Consulta 18/04/2010].
- PÉREZ-LANZAC, Carmen (2009): "Vender 'Perdidos' sin destriparlo". En *El País* [periódico edición digital], 12 de diciembre. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/Vender/Perdidos/destriparlo/elpepirtv/20091212elpepirtv_2/Tes> [Consulta 17/4/2010].
- PEÑA, M. (2009): "Series a la fuga". En *Diario de Noticias* [periódico edición impresa], 22 de marzo, (pp. 76).
- PEÑA, M. (2010): "'Perdidos' y ahora también mareados". En *Deia* [periódico edición digital], 08 de abril. Disponible en: <<http://www.deia.com/2010/04/08/opinion/columnistas/tele/perdidos-y-ahora-tambien-mareados?pesta=Videos>> [Consulta 17/04/2010].
- PICO, Pablo (2010): "Lost (Perdidos), un fenómeno que alcanza su cenit". En *Cinco Días* [periódico edición digital], 9 de febrero. Disponible en: <http://cincodias.com/cincodias/2010/02/09/sentidos/1265851400_850215.html> [Consulta 10/01/2015].
- POWER, Ed (2015): "*Game of Thrones* - has the sexual violence against women gone too far in the TV series?". En *Entertainment* [edición digital], 18 de mayo. Disponible en: <<http://www.independent.ie/entertainment/television/tv-reviews/game-of-thrones-has-the-sexual-violence-against-women-gone-too-far-in-the-tv-series-31232740.html>> [Consulta 14/08/2015].
- PÚBLICO (2007): "Perdidos, también en Internet". En: *Público* [periódico edición impresa], 22 de noviembre. Disponible en: <<http://www.publico.es/culturas/20068/perdidos-tambien-en-internet>> [Consulta 29/03/2011].
- PÚBLICO (2008a): "Buscamos más 'Héroes' que 'hombres de Paco'". En *Público* [periódico edición digital], 10 de diciembre. Disponible en: <<http://www.publico.es/televisionygente/182087/zeitgeist/series/heroes/google/busquedas>> [Consulta 14/04/2010].
- PÚBLICO (2008b): "Series de televisión y concursos de la mano con los videojuegos". En *Público* [periódico edición digital], 05 de septiembre. Disponible en:

- <<http://www.publico.es/ciencias/tecnologia/148820/series/television/concursos/mano/videojuegos>> [Consulta 14/04/2010].
- PÚBLICO** (2011): "Un año de *Perdidos*". En *Público* [periódico edición digital], 23 de mayo. Disponible en: <<http://www.publico.es/televisionygente/377998/un-ano-perdidos>> [Consulta 23/05/2011].
- RAYMOND**, Adam K. (2009): "Spain Knows How to Make a Lost Promo". En *Vulture* [blog de entretenimiento de New York Magazine], 12 de enero. Disponible en: <http://nymag.com/daily/entertainment/2009/12/spain_knows_how_to_make_a_lost.html> [Consulta 07/05/2010].
- REUTERS** (2006): "La serie de televisión 'Perdidos' inspira un juego mundial en la Red". En *El Mundo* [periódico edición digital], 26 de abril. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/navegante/2006/04/26/juegos/1146066468.html>> [Consulta 14/04/2010].
- REUTERS** (2008): "Los programas de televisión se extienden a las consolas". En *El Mundo* [periódico edición digital], 06 de septiembre. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/navegante/2008/09/05/tecnologia/1220603494.html>> [Consulta 25/12/2014].
- REUTERS** (2010): "Los creadores de 'Perdidos' aseguran un sorprendente final". En *El País* [periódico edición digital], 13 de enero. Disponible en: <http://www.elpais.com/articulo/gente/creadores/Perdidos/aseguran/sorprendente/final/elpepugen/20100113elpepage_1/Tes> [Consulta 17/4/2010].
- REVIRIEGO**, Carlos, **COSTA**, Jordi y **BENAVENTE**, Fran (2010): Ante el (discutido) desenlace de 'Perdidos'. En *Cahiers du Cinéma*, nº36 (pp 82-83).
- RHODES**, Joe (2004): "How 'Lost' Careered Into Being a Hit Show". En *The New York Times* [periódico edición digital], 10 de noviembre. Disponible en: <http://www.nytimes.com/2004/11/10/arts/television/10lost.html?pagewanted=print&position=&_r=0> [Consulta 25/12/2014].
- RIVAS**, Mercé (2010): "Mujeres invisibles, víctimas de la guerra". En *El País* [periódico edición digital], 17 de mayo. Disponible en: <http://elpais.com/diario/2010/05/17/opinion/1274047205_850215.html> [Consulta 1/08/2015].
- ROBINSON**, Johanna (2015): "Game of Thrones Absolutely Did Not Need to Go There with Sansa Stark". En *Vanity Fair* [edición digital], 17 de mayo. Disponible en: <<http://www.vanityfair.com/hollywood/2015/05/game-of-thrones-rape-sansa-stark>> [Consulta 14/08/2015].
- RODRÍGUEZ**, Pedro (2006): "Disney revoluciona la distribución de espacios televisivos por Internet". En *El Correo* [periódico edición digital], 11 de abril. Disponible en: <<http://www.elcorreo.com/vizcaya/pg060411/prensa/noticias/Sociedad/200604/11/VIZ-SOC-064.html>> [Consulta 17/4/2010].
- RODRÍGUEZ**, Mercedes (2009): "Podría sobrevivir en una isla desierta si me enviaran la comida por avión". En *El Correo* [periódico edición digital], 26 de abril. Disponible en: <<http://www.elcorreo.com/vizcaya/20090426/television/podria-sobrevivir-isla-desierta-20090426.html>> [Consulta 17/4/2010].
- RODRÍGUEZ**, Guillermo (2010): "Lost: ¿Por qué esperar al día 9?". En *Público* [periódico edición digital], 2 de febrero. Disponible en: <<http://www.publico.es/televisionygente/291161/lost/perdidos/lostzilla/sexta/temporada>> [Consulta 14/04/2010].
- R.T.** (2010): "'Perdidos', la ficción más esperada del 2010". En *La Razón* [periódico edición digital], 5 de enero. Disponible en: <<http://www.larazon.es/hemeroteca/6818-perdidos-la-ficcion-mas-esperada-para-2010>> [Consulta el 16/04/2010].
- SALGADO**, Ivet (2015): "Hollywood no es amable con las mujeres de mi edad: Jane Fonda". En *¡hey!* [edición digital], 20 de marzo. Disponible en <http://www.milenio.com/hey/television/Janes_Fonda_Premios_Netflix-Jane_Fonda_Grace_And_Frankie-Jane_Fonda_Netflix_0_484751616.html> [Consulta 23/08/2015].
- SÁNCHEZ**, Rosalía (2015): "Las alemanas sufrieron 860.000 violaciones de los aliados". En *El Mundo* [periódico edición digital], 8 de marzo. Disponible en: <<http://www.elmundo.es/cronica/2015/03/08/54fad85268e3ee0518b4570.html/>> [Consulta 14/08/2015].
- SEIDMAN**, Robert (2008): "LOST Finale, Hell's Kitchen and So You Think You Can Dance Lead". En *TV by the numbers* [edición digital], 16 de junio. Disponible en: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2008/06/16/lost-finale-hells-kitchen-and-so-you-think-you-can-dance-lead-dvr-viewing/4143/>> [Consulta 27/12/2014].
- SEIDMAN**, Robert (2009): "Top ABC Primetime Shows, May 11-17, 2009". En *TV by the numbers* [edición digital], 11-17 de mayo. Disponible en: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2009/05/19/top-abc-primetime-shows-may-11-17-2009/19083/>> [Consulta 27/12/2014].
- SEIDMAN**, Robert (2010a): "Lost Premiere Sees Big Gains with DVR Viewing". En *TV by the numbers* [edición digital], 11-17 de mayo. Disponible en: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2010/02/22/lost-premiere-sees-big-gains-with-dvr-viewing/42578>> [Consulta 27/12/2014].
- SEIDMAN**, Robert (2010b): "Sunday Cable Ratings: The Walking Dead Kills; Boardwalk Empire Steady; + Swamp People, Dexter, Ghost Hunters Live & Much More". En *TV By the Numbers*. Disponible en: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2010/11/02/sunday-cable-ratings-the-walking-dead-kills-boardwalk-empire-steady-swap-people-dexter-ghost-hunters-live-much-more/70585/>> [Consulta 17/11/2014].
- SEIDMAN**, Robert (2010c): "TV Ratings Top 25: Dancing Tops Idol With Viewers Again, Lost Finale Wins With Adults 18-49". En *TV by the numbers* [edición digital], 25 de mayo. Disponible en: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2010/05/25/tv-ratings-top-25-dancing-tops-idol-with-viewers-again-lost-finale-wins-with-adults-18-49/52328/>> [Consulta 27/12/2014].

- SERVIMEDIA** (2005): "Un guionista de EE.UU. reclama la 'paternidad' de 'Perdidos'". En *El Mundo* [periódico edición digital], 24 de agosto. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2005/08/24/comunicacion/1124901691.html> [Consulta 14/04/2010].
- SERVIMEDIA** (2008): "'Perdidos', la preferida de los internautas". En *El Mundo* [periódico edición digital], 22 de febrero. Disponible en <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/08/20/television/1219229263.html> [Consulta 14/04/2010].
- SEVILLA, M. Carmen** (2008). "Los más descargados no son gente corriente, sino 'Héroes'". En *El Mundo* [periódico edición digital], 04 de enero. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/01/04/television/1199441639.html> [Consulta 14/04/2010].
- SEVILLANO, Elena** (2010): "Sin límites". En *El País*, [periódico edición impresa], 20 de enero.
- TABERNÉ, Silvia R.** (2011): "Violaciones: un arma de guerra invisible". En *El Mundo* [periódico edición digital], 12 de octubre. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundosalud/2011/10/11/mujer/1318358459.html> [Consulta 14/08/2015].
- TIME** (2007): "All Time 100 Shows". En *Time* [revista edición digital], 06 de septiembre. Disponible en: <http://time.com/3103620/leave-it-to-beaver/> [Consulta 26/12/2014].
- UGARRIZA, Raquel** (2010): "La hora de la verdad: PERDIDOS". En *Deia* [periódico edición impresa], 7 de febrero (pp. 84-85).
- UNITED NATIONS** (2008a): "Rape: Weapon of war". En *United Nations Human Rights* [página web]. Disponible en: <http://www.ohchr.org/en/newsevents/pages/rapeweaponwar.aspx> [Consulta 14/08/2015].
- UNITED NATIONS** (2008b): "Security Council Demands immediate and complete halt to acts of sexual violence against civilians in conflict zones, unanimously adopting resolution 1820". En *United Nations* [página web]. Disponible en: <http://www.un.org/press/en/2008/sc9364.doc.htm> [Consulta 14/08/2015].
- VARIETY** (2014): "GLAAD Report Finds Gains in LGBT Characters on Broadcast, Cable". *Variety* [semanario edición digital], 1 de octubre. Disponible en: <http://variety.com/2014/tv/news/glaad-report-finds-gains-in-lgbt-characters-on-broadcast-cable-1201318331/> [Consulta 21/08/2015].
- VEIGA, Yolanda** (2010): "El estreno de 'Perdidos' sólo hace un 8% de share". En *El Correo* [periódico edición papel], 11 de febrero (p. 13).
- VELASCO, Mar** (2010): "La fe no naufraga en 'Perdidos'". En *La Razón* [periódico edición digital], 3 de marzo. Disponible en: <http://www.larazon.es/hemeroteca/7077-la-fe-no-naufraga-en-perdidos> [Consulta el 16/04/2010].
- VERTELE** (2009): "España sí que sabe hacer una buena promoción de 'Perdidos'". En *Vertele* [edición digital], 1 de diciembre. Disponible en: <http://www.vertele.com/noticias/espaa-si-que-sabe-hacer-una-buena-promocion-de-perdidos/> [Consulta 07/05/2010].
- VIGALONDO, Nacho** (2010^a): "Dentro de 10 años diremos que fue el humo negro el que mató a Laura Palmer". En *El Cultural* [revista de *El Mundo*], 27 de mayo. Disponible en: <http://www.elcultural.com/noticias/cine/Nacho-Vigalondo-Dentro-de-10-anos-diremos-que-fue-el-humo-negro-el-que-mato-a-Laura-Palmer/558> [Consulta 22/04/2015].
- VIGALONDO, Nacho** (2010b): "Mi affaire con Lost". En *El País* [blog de Nacho Vigalondo], 18 de marzo. Disponible en: <http://blogs.elpais.com/nachovigalondo/2010/03/mi-affaire-con-lost.html> [Consulta 20/01/2015].
- VILLELAS, María** (2015): "Cuando la violencia sexual es un arma de guerra". En *Pikara* [magazine online]. Disponible en: <http://www.pikaramagazine.com/2015/06/cuando-la-violencia-sexual-es-arma-de-guerra/> [Consulta 14/08/2015].
- WIESELMAN, Jarett** (2009): "Why does America get shafted on 'Lost' promos?". En *New York Post* [periódico edición digital], 30 de noviembre. Disponible en: http://www.nypost.com/p/blogs/popwrap/why_does_america_get_shafted_on_au7fp0eYLqr2N2MzUig8GN [Consulta 07/05/2010].
- WHITNEY, Erin** (2015): "George R.R. Martin Addresses Violence Against Women On 'Game Of Thrones' And In His Books". En *The Huffington Post* [periódico edición digital], 06 de marzo. Disponible en: http://www.huffingtonpost.com/2015/06/03/george-rr-martin-women-violence-game-of-thrones_n_7504628.html [Consulta 14/08/2015].

7.3 RECURSOS DE INTERNET

7.3.1 Sitios Web sobre Autores y Teorías de la Comunicación

- CONFESSIONS OF AN ACA-FAN. THE OFFICIAL WEBLOG OF HENRY JENKINS** [blog]: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- ESTUDIOS CULTURALES, MADE IN USA** [blog]: <http://estudioscultura.wordpress.com/>
- INFOAMÉRICA**: <http://www.infoamerica.org/>
- REBELIÓN**: <http://www.rebelion.org/>

7.3.2 Páginas web, blogs y foros sobre *Perdidos*

EL DIARIO DE PERDIDOS -por Simón Regazzoni-

<<http://www.duomoecciones.com/blogs/eldiariodeperdidos>>

LLEGARON PARA QUEDARSE: <<http://llegaronparaquedarse.blogspot.com/>>

LOCOS PERDIDOS: < <http://www.locosperdidos.com/>>

LOSTPEDIA: <<http://lostpedia.wikia.com>>, versión en castellano: <<http://es.lostpedia.wikia.com>>

LOSTPH: < <http://lostph.blogspot.com>>

LOSTZILLA: <<http://www.lostzilla.net>>

PERDIDOS POR LOST: < <http://perdidosporlost.blogspot.com/>>

THE EASTER EGG ARCHIVE: LOST EASTER EGGS: <<http://www.eeggs.com/tree/9829.html>> [Consulta: 30/03/2011]

THE FUSELAGE: <<http://www.thefuselage.com/>>

UNIVERSITY LOST: <<http://lostuniversity.org>>

7.3.3 Páginas web, blogs y foros sobre otras series

24 WIKI: <http://24.wikia.com/wiki/Main_Page> [Consulta: 03/09/2015]

24 LIVE ANOTHER DAY WIKI: <http://24.wikia.com/wiki/24:_Live_Another_Day> [Consulta: 03/09/2015]

ABC: <<http://abc.go.com/>> [Consulta: 03/09/2015]

ALIAS WIKI: <http://alias.wikia.com/wiki/Main_Page> [Consulta: 03/09/2015]

AMC: <<http://www.amc.com/>> [Consulta: 03/09/2015]

AMERICAN HORROR STORY WIKI: <http://americanhorrorstory.wikia.com/wiki/American_Horror_Story_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

BATTLESTAR GALACTICA WIKI: <http://en.battlestarwiki.org/wiki/Main_Page> [Consulta: 03/09/2015]

BBC AMERICA: < <http://www.bbcamerica.com/>> [Consulta: 03/09/2015]

BETTER CALL SAUL AMC: <<http://www.amc.com/shows/better-call-saul>> [Consulta: 03/09/2015]

BREAKING BAD AMC: <<http://www.amc.com/shows/breaking-bad>> [Consulta: 29/07/2015]

BREAKING BAD: SALVE WALTER WHITE: <<http://www.savewalterwhite.com/>> [Consulta: 29/07/2015]

BREAKING BAD WIKI: <http://breakingbad.wikia.com/wiki/Breaking_Bad_Wiki> [Consulta: 29/07/2015]

CBS: <<http://www.cbs.com/>> [Consulta: 03/09/2015]

DEXTER WIKI: DEXTERAMA: <<http://dexter.wikia.com/wiki/Home>> [Consulta: 03/09/2015]

DEXTER WIKI: DEXTERPEDIA: <<http://es.dexter.wikia.com/wiki/Dexterpedia>> [Consulta: 03/09/2015]

FALLING SKIES: <http://fallingskies.wikia.com/wiki/Falling_Skies_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

FARGO WIKI: <http://fargo.wikia.com/wiki/Fargo_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

FOX: <<http://www.fox.com/>> [Consulta: 03/09/2015]

FRINGE WIKI: <<http://fringe.wikia.com/wiki/FringeWiki>> [Consulta: 03/09/2015]

IZOMBIE WIKI: <http://izombie.wikia.com/wiki/IZombie_WikiFringeWiki> [Consulta: 03/09/2015]

FIREFLY WIKI: <http://firefly.wikia.com/wiki/Main_Page> [Consulta: 03/09/2015]

HBO: <<http://www.hbo.com/>> [Consulta: 03/09/2015]

HELIX WIKI: <http://helix.wikia.com/wiki/Helix_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

HEROES WIKI: <http://heroeswiki.com/Main_Page> [Consulta: 03/09/2015]

HIPERTEXTUAL: < <http://hipertextual.com/>> [Consulta: 03/09/2015]

HOMELAND WIKI: <http://homeland.wikia.com/wiki/Homeland_Wiki> [Consulta: 29/07/2015]

SONS OF ANARCHY WIKI: < http://sonsofanarchy.wikia.com/wiki/Sons_of_Anarchy_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

GAME OF THRONES WIKI: <http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Game_of_Thrones_Wiki> [Consulta 28/05/2012]

MOB CITY WIKI: <http://mobcity.wikia.com/wiki/Mob_City_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

MR. ROBOT WIKI: <http://mrrobot.wikia.com/wiki/Mr_Robot_Wikia> [Consulta: 03/09/2015]

NBC: <<http://www.nbc.com/>> [Consulta: 03/09/2015]

ONCE UPON A TIME WIKI: <http://onceuponatime.wikia.com/wiki/Once_Upon_a_Time_Wiki> [Consulta 27/05/2012]

ORANGE IS THE NEW BLACK WIKI: <http://orange-is-the-new-black.wikia.com/wiki/Orange_Is_the_New_Black_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

ORPHAN BLACK WIKI: <http://orphanblack.wikia.com/wiki/Orphan_Black_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

PRISON BREAK WIKI: <http://prisonbreak.wikia.com/wiki/Main_Page> [Consulta: 03/09/2015]

PENNY DREADFUL WIKI: <http://penny-dreadful.wikia.com/wiki/Penny_Dreadful_Wikia> [Consulta: 03/09/2015]

REVOLUTION WIKI: <http://revolution.wikia.com/wiki/Revolution_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

SENSE8 WIKI: <http://sense8.wikia.com/wiki/Sense8_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

SHOWTIME: <<http://www.sho.com/sho/home>> [Consulta: 03/09/2015]

SYFY: <<http://www.syfy.com>> [Consulta: 03/09/2015]

THE 100 WIKI: <http://the100.wikia.com/wiki/The_100_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

THE CW: <http://the100.wikia.com/wiki/The_100_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]

THE BRIDGE WIKI: <http://the-bridge.wikia.com/wiki/The_Bridge_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]
THE FOLLOWING WIKI: <http://thefollowing.wikia.com/wiki/The_Following_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]
THE STRAIN WIKI: <http://the-strain.wikia.com/wiki/The_Strain_Wiki> [Consulta: 03/09/2015]
THE WALKING DEAD AMC: <<http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead>> [Consulta: 29/05/2012]
THE WALKING DEAD WIKI: <http://walkingdead.wikia.com/wiki/The_Walking_Dead_Wiki> [Consulta: 29/07/2015]
TNT: <<http://www.tntdrama.com/>> [Consulta: 03/09/2015]
TOUCH FOX: <<http://www.fox.com/touch/>> [Consulta:29 /05/2012]
TOUCH WIKI: TOUCHPEDIA: <<http://touchpedia.wikia.com/wiki/Touchpedia>> [Consulta: 03/09/2015]
TRUE DETECTIVE: < http://true-detective.wikia.com/wiki/True_Detective_Wiki [Consulta: 03/09/2015]
USA NETWORK: < <http://www.usanetwork.com/>> [Consulta: 03/09/2015]
UNDER THE DOME WIKI: <http://es.underthedome.wikia.com/wiki/Under_the_Dome_Wiki> [Consulta: 29/07/2015]
V WIKI: <http://v.wikia.com/wiki/V_%282009%29> [Consulta: 29/07/2015]

7.3.4 Otras páginas web

DEM: <<http://dem.colmex.mx/>>
NCTA: <<http://www.ncta.com/About/About/HistoryofCableTelevision.aspx?source=Resources>>
 [Consulta 26/09/2010]
RAE: <<http://www.rae.es/>>
THE INTERNATIONAL MOBIE DATABASE: < <http://www.imdb.com/>>
WIKIPEDIA: < <http://es.wikipedia.org>>
ZEITGEIST (ESPAÑA): 2008. Disponible en <<http://www.google.com/intl/en/press/zeitgeist2008/#top>>
 [Consulta: 09/05/2010] y 2009. Disponible en
 <http://www.google.com/intl/en_us/press/zeitgeist2009/regional.html#spain> [Consulta:
 09/05/2010]

7.4 MATERIAL AUDIOVISUAL

ABRAMS, J.J., *Alias*, EE.UU. (ABC, 2001-2006).
ABRAMS, J.J., LIEBER, Jeffrey y LINDELOF, Damond, *Perdidos (Lost)*, EE.UU. (ABC, 2004-2010).
ABRAMS, J.J., KURTMAN, Alex y ORCI, Roberto, *Fringe: Al límite (Fringe)*, EE.UU. (FOX, 2008-2013).
BENIOFF, David, WELLS, D.B., Y MARTIN, George R.R., *Juego de Tronos (Game of Thrones)*, EE.UU. (HBO, 2011-2015).
DARABONT, Frank, *Mob City*, EE.UU. (TNT, 2013).
DARABONT, Frank y KIRKMAN, Robert, *The Walking Dead*, EE.UU. (AMC, 2010-2015).
DEL TORO, Guillermo y CHUCK, Hogan, *The Strain*, EE.UU. (FX, 2014-2015).
ESMAIL, Sam, *Mr. Robot*, EE.UU. (USA Network, 2015).
GILLIGAN, Vince, *Breaking Bad*, EE.UU. (AMC, 2008-2013).
GRAEME, Manson y FAWCETT, John., *Orphan Black*, Canadá y EE.UU. (Space Canadá y BBC América, 2013-2015).
HAWLEY, Noha, *Fargo*, EE.UU. (FX, 2014).
KITSIS, Adam y HOROWITZ, Adam, *Érase una Vez (Once Upon a Time)*, EE.UU. (ABC, 2011-2013)
KRING, Tim, *Touch*, EE.UU. (Fox, 2012-2013).
KRIKKE, Eric, *Revolution*, EE.UU. (NBC, 2012-2015).
JENJI, Kohan, *Orange is the New Black*, EE.UU. (Netflix, 2013-2015).
LOGAN, John, *Penny Dreadful*, EE.UU. (Showtime, 2014-2015).
MANOS, J.R., *Dexter*, EE.UU., (Showtime, 2006-2013).
MOORE, D. Ronald., *Battlestar Galactica*, EE.UU. (Sci-Fi, 2004-2009)
MURPHY, Ryan y FALCHUCK, Brad, *American Horror Story*, EE.UU. (FX, 2011-2015): *Murder House* (2011-2012), *Asylum* (2012-2013), *Coven* (2013-2014), *Freak Show* (2014-2015).
PIZZOLATTO, Nic, *True Detective*, EE.UU. (HBO, 2014-2015).
PETERS, Scott, *V (remake)*, EE.UU. (ABC, 2009-2011).
PORSANDEH, Cameron, *Helix*, EE.UU. (Syfy, 2014-2015).
RAFF, Gideon, *Homeland*, EE.UU. (Showtime, 2011-2015).
ROTHEMBERG, Jason, *The 100*, EE.UU. (The CW, 2014-2015).
SCHEURING, Paul, *Prison Break*, EE.UU. (FOX, 2005-2009).
SPIELBERG, Steven y RODAT, Robert, *Falling Skies*, EE.UU. (TNT, 2011-2015).
STIEHM, Meredith y REID, Elwood, *The Bridge*, EE.UU. (FX, 2013-2015).
SUD, Veena, *The Killing*, EE.UU. (AMC, 2011-2012).
SURNOW, Joel y COCHRAN, Robert, *24*, EE.UU. (FOX, 2001-2010).

SURNOW, Joel y **COCHRAN**, Robert, *24: Live Another Day*, EE.UU. (FOX, 2014).

SUTTLER, Kurt, *Hijos de la Anarquía (Sons of anarchy)*, EE.UU. (FX, 2008-2014).

THOMAS, Rob y **RUGGEIRO**, Diane., *iZombie*, EE.UU. (THE CW, 2015).

VAUGHAN, Brian K, *La Cúpula (Under the Dome)*, EE.UU. (CBS, 2013-2015).

WACHOWKI, Andrew, **WACHOWKI**, Lana y **STRACZYNSKI**, J. Michael, *Sense8*, EE.UU. (Netflix, 2015).

WILLIAMSON, Kevin, *The Following*, EE.UU. (FOX, 2013-2015).

WHEDON, Joss, *Firefly*, EE.UU. (FOX, 2002-2003).

Parte VII

Anexos



DEMOCRACY

HAS BEEN

HACKED



Listado ficciones

- 10 COSAS QUE ODO SOBRE TI** (*10 Things I Hate About You*, ABC, 2009-2010)
- 24** (FOX, 2001-2010)
- 24: LIVE ANOTHER DAY** (FOX, 2014)
- A DOS METROS BAJO TIERRA** (*Six Feet Under*, HBO, 2001-2005)
- AÍDA** (Telecinco, 2005-2014)
- ALADDÍN** (*Aladdin*, Josh Musker y Ron Clements, 1992)
- ALFRED HITCHCOCK PRESENTS** (CBS, 1955-1960, 1962-1964, NBC 1960-1962; 1964-1965)
- ALIAS** (ABC, 2001-2006).
- ALLY McBEAL** (FOX, 1997-2002)
- AMERICAN HORROR STORY** (FX, 2011-)
- Murder House* (2011-2012)
- Asylum* (2012-2013)
- Coven* (2013-2014)
- Freak Show* (2014-2015)
- Hotel* (2015-2016)
- AMERICAN PSYCHO** (Mary Harron, 2000)
- ANATOMÍA DE GREY** (*Grey's Anatomy*, ABC, 2005-)
- ÁNGEL** (*Angel*, The WB, 1999-2004)
- ARROW** (The WC, 2012-).
- ARTHUR** (PBS, 1996-).
- BAJO ESCUCHA** (*The Wire*, HBO, 2002-2008)
- BATMAN BEGINS** (Christopher Nolan, 2005)
- BATTLESTAR GALACTICA** (Sci-Fi, Sky One, 2003)
- BATTLESTAR GALACTICA: BLOOD & CHROME** (Manichinimia.com, 2012)
- BATTLESTAR GALACTICA MINISERIES** (Sci-Fi, 2004-2009)
- BARRIO SÉSAMO** (*Sesame Street*, NET 1969-1970, PBS 1970-1993, PBS Kids, 1993-, PBS Kids Sprouts, 2005-)
- BLACK MIRROR** (Channel4, 2011-)
- BLOSSOM** (NBC, 1991-1995)
- BOB ESPONJA** (*Sponge Bob*, NICKELODEON, 1999-)
- BONANZA** (NBC, 1959-1973)
- BONES** (FOX, 2005-)
- BREAKING BAD** (2008-2013)
- BUFFY CAZAVAMPIROS** (*Buffy the Vampire Slayer*, The WB, 1997-2001, UPN, 2001-2003)
- CAGNEY & LACEY** (CBS, 1989-1988)
- CALIFORNICATION** (Showtime, 2007-2014)
- CANCIÓN TRISTE DE HILL STREET** (*Hill Street Blues*, NBC, 1981-1987)
- CASABLANCA** (Michael Curtiz, 1942)
- CASO ABIERTO** (*Cold Case*, Warner Chanel, 2003-2010)
- CAPITÁN AMÉRICA: EL PRIMER VENGADOR** (*Captain America: The First Avenger*, Joe Johnston, 2011)
- CAPRICA** (SyFy, 2010)
- CASTLE** (ABC, 2009-)
- CHICKEN LITTLE** (Mark Dindal, 2005)
- CHUCK** (NBC, 2007-2012)
- CRACKÓVIA** (TV3, 2008-)
- CREMATORIO** (Canal+, 2011)
- CRIANDO MALVAS** (*Pushing Daisies*, ABC, 2007-2008)
- CROSSING JORDAN** (NBC, 2001-2007)
- CSI: CYBER** (CBS, 2014-)
- CSI: LAS VEGAS** (*CSI: Crime Scene Investigation*, CBS, 2000-)
- CSI: MIAMI** (CBS, 2002-2012)
- CSI: NUEVA YORK** (*CSI: New York*, CBS: 2004-2013)
- CUARTO MILENIO** (Cuatro, 2005-)
- DAWSON CRECE** (*Dawson's Creek*, The WB, 1998-2003)
- DEADWOOD** (HBO, 2004-2006)
- DEATH NOTE** (Nippon Television, 2006-2007).
- DECISIÓN MÍTICA** (*Executive Decision*, Stuart Baird, 1996)
- DEXTER** (Showtime, 2006-2013).
- DIMENSIÓN DESCONOCIDA** (*The Twilight Zone*, CBS, 1959-1964)
- DOCTOR EN ALASKA** (*Northern Exposure*, CBS, 1990-1995)
- DOCTOR MATEO** (Antena 3, 2009-2011)
- DOCTOR WHO** (BBC, 1963-)
- DOWTON ABBEY** (ITV, PBS, 2010-)
- EL ALA OESTE DE LA CASA BLANCA** (*The West Wing*, NBC, 1999-2006)
- EL CABALLERO OSCURO** (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008)
- EL CABALLERO OSCURO: LA LEYENDA RENACE** (*The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2012)
- EL CLUB DE LA LUCHA** (*Fight Club*, David Fincher, 1999)
- EL GRAN HÉROE AMERICANO** (*The Greatest American Hero*, ABC, 1981-1983)
- EL HORMIGUERO** (Cuatro, 2006-2011; Antena 3, 2011-)
- EL HUNDIMIENTO** (*Der Untergang*, Oliver Hirschbiegel, 2004)
- EL LABERTINTO DEL FAUNO** (Guillermo del Toro, 2006)
- EL MENTALISTA** (*The Mentalist*, CBS, 2008-2015)
- EL MINISTERIO DEL TIEMPO** (TVE1, 2015-)
- EL PRÍNCIPE DE BEL AIR** (*The Fresh Prince of Bel-Air*, NBC, 1990-1996)
- EL PROYECTO DE LA BRUJA DE BLAIR** (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, 1999)
- EL PUENTE** (*Broen/Bron*, SVT1, DRI, 2011-)
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (I): LA COMUNIDAD DEL ANILLO** (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001)
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (II): LAS DOS TORRES** (*The Lord of the Rings: The Two Towers*, Peter Jackson, 2002)
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (III): EL RETORNO DEL REY** (*The Lord of the Rings: The Return of the King*, Peter Jackson, 2003)

- EL SUEÑO ETERNO** (*The Big Sleep*, Howard Hawks, 1946)
- EL SHOW DE CLEVELAND** (*The Cleveland Show*, FOX, 2009-2013)
- ELEMENTARY** (CBS, 2012-)
- EMBRUJADAS** (*Charmed*, The WB, 1998-2006)
- ÉRASE UNA VEZ** (*Once Upon a Time*, ABC, 2011-)
- EXPEDIENTE X** (*The X-Files*, Fox, 1993-2002)
- EXPEDIENTE X: MINISERIE** (*The X-Files miniserie*, Fox, 2016)
- FALLING SKIES** (TNT, 2011-2015)
- FARGO** (FX, 2014-)
- FEAR THE WALKING DEAD** (AMC, 2015-)
- FELICITY** (The WB, 1998-2002)
- FIREFLY** (FOX, 2002)
- FLASHFORWARD** (ABC, 2009-2010)
- FORTITUDE** (SKY ATLANTIC, 2015-)
- FRIENDS** (NBC, 1994-2004)
- FRINGE: AL LÍMITE** (*Fringe*, FOX, 2008-2013)
- FULL METAL ALCHEMIST** (MBS-TBS, 2009-2010)
- FUTURAMA** (FOX, 1999-2003, Comedy Central 2008-2013)
- GALÁCTICA, ESTRELLA DE COMBATE** (*Battlestar Galactica*, ABC, 1978-1979, 1980)
- GRIMM** (NBC, 2011-)
- ¿HACEMOS UNA PORNO?** (*Zack and Miri Make a Porno*, Kevin Smith, 2008)
- HARRY POTTER (I) Y LA PIEDRA FILOSOFAL** (*Harry Potter and Philosopher's Stone*, Chris Columbus, 2001)
- HARRY POTTER (II) Y LA CÁMARA SECRETA** (*Harry Potter and the Chamber of Secrets*, Chris Columbus, 2002)
- HARRY POTTER (III) Y EL PRISIONERO DE AZKABAN** (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004)
- HARRY POTTER (IV) Y EL CALIZ DE FUEGO** (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, Mike Newell, 2005)
- HARRY POTTER (V) Y LA ORDEN DEL FÉNIX** (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, David Yates, 2007)
- HARRY POTTER (V) Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE** (*Harry Potter and the Half-Blood Prince*, David Yates, 2009)
- HARRY POTTER (VI) Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE (PARTE 1)** (*Harry Potter and the Deathly Hallows (Part 1)*, David Yates, 2010)
- HARRY POTTER (VII) Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE (PARTE 2)** (*Harry Potter and the Deathly Hallows (Part 2)*, David Yates, 2011)
- HATUFIM** (*Prisoners of War*, Channel 2, 2010-)
- HERMANOS DE SANGRE** (*Band of Brothers*, HBO, 2001)
- HÉROES** (*Heroes*, NBC, 2006-2010)
- HEROES REBORN** (NBC, 2015)
- HELIX** (SyFy, 2014-2015)
- HELLBOY** (Guillermo del Toro, 2004)
- HIJOS DE LA ANARQUÍA** (*Sons of Anarchy*, FX, 2008-2014)
- HOMELAND** (Showtime, 2011-)
- HOSPITAL CENTRAL** (Telecinco, 2000-2012)
- HOUSE** (*House M. D.*, FOX, 2004-2012)
- HOUSE OF CARDS** (Netflix, 2013-)
- I.A. INTELIGENCIA ARTIFICIAL** (*A.I. Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001)
- IN THE FLESH** (BBC Three, 2013-2014)
- INIFIELES** (*Mistresses*, ABC, 2013-)
- INMORTALITY: CSI** (Anthony W. Zuiker, CBS, 2015)
- INSTINTO BÁSICO** (*Basic Instinct*, Paul Verhoeven, 1992)
- IRON MAN: EL HOMBRE DE HIERRO** (*Iron Man*, Jon Farren, 2008)
- JIMMY KIMMEL LIVE!** (ABC, 2003-)
- JUEGO DE TRONOS** (*Game of Thrones*, 2011-)
- KRAFT TELEVISION THEATRE** (NBC, 1947-1958)
- KUFKO, UN EMPERADOR EN EL COLE** (*The Emperor's New School*, Disney Channel, 2006-2008)
- L** (*The L Word*, Showtime, 2004-2009)
- LA CÚPULA** (*Under the Dome*, CBS, 2013-2015)
- LA DOCTORA QUINN** (*Dr. Quinn, Medicine Woman*, CBS, 1993-1998)
- LA GUERRA DE LAS GALAXIAS: EPISODIO IV: UNA NUEVA ESPERANZA** (*Star Wars, Episode IV: A New Hope*, George Lucas, 1977)
- LA GUERRA DE LAS GALAXIAS: EPISODIO V: EL IMPERIO CONTRAATAACA** (*Episode V: The Empire Strikes Back*, George Lucas, 1980)
- LA GUERRA DE LAS GALAXIAS: EPISODIO VI: EL RETORNO DEL JEDI** (*Star Wars: Episode VI: Return of the Jedi*, George Lucas, 1983)
- LA GUERRA DE LAS GALAXIAS: EPISODIO VII: EL DESPERTAR DE LA FUERZA** (*Star Wars: Episode VII: The Force Awakens*, J.J. Abrams, 2015)
- LA HABITACIÓN DE FERMAT** (Luis Piedrahita y Rodrigo Sopena, 2007)
- LA LEY DE LOS ÁNGELES** (*L.A. Law*, 1986-1994)
- LA MILLA VERDE** (*The Green Mile*, Frank Darabont, 1999)
- LA MUERTE TENÍA UN PRECIO** (*Per qualche dollaro in più*, Sergio Leone, 1965)
- LA NIEBLA** (*The Mist*, Frank Darabont, 2007)
- LA TRIBU DE LOS BRADY** (*The Brady Bunch*, ABC, 1969-1974)
- LADRÓN DE GUANTE BLANCO** (*White Collar*, USA Network, 2009-2014)
- LARRY DAVID** (*Curb your Enthusiasm*, HBO, 2000-)
- LES REVENANTS** (Canal+, 2012-)
- LEY Y ORDEN** (*Law & Order*, NBC, 1990-2010)
- LOS CAZAFANTASMAS** (*Ghostbusters*, Ivan Reitman, 1984)
- LOS GUARDIANES DE LA GALAXIA** (*Guardians of the Galaxy*, James Gunn, 2008)
- LOS INTOCABLES** (*The Untouchables*, ABC, 1959-1963)
- LOS SERRANO** (Telecinco, 2003-2008)
- LOS SIMPSON** (*The Simpsons*, FOX, 1989-)
- LOS SOPRANO** (*The Sopranos*, HBO, 1999-2007)
- LOS PICAPIEDRA** (*The Flintstones*, ABC, 1960-1966)
- LOS PISTOLEROS SOLITARIOS** (*The Lone Gunmen*, FOX, 2001)
- LUZ DE LUNA** (*Moonlighting*, ABC, 1985-1989)
- MAD MEN** (AMC, 2007-2015)
- MARISOL RUMBO AL RÍO** (Fernando Palacios, 1963)
- MARTIAL LAW** (CBS, 1998-2000)
- MARVEL: AGENTS OF S.H.I.E.L.D.** (FOX, 2013-)

- MATRIMONIO CON HIJOS** (*Married... with children*, FOX, 1987-1999)
- MATRIX** (*The Matrix*, Andy y Lana (Larry) Wachowski, 1999)
- MATRIX RELOADED** (*The Matrix Reloaded*, Andy y Lana (Larry) Wachowski, 2003)
- MATRIX REVOLUTIONS** (*The Matrix Revolutions*, Andy y Lana (Larry) Wachowski, 2003)
- MELROSE PLACE** (FOX, 1992-1994)
- MEMORIAS DE UNA GEISHA** (*Memoirs of a Geisha*, Rob Marshall, 2005)
- MENTES CRIMINALES** (*Criminal Minds*, CBS, 2005-)
- METÁSTASIS** (Teleset y Sony Pictures, 2014-2015)
- MISIÓN IMPOSIBLE III** (*Mission: Impossible III*, J.J. Abrams, 2006)
- MONSTRUOSO** (*Coverfield*, Matt Reeves, 2008)
- MUJERES DESESPERADAS** (*Desperate Housewives*, ABC, 2004-2012)
- MURDER ONE** (ABC, 1995-1997)
- NASH BRIDGES** (CBS, 1996-2001)
- NÁUFRAGO** (*Cast Away*, Robert Zemeckis, 2000)
- ORANGE IS THE NEW BLACK** (Netflix, 2013-)
- ORIGEN** (*Inception*, Christopher Nolan, 2010)
- PACIFIC RIM** (Guillermo del Toro, 2013)
- PADRE DE FAMILIA** (*Family Guy*, FOX, 1999-2003, 2005-)
- PEQUEÑAS MENTISOSAS** (*Pretty Little Liars*, ABC Family, 2010-)
- PERDIDA** (*Gone Girl*, David Fincher, 2014)
- PERDIDOS** (*Lost*, ABC, 2004-2010)
- PIRATAS DEL CARIBE (I): LA MALDICIÓN DE LA PERLA NEGRA** (*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, Gore Verbinski, 2003)
- PIRATAS DEL CARIBE (II): EL COFRE DEL MUERTO** (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, Gore Verbinski, 2006)
- PIRATAS DEL CARIBE (III): EN EL FIN DEL MUNDO** (*Pirates of the Caribbean: At World's Ends*, Gore Verbinski, 2007)
- PIRATAS DEL CARIBE (IV): EN AGUAS MISTERIOSAS** (*Pirates of the Caribbean: On Strangers Tides*, Rob Marshall, 2011)
- PLAYHOUSE 90** (CBS, 1956-1960)
- PRISON BREAK** (FOX, 2005-2009)
- PSYCH** (USA Network, 2006-2014)
- PULP FICTION** (Quentin Tarantino, 1994)
- PULSERAS ROJAS** (*Pulseras Vermelles*, TV3, 2012-2013)
- QUANTICO** (ABC, 2015-)
- QUÉ VIDA MÁS TRISTE** (Webserie, 2005-2008, La Sexta, 2008-2010)
- QUEER AS FOLK (UK)** (Channel 4, 1999-2000)
- QUEER AS FOLK (USA)** (Showtime, 2000-2005)
- QUERIDÍSIMA MAMÁ** (*Mommie Dearest*, Frank Perry, 1981)
- QUIERO LA CABEZA DE ALFREDO GARCÍA** (*Bring Me the Head of Alfredo García*, Sam Peckinpah, 1974)
- RED BAND SOCIETY** (FOX, 2014-2015)
- REGRESO AL FUTURO (I)** (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1963)
- REGRESO AL FUTURO (II)** (*Back to the Future II*, Robert Zemeckis Palacios, 1989)
- REGRESO AL FUTURO (III)** (*Back to the Future III*, Robert Zemeckis, 1990)
- REVENGE** (ABC, 2011-2015)
- REVOLUTION** (NBC, 2012-2014)
- RÍO ROJO** (*Red River*, Howard Hawks, 1948)
- ROMA** (*Rome*, BBC, HBO, RAI, 2005-2007)
- SANGRE FRESCA** (*True Blood*, 2008-)
- SCREAM QUEENS** (FOX, 2015-)
- SCARFACE** (Brian de Palma, 1963)
- SENSACIÓN DE VIVIR** (Beverly Hills, 90210, FOX, 1990-2000)
- SERENITY** (Josh Whedon, 2005)
- SEVEN -SE7EN-** (David Fincher, 1995)
- SEXO EN NUEVA YORK** (*Sex and the City*, HBO, 1998-2004)
- SEXO EN NUEVA YORK: LA PELÍCULA** (*Sex and the city: the movie*, Michael Patrick King, 2008-2010).
- SIN RASTRO** (*Without a trace*, CBS, 2002-2009)
- SLEEPY HOLLOW** (FOX, 2013-)
- SOUTH PARK** (Comedy Central, 1997-)
- SPARTACUS** (Starz, 2010-)
- SPIDER-MAN** (Sam Raimi, 2002)
- STAR TREK** (J.J. Abrams, 2009)
- STAR TREK: EN LA OSCURIDAD** (*Star Trek Into Darkness*, J.J. Abrams, 2013)
- STAR TREK: LA NUEVA GENERACIÓN** (*Star Trek: The Next Generation*, 1987-1994)
- STAR TREK: LA SERIE ORIGINAL** (*ST:TOS*, NBC, 1966-1969)
- STAR TREK: VOYAGER** (UPN, 1995-2001)
- SUITS** (USA Network, 2011-)
- SUPER 8** (J.J. Abrams, 2011)
- SUPERNATURAL** (WB, 2005-2006; The WC, 2006-)
- SURVIVORS SAMOA** (CBS, 2009)
- TAXI DRIVER** (Martin Scorsese, 1976)
- THE 100** (The CW, 2014-)
- THE ADVENTURES OF BRISCO COUNTRY, JR.** (FOX, 1998-2000)
- THE AMERICANS** (FX, 2013-)
- THE BRIDGE** (FX, 2013-2014)
- THE LEFTOVERS** (HBO, 2014-)
- THE FLASH** (The CW, 2014-)
- THE FOLLOWING** (FOX, 2013-2015)
- THE KILLING** (AMC, 2013-2014, Netflix, 2014)
- THE KILLING: CRÓNICA DE UN ASESINATO** (Forbrydelsen, DR1, 2007-2012)
- THE SHIELD: AL MARGEN DE LA LEY** (*The Shield*, FX, 2002-2008)
- THE WALKING DEAD** (AMC, 2010-)
- THOR** (Kenneth Branagh, 2011)
- TITANIC** (James Cameron, 1997)
- TORRENTE, EL BRAZO TONTO DE LA LEY** (Santiago Segura, 1998)
- TORRENTE 2: MISIÓN EN MARBELLA** (Santiago Segura, 2001)

TORRENTE 3: EL PROTECTOR (Santiago Segura, 2005)
TORRENTE 4: LETHAL CRISIS (Santiago Segura, 2011)
TORRENTE 5: OPERACIÓN EUROVEGAS (Santiago Segura, 2014)
TOUCH (FOX, 2012-2013)
TRUE DETECTIVE (HBO, 2014-)
TWIN PEAKS (ABC, 1990-1991)
URGENCIAS (*Er*, NBC, 1994-2009)
UTOPIA (Channel4, 2013-2014)
V DE VENDETTA (*V for Vendetta*, James Mc Teigue, 2005)
V: LOS VISITANTES (*V miniseries*, NBC, 1984; *The Final Battle*, NBC, 1984; *The Series*: 1984-1985)
V (*remake*, ABC, 2009-2011)
VERONICA MARS (UPN, 2004-2006, The CW Network, 2006-2007)
WEEDS (Showtime, 2005-2008)
X-MEN (Brian Singer, 2000)



Listado personajes

PERDIDOS

AARON LITTLETON/AUSTEN (William Blanchette)
 ACHARA (Bai Ling)
 ALEXANDRA ROUSSEAU (Tania Raymonde)
 ANA LUCÍA CORTEZ (Michelle Rodríguez)
 ANTHONY COOPER (Kevin Tighe)
 BENJAMIN LINUS (Michael Emerson)
 BERNARD NADLER (Sam Anderson)
 BOONE CARLYLE (Ian Somerhalder)
 BRYAN (Charles Mesure)
 BRIAN PORTER (David Starzyk)
 CASSIDY PHILLIPS (Kim Dickens)
 CHARLES WIDMORE (Alan Dale)
 CHARLIE PACE (Dominic Monaghan)
 CHARLOTTE LEWIS (Rebeca Mader)
 CHRISTIAN SHEPHARD (John Terry)
 CLAIRE LITTLETON (Emilie de Ravin)
 DANIEL FARADAY (Jeremy Davies)
 DANIELLE ROUSSEAU (Mira Furlan)
 DAVID SHEPHARD (Dylan Minnette)
 DESMOND HUME (Henry Ian Cusick)
 EDMUND BURKE (Zeljko Ivanek)
 EDWARD MARS (Fredric Lehne)
 EKO (Adeiwale Akinnuoye-Agbaje)
 ELSA (Thekla Reuten)
 ESSAM TASIR (Donnie Keshawarz)
 ETHAN ROM (William Mapother)
 FRANK LAPIDUS (Jeff Fahey)
 GOODWIN STANHOPE (Brett Cullen)
 HELEN NORWOOD (Katey Sagal)
 HUGO 'HURLEY' REYES (Jorge García)
 ILANA (Zuleikha Robinson)
 ISABELLA (Mirelly Taylor)
 JACOB (Mark Pellegrino)
 JAE LEE (Tony Lee)
 JACK SHEPHARD (Matthew Fox)
 JAMES 'SAWYER' FORD (Josh Holloway)
 JASON (Victor Browne)
 JASON MCCORMACK (Aaron Gold)
 KATE AUSTEN (Evangeline Lilly)
 KEVIN CALLIS (Nathan Fillion)
 KELVIN JOE INMAN (Clancy Brown)
 JESSICA (Kristin Richardson)
 JIN-SOO KWON (Daniel Dae Kim)
 JOHN LOCKE (Terry O'Quinn)
 JULIET BURKE (Elizabeth Mitchell)
 LESLIE ARZT (Daniel Roebuck)
 LIBBY (Cynthia Watros)
 LUCY HEATHERTON (Sally Strecker)
 MARTIN KEAMY (Kevin Durand)
 MEN IN BLACK -HOMBRE DE NEGRO- (Titus Welliver/Terry O'Quinn)
 MICHAEL DAWSON (Harold Perrineau)
 MIKHAIL BAKUNIN (Andrew Divoff)
 MILES STRAUME (Ken Leung)
 NAOMI DORRIT (Marsha Thomason)

NIKKI FERNÁNDEZ (Kiele Sánchez)
 NOOR 'NADIA' ABED JASEEM (Andrea Gabriel)
 OMER JARRAH, adulto (Xavier Raabe-Manuplé)
 OMER JARRAH, joven (Cas Anvar)
 PAULO (Rodrigo Santoro)
 PENELOPE 'PENNY' WIDMORE (Sonya Walger)
 RICHARD ALPERT (Nestor Carbonell)
 ROBERT (Guillaume Dabinpons)
 ROSE HENDERSON (L. Scott Caldwell)
 RUTH (Joanna Bool)
 SARAH SHEPHARD (Julie Bowen)
 SAYID JARRAH (Naveen Andrews)
 SETH NORRIS (Greg Grunberg)
 SHANNON RUTHERFORD (Maggie Grace)
 STARLA (Marguerite Moreau)
 SUN-HWA KWON (Yunjin Kim)
 SUSAN PORTER (Tamara Taylor)
 THOMAS (Keir O'Donnell)
 TOM BRENNAN (Mackenzie Astin)
 TOM FRIENDLY (M.C. Gainey)
 WALTER LLOYD (Malcolm David Kelley)
 YEMI (Adetokumboh M'Cormack)

BREAKING BAD

DOMINGO 'KRAZY-8' GALLARDO (Max Arciniega)
 EMILIO KOYAMA (John Koyama)
 GALE BOETTICHER (David Costabile)
 GRETCHEN SCHWARTZ (Jessica Hecht)
 GUSTAVO FRING (Giancarlo Esposito)
 HANK SCHRADER (Dean Norris)
 JACK WELKER (Michael Bowen)
 JESSE PINKMAN (Aaron Paul)
 LYDIA RODARTE-QUAYLE (Laura Fraser)
 MARIE SCHRADER (Betsy Brandt)
 MIKE EHRMANTRAUT (Jonathan Banks)
 SAUL GOODMAN (Bob Odenkirk)
 SKYLER WHITE (Anna Gunn)
 TODD ALQUIST (Jesse Plemons)
 TUCO SALAMANCA (Raymond Cruz)
 WALTER WHITE (Bryan Cranston)
 WALTER WHITE JR. (RJ Mitte)

THE WALKING DEAD

AARON (Ross Marquand)
 ABRAHAM FORD (Michael Cudlitz)
 ALISHA (Juliana Harkavy)
 AMY (Emma Bell)
 ANDREA (Laurie Holden)
 BETH GREENE (Emily Kinney)
 BOB STOOKEY (Lawrence Gilliard Jr.)
 CARL GRIMES (Chandler Riggs)
 CAROL PELETIER (Melissa McBride)
 DALE HORVATH (Jeffrey DeMunn)

DARYL DIXON (Norman Reedus)
DEANNA MONROE (Tovah Feldshuh)
EDWIN JENNER (Noah Emmerich)
EUGENE PORTER (Josh McDermitt)
ERIC RALEIGH (Jordan Woods-Robinson)
GABRIEL STOKES (Seth Gilliam)
GARETH (Andrew West)
GLENN RHEE (Steven Yeun)
HERSHEL GREENE (Scott Wilson)
JACQUI (Jeryl Prescott Sales)
LIZZIE SAMUELS (Brighton Sharbino)
LORI GRIMES (Sarah Wayne Callies)
MAGGIE GREENE (Lauren Cohan)
MERLE DIXON (Michael Rooker)
MICHONNE (Danai Gurira)
MIKA SAMUELS (Kyla Kenedy)
MIRANDA MORALES (Viviana Chavez-Vega)
MORALES (Juan Gabriel Pareja)
PHILIP 'GOBERNADOR' BLAKE (David Morrissey)
REG MONROE (Steve Coulter)
RICK GRIMES (Andrew Lincoln)
ROSITA ESPINOSA (Christian Setarros)
SASHA (Sonequa Martin-Green)
SHANE WALSH (Jon Bernthal)
SOPHIA PELETIER (Madison Lintz)
TARA CHAMBLER (Alanna Masterson)
THEODORE 'T-DOG' DOUGLAS (IronE Singleton)
TYREESE (Chad Coleman)

OTRAS FICCIONES

AARON PITTMAN (Zak Orth, *Revolution*)
ABIGAIL 'ABBY' GRIFFIN (Paige Turco, *The 100*)
ABRAHAM SETRAKIAN (David Bradley, *The Strain*)
ADELAIDE LANGDON (Jamie Brewer, *AHS: Murder House*)
ADRIANA PÉREZ (Emily Ríos, *The Bridge*)
AEMON (Peter Vaughan, *GOT*)
AGUSTIN 'GUS' ELIZALDE (Miguel Gómez, *The Strain*)
AL SWEARENGEN (Ian McShane, *Deadwood*)
ALEX VAUSE (Laura Prepon, *OITNB*)
ALEXANDER MAHONE (William Fichtner, *Prison Break*)
ALEXANDER 'TIG' TRAGER (Kim Coates, *SOA*)
ALEXIS 'LEXI' GLASS-MOON (Scarlett Byrne, *Falling Skies*)
ALICE CALVERT (Samantha Mathis, *UTD*)
ALISON HENDRIX (Tatiana Maslany, *Orphan Black*)
ALISTAIR PECK (Peter Weller, *Fringe*)
ALMA WALKER (Britne Oldford, *AHS: Asylum*)
AMANITA (Freema Agyeman, *Sense8*)
AMELIA ROBBINS (Saxon Sharbino, *Touch*)
ANASTASIA 'DEE' DUALLA (Kandyse McClure, *Battlestar Galactica*)
ANGEL BATISTA (David Zayas, *Dexter*)
ANGELIQUE (Jonny Beauchamp, *Penny Dreadful*)
ANNA (Morena Baccarin, *v*)
ANNA ESPINOSA (Gina Torres, *Alias*)
ANI BEZZERIDES (Rachel McAdams, *True Detective 2*)
ANGELA MOSS (Portia Doubleday, *Mr. Robot*)
ANGIE MCALISTER (Britt Robertson, *UTD*)
ANNE GLASS (Moon Bloodgood, *Falling Skies*)
ANTHONY WELKER (Mpho Koaho, *Falling Skies*)
ARTHUR 'ART' BELL (Kevin Hanchard, *Orphan Black*)
ARTHUR MITCHELL (John Lithgow, *Dexter*)
ARTHUR TELLER (Danny Glover, *Touch*)
ARVIN SLOANE (Ron Rifkin, *Alias*)
ARYA STARK (Maisie Williams, *GOT*)
ASTRID FARNSWORTH (Jasika Nicole, *Fringe*)
AUDREY RAINES (Kim Raver, *24*)
AVERY RYAN (Patricia Arquette, *CSI: Cyber*)
AVRAM HADAR (Bodhi Elfman, *Touch*)
BEAUREGARD 'BEAU' LANGDON (Sam Kinsey, *AHS: Murder House*)
BELLAMY BLAKE (Bob Morley, *The 100*)
BEN COVINGTON (Scott Speedman, *Felicity*)
BEN HARMON (Dylan McDermott, *AHS: Murder House*)
BEN MASON (Connor Jessup, *Falling Skies*)
BEN MATHESON (Tim Guinee, *Revolution*)
BENJAMIN 'C-NOTE' MILES (Rockmond Dunbar, *Prison Break*)
BERDIE ROGERS (Marsha Stephanie Blake, *OITNB*)
BETTE Y DOT TATTLER (Sarah Paulson, *AHS: Freak Show*)
BOBBY 'ELVIS' MUNSON (Mark Boone Junior, *SOA*)
BRAN STARK (Isaac Hempstead-Wright, *GOT*)
BRIAN MOSER (Christian Camargo, *Dexter*)
BRIENNE OF TARTH (Gwendoline Christie, *GOT*)
BRONA CROFT / LILY FRANKENSTEIN (Billie Piper, *Penny Dreadful*)
BROOK SOSO (Kimiko Glenn, *OITNB*)
CALLANDRA 'CALLY' HENDERSON TYROL (Nicki Clyne, *Battlestar Galactica*)
CAPHEUS 'VAN DAMME' (Aml Ameen, *Sense8*)
CARL MORRISON (Michiel Huisman, *Orphan Black*)
CAROLYN HILL (Aisha Hinds, *UTD*)
CARRIE COOKE (Sprague Grayden, *The Following*)
CARRIE 'BIG BOO' BLACK (Lea DeLaria, *OITNB*)
CARRIE BRADSHAW (Sarah Jessica Parker, *Sexo en Nueva York*)
CARRIE MATHISON (Claire Danes, *Homeland*)
CATELYN TULLY/STARK (Michelle Fairley, *GOT*)
CATHERINE TRAMELL (Sharon Stone, *Instinto Básico*)
CERSEI LANNISTER (Lena Headey, *Juego de Tronos*)
CHAD WARWICK (Zachary Quinto, *AHS: Murder House*)
CHARLES 'CHARLIE' FRANCIS (Kirk Acevedo, *Fringe*)
CHARLES LOGAN (Gregory Itzin, *24*)
CHARLIE EPPES (David Krumholtz, *Numb3rs*)
CHARLOTTE 'CHARLIE' MATHESON (Tracy Spiridakos, *Revolution*)
CHARLOTTE YORK (Kristin Davis, *Sexo en Nueva York*)
CHICHAUK IL'SICHNINCH CHA'TICHOL 'COCHISE' (Doug Jones, *Falling Skies*)
CHLOE O'BRIAN (Mary Lynn Rajsclub, *24*)
CHRISTINE PRICE (Marg Helgenberger, *UTD*)
CINDY 'BLACK CINDY' HAYES (Adrienne C. Moore, *OITNB*)
CLAIRE MATTHEWS (Natalie Zea, *The Following*)
CLARKE GRIFFIN (Eliza Taylor, *The 100*)
CLEA HOPKINS (Gugu Mbatha-Raw, *Touch*)
CLIVE BABINEAUX (Malcolm Goodwin, *iZombie*)
COLETTE JANE (Kim Dickens, *SOA*)
CONSTANCE LANGDON (Jessica Lange, *AHS: Murder House*)
COSIMA NIEHAUS (Tatiana Maslany, *Orphan Black*)
CORDELIA FOXX (Sarah Paulson, *AHS: Coven*)
CRASTER (Robert Pugh, *GOT*)
DAARIO NAHARIS (Ed Skrein, tercera temporada, Michiel Huisman, cuarta, *GOT*)
DAENERYS 'DANY' TARGARYEN (Emilia Clarke, *GOT*)
DAI (Peter Shinkoda, *Falling Skies*)
DALE 'BARBIE' BARBARA (Mike Vogel, *UTD*)
DALE COOPER (Kyle MacLachlan, *Twin Peaks*)
DAN DOHERTY (W. Earl Brown, *Deadwood*)
DANA SCULLY (Gillian Anderson, *Expediente X*)
DANDY MOTT (Finn Wittrock, *AHS: Freak Show*)
DANIEL (Noah Bean, *OUIA*)
DANIEL VOGEL (Dari Ingolfsson, *Dexter*)
DANIEL WEAVER (Will Patton, *Falling Skies*)
DAR ADAL (Fahrid Murray Abraham, *Homeland*)

DARLENE (Carly Chaikin, *Mr. Robot*)
DAVID ESTES (David Harewood, *Homeland*)
DAVID JAMES FISHER (Michael C. Hall, *A dos metros bajo tierra*)
DAVID NOLAN 'PRINCE JAMES' -PRÍNCIPE JAMES- (Joshua Dallas, *OUAT*)
DAVOS SEAWORTH (Liam Cunningham, *GOT*)
DAYANARA DÍAS (Dascha Polanco, *OITNB*)
DEBORAH 'DEBRA' MORGAN (Jennifer Carpenter, *Dexter*)
DEBRA PARKER (Annie Parisse, *The Following*)
DELL TOLEDO (Michael Chiklis, *AHS: Freak Show*)
DELPHINE CORMIER (Evelyne Brochu, *Orphan Black*)
DERRIAL BOOK (Ron Glass, *Firefly*)
DESIREE DUPREE (Angela Bassett, *AHS: Freak Show*)
DEXTER MORGAN (Michael C. Hall, *Dexter*)
DIANA (Jane Badler, *V*)
DONALD 'DONNIE' FRANCIS HENDRIX (Kristian Bruun, *Orphan Black*)
DORAN MARTELL (Alexander Siddig, *GOT*)
DROGO (Jason Momoa, *GOT*)
DUTCH VELDERS (Ruta Gedmintas, *The Strain*)
EDDARD 'NED' STARK (Sean Bean, *GOT*)
ELDRITCH PALMER (Jonathan Hyde, *The Strain*)
ELIQUA MAXWELL (Lolita Foster, *OITNB*)
ELLEN TIGH (Kate Vernon, *Battlestar Galactica*)
ELLIOT ALDERSON (Rami Malek, *Mr. Robot*)
ELSA MARS (Jessica Lange, *AHS: Freak Show*)
ELVIS ILINCA (Michael Irby, *True Detective 2*)
EMMA HILL (Valorie Curry, *The Following*)
EMMA SWAN (Jennifer Morrison, *OUAT*)
ERICA EVANS (Elizabeth Mitchell, *V*)
ETHAN CHANDLER (Josh Hartnett, *Penny Dreadful*)
ETHEL DARLING (Kathy Bates, *AHS: Freak Show*)
EVA SINCLAIR (Kylie Bunbury, *UTD*)
EVELYN POOLE 'Mme Kali' (Helen McCrory, *Penny Dreadful*)
EVELYN VOGEL (Charlotte Rampling, *Dexter*)
FARA SHERAZI (Nazanin Boniadi, *Homeland*)
FELICITY PORTER (Keri Russell, *Felicity*)
FELIX DAWKINS (Jordan Gavaris, *Orphan Black*)
FERDINAND LYLE (Simon Russell Beale, *Penny Dreadful*)
FERNANDO SUCRE (Amaury Nolasco, *Prison Break*)
FIONA GOODE (Jessica Lange, *AHS: Coven*)
FOX MULDER (David Duchovny, *Expediente X*)
FRANCINE 'FRANCIE' CALFO (Merrin Dungey, *Alias*)
FRANK LUNDY (Keith Carradine, *Dexter*)
FRANK SEMYON (Vince Vaughn, *True Detective 2*)
FRANK J. UNDERWOOD (Kevin Spacey, *House of Cards*)
GALEN TYROL (Aaron Douglas, *Battlestar Galactica*)
GEMMA TELLER (Katey Sagal, *SOA*)
GIL GRISSOM (William Petersen, *CSI*)
GAIUS BALTAR (James Callis, *Battlestar Galactica*)
GALEN 'THE CHIEF' TYROL (Aaron Douglas, *Battlestar Galactica*)
GEORGE 'PORNSTACHE' MENDEZ (Pablo Schreiber, *OITNB*)
GILLY (Hannah Murray, *GOT*)
GINA MENDEZ (Valerie Cruz, *The Following*)
GLORIA MENDOZA (Selenis Leyva, *OITNB*)
GRACE BEAUMONT (Maria Howell, *Revolution*)
GRACE BERTRAND (Lizzie Brocheré, *AHS: Asylum*)
GRAY WORM -GUSANO GRIS- (Jacob Anderson, *GOT*)
GREGORY HOUSE (Hugh Laurie, *House*)
GUS GRIMLY (Colin Hanks, *Fargo*)
GWEN (Zuleikha Robinson, *The Following*)
HABIB MARWAN (Arnold Vosloo, *24*)
HAL MASON (Drew Roy, *Falling Skies*)
HANNAH MCKAY (Yvonne Strahovski, *Dexter*)
HANK MOODY (David Duchovny, *Californication*)
HANK WADE (Ted Levine, *The Bridge*)
HARRY 'OPIE' WINSTON (Ryan Hurst, *SOA*)
HELENA (Tatiana Maslany, *Orphan Black*)
HENRIETTA 'ETTA' BISHOP (Georgina Haig, *Fringe*)
HENRY MILLS (Jared S. Gilmore, *OUAT*)
HERNANDO (Alfonso Herrera, *Sense8*)
HIROSHI HATAKE (Hiroyuki Sanada, *Helix*)
HOBAN 'WASH' WASHBURN (Alan Tudyk, *Firefly*)
HODOR (Kristian Nairn, *GOT*)
HUNTER MAY (Max Ehrich, *UTD*)
INARA SERRA (Morena Baccarin, *Firefly*)
ISAAK SIRKO (Ray Stevenson, *Dexter*)
ISABELLA (Catalina Sandino Moreno, *Falling Skies*)
JACK BAUER (Kiefer Sutherland, *24*)
JACK BRISTOW (Victor Garber, *Alias*)
JACKSON 'JAX' TELLER (Charlie Hunnam, *SOA*)
JAIME LANNISTER (Nikolaj Coster-Waldau, *GOT*)
JAKE BOHM (David Mazouz, *Touch*)
JAKE GRIFFIN (Chris Browning, *The 100*)
JAMES DOAKES (Erik King, *Dexter*)
JAMES 'BIG JIM' RENNIE (Dean Norris, *UTD*)
JANE INGALLS (Beth Fowler, *OITNB*)
JANIS HAWK (Christine Woods, *Flashforward*)
JASMINE FONTAINE (Alexa Davalos, *Mob City*)
JASON NEVILLE (J.D. Pardo, *Revolution*)
JAYNE COBB (Adam Baldwin, *Firefly*)
JIMMY DARLING (Evan Peters, *AHS: Freak Show*)
JIMMY McNULTY (Dominic West, *The Wire*)
JOAN CLAYTON (Patti LuPone, *Penny Dreadful*)
JOAN WATSON (Lucy Liu, *Elementary*)
JOE CARROLL (James Purefoy, *The Following*)
JOE EVANS (Nicholas Lea, *V*)
JOE McALISTER (Colin Ford, *UTD*)
JOE TEAGUE (Jon Bernthal, *Mob City*)
JOEL LUSCHEK (Matt Peters, *OITNB*)
JOFFREY BARATHEON (Jack Gleason, *GOT*)
JOHN BENNETT (Matt McGorry, *OITNB*)
JOHN MURPHY (Richard Harmon, *The 100*)
JOHN POPE (Colin Cunningham, *Falling Skies*)
JOHN SCOTT (Mark Valley, *Fringe*)
JOLLY ROGER 'HOOK' -GARFIO- (Colin O'Donoghue, *OUAT*)
JON SNOW -NIEVE- (Kit Harington, *GOT*)
JONAS MALIKI (Naveen Andrews, *Sense8*)
JORDAN CHASE (Jonny Lee Miller, *Dexter*)
JORDAN SEMYON (Kelly Reilly, *True Detective 2*)
JOSEPH 'JOEY' QUINN (Desmond Harrington, *Dexter*)
JUDITH MARTIN 'SISTER JUDE' -HERMANA JUDE- (Jessica Lange, *AHS: Asylum*)
JULIA SHUMWAY (Rachelle Lefevre, *UTD*)
JULIA WALKER (Kyra Zagorsky, *Helix*)
JUNE STAHL (Ally Walker, *SOA*)
JUNIOR RENNIE (Alexander Koch, *UTD*)
KALA DANDEKAR (Tina Desai, *Sense 8*)
KARA 'STARBUCK' THRACE (Katee Sackhoff, *Battlestar Galactica*)
KAREN NADLER (Jessy Schram, *Falling Skies*)
KARL C. 'HELO' AGATHON (Tahmoh Penikett, *Battlestar Galactica*)
KATE BECKETT (Stana Katic, *Castle*)
KATE MORGAN (Yvonne Strahovski, *24: LAD*)
KATE WARNER (Sarah Wynter, *24*)
KATHERINE DAVIS (Michael Hyatt, *True Detective 2*)
KATIE MARSHALL (Melora Hardin, *Falling Skies*)
KAYWINNET LEE 'KAYLEE' FRYE (Jewel Staitte, *Firefly*)
KEITH CHARLES (Mathew St. Patrick, *A dos metros bajo tierra*)
KEYL GOODWEATHER (Natalie Brown, *The Strain*)
KIM BAUER (Elisha Cuthbert, *24*)

- KIT WALKER** (Evan Peters, *AHS: Asylum*)
KYLE HOBBS (Charles Mesure, *V*)
KYLE WICK (Steve Talley, *The 100*)
LANA WINTERS (Sarah Paulson, *AHS: Asylum*)
LAURA PALMER (Sheryl Lee, *Twin Peaks*)
LAURA ROSLIN (Mary McDonnell, *Battlestar Galactica*)
LAUREN REED (Melissa George, *Alias*)
LEANNE TAYLOR (Emma Myles, *OITNB*)
LELAND 'LEE' ADAMA (Jamie Bamber, *Battlestar Galactica*)
LESTER COGGINS (Ned Bellamy, *UTD*)
LESTER NYGAARD (Martin Freeman, *Fargo*)
LEXA (Alicia Debnam Carey, *The 100*)
LILA WEST (Jaime Murray, *Dexter*)
LILY GRAY (Connie Nielsen, *The Following*)
LINCOLN (Ricky Whittle, *The 100*)
LINCOLN BURROWS (Dominic Purcell, *Prison Break*)
LINCOLN LEE (Seth Gabel, *Fringe*)
LINDA ESQUIVEL (Natalie Martínez, *UTD*)
LISA (Laura Vandervoort, *V*)
LISA TRAGNETTI (Alexandra Daddario, *True Detective 1*)
LITO RODRÍGUEZ (Miguel Ángel Silvestre, *Sense8*)
LORNA MORELLO (Yael Stone, *OITNB*)
LORNE MALVO (Billy Bob Thornton, *Fargo*)
LOURDES DELGADO (Seychelle Gabriel, *Falling Skies*)
LUANN DELANEY (Dendrie Taylor, *SOA*)
LUCY ROBBINS (María Bello, *Touch*)
LUKE RAMSEY (Alexander Dreyfuss, *AHS: Coven*)
LUMEN PIERCE (Julia Stiles, *Dexter*)
LYLA WINSTON (Winter Ave Zoli, *SOA*)
LYSA ARRIN (Kate Dickie, *GOT*)
MADISON MONTGOMERY (Emma Roberts, *AHS: Coven*)
MAGGIE (Sarah Carter, *Falling Skies*)
MAGGIE ESMERELDA (Emma Roberts, *AHS: Freak Show*)
MAGGIE HART (Michelle Monaghan, *True Detective 1*)
MALCOLM MURRAY (Timothy Dalton, *Penny Dreadful*)
MALCOLM 'MAL' REYNOLDS (Nathan Fillion, *Firefly*)
MARCO RUIZ (Demián Bichir, *The Bridge*)
MARCUS ÁLVAREZ (Emilio Rivera, *SOA*)
MARCUS DIXON (Carl Lumbly, *Alias*)
MARGAERY TYRELL (Natalie Dormer, *GOT*)
MARGOT AL-HARAZI (Michelle Fairley, *24: LAD*)
MARÍA LAGUERTA (Lauren Vélez, *Dexter*)
MARIE DELPHINE LALAURIE (Kathy Bates, *AHS: Coven*)
MARIE LAVEAU (Angela Bassett, *AHS: Coven*)
MARISOL 'FLACA' GONZALES (Jackie Cruz, *OITNB*)
MARJORIE (Jamie Brewer, *AHS: Freak Show*)
MARSHALL FLINKMAN (Kevin Weisman, *Alias*)
MARTIN BOHM (Kiefer Sutherland, *Touch*)
MARTIN 'MARTY' HART (Woody Harrelson, *True Detective 1*)
MARY EUNICE (Lily Rabe, *AHS: Asylum*)
MARY MARGARET BLANCHARD -SNOW WHITE, BLANCANIEVES- (Ginnifer Goodwin, *OUAT*)
MATT MASON (Maxim Knight, *Falling Skies*)
MAX HARDY (Jessica Stroup, *The Following*)
MELISANDRE (Carice van Houten, *GOT*)
MICHAEL 'MIKE' ROSS (Patrick J. Adams, *Suits*)
MICHAEL SCOFIELD (Wentworth Miller, *Prison Break*)
MICHAEL VAUGHN (Michael Vartan, *Alias*)
MIGUEL PRADO (Jimmy Smits, *Dexter*)
MIKE DONOVAN (Marc Singer, *V original*)
MIKE WESTON (Shawn Ashmore, *The Following*)
MILES MATHESON (Billy Burke, *Revolution*)
MINA MURRAY (Olivia Llewellyn, *Penny Dreadful*)
MIRANDA HOBBS (Cynthia Nixon, *Sexo en Nueva York*)
MISSANDEI (Nathalie Emmanuel, *GOT*)
MITCH LARSEN (Michelle Forbes, *The Killing*)
MOIRA O'HARA, joven (Alex Breckenridge, *AHS: Murder House*)
MOIRA O'HARA, adulta (Frances Conroy, *AHS: Murder House*)
MOLLY (Jennifer Ferrin, *The Following*)
MOLLY SOLVERSON (Allison Thomas, *Fargo*)
MONTY GREEN (Christopher Larkin, *The 100*)
MORRIS O'BRIAN (Carlos Rota, *24*)
MR. ROBOT (Christian Slater, *Mr. Robot*)
MULAN (Jamie Chung, *OUAT*)
MYRCELLA BARATHEON (Aimee Richardson, *GOT*)
NADIA SANTOS (Mía Maestro, *Alias*)
NAN (Jamie Brewer, *AHS: Coven*)
NEAL CAFFREY (Matt Bomer, *Ladrón de Guante Blanco*)
NEAL CASSADY (Michael Raymond-James, *OUAT*)
NEIL AVEDON (Jason Gedrick, *Murder One*)
NERO PADILLA (Jimmy Smits, *SOA*)
NICHOLAS BRODY (Damian Lewis, *Homeland*)
NICOLE 'NICKY' NICHOLS (Natasha Lyonne, *OITNB*)
NINA MYERS (Sarah Clarke, *24*)
NINA SHARP (Blair Brown, *Fringe*)
NOEL CRANE (Scott Foley, *Felicity*)
NOMI MARKS (Jamie Clayton, *Sense8*)
NORA CLAYTON (Daniella Alonso, *Revolution*)
NORA MARTÍNEZ (Mía Maestro, *The Strain*)
NORMAN 'LECHERO' ST. JOHN (Robert Wisdom, *Prison Break*)
NORRIE CALVERT-HILL (Mackenzie Lintz, *UTD*)
NUMBER THREE -NÚMERO TRES- (Lucy Lawless, *Battlestar Galactica*)
NUMBER EIGHT -NÚMERO OCHO-/SHARON 'BOOMER' VALERII/ATHENA (Grace Park, *Battlestar Galactica*)
NUMBER SIX --NÚMERO SEIS- / CAPRICA SIX (Tricia Helfer, *Battlestar Galactica*)
NUMBER TWO -NÚMERO DOS- / LEOBEN CONOY (Callum Keith Rennie, *Battlestar Galactica*)
OCTAVIA BLAKE (Marie Avgeropoulos, *The 100*)
OLIVIA DUNHAM (Anna Torv, *Fringe*)
OLIVIA 'LIV' MOORE (Rose McIver, *iZombie*)
OLIVER QUEEN (Stephen Amell, *Arrow*)
OTTO DELANEY (Kurt Sutter, *SOA*)
PATRICK JANE (Simon Baker, *El Mentalista*)
PAUL DIERDEN (Dylan Bruce, *Orphan Black*)
PAUL WOODRUGH (Taylor Kitsch, *True Detective 2*)
PENNY (Grace Gummer, *AHS: Freak Show*)
PETYR 'LITTLEFINGER' -MEÑIQUE- BAE LISH (Aidan Gillen, *GOT*)
PETER BISHOP (Joshua Jackson, *Fringe*)
PETER FARRAGUT (Neil Napier, *Helix*)
PETER KINGSLEY (Tobin Bell, *24*)
PEYTON CHARLES (Aly Michalka, *iZombie*)
PIERMONT 'PINEY' WINSTON (William Lucking, *SOA*)
PIPER ELIZABETH CHAPMAN (Taylor Schilling, *OITNB*)
PHILLIP BAUER (James Cromwell, *24*)
PHILLIP BROYLES (Lance Reddick, *Fringe*)
POUSSEY WASHINGTON (Samira Wiley, *OITNB*)
PRISCILLA PITTMAN (Maureen Sebastian, *Revolution*)
QUEENIE (Gabourey Sidibe, *AHS: Coven*)
RACHEL DUNCAN (Tatiana Maslany, *Orphan Black*)
RACHEL DUNHAM (Ari Graynor, *Fringe*)
RACHEL MATHESON (Elizabeth Mitchell, *Revolution*)
RAMSAY SNOW -NIEVE-/ BOLTON (Iwan Rheon, *GOT*)
RAVEN REYES (Lindsey Morgan, *The 100*)
RAVI CHAKRABARTI (Rahul Kohli, *iZombie*)
RAY VELCORO (Colin Farrell, *True Detective 2*)
REGINA MILLS 'EVIL QUEEN' -REINA MALVADA- (Lana Parrilla, *OUAT*)
REGGIE FITZWILLIAM (Roger R. Cross, *The Strain*)
REGI DARNELL (Annie Corley, *The Killing*)
RENEE WALKER (Annie Wersching, *24*)
RICHARD CASTLE (Nathan Fillion, *Castle*)

RITA BENNETT (Julie Benz, *Dexter*)
RIVER TAM (Summer Glau, *Firefly*)
ROBERT ARRYN (Lino Facioli, *GOT*)
ROBERT BARATHEON (Mark Addy, *GOT*)
ROSIE LARSEN (Katie Findlay, *The Killing*)
RUBY 'RED RIDING HOOD' -CAPERUCITA ROJA-
 (Meghan Ory, *OUAT*)
RUMPELSTILTSKIN O MR. GOLD (Robert Carlyle, *OUAT*)
RUSTIN 'RUST' COHLE (Matthew McConaughey, *True Detective 1*)
RYAN HARDY (Kevin Bacon, *The Following*)
RYAN NICHOLS (Morris Chestnut, *V*)
SAMANTHA JONES (Kim Cattrall, *Sexo en Nueva York*)
SAMUEL ANDERS (Michael Trucco, *Battlestar Galactica*)
SAMWELL 'SAM' TARLY (John Bradley-West, *GOT*)
SANDOR 'THE HOUND' -EL PERRO- CLEGANE (Rory McCann, *GOT*)
SANSA STARK (Sophie Turner, *GOT*)
SARAH JORDAN (Jordan Hayes, *Helix*)
SARAH LINDEN (Mireille Enos, *The Killing*)
SARAH MANNING (Tatiana Maslany, *Orphan Black*)
SARA TANCREDI (Sarah Wayne Callies, *Prison Break*)
SAUL BERENSON (Mandy Patinkin, *Homeland*)
SAUL TIGH (Michael Hogan, *Battlestar Galactica*)
SCOTT O'NEILL (Joel Marsh Garland, *OITNB*)
SEBASTIAN 'BASS' MONROE (David Lyons, *Revolution*)
SEELEY BOOTH (David Boreanaz, *Bones*)
SEMBENE (Danny Sapani, *Penny Dreadful*)
SERGIO BALLESE (Mark Ghanimé, *Helix*)
SETH BULLOCK (Timothy Olyphant, *Deadwood*)
SHAE (Sibel Kekilli, *GOT*)
SHAKIMA 'KIMA' GREGGS (Sonja Sohn, *The Wire*)
SHAY DAVYDOV (Ksenia Solo, *Orphan Black*)
SHAYLA NICO (Frankie Shaw, *Mr. Robot*)
SHERLOCK HOLMES (Jonny Lee Miller, *Elementary*)
SHIREEN BARATHEON (Kerry Ingram, *GOT*)
SIOBHAN 'MRS S' SADLER (Maria Doyle Kennedy, *Orphan Black*)
SONYA CROSS (Diane Kruger, *The Bridge*)
SOPHIA BURSET (Laverne Cox, *OITNB*)
SPENCER REID (Matthew Gray Gubler, *Mentes Criminales*)
STANLEY (Denis O'Hare, *AHS: Freak Show*)
STEPHEN HOLDER (Joel Kinnaman, *The Killing*)
STEPHEN SAUNDERS (Paul Blackthorne, *24*)
SUN BAK (Bae Doona, *Sense 8*)
SUZANNE WARREN (Uzo Aduba, *OITNB*)
SWAN SPENCER (James Roday, *Psych*)
SYDNEY BRISTOW (Jennifer Garner, *Alias*)
SYED ALÍ (Francesco Quinn, *24*)
TARA KNOWLES (Maggie Siff, *SOA*)
TASHA 'TAYSTEE' JEFFERSON (Danielle Brooks, *OITNB*)
TATE LANGDON (Evan Peters, *AHS: Murder House*)
TED HOFFMAN (Daniel Benzali, *Murder One*)
TERESA LISBON (Robin Tunney, *El Mentalista*)
TERI BAUER (Leslie Hope, *24*)
THELONIOUS JAHA (Isaiah Washington, *The 100*)
THEO NOBLE (Michael Ealy, *The Following*)
THEODORE 'T-BAG' BAGWELL (Robert Knepper, *Prison Break*)
THOMAS EICHORST (Richard Sammel, *The Strain*)
TIFFANY 'PENNSATUCKY' DOGGETT (Taryn Manning, *OITNB*)
TOM MASON (Noah Wyle, *Falling Skies*)
TONY ALMEIDA (Carlos Bernard, *24*)
TONY SAWICKI (Tatiana Maslany, *Orphan Black*)
TONY SOPRANO (James Gandolfini, *Los Soprano*)
TORY FOSTER (Rekha Shanti Sharma, *Battlestar Galactica*)
TRAVIS MARSHALL (Colin Hanks, *Dexter*)
TRAVIS WANDERLY (Michael Graziadei, *AHS: Murder House*)
TRENTON (Sunita Mani, *Mr. Robot*)
TRYSTANE MARTELL (Toby Sebastian, *GOT*)
TYLER EVANS (Logan Huffman, *V*)
TYNE PATTERSON (CCH Pounder, *SOA*)
TYRION LANNISTER (Peter Dinklage, *GOT*)
VALERIE STEVENS (Lourdes Benedicto, *V*)
VANESSA IVES (Eva Green, *Penny Dreadful*)
VARYS (Conleth Hill, *GOT*)
VENUS VAN DAM (Walton Goggins, *SOA*)
VERONICA DONOVAN (Robin Tunney, *Prison Break*)
VICTOR DRAZEN (Dennis Hopper, *24*)
VICTOR FRANKENSTEIN (Harry Treadaway, *Penny Dreadful*)
VINCENT MASUKA (C.S. Lee, *Dexter*)
VIOLET HARMON (Taissa Farmiga, *AHS: Murder House*)
VIRGINIA COADY (*Orphan Black*)
VIVIEN HARMON (Connie Britton, *AHS: Murder House*)
WALTER BISHOP (John Noble, *Fringe*)
WENDY CASE (Drea de Matteo, *SOA*)
WHITE ROSE (BD Wong, *Mr. Robot*)
WILL GORSKI (Brian J. Smith, *Sense8*)
WILL STRAUSSER (David Meunier, *Revolution*)
WILLIAM ADAMA (Edward James Olmos, *Battlestar Galactica*)
WILLIAM WALDEN (Jamey Sheridan, *Homeland*)
WOLFGANG BOGDANOW (Max Riemelt, *Sense8*)
YGRITTE (Rose Leslie, *GOT*)
YURI SUVAROV (Nick Jameson, *24*)
ZAK ADAMA (Tobias Mehler, *Battlestar Galactica*)
ZOE BENSON (Taissa Farmiga, *AHS: Coven*)
ZOE WASHBURNE (Gina Torres, *Firefly*)

Listado abreviaturas y acrónimos

11S: 11 de Septiembre.
24 LAD: *24: Live Another Day.*
ABC: American Broadcasting Company.
AC: Análisis de Contenido.
ACD: Análisis Crítico del Discurso.
ARG: Juego de Realidad Alternativa (*Alternate Reality Games*).
BAFTA: Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión (*British Academy of Film and Television Arts*).
CBS: Del nombre anterior de la cadena: Columbia Broadcasting System.
CDC: Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades (*Centers for Disease Control and Prevention*).
CIA: Agencia Central de Inteligencia (*Central Intelligence Agency*).
CCCS: Centro de Estudios Culturales Contemporáneos (*Centre of Contemporary Cultural Studies*).
EC: Estudios Culturales.
ECL: Estudios Culturales Latinoamericanos.
EPCC: Economía Política de la Comunicación y la Cultura.
FBI: Oficina Federal de Investigación (*Federal Bureau of Investigation*).
H: Hipótesis.
HBO: Home Box Office.
GOT: *Juego de Tronos (Game of Thrones)*.
LGBTI: Lesbianas, Gays, Bisexuales, Transgénero, Intersexuales.
NTIC: Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación.
PED: Primera Edad Dorada.
OITNB: *Orange is the New Black.*
OUAT: *Érase una Vez (Once Upon a Time)*.
MIB: Hombre de Negro (*Man in Black*).
NBC: National Broadcasting Company.
RAE: Real Academia Española.
SED: Segunda Edad Dorada.
SOA: *Hijos de la Anarquía (Sons of Anarchy)*.
TCF: Teoría Crítica Feminista.
TED: Tercera Edad Dorada.
The CW: CBS-Warner Network.
TVE: Televisión Española.
TWD: *The Walking Dead*.
UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (*The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*).
UTD: *La Cúpula (Under the Dome)*.

USA PATRIOT: Ley de Unión y Fortalecimiento de los Estados Unidos Mediante los Instrumentos Adecuados Para Interceptar y Obstruir el Terrorismo (*Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism*).



ALTERNATIVE REALITY GAME O JUEGO DE REALIDAD

ALTERNATIVA: Juegos a modo de puzzle que exigen la participación de los implicados a través de la red. Es usual que sean piezas de la narrativa transmedia.

ANALEPSIS: Ver *Flashback*.

ANIME: Probablemente derivado del término *animation*, hace referencia a la animación de producción nipona -a pesar de que en Japón el término se utiliza para la animación en general-. Una industria que nace a principios del siglo XX y que ha ido creciendo considerablemente. Cabe señalar que sus historias suelen ser adaptaciones de *mangas* -comic- que se caracterizan por unos estilos muy marcados que suelen compartir rasgos como ojos grandes, boca y mentón pequeños, figuras deformadas -excesivamente estilizadas o redondeadas-...

BLOPPER: Toma falsa.

BDSM: Siglas de las prácticas sexuales que hacen referencia a Bondage, Disciplina/Dominación, Sumisión/Sadismo y Masoquismo.

BRANDED ENTERTAINMENT: Estrategia de *marketing* que busca despertar un sentimiento positivo hacia la marca mediante el entretenimiento.

BRANDING: En mercadotecnia, se refiere al proceso de desarrollo de una marca.

BROADCASTING O RADIODIFUSIÓN: Distribución de señales de radio y televisión a un público en concreto o generalizado. Todo ello a partir de diferentes formas de lograr ingresos: impuestos, cuotas, publicidad, suscripciones,...

CADENA GENERALISTA: Ver *network*.

CADENA HERTZIANA: Ver *network*.

CANÓNICO: Dentro del mundo de la ficción, el Canon se refiere a aquel material que es considerado oficial.

CAMINANTE: Ver *walker*.

CLIFFHANGER: Técnica narrativa que busca crear suspense para enganchar al receptor a la siguiente entrega.

CLIP SHOW: Episodio de una serie de televisión conformado a través de capítulos previos. Es usual el uso de *flashbacks* o evocaciones a la trama anterior.

COMIC-CON: *Comic-Con International: San Diego* o *La Convención Internacional de Cómic de San Diego* es un encuentro anual sobre el mundo del cómic, con presencia de series, videojuegos o *merchandising* celebrada San Diego, California -EE.UU.-.

CROSSOVER: Cruce de ambientes, historias o personajes de diferentes universos que en un momento determinado interactúan entre ellos -sea cine, cómic, literatura, televisión, videojuegos...-.

CYLON: En *Battlestar Galactica*, civilización cibernética creada por los humanos como mano de obra esclava para las Doce Colonias. Éstos terminan tomando conciencia y rebelándose comenzando una larga guerra contra la humanidad.

DETONADOR DEL MUERTO O DEAD MAN'S TRIGGER: En *Perdidos*, un trasmisor de pulso cardíaco que aúna las funciones vitales de Martin Keamy con el carguero. Es decir, un dispositivo que, en el caso de detenerse su corazón, hace estallar las 500 libras de C4 colocados en el mismo.

EASTER EGG: Ver *Huevo de Pascua*.

EN LÍNEA: Ver *Online*.

EPISODIO PILOTO: Primer capítulo de un serial de televisión. Sirve para tantear productores y/o audiencias.

ESPHENI: En *Falling Skies*, especie alienígena responsable de la invasión de la Tierra, entre otros planetas.

FANADVERTISING: Creación de contenidos por parte de los seguidores de una obra que actúan como anuncio publicitario.

FAN ART: Creaciones artísticas realizadas por los seguidores de una obra, bien sean aficionados o profesionales del sector.

FAN FICTION O FANFIC: Narraciones escritas por los seguidores de una obra. Se hace uso de escenarios y personajes de la misma pero cambia su desarrollo.

FAN VIDS O VIDDING: Creaciones audiovisuales basadas en una obra y realizadas por los seguidores. Pueden utilizar material de la misma, otras fuentes o una mezcla.

FANDOM: Devenida de la contracción de *Fanatic Kingdom* (*Reino Fanático*), se refiere al conjunto de personas aficionadas a alguna materia, suele utilizarse para los seguidores de la ciencia ficción. Con la llegada de Internet, ha ampliado su significado a aquellas comunidades de encuentro *online* de *fans*.

FLASHBACK O ANALEPSIS: Técnica narrativa que altera la cronología lineal de la historia. Intercala una acción pasada en la trama.

FLASHFORWARD O PROSILEPSIS: Técnica narrativa similar al *flashback*. También altera la secuencia cronológica de la trama pero intercala una acción futura.

- FLASHSIDEWAY:** Técnica narrativa que muestra una secuencia paralela a la trama. En *Perdidos* se utiliza para mostrar una realidad alternativa en la que el vuelo 815 nunca se llega a estrellar en la Isla.
- FOLLOWERS:** En Twitter, seguidor. Aquel usuario que se suscribe a otra cuenta con el fin de recibir sus *tweets* -mensajes de hasta 140 caracteres-.
- FOTOGRAMA O FRAME:** Cada una de las imágenes estáticas e independientes en las que se divide una película cinematográfica. Cuando una secuencia de estas es proyectada en sucesión con una determinada frecuencia, el espectador percibe sensación de movimiento.
- FRAME:** Ver *Fotograma*.
- HACKTIVISMO:** Activismo con fines sociales o políticos que hace uso de herramientas digitales bien sean legales o ilegales.
- HASHTAG:** Palabra o frase antecedita de una almohadilla (#). Es una etiqueta usada para organizar temáticas en portales como Twitter.
- HARDBOILED:** Subgénero de la novela negra con gran cantidad de sexo y violencia. Aquí se hace referencia también al tipo de protagonista anclado en el estereotipo de tipo duro y moral gris, tan típico de este tipo de producciones.
- HUEVO DE PASCUA O EASTER EGG:** Mensaje oculto en películas, DVDs, programas o videojuegos.
- JUEGO DE REALIDAD ALTERNATIVA:** Ver *Alternative Reality Games*.
- JUGHEAD:** En *Perdidos*, bomba de hidrógeno que termina en la Isla debido a una serie de pruebas realizadas por el ejército estadounidense durante los años '50. Es detonada en los '70, siendo un acontecimiento fundamental para la historia de los supervivientes.
- LOSTIE:** Denominación utilizada comúnmente para referirse tanto a los personajes de la serie *Perdidos* como a los seguidores que conforman la comunidad fan de la ficción. Es algo habitual entre las producciones de culto, como el caso de los *trekkies* de *Star Trek* o los *ministérics* de *El Ministerio del Tiempo*.
- MAEGI:** En la saga *Canción de hielo y fuego*, así como en la serie *Juego de Tronos* se llama a las mujeres procedentes de la zona de Essos que practican magia de sangre, lo que le da diferentes habilidades como leer el futuro.
- MARKETING VIRAL:** Mercadotecnia orientada a sacar el máximo partido posible a espacios virtuales como las redes sociales. Se busca destacar el boca a boca a través de la web.
- MARSHAL:** Miembro encargado de la ejecución de las órdenes de cortes generales en las funciones de seguridad -custodia de acusados, investigación, protección de testigos...-. Forman parte del Cuerpo de Alguaciles de los EE.UU. (*United States Marshals Service*).
- MASHUP:** Integración de diferentes obras en una misma creación.
- MICROBLOGGING:** Servicio para enviar y publicar breves mensajes de forma rápida e instantánea, siendo especialmente conocido el portal de Twitter.
- MC GUFFIN:** Técnica narrativa que crea suspense desarrollada por Alfred Hitchcock. El argumento se introduce para hacer avanzar la trama aunque no tenga relevancia real.
- MERCHANDISING:** En este caso, se hace referencia a los productos comercializados sujetos a una licencia en los que se hace referencia a una marca, personaje o producto en concreto. Ejemplo de ello, una reproducción de la caravana de *Breaking Bad* o una camiseta con el logo de *Perdidos*.
- MIEMBRA:** Forma femenina de la palabra *miembro*. Pese a no estar reconocida por la RAE, se utiliza de forma consciente entendiéndose que es necesaria para una correcta visibilización de las mujeres justamente en un espacio tan significativo como el grupal.
- MOBISODES:** Breves episodios dirigidos originariamente a la reproducción por medio de teléfonos móviles (*mobile + episodes*). Forman parte de la narrativa transmedia.
- MYTH ARC:** Arco narrativo (*Mithology + Story Arc*).
- NARCOCORRIDO:** Variedad de corrido mexicano que narra la vida de personajes o eventos relacionados con el narcotráfico.
- NARRATIVA TRANSMEDIA O TRANSMEDIA STORYTELLING:** Narración donde la historia se extiende a través de diferentes medios y/o plataformas. Cabe señalar que son tramas novedosas, aunque relacionadas, por lo tanto no entrarían los *remakes* o las secuelas.
- NETWORK, CADENA HERTZIANA O CADENA GENERALISTA:** Las tres grandes cadenas televisivas de radiodifusión comercial en los EE.UU.: American Broadcasting Company (ABC), CBS Broadcasting Inc. (CBS) y National Broadcasting Company, Inc. (NBC). A las que también se van a sumar Fox Broadcasting Company (FOX) y the CW Network (The CW).
- ONLINE O EN LÍNEA:** Término que hace referencia a que se está haciendo uso de una red, como es el caso de Internet. El término se ha popularizado en los últimos años y también se utiliza para aquellos productos o servicios distribuidos mediante la red, como es el caso de la televisión.
- OPENING:** Secuencia de apertura de un programa de televisión.
- OUTSIDER:** Alejado de los convencionalismos bien sean culturales, económicos, políticos o sociales.
- PEER-TO-PEER:** Ver *Red P2P*.
- PODCAST:** Distribución de archivos multimedia desde una página web.
- POLIAMOR:** Mantener relaciones sentimentales simultáneas con el conocimiento y el consentimiento de los implicados.

- POST-NETWORK:** *Post-network era* es un concepto introducido por Amanda D. Lotz (2007). Se refiere a la etapa posterior al monopolio de las tres grandes cadenas hertzianas donde un nuevo mercado más fragmentado se compone por muchos canales -y, con ello, más variedad de contenidos-.
- PRECUELA:** Obra creada tras la entrega principal y que se centra en eventos previos a la narración inicial.
- PREMIERE:** Primer episodio de la temporada de un programa de televisión.
- PRIME TIME:** Horario de máxima audiencia.
- PRODUCT PLACEMENT:** Técnica a través de la cual se introduce un mensaje o producto dentro de la narrativa de cine, televisión, videojuegos...
- PROMO:** Un breve avance del episodio. Suelen ser escenas editadas que destacan ciertos momentos del mismo.
- PROSILEPSIS:** Ver *Flashforward*.
- PROSUMIDOR:** Espectadores que dan un paso hacia la participación por medio de foros, juegos, redes sociales, creaciones de homenajes o parodias... (*producer + consumer*).
- PSICOKILLER:** Asesino en serie que sufre de psicopatía.
- QUIZ:** Juego o concurso mental en el que el jugador muestra su conocimiento sobre una o varias temáticas.
- RATING:** Cuota de pantalla de un programa.
- RED DE PARES:** Ver *Red p2p*.
- RED P2P O PEER-TO-PEER O RED DE PARES:** Estas redes permiten el intercambio de información entre uno o varios usuarios, en ocasiones información bajo licencia de *copyright*.
- REMAKE O REIMAGINACIÓN:** Recrear una versión nueva de una obra, serie de televisión, película...
- RESILIENCIA:** La RAE la define como la "capacidad humana de asumir con flexibilidad situaciones límite y sobreponerse a ellas". En este texto se entiende como la capacidad de adaptarse mentalmente a diversas circunstancias, especialmente en relación con otros individuos.
- REAYER:** En *Firefly*, población caníbal que habita en las zonas fronterizas del sistema estelar imaginado por Joss Whedon. Son temidos por la brutalidad de sus actos por el resto de comunidades.
- SANDBOX:** Videojuegos no lineales en el que el usuario crea su propio mundo virtual y es capaz de alterar cualquier elemento. Ejemplo de ello, *Minecraft* o *Sim City*.
- SECUELA:** Trama de una obra que se origina un tiempo más tarde.
- SECUENCIA:** Sucesión de planos y/o escenas que describen un tramo de la acción.
- SENSATE:** En la serie *Sense8*, individuos evolucionados capaces de contactar con otros sujetos con el mismo don una vez que han tenido contacto visual. Lo más importante es que están conectadas emocional y psicológicamente a un grupo de ocho personas con las que pueden, además de comunicarse, compartir conocimientos y habilidades desde diferentes puntos del globo.
- SHARE:** Porcentaje de audiencia que obtiene un programa de radio o televisión.
- SHOWRUNNER:** Profesional encargado de dar conexión y coherencia a la trama. En el mundo de las series es una de las figuras más importantes del equipo creativo, muchas veces aparece como productor ejecutivo.
- SINDICACIÓN:** Programas concebidos para la redifusión y que se venden en diferentes mercados -cadenas locales, estatales o a otros países-. Permite llevar a cabo ciertas producciones que no encuentran apoyo económico en una sola cadena, así como mantener un margen mayor en la libertad creativa. Son varias las series creadas con este propósito, como es el caso de *Star Trek*.
- SKITTERS O DESLIZANTES:** En *Falling Skies*, especie alienígena que forma parte del ejército que invade la Tierra.
- SLASH FICTION:** Género derivado del *fan fiction* centrada en temática homosexual.
- SNEACK PEEK:** Un breve avance del episodio antes de ser emitido. Suele corresponder a una breve escena que funciona de gancho para el espectador.
- SNUFF MOVIE O VIDEO SNUFF:** Películas donde se graban crímenes reales -asesinatos, torturas, violaciones...- con fines comerciales para el deleite de un público adinerado. No hay constancia de su existencia real, pero es común su referencia en la ficción o incluso su recreación haciendo uso del metraje encontrado.
- SORORIDAD:** La equivalencia a la fraternidad masculina, entendiéndola como una unión o alianza entre mujeres en base a la amistad, la confianza, la complicidad y el respeto.
- SPIN OFF:** Serie que se origina con realidades y personajes del universo de otra serie.
- SPOILER:** Elementos que revelan parcial o totalmente una trama o argumento.
- STORY-LINE:** Visión general del argumento.
- STREAMING:** Acceder a contenido audiovisual *online* sin necesidad de descarga.
- STRIGOI:** En *The Strain*, vampiros.
- TECNOLOGÍA WIKI:** Página web que es editada por diversos miembros voluntarios y sin interés económico a través de un navegador.
- THRILLER:** Género de terror o de suspense.

TRANSMEDIA STORYTELLING: Ver *Narrativa transmedia*.

TRAVELLING: Desplazamiento de cámara variando la posición de su eje e implicando movimiento.

TRENDING TOPIC: Temas de tendencia marcados mediante palabras o frases repetidas en Twitter tras un *hashtag*.

VIDDING: Ver *Fan Vid*.

VIDEOBLOG: También conocido como *vlog*, *vblog* o *viblog*, es una bitácora que se compone, fundamentalmente, a través de una galería de videos publicados cronológicamente por uno o varios autores.

VOLMS: En *Falling Skies*, especie alienígena que, tras ser atacados por los Espheni, se convierten en una sociedad altamente militarizada que busca su derrota. Por ello, son potenciales aliados para los humanos. Uno de sus principales figuras es Cochise.

WALKER O CAMINANTE: Vocablo utilizado entre el grupo principal de la serie *The Walking Dead* para hacer referencia a un zombi. A lo largo de la trama, se hacen referencia a otros términos como *biters* o *mordedores*; *geeks* o *cretinos*; *lamebrains* o *chupacerebros*.

WASP O WHITE ANGLO-SAXON PROTESTANT: Es decir, blanco, anglosajón y protestante. Término para referirse al grupo de estadounidenses de clase media-alta descendientes de los británicos.

WEBISODES: Breves episodios lanzados a través de Internet (*web* + *episodes*). Forman parte de la narrativa transmedia.

WEBSERIE: Series creadas con el fin de ser divulgadas por medio de la Red, así como de los teléfonos móviles.

YUPPIE: *Young Urban Professional* o *Joven Profesional Urbano*. Término acuñado en los EE.UU. durante la década de los '80 para referirse a una persona entre 20 y 45 años, de clase media o media-alta, con estudios universitarios y que desempeña una profesión de cierto status y bien remunerada.



12.1 TABLAS DEL MARCO METODOLÓGICO

TABLA 1: RELACIÓN ENTRE OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

O1. ESTUDIAR LA PRODUCCIÓN Y LA AUDIENCIA DE LA SERIE COMO EJEMPLO DE DRAMA DE CALIDAD EN LA TED, PRESTANDO ESPECIAL INTERÉS AL IMPACTO DE LAS NTIC Y A LA NUEVA RELACIÓN CON EL LLAMADO *PROSUMIDOR* DE HISTORIAS TRANSMEDIA.

- P11: ¿Cumple *Perdidos* con las características de la TED? ¿Por qué es un drama de calidad?
- P12: ¿Cómo se utilizan las NTIC en *Perdidos*?, ¿cómo las utilizan los creadores?, ¿cómo lo hace la audiencia?
- P13: ¿Qué impacto tiene el uso de las NTIC en *Perdidos*?, ¿influye en la forma de concebir la serie?, ¿y en la forma de consumirla?
- P14: ¿Se está modificando el modelo de consumo e interpretación de las series de televisión con la aparición de nuevos canales de debate sobre las mismas en Internet?

O2. ESTUDIAR EL TEXTO CON EL FIN DE DETECTAR AQUELLOS MENSAJES QUE HAGAN REFERENCIA, DE FORMA MANIFIESTA O LATENTE, A VALORES O IDEAS SOCIOPOLÍTICAS. FUNDAMENTALMENTE, CUYA PRESENCIA EN LA NARRACIÓN MUESTRE LA INTENCIONALIDAD DE IMPACTAR EN EL SISTEMA DE VALORES DEL INDIVIDUO. TODO ELLO ATENDIENDO A DOS GRANDES CONSECUENCIAS DE LOS ATENTADOS DEL 11S: EL CLIMA DEL MIEDO Y EL CONSERVADURISMO.

- P15: ¿Qué temática recurrente se pueden encontrar en *Perdidos*?
- P16: ¿Se encuentra una presencia relevante de un discurso ligado al miedo en estas producciones?, ¿cómo se representa?, ¿qué consecuencias tiene?
- P17: ¿Se da un discurso marcado por el conservadurismo?, ¿cómo se representa el sistema político y social?, ¿es el sujeto político normativo el patrón dominante?
- P18: ¿Existe relación entre las series de televisión y su contexto político y social? ¿Se puede afirmar que funcionan como una alegoría de la sociedad?
- P19: ¿Cómo influye, de forma manifiesta y latente, el clima Post 11S en la narración de los mensajes en la ficción norteamericana?

O3. ESTUDIAR OTRAS SERIES CORRESPONDIENTES A LA TED PARA COMPARAR SI REPITEN PATRONES O SI, POR LO CONTRARIO, SE ROMPE CON LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN EL ANÁLISIS DE *PERDIDOS*.

- P10: ¿Se da una presencia de las dos dimensiones en *Breaking Bad* o en *The Walking Dead*? ¿Y en otros dramas seriales de la TED?
- P11: ¿Coinciden sus temáticas con *Perdidos*?, ¿en qué se diferencian?
- P12: ¿Cómo influye el post 11S en la narración de los mensajes en estas series norteamericanas? ¿Se puede obtener un patrón?
- P13: ¿Se aprecia un cambio de discurso a lo largo de los años en las series de televisión?, ¿hay un impacto de otros hechos fundamentales como la crisis económica?
- P14: ¿Podemos afirmar que los medios de comunicación, a través de estas producciones, refuerzan el discurso hegemónico de la ideología dominante?

Tabla nº1. Elaboración propia.

Dimensión Espacio y Tiempo

TABLA 2: DIMENSIONES Y CATEGORÍAS (I): AMBIENTE (I): ESPACIO Y TIEMPO POR TEMPORADA Y CAPÍTULO (PRESENCIA DE *FLASHBACKS*, *FLASHFORWARDS*, SALTOS EN EL TIEMPO Y EN EL ESPACIO Y *FLASHSIDEWAYS*)

TEMPORADA	CAPÍTULOS	CAPÍTULOS PARADIGMA
FLASHBACKS		
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, "8", 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	
4	2, 6, 7, 8, 11.	604 WALKABOUT 609 AB AETERNO
5	1, 2, 3, 4, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17	
6	9, 15	
FLASHFORWARDS		
3	22, 23	
4	1, 3, 4, 7, 9, 10, 12, 13, 14	222 Y 223 'THOUGHT' THE LOOKING GLASS (I Y II)
5	1	
SALTOS EN EL TIEMPO Y/O EN EL ESPACIO		
3	4, 8, 17, 21	
4	3, 5, 9, 11, 14	405 THE CONSTANT 514 THE VARIABLE
5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17	
6	1	
FLASHSIDEWAYS		
6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18	611 HAPPILY EVER AFTER, 617 THE END

Tabla nº2. Elaboración propia

Dimensiones y categorías

TABLA 3: DIMENSIONES Y CATEGORÍAS (II)		
(POR TEMPORADAS Y CAPÍTULOS)		
TEMPORADA	CAPÍTULOS	PARADIGMA
CATEGORÍA AMBIENTE (II): ESPACIO SIN SALIDA		
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 22, 23, 24, 25	119 DEUS EX MACHINE 305 THE COST OF LIVING
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	
4	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	
5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	
6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	
CATEGORÍA OTREDAD		
1	2, 6, 8, 9, 10, 11, 15, 17, 22, 23, 24, 25,	123 EXODUS.1 401 THE BEGINNING OF THE END
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24	
3	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 23	
4	1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14	
5	2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 17	
6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 14, 16, 18	
CATEGORÍA USO DE LA VIOLENCIA		
1	1,2,3,4,6,7,8,9,12,13,14,15,16,17,18,21,22,23	301 A TALE OF TWO CITIES 517 THE INCIDENT
2	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
4	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14	
5	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17	
6	1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18	
CATEGORÍA LIDERAZGO		
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25	105 WHITE RABBIT 320 THE MAN BEHIND THE CURTAIN
2	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
4	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	
5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	
6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	
CATEGORÍA ALTERIDAD		
1	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 13, 17, 18, 21, 23	109 SOLITARY 121 THE GREATER GOOD
2	1, 4, 5, 10, 14, 16, 22	
3	5, 9, 18	
4	2, 7	
5	10	
6	2, 3, 6, 9, 10	
CATEGORÍA REPRESENTACIÓN DE LAS MUJERES		
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	215 MATERNITY LEAVE 406 THE OTHER WOMAN
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	
4	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	
5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17	
6	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	

Tabla nº3. Elaboración propia.

Tablas personajes

TABLA 4: PERFIL PERSONAJE (I)				
DATOS GENERALES				
Rango de edad	18-25	26-45	46-65	+66
Procedencia	Asia	África	EE.UU.	Europa
	Oceanía	OrientePx/Md ⁸¹³	Sudamérica	Desconocido
Religión	Catolicismo	Islam	Budismo	Ateísmo
	Protestantismo	Astrología	Hinduismo	Otras
	Judaísmo	Indígenas ⁸¹⁴	Culto a Jacob	Desconocido
Orientación sexual	Heterosexual	Homosexual	Bisexual	Transexual
	Otras		Desconocida	
Estado civil	Soltero	Casado	En pareja	Divorciado
	Viudo	Con hijos	Sin hijos	Desconocido
Profesión	Liberal	Empresario	Fuerzas seguridad	Doméstico
	Artes	<i>Blue-collar</i>	Sumergido	Otras
Origen ⁸¹⁵	Humilde	Acomodado	Adinerado	Desconocido
Clase social	Baja	Media	Alta	Desconocida

✓ Característica definitoria x Característica definitoria negativa ➔ Evolución hacia lo opuesto ↔ Evolución hacia ella ★ Puntual
 Tabla n° 4. Elaboración propia

⁸¹³ Oriente Próximo u Oriente Medio.

⁸¹⁴ Propias de los nativos americanos o australianos.

⁸¹⁵ Medio económico y social en el que nace el personaje.

TABLA 5: PERFIL PERSONAJE (II)				
CARACTERÍSTICAS				
Atributos físicos	Alto	Bajo	Sano	Enfermizo
	Atlético	Débil	Atractivo	Antiestético
	Esbelto	Corpulento	Escultural	Enclenque
	Ágil	Torpe	Voluptuoso	Casto
	Joven	Viejo	Sin adicciones	Con adicciones
	Sin discapacidad	Discapacitado	Acicalado	Descuidado
Atributos psicológicos	Inteligencia		Capacidad de acción	
	Autocrítico	Complaciente	(Auto)sobrestimado	(Auto)minusvalorado
	Creativo	No creativo	Independiente	Dependiente
	Curioso	Indiferente	Iniciativo	Seguidor
	Empático	Insensible	Participativo	No participativo
	Observador	Distraído	Reivindicativo	Sumiso
	Persuasivo	Dócil	Sujeto de acción	Objeto...
	Pícaro	Ingenuo	Trabajador	Vago
	Positivo	Negativo	Valiente	Cobarde
	Racionalidad		Afectividad	
	Autónomo	Enamoradizo	Altruista	Caprichoso
	Cuerdo	Trastornado	Comprensivo	Cruel
	Escéptico	Espiritual	Cuidador	Despreocupado
	Frío	Pasional	Instintivo	Sin instinto
	Lógico	Intuitivo	Emotivo	Cerebral
	Realista	Fantasioso	Sacrificado	Indócil
	Ética		Sociabilidad	
	Cínico	Nihilista	Accesible	Solitario
	Honesto	Deshonesto	Afable	Antipático
	No vicioso	Vicioso	Alegre	Triste
	Moral	Maquiavélico	Comunitario	Individualista
	Optimista	Pesimista	Extrovertido	Introvertido
	Trivial	Trascendental	Modoso	Irreverente
	Redentor	Arrepentido	(Sobre)valorado	Infravalorado
	Resiliencia			
	Adaptable	Estricto	Manso	Agresivo
	Igualitarista	Discriminatorio	Pacifista	Beligerante
	Dialogante	Tirano	Respetuoso	Posesivo
	Humanitario	Implacable	Transigente	Testarudo
	Habilidades	Caza y rastreo	Cuidados	Manejo de armas
	Sector primario	Medicinales	Estrategia bélica	Artes y letras
	Técnicas	Ciencia	Trabajo equipo	Ocio
	Generales	Sexuales	Atléticas	Religión y magia

✓ Característica definitoria x Característica definitoria negativa ⇌ Evolución hacia ello ⇌ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual
 Tabla nº 5. Elaboración propia

TABLA 6: PERFIL PERSONAJE (III)				
PERFIL				
¿Normatividad?	Varón	Blanco	Heterosexual	Edad Productiva
	Sin discapacidad	Occidental	Cristiano	Clase media/alta

✓ Característica definitoria x Característica definitoria negativa ⇌ Evolución hacia ello ⇌ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual
 Tabla nº 6. Elaboración propia

Liderazgos**TABLA 7: LIDERAZGO PERSONAJE (I): TIPO**

SEGÚN EL TIPO DE LIDERAZGO				
Tipo autoridad	Autocrático	Democrático	Paternalista	Liberal
SEGÚN LA LEGITIMIDAD				
Fundamento	Carismático	Competencial	Opresión	Necesidad
Desarrollo	Consenso	Conflicto	Lucha de poder	Insurrección
Límites	Integral	Puntual	Sectorial	Anti-líder
SEGÚN EL MÉTODO				
Toma decisiones	Solitario	Grupo élite	Comunidad	Antagonistas
Fronteras	Sujeto a la ley	Desvío puntual	Desvío continuo	Sin ley
Justificación	Individual	Bien común	Bien supremo	Sin justificación
SEGÚN EL NIVEL DE ÉXITO				
Nivel de éxito	Nulo	Bajo	Medio	Alto

✓ Característica definitoria x Característica definitoria negativa ➡ Evolución hacia ello ➤ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual
Tabla nº7. Elaboración propia

TABLA 8: LIDERAZGO PERSONAJE (II): HEROÍSMO

CLASIFICACIÓN DEL PERSONAJE				
Según tipo	Héroe	Guardián	Falso héroe	Compañero
	Padre-Madre	Camaleón	Villano	Bufón
	Mentor	Tentación	Antagonista	Amor
	Mensajero	Sombra	Ayudante	Rey
Según función	Aliado	Enemigo	Neutro	Protegido
SEGÚN EL CAMINO DEL PERSONAJE				
Salida	Llamada	Rechazo (miedo)	Ayuda mágica	Mundo mágico
Iniciación	Pruebas	Tentaciones	Transformación	Expiación
Regreso	Negativa	Regreso	Ayudante	Libertad

Leyenda: ☺ Aliado ☹ Neutro ☹ Enemigo
Tabla nº 8. Elaboración propia

TABLA 9: LIDERAZGO PERSONAJE (III): HEROÍSMO

EL ANTI-HÉROE				
Inteligente	Curioso	Cruel	Observador	Pícaro
Moral gris	Nihilista	Vicioso	Pesimista	Arrepentido
	Deshonesto	Maquiavélico	Trascendental	
Asocial	Solitario	Antipático	Individualista	Irreverente
Racionalidad	Frío	Escéptico	Lógico	Trastornado

✓ Característica definitoria x Característica definitoria negativa ➡ Evolución hacia ello ➤ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual
Tabla nº 9. Elaboración propia

Alteridad y espacios

TABLA 10: ALTERIDAD

USOS Y COSTUMBRES				
Alimentación	Arte, Literatura...	Atuendo, moda...	Bebidas	Festividades
Folclore	Idioma	Medicina	Mitos	Modales
Muerte	Música	Símbolos	Supersticiones...	Otros
ATRIBUTOS DEL MIEDO				
Violencia	Tipo	Delictiva		Organizacional
	Razón	Individual		Estructural
	Frecuencia	Anecdótica		Habitual
	Justificación	Necesidad		Crueldad
	Conexión	Cultura		Raza
Pobreza		Religión		Nacionalidad
	Razón	Individual		Estructural
	Frecuencia	Sólo puntual		Toda la vida
	Uso de violencia	Alentar/Justificar		Sin relación
Discriminación	Conexión	Cultura		Raza
		Religión		Nacionalidad
	Tipo	Clasismo		Homofobia
		Machismo		Racismo
	Razón	Individual		Estructural
	Frecuencia	Habitual		Puntual
	Conexión	Cultura		Raza
	Religión		Nacionalidad	

Leyenda: ✓ Característica definitoria = Uniformadora ≠ Diferenciadora ✦ Híbrida
 Tabla n° 10. Elaboración propia

TABLA 11: ESPACIO PÚBLICO Y PRIVADO

ESPACIO PRIVADO	ESPACIO PÚBLICO
ROL PERSONAL	
Amor, sexo	Frialdad
Cuidados	Fuerza
Irracionalidad, Emotividad	Racionalidad
Naturaleza	Cultura
Parcialidad	Imparcialidad
ROL COLECTIVO	
Dependencia	Autonomía
Pasividad	Actividad
Homogeneidad	Igualdad
Aislamiento	Fraternidad
ROL LABORAL	
Trabajo doméstico	Economía, Política...
Reproducción	Producción
Falta de reconocimiento	Reconocimiento

Tabla n° 11. Elaboración propia

12.2 TABLAS DEL ANÁLISIS DE PERDIDOS

Espacio y Tiempo

TABLA12: ESPACIO/TIEMPO: FLASHBACK, FLASHFORWARD, FLASHSIDEWAY Y SALTOS EN EL TIEMPO TEMPORADA/EPISODIO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1																										
2																										
3									C																	
4	B	B	B	B	C																					
5	B	B	B	B	B		B	F																		
6	F																									
	FLASHBACK (B)					FLASHFORWARD(F)				B + F			FLASHSIDEWAY (S)			SALTOS +B/F/S										

Legenda: B *Flashback* C Saltos consciencia F *Flashforward* S *Flashsideway*
 Tabla nº12: Elaboración propia

Jack Shephard

TABLA 13: PERFIL DE JACK SHEPHARD (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	26-45 (2004: 37- 2007: 40)	Estado civil	Divorciado, sin hijos
Procedencia	EE.UU.	Profesión	Liberal (cirujano médula)
Religión	Protestante	Origen	Acomodado/Adinerado
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Media-Alta

Tabla nº13. Elaboración propia.

TABLA 14: PERFIL DE JACK SHEPHARD (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Acicalado (✗); Alto; Atlético; Atractivo; Descuidado (↔); Esbelto; Joven; Sano ✗; Sin discapacidades; Con adicciones (★)
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Autocrítico; Empático; Observador; Persuasivo; Positivo.
x	Pragmático
ACTIVO	
✓	Auto-minusvalorado; Independiente; Iniciativo; Participativo; Sujeto de acción; Trabajador; Valiente.
AFECTIVO	
✓	Altruista; Comprensivo; Cuidador; Sacrificado.
x	Sin instinto; Cerebral.
SOCIAL	
✓	Accesible; Afable; Comunitario; Extrovertido; Modoso; (Sobre)valorado.
DE RACIONAL A IRRACIONAL	
✓	Cuerdo (✗); Realista (✗); Escéptico; Lógico.
x	Enamoradizo; Espiritual; Fantasioso (↔); Trastornado (↔).
RESILIENTE CON DOBLECES	
✓	Adaptable; Igualitarista; Dialogante; Humanitario; Manso; Pacifista; Respetuoso; Transigente (★).
x	Agresivo (★); Beligerante (★); Discriminatorio (★); Implacable (★); Posesivo (★); Testarudo; Tirano (★).
MORAL GRIS	
✓	Moral; Optimista
x	Arrepentido; Dishonesto; Maquiavélico (★); Vicioso (★).
HABILIDADES	
✓	Atléticas; Generales; Manejo de armas; Medicinales; Trabajo equipo; Oratoria
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ✗Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla nº 14. Elaboración propia

TABLA 15: LIDERAZGO JACK SHEPHARD (I): TIPO

SEGÚN EL TIPO DE LIDERAZGO	
Tipo autoridad	Autocrático; Paternalista
SEGÚN LA LEGITIMIDAD	
Fundamento	Carismático; Competencial; Necesidad (★)
Desarrollo	Consenso; Conflicto (★); Lucha de poder (★)
Límites	Integral
SEGÚN EL MÉTODO	
Toma decisiones	Solitario (★); Grupo élite
*Fronteras	Sujeto a la ley; Desvío puntual (★)
Justificación	Bien común (↔); Bien supremo (✗)
SEGÚN EL NIVEL DE ÉXITO	
Nivel de éxito	Medio
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ✗Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla nº 15. Elaboración propia

John Locke

TABLA 16: PERFIL DE JOHN LOCKE (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	46-55 (2004: 48-2007:51)	Estado civil	Soltero
Procedencia	EE.UU.	Profesión	Blue collar (varios)
Religión	Varias	Origen	Humilde
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Baja

Tabla n°16. Elaboración propia.

TABLA 17: PERFIL DE JOHN LOCKE (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Alto; Ágil; Discapitado (≠)(↔); Sin adicciones
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Creativo; Curioso; Empático; Observador; Positivo (↔)
x	Negativo (≠)
ACTIVO	
✓	Independiente; Iniciativo; Participativo; Reivindicativo; Sujeto de acción; Trabajador; Valiente
x	Autominusvalorado (≠); Dependiente (★); Seguidor (★)
AFECTIVO	
✓	Altruista; Comprensivo; Cuidador; Sacrificado
x	Cruel (★)
NO DEMASIADO SOCIAL	
✓	Accesible (★); Afable (★); Comunitario (★)
x	Solitario; Triste (≠)(↔); Individualista (★); Introverso; Infravalorado
IRRACIONAL	
✓	Autónomo; Frío
x	Trastornado; Espiritual; Intuitivo; Fantasioso
RESILIENTE CON DOBLECES	
✓	Adaptable; Igualitarista; Dialogante; Humanitario; Manso; Pacifista; Respetuoso
x	Estricto (★); Implacable (★); Agresivo (★); Belligerante (★); Testarudo
MORAL GRIS	
✓	No vicioso; Optimista (★)
x	Deshonesto; Maquiavélico; Pesimista; Trascendental; Arrepentido
HABILIDADES	
✓	Caza y rastreo; Generales; Manejo de armas; Estrategia bélica; Religión y magia
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ≠ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla n° 17. Elaboración propia

TABLA 18: LIDERAZGO JOHN LOCKE (I): TIPO

SEGÚN EL TIPO DE LIDERAZGO	
Tipo autoridad	Autocrático (★)
SEGÚN LA LEGITIMIDAD	
Fundamento	Competencial; Necesidad (★)
Desarrollo	Conflicto; Lucha de poder
Límites	Integral (≠); Puntual; Sectorial
SEGÚN EL MÉTODO	
Toma decisiones	Solitario; Grupo élite (★); Antagonistas (★)
Fronteras	Desvío continuo
Justificación	Bien supremo
SEGÚN EL NIVEL DE ÉXITO	
Nivel de éxito	Medio
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ≠ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla n° 18. Elaboración propia

Heroísmo Jack y Locke

TABLA 19: LIDERAZGO DE JACK SHEPHARD (II): HEROÍSMO

LOS PERSONAJES DEL PERIPLO DE JACK								
Héroe	Mensajero ☹️☹️			Villano ☹️		Compañeras 😊		
Jack	Fantasma (Christian MIB)			Ben, MIB		Kate, Ana Lucía, Juliet		
Padre ☹️	Guardianes ☹️☹️			Antagonistas ☹️☹️		Bufón 😊		
Christian	Jacob y MIB			Locke, Sawyer		Hurley		
Mentor 😊☹️☹️	Sombra ☹️			Ayudantes 😊		Amor 😊		
Locke	Sus fantasmas pasados			Sayid, Charlie, Faraday...		Kate		
EL CAMINO DE JACK								
Salida	✓	Llamada	✓	Rechazo (miedo)	✓	Ayuda mágica	✓	Mundo mágico
Iniciación	✓	Pruebas	✗	Tentaciones	✓	Transformación	✓	Expiación
Regreso	✗	Negativa	✓	Regreso	✗	Equilibrio	✓	Libertad
Leyenda: 😊 Aliado ☹️ Neutro ☹️☹️ Enemigo								
Tabla n° 19. Elaboración propia								

TABLA 20: LIDERAZGO DE JOHN LOCKE (II): HEROÍSMO

LOS PERSONAJES DEL PERIPLO DE LOCKE								
Héroe	Mensajero ☹️☹️			Villano ☹️		Figura cambiante ☹️☹️		
Locke	Fantasma (Christian MIB)			Ben		MIB		
Padre ☹️	Guardianes ☹️☹️			Antagonistas ☹️☹️		Falso héroe ☹️		
Cooper	Jacob y MIB			Jack		Ben		
Mentor ☹️☹️	Sombra ☹️			Ayudantes ☹️☹️		Amor 😊☹️		
Fantasma (Christian MIB)	Sus fantasmas pasados			Boone, Eko, Richard		Isla		
EL CAMINO DE LOCKE								
Salida	✓	Llamada	✓	Rechazo (miedo)	✓	Ayuda mágica	✓	Mundo mágico
Iniciación	✓	Pruebas	✓	Tentaciones	✓	Transformación	✓	Expiación
Regreso	✓	Negativa	✓	Regreso	✗	Equilibrio	✓	Libertad
Leyenda: 😊 Aliado ☹️ Neutro ☹️☹️ Enemigo								
Tabla n° 20. Elaboración propia								

Sayid Jarrah

TABLA 21: PERFIL DE SAYID JARRAH (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	26-45 (2004: 35)	Estado civil	Soltero ⇨ Casado ⇨ Viudo
Procedencia	Irak	Profesión	Fuerzas de seguridad
Religión	Islam	Origen	Humilde
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Desconocida

Tabla n° 21. Elaboración propia

TABLA 22: PERFIL DE SAYID JARRAH (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Alto; Atlético; Atractivo; Esbelto; Escultural; Sano; Voluptuoso; Sin adicciones
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Autocrítico; Curioso; Empático; Observador
x	Insensible (★); Dócil; Negativo (★)
ACTIVO	
✓	Independiente; Iniciativo; Participativo; Sujeto de acción; Trabajador; Valiente
x	Seguidor; Sumiso; Objeto de acción (★)
NO DEMASIADO AFECTIVO	
✓	Altruista; Comprensivo (★); Sacrificado
x	Cerebral; Cruel; Despreocupado
NO DEMASIADO SOCIAL	
✓	Afable; Comunitario (★); Modoso
x	Solitario; Triste (★)
RACIONAL	
✓	Autónomo; Cuerdo; Frío; Lógico; Realista
x	Enamoradizo (★); Espiritual (★)
RESILIENTE CON DOBLECES	
✓	Adaptable; Igualitarista; Dialogante (★); Humanitario (★); Transigente; Respetuoso
x	Estricto (★); Implacable (★); Agresivo (★); Beligerante (★)
MORAL GRIS	
✓	No vicioso
x	Nihilista (★); Deshonesto; Maquiavélico; Pesimista; Trascendental; Arrepentido
HABILIDADES	
✓	Técnicas; Generales; Manejo de armas; Estrategia bélica; Trabajo en equipo; Atléticas
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ⇨ Evolución hacia ello ⇨ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla n° 22. Elaboración propia

Eko

TABLA 23: PERFIL DE EKO (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	26-45 (2004: 36)	Estado civil	Soltero
Procedencia	Nigeria	Profesión	Sumergido ⇨ Sacerdote
Religión	Católico	Origen	Humilde
Orientación sexual	Desconocido	Clase social	Media

Tabla nº 23. Elaboración propia

TABLA 24: PERFIL DE EKO (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Ágil; Alto; Atlético; Esbelto; Sano; Escultural; Sin adicciones; Sin discapacidades
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Autocrítico; Empático (★); Observador; Persuasivo
x	Insensible; Negativo
ACTIVO	
✓	Independiente; Iniciativo (★); Participativo; Sujeto de acción; Valiente
x	Seguidor (★); Objeto de acción (★)
NO AFECTIVO	
✓	Comprendivo (★)
x	Cruel; Despreocupado (★); Sin instinto; Cerebral
NO DEMASIADO SOCIAL	
✓	Accesible (★); Afable (★); Comunitario (★)
x	Solitario; Antipático (★); Triste; Individualista (★)
HACIA LA IRRACIONALIDAD	
✓	Autónomo; Cuerdo (★); Escéptico (↔); Frío; Lógico; Realista (↔)
x	Espiritual (↔); Pasional (★); Intuitivo (★); Fantasioso (↔)
INFLEXIBLE	
✓	Adaptable (★); Pacifista (★); Respetuoso(↔)
x	Agresivo (★); Beligerante(↔); Estricto (★); Implacable (★); Testarudo; Tirano (★)
MORAL GRIS	
✓	No vicioso
x	Nihilista; Deshonesto; Maquiavélico; Pesimista; Trascendental; Arrepentido
HABILIDADES	
✓	Atléticas; Generales; Manejo de armas; Religión y magia
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ⇨Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla nº 24. Elaboración propia

Jin Soo Kwon

TABLA 25: PERFIL DE JIN SOO KWON (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	26-45 (2004: 30)	Estado civil	Soltero ⇨ Casado
Procedencia	Corea del Sur	Profesión	Blue collar ⇨ Otras
Religión	Desconocida	Origen	Humilde
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Alta

Tabla n° 25. Elaboración propia

TABLA 26: PERFIL DE JIN SOO KWON (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Acicalado; Alto; Esbelto; Joven; Sano; Sin adicciones; Sin discapacidades
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Autocrítico; Empático (★); Positivo
x	No creativo; Indiferente (★); Insensible (★); Distráido (★); Dócil; Ingenuo (★)
ACTIVO	
✓	Independiente; Participativo; Sujeto de acción; Trabajador
x	Seguidor; Sumiso
AFECTIVO CON ALTIBAJOS	
✓	Comprensivo (↔); Instintivo (★); Emotivo (↔)(↔); Sacrificado
x	Cruel (★); Despreocupado (★)
HACIA LA SOCIALIDAD	
✓	Accesible (↔); Afable (↔); Comunitario (↔); Modoso
x	Solitario (≠); Antipático (≠); Triste (★); Introverso
RACIONAL	
✓	Autónomo; Cuerdo (★); Lógico; Realista (↔)
x	Enamoradizo (★); Pasional (★)
INFLEXIBLE	
✓	Adaptable; Igualitarista (↔); Manso; Pacifista; Respetuoso (↔)
x	Agresivo (★); Discriminatorio (≠); Estricto (★); Posesivo (↔); Testarudo (★)
MORAL MÁS O MENOS	
✓	Moral (★); No vicioso; Optimista (★)
x	Deshonesto (★); Maquiavélico (★); Arrepentido
HABILIDADES	
✓	Atléticas; Generales; Manejo de armas; Religión y magia.
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ≠ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla n° 26. Elaboración propia

Relaciones en *Perdidos*

TABLA 27: RELACIONES MUJERES

PERSONAJE	RELACIONES	MATERNIDAD (PADRE)
Ana Lucía Cortez	Danny ♥, Sawyer ➔*	No nato (Danny)
Claire Littleton	Thomas ♥, Charlie ♠	Aaron (Charlie)
Charlotte Lewis	Faraday ♠, [Sawyer]	-----
Danielle Rousseau	Robert (Guillaume Dabinpons) ♥○	Alex (Robert)
Juliet Burke	Edmund Burke (Zlejkó Ivanek) ○, Goodwin ♥, Jack ♠, Sawyer ♥, [Jack ○]	[David Shephard (Dylan Minnette)] (Jack)
Kate Austen	Tom Brennan (Mackenzie Astin) ♠, Kevin Callis (Nathan Fillion) ♥○, Jason (Victor Browne) ♥, Sawyer ♥*, Jack ♥	(Aaron)
Libby	David ○, Hurley ♥	-----
Penelope Widmore	Desmond ♥	Charlie (Desmond)
Rose Henderson	Bernard ♥○	-----
Shannon Rutherford	Boone *, Bryan (Charles Mesure), Sayid ♥	-----
Sun-Hwa Kwon	Jae Lee (Tony Lee) ♥, Jin ♥○	Ji Yeon (Jin)

♥ Amor romántico ♠ Platónico ➔ Interés * Sexo esporádico ○ Matrimonio ✖ No correspondido [] En *Flashsideway* Tabla n°27. Elaboración propia.

TABLA 28: RELACIONES VARONES

PERSONAJE	RELACIONES	PATERNIDAD (MADRE)
Benjamin Linus	Juliet ✖	"Alex"
Bernard Nadler	Rose ♥○	-----
Boone Carlyle	Shannon ♠ *	-----
Charlie Pace	Lucy Heatherton (Sally Strecker) ➔, Claire ♠	"Aaron"
Daniel Faraday	Charlotte ♠	-----
Desmond Hume	Ruth (Joanna Bool) ♥, Penny ♥	Charlie (Penny)
Hurley (Hugo)	Starla (Marguerite Moreau) ♠, Libby ♥	-----
Eko Tunde	-----	-----
Frank Lapidus	-----	-----
Jack Shephard	Sarah Shephard (Julie Bowen) ♥○, *♥, Juliet ♠, Kate ♥, [Juliet ○]	[David] (Juliet)
Jin-Soo Kwon	Sun ♥○	Ji Yeon (Sun)
John Locke	Helen ♥	-----
Michael Dawson	Susan Porter (Tamara Taylor) ♥	Walter (Susan)
Miles Straume	-----	-----
Richard Alpert	Isabella ♥○	-----
Sawyer (James)	Jessica (Kristin Richardson); Cassidy ➔♥, Kate *♥, Ana Lucía *, Juliet ♥, [Charlotte]	Clementine (Cassidy)
Sayid Jarrah	Nadia ♥○, Shannon ♥, Elsa ➔♥	-----

♥ Amor romántico ♠ Platónico ➔ Interés * Sexo esporádico ○ Matrimonio ✖ No correspondido [] En *Flashsideway* Tabla n° 28. Elaboración propia.

TABLA 29: RELACIONES DE CONFLICTO EN EL SENO FAMILIAR

CONFLICTO PATERNO-FILIAL		
TIPO	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
Figuras estrictas	Charlie♂, Jack♂, Penny♂, Shannon♀, Sun♂, Walt♂.	Charlie, Jack, Penny y Sun crecen con figuras paternas que los someten a una gran presión y control. Algo que les crea inseguridades o frustraciones personales que arrastran a lo largo de sus vidas. Además, Shannon y Walt ven fallecer a sus ascendientes y deben afrontar la vida con una familia política que no quiere hacerse cargo de ellos.
Figuras dañinas	Ben♂, Jin♀, Faraday♀, Kate♂♀, Locke♂, MIB♀	En este caso se ataca directamente a la integridad de los hijos. Ben y Kate deben soportar abusos amparados bajo el abuso del alcohol. Por otro lado, Jin y Locke sufren estafas de sus respectivos progenitores. Mientras que el MIB va a ver morir a toda su aldea en manos de su madre. También en manos maternas va a morir Faraday. Destacar que cuatro de ellos -Ben, Kate, Locke, MIB - terminan con las vidas de sus figuras paternas directa o indirectamente.
Falta de afecto, figuras ausentes	Ben♀, Eko♂♀, Claire♂, Faraday♂, Hurley♂, Jin♀, Miles♂, Locke♀♂, Jacob y MIB♂, Sawyer♀♂, Shannon♂, Walt♂(♀)	A todos estos personajes les falta uno de los miembros paternos o ambos -bien sea por fallecimiento -natural o violento- o abandono-. Muchos de ellos, crecen añorando un hogar o un familiar desaparecido y, en gran parte de los casos, arrastran esa pena -u obsesión - hasta la Isla, donde, muchos de ellos, tienen que enfrentarse a espectros del pasado
OTROS CONFLICTOS		
Conflicto con la familia política	Desmond ♂, Jin ♂	Los suegros de Desmond y Jin rechazan sus orígenes humildes y los fuerzan a separarse de su hija o bien a realizar su trabajo sucio. En ambos casos repercute fuertemente en frustraciones y sentimiento de inferioridad que les lleva a tener problemas con sus respectivas parejas
Otros	Charlie ♂, Boone ♀, Eko ♂	Otros conflictos familiares: Existen otros casos en los que los protagonistas rozan la obsesión. Por un lado, Charlie y Eko protagonizan dolorosos conflictos entre hermanos que pierden la relación. Por otro, Boone se enamora de su hermanastra hasta la obsesión.

Leyenda ♂ Figura paterna (padre, padrastro) ♀ Figura materna (madre, madrastra). Tabla n° 29. Elaboración propia.

Kate Austen

TABLA 30: PERFIL DE KATE AUSTEN (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	26-45 (2004: 27)	Estado civil	¿Casada?
Procedencia	EE.UU.	Profesión	Blue collar (varios)
Religión	Protestante	Origen	Humilde
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Baja

Tabla nº 30. Elaboración propia

TABLA 31: PERFIL DE KATE AUSTEN (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Acicalada; Ágil; Atlético; Atractiva; Esbelta; Joven; Sana; Sin adicciones; Sin discapacidades; Voluptuosa
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Creativa; Empática; Observadora; Persuasiva (★); Positiva
x	Dócil (★)
ACTIVA, CON MATICES	
✓	Independiente (★); Iniciativa (★); Participativa; Sujeto de acción; Trabajadora; Valiente
x	Dependiente (★); Seguidora; Sumisa (★); Objeto de acción (★)
AFECTIVA	
✓	Altruista; Comprensiva; Instintiva; Emotiva; Sacrificada
x	Caprichosa (★)
SOCIAL	
✓	Accesible; Afable; Comunitaria; Extrovertida; Modosa
x	Infravalorada
RACIONAL, CON MATICES	
✓	Cuerda; Escéptica; Realista
x	Enamoradiza; Pasional; Intuitiva
RESILIENTE	
✓	Adaptable; Igualitarista; Dialogante; Humanitaria; Mansa; Pacifista; Respetuosa; Transigente
ÉTICA, CON MATICES	
✓	Adaptable; No viciosa; Moral; Optimista
x	Deshonesta; Trascendental (★); Arrepentida
HABILIDADES	
✓	Caza y rastreo; Cuidados; Generales; Manejo de armas; Sexuales; Trabajo en equipo
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ⇌ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla nº 31. Elaboración propia

Sun Hwa Kwon

TABLA 32: PERFIL DE SUN-HWA KWON (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	26-45 (2004: 24)	Estado civil	Casada
Procedencia	Corea del Sur	Profesión	Ama de casa ⇌ Empresaria
Religión	Desconocida	Origen	Adinerado
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Alta

Tabla nº 32. Elaboración propia

TABLA 33: PERFIL DE SUN-HWA KWON (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Acicalada; Atractiva; Esbelta; Joven; Sana; Sin adicciones; Sin discapacidades.
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Creativa; Observadora; Positiva (↔)
x	Complaciente; Dócil (≠); Ingenua (≠)
DE PASIVA A ACTIVA	
✓	Independiente (↔); Iniciativa (★); Participativa (↔); Reivindicativa(↔); Participativa (↔); Sujeto de acción (↔); Trabajadora
x	Autominusvalorada (≠); Dependiente (≠); Seguidora; No participativa (≠); Sumisa (≠); Objeto de acción
AFECTIVA	
✓	Altruista; Comprensiva; Cuidadora; Instintiva; Emotiva; Sacrificada
x	Caprichosa (★)
SOCIAL, CON Matices	
✓	Accesible; Afable; Comunitaria; Modosa
x	Infravalorada; Introversa; Triste
RACIONAL	
✓	Cuerda; Fría; Lógica; Realista
x	Enamoradiza (★); Espiritual
RESILIENTE	
✓	Adaptable; Igualitarista; Dialogante; Humanitaria; Mansa; Pacifista; Respetuosa; Transigente
ÉTICA	
✓	No viciosa; Moral; Optimista; Trivial
x	Deshonesta; Arrepentida
HABILIDADES	
✓	Sector primario; Cuidados; Medicinales
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ≠ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla nº 33. Elaboración propia

Claire Littleton

TABLA 34: PERFIL DE CLAIRE LITTLETON (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	26-45 (2004: 22)	Estado civil	Soltera
Procedencia	Australia	Profesión	Blue collar
Religión	Astrología ⇌ Católica	Origen	Acomodado
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Baja-Media

Tabla n° 34. Elaboración propia.

TABLA 35: PERFIL DE CLAIRE LITTLETON (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Acicalada; Atractiva; Esbelta; Joven; Sana; Sin adicciones; sin discapacidad
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Creativa; Empática; Observadora; Positiva.
x	Dócil; Ingenua
PASIVA	
✓	Sujeto de la acción (★)
x	Dependiente; Seguidora; No participativa; Sumisa; Objeto de la acción
AFECTIVA	
✓	Altruista; Comprensiva; Cuidadora; Instintiva; Emotiva; Sacrificada
DE SOCIAL A ASOCIAL	
✓	Accesible (⇌); Afable (⇌); Alegre (⇌); Comunitaria (⇌); Extrovertida (⇌); Modosa (⇌)
x	Antipática (↔); Infravalorada; Introversa (↔); Solitaria (★) (↔); Triste (↔)
IRRACIONAL	
✓	Cuerda (⇌)
x	Enamoradiza (★); Trastornada (↔); Espiritual; Pasional (★); Intuitiva (★); Fantasiosa
DE RESILIENTE A MÁS INFLEXIBLE	
✓	Adaptable; Igualitarista; Dialogante (⇌); Humanitaria; Mansa (⇌); Respetuosa; Transigente
x	Agresiva (↔);
ÉTICA	
✓	Honesta; No viciosa; Moral; Optimista; Trivial (★)
x	Deshonesta (★); Trascendental (★)
HABILIDADES	
✓	Cuidados.

✓ Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ⇌ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual
Tabla n° 35. Elaboración propia

Juliet Burke

TABLA 36: PERFIL DE JULIET BURKE (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	26-45	Estado civil	Divorciada
Procedencia	EE.UU.	Profesión	Liberal
Religión	Desconocida	Origen	Acomodado
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Media

Tabla nº 36. Elaboración propia

TABLA 37: PERFIL DE JULIET BURKE (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Atlética; Atractiva; Esbelta; Joven; Sana; Sin adicciones; Sin discapacidades.
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Autocrítica; Creativa; Curiosa; Empática; Observadora; Persuasiva.
x	Insensible (✗); Negativa.
ACTIVA	
✓	Independiente; Iniciativa; Participativa; Sujeto de la acción; Trabajadora; Valiente.
x	Dependiente (★) (✗); Objeto de la acción (★) (✗); Seguidora (★).
AFECTIVA	
✓	Altruista; Comprensiva; Cuidadora; Emotiva (★); Sacrificada
x	Caprichosa (★); Cruel (★) (✗); Cerebral (★)
SOCIAL, CON MATICES	
✓	Accesible (↔); Afable (↔); Comunitaria (★); Modosa
x	Individualista (★); Introversa; Triste
RACIONAL	
✓	Autónoma; Cuerdo; Escéptica; Fría (★); Lógica; Realista
x	Enamoradiza (★); Pasional (★)
RESILIENTE	
✓	Adaptable; Igualitarista; Dialogante; Humanitaria (★); Mansa; Pacifista; Respetuosa; Transigente
x	Beligerante (★); Implacable (★)
MORAL GRIS	
✓	Honesta (★); No viciosa
x	Nihilista (★); Deshonesta (★); Maquiavélica; Pesimista
HABILIDADES	
✓	Cuidados; Generales; Estrategia bélica; Manejo de armas; Medicinales; Técnicas (↔)
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ✗ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla nº 37. Elaboración propia

Ocupaciones de mujeres y hombres en *Perdidos*

TABLA 38: OCUPACIONES DESEMPEÑADAS POR MUJERES			
PERSONAJE	FLASHBACK	ISLA	FLASHSIDEWAYS
Ana Lucía Cortez	Policía. Seguridad privada.	Líder (puntual).	Policía.
Claire Littleton	Tatuajes. Hostelería.	Maternidad.	Desconocida.
Charlotte Lewis	Antropóloga.	Investiga la isla.	Arqueóloga.
Danielle Rousseau	Científica.	Sobrevive sola.	Desconocida.
Juliet Burke	Médica e investigadora en fertilidad.	Médica. Mecánica de DHARMA.	Doctora.
Kate Austen	Ama de casa. Ladrona. Granjera.	Miembra activa.	Desconocida.
Libby	¿Psicóloga clínica?	Miembra no activa.	Desconocida.
Penelope Widmore	Desconocida.	-----	Desconocida
Rose Henderson	Desconocida.	Hogar. Cuidados.	Supervisora.
Shannon Rutherford	Profesora de ballet. Niñera.	Miembra no activa.	Desconocida.
Sun-Hwa Kwon	Ama de casa.	Huerto. Cuidados. <i>Flashforward:</i> empresaria	Desconocida.

Tabla 38. Elaboración propia.

TABLA 39: OCUPACIONES DESEMPEÑADAS POR VARONES			
PERSONAJE	FLASHBACK	ISLA	FLASHSIDEWAYS
Benjamin Linus	Empleado de DHARMA.	Líder de <i>Los Otros</i> .	Profesor de historia.
Bernard Nadler	Dentista.	Miembro no activo. Hogar.	Dentista.
Boone Carlyle	Gerente de Bodas Carlyle.	Caza. Miembro activo.	Desconocida.
Charlie Pace	Músico. Comercial.	Miembro activo.	Músico.
Daniel Faraday	Profesor de física.	Científico.	Músico.
Desmond Hume	Escenógrafo. Monje. Soldado.	Operador DHARMA. Miembro activo.	Ejecutivo.
Hurley (Hugo)	Hostelería. Empresario.	Miembro activo.	Empresario solidario.
Eko Tunde	Jefe mafia local. Pastor católico.	Pastor. Miembro activo.	-----
Frank Lapidus	Piloto de avión.	Piloto de helicóptero	Piloto de avión.
Jack Shephard	Cirujano medular.	Médico. Líder.	Cirujano medular.
Jin-Soo Kwon	Ejército. Pescador. Hostelería. Mafia.	Pescador. Miembro activo. Seguridad DHARMA.	Mafia.
John Locke	Director asistente. Supervisor de viviendas. Supervisor regional cajas de cartón.	Cazador. Líder militar.	Desempleado. Profesor.
Michael Dawson	Dibujante. Construcción. Pintor.	Construcción. Limpieza (Kahana).	-----
Miles Straume	Médium.	Médium. Seguridad en DHARMA.	Policía.
Richard Alpert	Agricultor; Esclavo.	Consejero de <i>Los Otros</i> ; Mensajero de Jacob	-----
Sawyer (James)	Estafador.	Miembro activo. Seguridad DHARMA.	Policía.
Sayid Jarrah	Oficial de Inteligencia en la Guardia Republicana. Chef.	Telecomunicaciones. Torturador. Miembro activo. <i>Flashforward:</i> Mercenario. ONG.	Guardia Republicana. Trabajador de una compañía petrolífera.

Tabla nº 39. Elaboración propia.

12.3 TABLAS DEL ANÁLISIS DE *BREAKING BAD*

Walter White

TABLA 40: PERFIL DE WALTER WHITE (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	46-65	Estado civil	Casado con hijos
Procedencia	EE.UU.	Profesión	Liberal + <i>Blue-collar</i>
Religión	Ateísmo ⁸¹⁶	Origen	Desconocido
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Baja-Media

Tabla nº 40. Elaboración propia.

TABLA 41: PERFIL DE WALTER WHITE (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Alto; Sin discapacidades; Sano (≠); Enfermizo (↔); Sin adicciones; Acicalado (≠); Descuidado (↔).
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Autocrítico (≠) (★); Creativo; Curioso; Empático (≠); Observador; Persuasivo (↔); Pícaro.
x	Complaciente (≠); Insensible (↔); Dócil (≠); Negativo.
HACIA LA ACCIÓN	
✓	Auto-estimado (↔); Independiente; Participativo (↔); Reivindicativo (↔); Sujeto de acción(↔); Trabajador; Valiente(↔).
x	Auto-minusvalorado (≠); No participativo (≠); Sumiso (≠); Cobarde (≠).
HACIA LA FALTA DE AFECTIVIDAD	
✓	Altruista (≠); Comprensivo (≠); Cuidador (≠); Sacrificado (≠).
x	Caprichoso (↔); Cruel (↔); Despreocupado(↔); Cerebral (↔); Indócil (≠).
HACIA LO ASOCIAL	
✓	Accesible; Afable (≠); Comunitario (≠); Modoso (≠); Infravalorado (≠).
x	Antipático(↔); Triste; Individualista (↔); Irreverente (↔); Valorado (↔) (★).
RACIONAL	
✓	Autónomo; Cuerdo (≠); Escéptico; Frío; Lógico; Realista.
x	Trastornado (↔); Pasional (★).
HACIA LA TIRANÍA	
✓	Adaptable(≠); Igualitarista (≠); Dialogante (≠); Humanitario (≠); Manso (≠); Pacifista (≠); Respetuoso (≠); Transigente (≠).
x	Estricto (↔); Tirano (↔); Implacable (↔); Agresivo (↔); Belligerante (↔); Posesivo (↔); Testarudo (↔);
HACIA UNA MORAL GRIS	
✓	Cínico (≠); Honesto (≠); No vicioso; Moral (≠); Trivial (≠).
x	Nihilista (↔); Deshonesto (↔); Pesimista (≠); Trascendental (↔); Arrepentido (↔).
HABILIDADES	
✓	Ciencia; Estrategia bélica (↔); Generales; Manejo de armas (↔).
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ≠ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla nº 41. Elaboración propia

⁸¹⁶ No se hace explícito pero, a lo largo de la trama se deja entrever que Walter es un hombre de ciencia en ciertas conversaciones. Baste de ejemplo cuando Gretchen Schwartz (Jessica Hecht) pregunta: "What about the soul?", el protagonista responde: "There's nothing here but chemistry" (103 ...And the Bag's in the River).

Liderazgo de Walter White**TABLA 42: LIDERAZGO WALTER WHITE (I): TIPO**

SEGÚN EL TIPO DE LIDERAZGO	
Tipo autoridad	Autocrático (↔); Paternalista (↔)
SEGÚN LA LEGITIMIDAD	
Fundamento	Competencial; Opresión (manipulación) (↔)
Desarrollo	Conflicto (↔); Lucha de poder (↔)
Límites	Anti-líder (↔)
SEGÚN EL MÉTODO	
Toma decisiones	Solitario
Fronteras	Desvío continuado
Justificación	Individual
SEGÚN EL NIVEL DE ÉXITO	
Nivel de éxito	Medio-Alto

✓ Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ⇔ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual
Tabla n° 42. Elaboración propia

TABLA 43: LIDERAZGO DE WALTER WHITE (II): HEROÍSMO

LOS PERSONAJES DEL PERIPLO DE WALTER							
"Héroe"	Villano		Ayudantes ☺☹		Bufón ☹		
Walter	Tuco, Gus...		Gale ☺; Saul ☹; Todd ☹...		Gale		
Mentor ☺☺	Antagonista ☹☹		Compañero ☺☹☹		Amor ☺☹☹		
Mike; Saul	Hank		Jesse		Skyler		
EL CAMINO DE WALTER							
Salida	✓	Llamada	✓	Rechazo (miedo)		Ayuda mágica	Mundo mágico
Iniciación	✓	Pruebas	✓	Tentaciones	✓	Transformación	✓ Expiación
Regreso	✓	Negativa	✓	Regreso	✓	Equilibrio	✓ Libertad

Leyenda: ☺ Aliado ☹ Neutro ☹ Enemigo
Tabla n° 43. Elaboración propia

12.4 TABLAS DEL ANÁLISIS DE THE WALKING DEAD

Rick Grimes

TABLA 44: PERFIL DE RICK GRIMES (I)

DATOS GENERALES			
Rango de edad	26-45	Estado civil	Casado con un hijo + una hija
Procedencia	EE.UU.	Profesión	Fuerzas de seguridad
Religión	Cristiano (a medias)	Origen	Desconocido
Orientación sexual	Heterosexual	Clase social	Media

Tabla nº 44. Elaboración propia.

TABLA 45: PERFIL DE RICK GRIMES (II)

ATRIBUTOS FÍSICOS	
✓	Acicalado (≠); Descuidado; Alto; Atlético; Atractivo; Esbelto; Joven; Sano; Sin discapacidades; Sin adicciones
ATRIBUTOS PSICOLÓGICOS	
INTELIGENTE	
✓	Autocrítico (≠)(↔); Creativo; Curioso; Observador; Persuasivo
x	Insensible (★); Negativo (★)
ACTIVO	
✓	Independiente; Participativo; Reivindicativo; Sujeto de acción; Trabajador; Valiente
NO AFECTIVO	
✓	Altruista; Comprensivo (★); Sacrificado.
x	Cruel (★); Despreocupado; Sin instinto; Cerebral
SOCIAL	
✓	Accesible; Afable (≠)(↔); Comunitario (≠); Extrovertido; Modoso; Valorado
x	Triste (★)
RACIONAL, CON MATICES	
✓	Autónomo; Cuerdo (↔)(≠); Escéptico; Frío; Lógico; Realista
x	Trastornado (≠)(↔); Pasional (★)
ENTRE LA FLEXIBILIDAD Y LA TIRANÍA	
✓	Adaptable (↔)(★); Igualitarista; Dialogante (≠)(↔); Humanitario (★); Manso (↔)(★); Pacifista (≠); (★); Respetuoso (★); Transigente (★)
x	Estricto (↔)(★); Tirano (↔)(≠); Implacable (★); Agresivo (↔)(★); Beligerante (↔)(★); Posesivo (★); Testarudo (★)
HACIA UNA MORAL GRIS	
✓	Honesto (★); No vicioso; Moral (≠)(↔)
x	Deshonesto (★); Maquiavélico (↔); Pesimista (↔); Arrepentido (★)
HABILIDADES	
✓	Atléticas; Generales; Estrategia bélica; Manejo de armas; Oratoria; Sector primario (↔); Trabajo en equipo (★);
✓	Característica definitoria x Característica definitoria negativa ↔ Evolución hacia ello ≠Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual

Tabla nº 58. Elaboración propia.

Liderazgo de Rick Grimes

TABLA 46: LIDERAZGO RICK GRIMES (I): TIPO

SEGÚN EL TIPO DE LIDERAZGO	
Tipo autoridad	Democrático (☞)(☞); Autocrático (☞) (☞); Paternalista
SEGÚN LA LEGITIMIDAD	
Fundamento	Carismático; Competencial; Opresión (★); Necesidad
Desarrollo	Conflicto (☞); Consenso (☞)
Límites	Integral
SEGÚN EL MÉTODO	
Toma decisiones	Solitario; Grupo élite; Comunitario (★)
Fronteras	Sujeto a la ley (☞) Desvío puntual; Desvío continuado
Justificación	Bien común
SEGÚN EL NIVEL DE ÉXITO	
Nivel de éxito	Medio-Alto

✓ Característica definitoria x Característica definitoria negativa ☞ Evolución hacia ello ☞ Evolución hacia lo opuesto ★ Puntual
Tabla n° 46. Elaboración propia

TABLA 47: LIDERAZGO DE RICK GRIMES (II): HEROÍSMO

LOS PERSONAJES DEL PERIPLO DE RICK								
Héroe:	Villano ☹			Ayudantes ☺			Bufón ☺	
Rick	Andrew; Blake; Gareth			Daryl; Maggie; Tyreese			Glenn	
Mentor ☺☺	Antagonistas ☹☹			Compañeros ☺			Amor ☺	
Hershel	Shane ☹☹			Daryl; Michonne; Carol			Lori	
EL CAMINO DE RICK								
Salida	✓	Llamada	✓	Rechazo (miedo)	✓	Ayuda mágica	x	Mundo mágico
Iniciación	✓	Pruebas	✓	Tentaciones	✓	Transformación	x	Expiación
Regreso	✓	Negativa	✓	Regreso	✓	Equilibrio	x	Libertad

Leyenda: ☺ Aliado ☹ Neutro ☹ Enemigo
Tabla n° 47. Elaboración propia



eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea