
The Mystery Box: narrativa matrisoska e hipermediática en J.J. Abrams

The Mystery Box: matryoshka and hypermediatic narrative in J.J. Abrams

Raquel Crisóstomo Gálvez

Universitat Internacional de Catalunya

J.J. Abrams gave a TED Conference called J.J. Abram's Mystery Box in March 2007, in which the creator of TV fiction reveals some of his most important narrative keys. Through the metaphor of a magic box, Abrams explains his concept of the generation of mystery in his stories and leads us to the key to his narrative approach: the use of what we have called "narrative matryoshka", with a significant presence in Lost (ABC: 2004-2010) and Fringe (FOX: 2008-2013), which are Abrams' works with the greatest mythology and narrative complexity.

The narrative structure used by Abrams is driven and energized by the hypermedia that characterizes our time because of the creation of storylines and the collective enrichment of the original serial texts by the fandom. In this article, we analyze how this affected Lost and Fringe.

Key words: Abrams, Lost, Fringe, narrative, hypermedia.

J.J. Abrams pronunció una TED Conference titulada J.J. Abram's Mystery Box en marzo de 2007, en la cual este creador de ficción televisiva desvela algunas de sus más importantes claves narrativas. A través de la metáfora de una caja mágica, Abrams explica su concepto de la generación de misterio en sus historias y conduce al espectador hacia la clave de su planteamiento narrativo: la utilización de lo que hemos venido a denominar como "narrativa matrisoska", presente sobre todo en Lost (ABC: 2004-2010) y en Fringe (FOX: 2008-2013), por ser las obras de Abrams de mayor mitología y complejidad narrativa.

La estructura narrativa utilizada por Abrams se ve impulsada y fortalecida por la hipermedia que caracteriza nuestros días, por la generación de entramados y el enriquecimiento de los textos seriales originales a manos del colectivo fandom. En este artículo se analizará cómo todo ello ha afectado a Lost y a Fringe.

Palabras clave: Abrams, Lost, Fringe, narrativa, hipermedia.

Charles McGrath, crítico literario de *The New York Times*, explica con respecto a las series dramáticas semanales de las cadenas generalistas norteamericanas que “han florecido de una manera que no lo habían hecho desde los primeros días del medio y han crecido en profundidad y sofisticación hacia lo que puede pensarse como un nuevo género: llamémoslo la novela en la máxima audiencia” (McGrath, 1995: 52). Uno de los principales responsables de este resurgir de la ficción televisiva, con permiso de David Lynch con *Twin Peaks* (ABC: 1990-1991) o de autores coetáneos como Matthew Weiner con *Mad Men* (AMC: 2007-), es Jeffrey Jacob Abrams, más conocido como J.J. Abrams. En marzo de 2007, el afamado productor pronunció una TED Conference titulada *J.J. Abrams’ Mystery Box*, probablemente una de las charlas en las que más desvela su forma de construir historias, con exitosas series a sus espaldas como *Alias* (ABC: 2001-2006), *Lost* (ABC: 2004-2010) o *Fringe* (FOX: 2008-2013), caracterizadas por la complejidad de sus estructuras, las tramas y la construcción de personajes.

Nos interesa cómo Abrams concibe la narrativa en sus obras, aunque no todas ellas se correspondan con unos altos niveles de calidad, como sucede con las narrativamente desastrosas —y rápidamente canceladas— *Undercovers*¹ (NBC, 2010) y *Alcatraz*² (Fox, 2012). Por tanto, nos centraremos especialmente en los casos que sí han representado un antes y un después en la construcción de la narración serial y en la creación de universos mitológicos que las acompañan: en *Lost* y *Fringe*: la primera, por tratarse del “mito de origen de la mayor parte de la teleficción fantástica de nuestros días” (Carrión, 2012: 24), y la segunda, por ser la derivación lógica del patrón estructural de *Lost*, pero a la inversa.

EL MISTERIO COMO CATALIZADOR DE LA IMAGINACIÓN

Como buen *showman* americano, Abrams construye su *speech* sobre el pretexto argumental de la historia de su abuelo (real o ficticia), quien es presentado como “el gran deconstrutor” que inspiró desde la infancia a su nieto la pasión por el diseño y la capacidad de observar el funcionamiento intrínseco, los engranajes y los resortes que articulan y activan los mecanismos de los objetos (y en este caso referido a la narración). Esto lleva a Abrams a la metáfora clave de la conferencia, descubriendo en medio del escenario una caja de magia comprada en su infancia, la Tannen’s Magic Mystery Box, que presidirá el centro del escenario como excusa argumental de toda la ponencia y que tan sólo tiene un gran interrogante plasmado en el frontal de la caja por adorno. Este signo anuncia que se trata de una *mystery box*, de un objeto que en realidad nunca ha sido abierto porque, en palabras de Abrams:

Representa a mi abuelo [...] representa posibilidades infinitas. Representa esperanza y potencial. Y lo que me encanta de esta caja (lo que me di cuenta que hago en todo lo que hago) es que me encuentro atraído a las posibilidades infinitas [...]. Me di cuenta de que el misterio es el catalizador para la imaginación (Abrams, 2007).³

Por lo tanto, el planteamiento de misterios es el catalizador de la imaginación, con su infinitud de posibilidades, generador de preguntas (y pocas respuestas) que dan lugar a tramas textuales: “No es la idea más innovadora, pero cuando empecé a pensar en que quizás hay veces en que el misterio es más importante que el conocimiento, me empezó a interesar. Y comencé a pensar en *Lost*, y me di cuenta [...] ¡que hay cajas misteriosas en todo lo que hago!” (Abrams, 2007). Efectivamente no es algo nuevo: el propio Hitchcock, tras el estreno de *The Lady Vanishes* (1938), se definió como tal: “Seré lo que Churchill dijo de Hitler: un misterio dentro de otro misterio”.⁴

Lost es una gran caja misteriosa, llena de acertijos, con un enigma dentro de otro, que se apoya constantemente en el uso de *macguffins*⁵ y *cliffhangers*⁶ para crear suspense. Como señala la profesora Anna Tous, “uno de los grandes aciertos y, a la vez, riesgo de la serie ha sido su estrategia de soluciones múltiples [...] caracterizada principalmente por el *macguffin* de qué es la isla” (Tous, 2009a: 177). Lo que Abrams pretende es activar en la mente del espectador un catalizador de la imaginación que sostenga su atención, que le mantenga en ese momento clave en que todo son posibilidades: algo parecido al ejemplo que él mismo plantea sobre los minutos iniciales al apagarse las luces de la sala de cine, al suspense previo que se crea justo en los primeros instantes de un número de magia, o incluso al momento de la creación en sí: “Me di cuenta de que la página en blanco para mí es una caja mágica [...] a fin de cuentas, ¿qué son las historias sino cajas misteriosas?” (Abrams, 2007). Ese afán de crear cajas misteriosas lleva a Abrams a estructurar narrativamente *Lost* y *Fringe* a partir de estas cajas, con un misterio dentro de otro, como se verá a continuación.

LA NARRATIVA MATRIOSKA: DE *LOST* A *FRINGE*

Charles McGrath dedicó “The Triumph of the Prime-Time Novel” a reflexionar sobre las similitudes entre la narrativa de Charles Dickens y las nuevas series televisivas que tanto le han llamado la atención (McGrath, 1995). McGrath apreció que las series de esta nueva *edad dorada* estaban recuperando la presencia de un arco argumental que iba más allá del episodio e incluso de la temporada. En el caso de las series de Abrams, todo ello es llevado al extremo y, como si de una gran matrioska se tratara, las unidades narrativas se agrupan en diversos niveles, siendo entidades en sí mismas, pero formando parte de un gran todo que no tiene por qué mostrar de un simple vistazo toda la riqueza que contiene, tal como ocurre en las famosas muñecas rusas: “La interdependencia entre los capítulos es menor, pero estas series se configuran como obras fuertemente cohesionadas que no son comprensibles si no se tiene conocimiento de las temporadas anteriores” (Cascajosa, 2009: 21).

En *Lost* encontramos unidades que conforman la serie como macroestructura, en la que cada una mantiene coherencia por sí misma y en muchas ocasiones, ésta le viene dada en su plenitud por estar imbricada con el resto de unidades; como ocurre de forma más inmediata respecto a la resolución de algunos mecanismos narrativos como los *cliffhangers*, que de manera obvia enlazan episodios, o que tienen mayor resonancia en cuanto a la macroestructura de la narración, como es el uso de la analepsis⁷ (*flashbacks*) de la primera a la tercera temporada, la prolepsis⁸ (*flashforwards*) en la cuarta temporada, los saltos temporales en la quinta y los *flash sideways*⁹ en la sexta y última. Como analiza Jorge Carrión: “[la serie] avanza y retrocede, con una cadencia imprevisible, *flashback* y *flashforward*, en una construcción que se nos presenta como reconstrucción, como si todo ese material hubiera existido desde el principio y se nos fuera entregando en las dosis necesarias para obtener un posible sentido” (Carrión, 2012: 24).

Esta concepción narrativa se traduce también en una vertiente simbólica, como ocurre con la isla. En la primera temporada la vemos como un todo físico aislado que de inmediato pasa a tratarse de un territorio donde prima lo desconocido, lo monstruoso¹⁰ (ilustrado por la pregunta inquietante que formula Charlie Pace en la segunda parte del piloto: “Guys, where are we?”); y donde su condición de desierta se torna en la amenaza de la otredad a través de los llamados *the Others*. Durante la segunda y sobre todo la tercera temporada primará la dimensión de la isla como sanadora (a través de sus inusuales propiedades electromagnéticas), como informa Richard Alpert a Juliet Burke en “Not in Portland” (temporada 3, episodio 7); y como comunicadora, cualidad que ya se apuntaba en los murmullos de la primera temporada. En las temporadas cuatro, cinco y seis, la isla se reafirma como corazón de la narración, nexo entre personajes, tramas y prácticamente centro de toda bondad y maldad. A partir de entonces, se inicia un descenso a los infiernos (catábasis), donde los protagonistas y el espectador descienden literalmente episodio a episodio hasta el mismo núcleo de la isla, hasta conocer el origen y la energía primigenia que alberga y desata. Como comenta Jorge Carrión: “Todas las estructuras narrativas han sido combinadas en *Perdidos*. El relato de naufragos, la narrativa de guerrilla y bélica, lo fantástico y la ciencia-ficción, la teoría de la conspiración, la hipótesis filosófica y técnica, la utopía, el relato religioso y el Más Allá” (Carrión, 2011: 170).

En el caso de *Fringe*, el icono de la matrioska también funciona de igual manera sólo que en orden inverso: si en *Lost* lo que aparentemente sólo es una isla acaba por deshojarse hasta evolucionar como un personaje más, en *Fringe* el orden de lectura es inverso. Esta serie comienza siguiendo la tradición de *The X-Files* (FOX: 1993-2002) con la división *Fringe* dedicada a la resolución de asuntos paranormales. Durante la primera temporada los episodios son autoconclusivos, a pesar de desarrollar una fina línea argumental continua entre todos ellos, correspondiente a la evolución lógica de la relación entre el trío protagonista. Las tramas y los casos se resuelven con mayor o menor éxito en cada episodio y se convierten así en núcleos narrativos cerrados. Pero a partir de la segunda temporada se revela al espectador la existencia de mundos paralelos, lo que provoca que el universo narrativo (y en consecuencia la mitología) de la serie se sofisticue y que el espectador vea que los puntos se unen entre sí y cómo se interconectan los

episodios con autorreferencias explícitas o implícitas, que requieren la revisión de los episodios pasados, para ver el todo íntegro que es en realidad *Fringe*.

En *Lost* la matrioska se abre de mayor a menor, se dibuja la isla como universo absoluto y ésta evoluciona desde un planteamiento argumental marcado por el gran aura de lo misterioso y la proliferación de continuos interrogantes sin respuesta a una concreción cada vez mayor, adentrándonos cada vez más, hasta el corazón de la isla en la más pura tradición de Joseph Conrad, y en la personalización del Mal (y el enfrentamiento con su fuente) que radica en ella (el *Doppelgänger*) en un intento de salvar el mundo (Tous, 2009b: 411). Por el contrario, en *Fringe* la estructura se invierte, mostrándose desde un principio un marco narrativo basado en episodios cerrados, con un fuerte tono procedimental y de rápida resolución argumental, que pasan a desarrollarse de forma expansiva hacia límites, literalmente, universales. Además, *Fringe* pasa de plantear preguntas concretas sobre los hechos misteriosos, y de respuesta rápida, a abordar cuestiones de mayor calado moral a medida que avanzan sus episodios. La lucha contra el Mal y el triunfo del Héroe pierden importancia (de hecho la figura maligna no queda tan personalizada como en *Lost*), porque lo importante en realidad es el aprendizaje humano que adquieren sus protagonistas. Así, como una matrioska, *Lost* evoluciona de una macroestructura mayor a una menor, mientras que *Fringe* parte de una estructura menor para cubrirse con estructuras más grandes. Se podría afirmar que *Lost* es un universo narrativo que implosiona; *Fringe* explosiona.

Cabe decir que ambas estructuras se enriquecen por el universo multirreferencial que las acompaña y que obliga al espectador pasivo a dimensionar la lectura del entramado inicial, en un primer paso encaminado hacia la narrativa hipermedia, donde el espectador será proactivo. Henry Jenkins en *Convergence Culture* explora *The Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999) como uno de los primeros casos de la historia del cine en que esto sucede, pero sus palabras son perfectamente aplicables a lo que ocurre con las ficciones de Abrams:

Los innumerables préstamos también provocan la respuesta del público. Capas sobre capas de referencias catalizan y sostienen nuestra epistemofilia [el interés por el conocimiento]; estas lagunas y excesos brindan oportunidades a las múltiples y diversas comunidades de conocimientos que surgen alrededor de estas películas de culto para exhibir su pericia, bucear en sus bibliotecas y escudriñar un texto que promete un pozo insondable de secretos (Jenkins, 2008: 104).

Tan sólo por citar algunas de las muchas referencias intertextuales de ambas obras, recordemos que los títulos de los capítulos en *Lost* en sí mismos ya eran referencias que ponían en la pista de lo que en realidad estaba ocurriendo en el episodio a través de referencias a obras extratextuales, como en “The man Behind the Curtain” (tercera temporada, episodio 20), el primer capítulo dedicado al enigmático pasado de Benjamin Linus; o cómo las lecturas de James Sawyer ponían al espectador en la pista del destino final de la serie (*Bad Twin*, de Gary Troup, 2006).

En el tercer episodio de la tercera temporada de *Fringe* (“Firefly”), Walter Bishop afirma que sus gafas de un cristal rojo y otro azul fueron creadas por el doctor Jacoby, en clara alusión a Lawrence Jacoby,¹¹ el doctor que trataba a Laura

Palmer antes de su muerte en *Twin Peaks* (ABC: 1990-1991); y que a su vez estaba inspirado en Terence McKenna, una de las grandes figuras de la contracultura norteamericana.¹² Particularmente en esta serie, destaca la múltiple referencialidad al universo del cómic. La presencia de los Observadores como guardianes del universo múltiple recuerda mucho al análisis que hace Grant Morrison en su serie *Animal Man* (DC Comics, 1965) sobre la pervivencia de los universos paralelos en la memoria del lector y la necesidad del mantenimiento del continuo espacio-tiempo. Buena parte de su trama está fuertemente inspirada en la serie *Crisis en tierras infinitas* (DC Comics, 1985), donde existen mundos paralelos que tienen que ser salvados de su destrucción, con ayuda de una máquina construida por el Monitor que se enfrenta a su contrapartida dual, el Anti-Monitor, en una relación muy similar a la que mantienen Walter con *Walternate*. Además, la invasión de la antimateria como preludio a la destrucción del universo es, al menos desde un punto de vista visual, muy similar a como el ámbra 31422 contiene las partes dañadas en el universo de los mundos paralelos de *Fringe*.

LA SOFISTICACIÓN DE LA MATRIOSKA EN ABRAMS A TRAVÉS DE LA NARRATIVA HIPERMEDIA

Hasta ahora hemos analizado que el misterio es el catalizador de la imaginación y que ese misterio inicial ayuda a la construcción de la narrativa matrioska, que genera otros misterios a su vez. Para que esto funcione, el espectador (como siempre) debe entrar en el juego y participar de sus reglas. Pero desde la democratización de internet, el espectador no es un mero ente pasivo que sólo tiene que aceptar la suspensión de la credibilidad, sino que se ha convertido en un ente actante, que no sólo recibe, sino que cuestiona y, lo que es más, crea contenidos. El espectador ya no es sólo espectador, porque trata con productos visuales pero navega por interfaces digitales, a la vez que es lector de las referencias que provoca. Y detrás de la narrativa de las creaciones del sello Abrams, hay una interpelación a este nuevo espectador desde varios niveles: “*Lost* nació como obra televisiva, pero no tardó en expandirse a otros medios y espacios de comunicación hasta convertirse en uno de los ejemplos más amplios e interesantes de la narrativa transmediática” (Scolari, 2010: 73).

Gerard Genette ya apuntaló el inicio de las modernas teorías sobre la hipertextualidad cuando se remontaba a los inicios de la literatura en la antigua Grecia, y la definía como “toda forma en la que un texto se inserta en otro sin ser un comentario” (Genette, 1989: 14). En 1991, la profesora Marsha Kinder acuñó este término refiriéndose a aquellas obras que posicionaban a los consumidores como jugadores activos libres de la manipulación comercial (Kinder, 1991: 38). Pero en 2003, Henry Jenkins, uno de los mayores estudiosos de este campo, usó el término en un artículo homónimo en el que explicaba que “the coordinated use of storytelling across platforms can make the characters more compelling” (Jenkins, 2003); posteriormente caracterizó una *historia transmediática* como la que “se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad” (Jenkins, 2008: 101).

Por su parte, Carlos A. Scolari defiende que “en las narrativas transmediáticas cada medio/plataforma cuenta una parte diferente de un gran mundo narrativo. Lo que se ve en la pantalla no es lo mismo que se lee en el libro o se hojea en el cómic” (Scolari, 2009). Scolari caracteriza los relatos transmedia a través de dos condiciones: cuando una historia se cuenta a través de varios medios y plataformas (sin referirse a adaptaciones, sino a expansiones); y cuando los *prosumidores*¹³ colaboran en la construcción del mundo narrativo (Scolari, 2011).

Existen numerosos precedentes de ficción serial anteriores a *Lost*, lo que demuestra que Abrams es hijo de su tiempo y ha sabido incorporar estas nuevas dinámicas a sus obras, de manera que éstas se enriquezcan. Por citar un ejemplo, “en *CSI* se han desarrollado estrategias de interactividad con los fans a través de páginas web [...] en una muestra de utilización de internet como plataforma de marketing de la serie, obviamente con la finalidad de incrementar la intriga sobre la audiencia [recordemos: el misterio como catalizador], se ofrecieron pistas sobre quién era el topo en la web de la cadena [...] la identidad del cual no se reveló, en la serie, hasta final de temporada” (Tous, 2009a: 179). Como comenta Concepción Cascajosa, “la diferencia ahora es su mayor proliferación [la de las comunidades de espectadores en internet], su marcado carácter transnacional y su mayor capacidad organizativa” (Cascajosa, 2009: 30).

A los recursos narrativos propios de estas ficciones —que generan un suspense y una gran necesidad de respuesta a los interrogantes, alrededor del conjunto narrativo fundamental con sus tramas y sus subtramas, lo que se dosifica en una serialidad semanal— se añaden otros recursos narrativos fruto de la transmedia. Estos recursos abren otros interrogantes relacionados con el producto nuclear (la serie en sí), que la complementan y la enriquecen en cuanto a microtramas que están de por sí presentes o apuntadas en la serie; pero sobre todo que actúan como catalizador de las *fandoms*,¹⁴ que incrementan, refuerzan y aumentan la dependencia de información del (tele)espectador.¹⁵

Este planteamiento tuvo una clara plasmación en las webs que se crearon *ex professo* para *Lost*, como la de Oceanic Airlines¹⁶ o la Fundación Alvar Hanso,¹⁷ además de su reflejo en numerosos *mobisodes* (capítulos realizados para su distribución a través de teléfonos móviles) y juegos de realidad alternativa (*ARG*, *Alternate Reality Games*) como *The Lost Experience* (2006) o *Find 815* (2007),¹⁸ producidos por la ABC, junto con las cadenas australiana Channel 7 y británica Channel Four. Asimismo, la propia ABC (ABC Fred Lab), desde el inicio de la sexta temporada, creó los *Lost Untangled*, breves piezas de unos seis minutos, en las que el *puppet* del doctor Pierre Chang de la Dharma Initiative se dedicaba a desentrañar semanalmente cada episodio en clave paródica,¹⁹ debido a la complejidad de la trama. Sintomáticamente, la cadena no esperó a que la competencia creara la caricatura, sino que al ser consciente de la complicada trama de la serie y del importante fenómeno *fan* que giraba a su alrededor, decidió crear un producto destinado a conservar al seguidor habitual a través del humor y a captar posibles espectadores entre aquellos que se incorporaban o los que habían abandonado la serie y retornaban de cara a la cercanía del final.²⁰

Una de las características de las series de Abrams es que, a pesar de no tratarse de algo novedoso, sí lo es en su repercusión, con un espectro de contenidos ingente, difícil de enumerar, generados a través de la red por los propios creadores y por las masas de seguidores. Ya se había visto en *Star Trek* (UPN, 1966-), en *The X-Files* (FOX, 1993-2002) y en *Buffy the Vampire Slayer* (The WB, 1993-2003) como el fenómeno *fan* continuaba la narrativa de una serie, pero nunca en tal grado, debido a que internet todavía no permitía tal nivel de interactividad: la red todavía no era 2.0.

En el caso de *Fringe*, con la lógica evolución de la red y del conocimiento digital de los espectadores, podríamos hablar de la creación de una matrioska gigantesca que abarca ya no la serie, sino la marca *Fringe*. Estas series que mueven fenómenos *fans* desahorados, que crean, invierten, aportan, construyen y reconstruyen tramas adicionales o extensivas de la serie en sí, ya no son sólo series, sino productos narrativos multidimensionales, grandes matrioskas que superan el concepto de partida y la serie en sí misma. Además de la serie en sí, existen muchos otros elementos narrativos generados: una precuela, videocómics, el *site* de Massive Dynamic²¹ y dos colecciones de cómics de seis números cada una. Pero además de estas narraciones paralelas que se retroalimentan con la narración original de la serie, se producen otras iniciativas, alejadas en su origen del fenómeno *fan*, pero creadas sin duda para éste: buscar al observador, un hombre alto y calvo, de piel pálida, maletín en mano que asiste sin tomar parte a los momentos clave de la serie, se ha convertido en una suerte de juego a lo “buscar a Wally” en la más pura tradición *hitchckoniana*, cuando el director intervenía en un discreto segundo plano en sus películas.

Pero además, la presencia del observador ya no es meramente ficcional, sino que para deleite de los seguidores de la serie la trasciende, y se ha podido ver en varios de los espectáculos de más audiencia de la televisión estadounidense, como por ejemplo en la Super Bowl, en el *reality* musical *American Idol* o en una carrera de la NASCAR. Con esta incursión del observador en el mundo real, en el universo extraficcional, se observa que la productora reclama tácitamente la atención del fan, que reconoce con rapidez la figura prácticamente icónica del observador, afianzando la verosimilitud y el universo propio de la serie, y, en mayor medida, trasladando la permeabilidad entre universos propia de la trama a la vida real.

Pero quizás la estrategia más representativa hasta la fecha sea la protagonizada por la banda de música de la década de 1970, Violet Sedan Chair. En una entrevista en 2009, Abrams hacía referencia a su álbum *Seven Suns* (Raftery, 2009); y en “Firefly” (tercera temporada, episodio tercero) Walter Bishop, fan irreductible de la banda, tiene que tratar con Roscoe Joyce, el pianista del grupo (interpretado por Christopher Lloyd) para resolver el caso de ese episodio. Todo ello sería plausible si no fuera porque la banda nunca existió. En este punto, los creadores de la serie decidieron grabar un disco de Violet Sedan Chair y colgar varios temas en YouTube.²² Asimismo, varios de sus vinilos se distribuyeron por diferentes tiendas de música de segunda mano. Tiempo después, los *fans* de la serie aún siguen recopilando poco a poco los distintos discos, y son distintos porque todos contienen una pista única sobre el futuro argumental de la serie (García, 2011).

CONCLUSIONES SOBRE LA NARRATIVA DE ABRAMS

A través de esta estrategia de marketing viral o lo que se ha venido a llamar “marketing retroactivo”,²³ Abrams demuestra como el ritmo narrativo de sus series es especialmente pausado pero consistente: *Fringe* amplía ostensiblemente sus horizontes narrativos a partir de la segunda temporada, y tan sólo hay que recordar como *The Others* (importantísimos para la trama de *Lost*, sobre todo su líder Benjamin Linus) no aparecerán por completo hasta el noqueante episodio “A tale of two cities” (tercera temporada, primer episodio). Abrams propone pues continuas cajas mágicas, una dentro de la otra, juegos al espectador, intra y extraficcionales, hipermediáticos, pero sobre todo juegos de magia como los que se guardan en esa Tannen’s Magic Mystery Box nunca abierta.

Algo (o mucho) de ello se incluye de una manera muy gráfica en el episodio decimotercero de la tercera temporada de *Lost*, “The Man from Tallahassee”, donde un todavía poderoso Benjamin Linus le dice a John Locke que imagine que la isla contiene una gran caja que puede manifestar todo lo que uno desee.²⁴ Después Locke le preguntará sobre la existencia de la que llama con sarcasmo “la caja mágica” y Linus le conducirá a una habitación donde Locke y el espectador hallarán para su sorpresa al padre de Locke, Anthony Cooper, en la construcción de un monumental *cliffhanger*. De este modo, lo que pudiera ser uno más de los muchos *cliffhangers* de la serie, quizá sea de los más significativos por el hecho de que este episodio se emitió por primera vez en Estados Unidos el 21 de marzo de 2007, pocos días después de que Abrams explicara en su conferencia el concepto de *mystery box*, alrededor del cual gira toda su narrativa. En definitiva, se podría llegar a la conclusión de que Abrams es un mago de la narrativa que juega a plantearnos continuos misterios, uno dentro de otro, como si de una gran matrioska se tratara.

Raquel Crisóstomo Gálvez es doctora en Humanidades por la Universitat Pompeu Fabra (2011). Es profesora de la Facultat de Ciències de la Comunicació de la Universitat Internacional de Catalunya; y miembro del Grup de Recerca

en Estats, Nacions i Sobirania, de la Universitat Pompeu Fabra. Sus líneas de investigación son las nuevas narraciones televisivas, el cómic, la cultura popular, y la propaganda bélica en el cine de animación, entre otros.

Notas

¹ Su estreno el 9 de julio de 2011 contó con 8,5 millones de espectadores y fue cancelada en su séptimo episodio con un *share* de apenas 6 millones. Disponible en: <<http://seriesadictos.com/categorias/undercovers>>. Consultado el 29 de agosto de 2012.

² El piloto del 16 de enero de 2012 fue visto por 9,96 millones de espectadores en EE UU.; y el 26 de marzo, en su último episodio, obtuvo una audiencia de 4,7 millones. Disponible en: <<http://www.teinteresa>

es/tele/Alcatraz_segunda_promesa_echar_cierre_0_697730489.html>. Consultado el 29 de agosto de 2012.

³ La traducción al castellano de los fragmentos de la conferencia es propia.

⁴ Disponible en: <<http://mural.uv.es/laumon9/hitchklibros.html>>. Consultado el 25 de agosto de 2012.

⁵ Un *macguffin* es una expresión acuñada por Alfred Hitchcock, que designa a una excusa argumental que motiva a los personajes y al

desarrollo de una historia, y que en realidad carece de relevancia por sí misma. Disponible en: <<http://www.oed.com/view/Entry/239856?redirectedFrom=macguffin#eid>>. Consultado el 23 de agosto de 2012.

⁶ Los *cliffhanger* son las escenas que normalmente, al final del capítulo de una serie de televisión, cómic, película, libro o cualquier obra que se espere que continúe en otra entrega, generan el suspense o el *shock* necesario para conseguir que la audiencia se interese en conocer el resultado o desarrollo de dicho efecto en la siguiente entrega. Disponible en: <<http://www.oed.com/view/Entry/34295?redirectedFrom=cliffhanger#eid>>. Consultado el 23 de agosto de 2012.

⁷ La analepsis es una técnica utilizada en el cine, en la televisión y en la literatura que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado. Se utiliza para añadir suspense a una historia o para desarrollar más profundamente el carácter de un personaje.

⁸ La prolepsis es un recurso que consiste en interrumpir la línea temporal de la narración para explicar un hecho del futuro.

⁹ Los *flash sideways* consisten en una técnica narrativa empleada después de que el incidente provocara una división en el tiempo en la última temporada y fueron creados por los personajes de la isla, para reunirse después de muertos. Su nombre es un contraste a los clásicos *flashbacks* y *flashforwards* empleados anteriormente en la serie. Damon Lindelof y Carlton Cuse confirmaron en el podcast oficial de *Lost* del 22 de febrero de 2010 que los *flash sideways* no son una realidad alternativa, y las dos líneas de tiempo tienen relación. Disponible en: <http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Flash_sideways>. Consultado el 29 de agosto de 2012.

¹⁰ Parafraseando una de las creaciones de Abrams, *Cloverfield* (2008).

¹¹ Disponible en: <http://twinpeaks.wikia.com/wiki/Lawrence_Jacoby>. Consultado el 24 de agosto de 2012.

¹² Disponible en: <<http://www.terencemckenna.com/tmbib/index.php>>. Consultado el 24 de agosto de 2012.

¹³ *Prosumidor* es un término formado por la fusión original de las palabras en inglés *producer* ('productor') y *consumer* ('consumidor') acuñado por Alvin Toffler en su libro *The third wave* (1980). Disponible en: <<http://www.worldwidewords.org/turnsofphrase/tp-pro4.htm>>. Consultado el 22 de febrero de 2012.

¹⁴ El fenómeno *fandom* ha sido ampliamente estudiado por Jenkins en *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós, 2010.

¹⁵ El paréntesis se usa aquí debido a que el espectador natural de la serie es el televidente, pero a causa de la existencia de múltiples medios de visualización de la ficción serial televisiva ya no se puede hablar únicamente de *telespectador*. Esta cuestión es abordada ampliamente por Vicente Luis Mora en *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral, 2011.

¹⁶ Disponible en: <<http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Flyoceanicair.com>>. Consultado el 8 de agosto de 2011.

¹⁷ Disponible en: <http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Fundaci%C3%B3n_Hanso>. Consultado el 18 de agosto de 2011.

¹⁸ Disponible en: <<http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Find815.com>>. Consultado el 18 de agosto de 2011.

¹⁹ Los *Lost Untangled* eran emitidos después de cada nuevo episodio de *Lost* dentro del espacio *Life on Mars*, aunque también están disponibles en la web de la abc (abc.com) o en el canal oficial de *Lost* de YouTube. Disponible en <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Lost_Untangled>. Consultado el 4 de agosto de 2012.

²⁰ La audiencia televisiva de *Lost* fue decayendo en las últimas temporadas, a pesar de que, de una forma inversamente proporcional, aumentó el número de descargas por internet. Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Lost#Audiencias>>. Consultado el 5 de agosto de 2011.

²¹ Disponible en: <<http://www.massivedyamic.com>>. Consultado el 1 de agosto de 2011.

²² Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=cG8_oFJkkuk&feature=relmfu>. Consultado el 6 de agosto de 2012.

²³ Disponible en: <<http://www.empresa-iecs>

[blogspot.com.es/2011/01/la-serie-fringe-se-queda-con-sus-fans-y.html](http://www.empresa-iecs.blogspot.com.es/2011/01/la-serie-fringe-se-queda-con-sus-fans-y.html)>. Consultado el 29 de agosto de 2012.

²⁴ Disponible en: <http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/The_Man_from_Tallahassee>. Consultado el 16 de agosto de 2011.

Bibliografía

Abrams, J.J. (2007). "J.J. Abrams' Mystery Box". TED Conferences. Disponible en: <http://www.ted.com/talks/lang/eng/j_j_abrams_mystery_box.html>. Consultado el 4 de agosto de 2011.

Belsunces, A. (2011). "Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica", trabajo final del Máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8581/1/abelsuncesTFM0611.PDF>>. Consultado el 2 de agosto de 2012.

Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.

—. (2012). "La isla, la casa y el pueblo". *La Vanguardia* (20 de junio), p. 24-25.

Cascajosa, C. (2009). "La nueva edad dorada de la televisión norteamericana". *Secuencias: revista de historia del cine*. 29, p. 7-31. Disponible en: <http://digitool-uam.greendata.es/exlibris/dtl/d3_1/apache_media/L2V4bGlicmlzL2R0bC9kM18xL2FwYWVZV9tZWVpYS8zNTU5Mg==.pdf>. Consultado el 28 de agosto de 2012.

Eco, U. (1986). *TV: la transparencia perdida en la estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.

García, T. (2011). "¿La jugada de marketing más brillante de la historia?". *El País* (25 de enero). Disponible en: <http://cultura.elpais.com/cultura/2011/01/25/actualidad/1295910007_850215.html>. Consultado el 3 de agosto de 2012.

Genette, G. (1989). *Palimpsestos, la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

Jenkins, H. (2003). "Transmedia Storyte-

lling". *Technology Review*. Disponible en: <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. Consultado el 3 de mayo de 2012.

—. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California: University of California Press.

McGrath, C. (1995). "The Triumph of the Prime-Time Novel". *The New York Times*, p. 243-252. Disponible en: <<http://web.mit.edu/211.432/www/readings/Prime%20time%20novel.pdf>>. Consultado el 6 de agosto de 2012.

Rafferty, B. (2009) "MusicalMysteryTour: Messages Embedded in Your Favorite Album". *Wired Magazine*. Disponible en: <http://www.wired.com/entertainment/music/magazine/17-05/pl_music>. Consultado el 7 de agosto de 2012.

Scolari, C. (2009) "Narrativas transmediáticas: breve introducción a un gran tema". *Hipermediaciones ~ Conversaciones sobre la comunicación digital interactiva*. Disponible en: <<http://hipermediaciones.com/2009/05/15/narrativas-transmediaticas/>>. Consultado el 4 de agosto de 2012.

—. (2010). "Narrativa transmediática, estrategias Cross-Media e hipertelevión". En VV AA. *Lostología. Estrategias para entrar y salir de la isla*. Buenos Aires: Editorial Cinema.

—. (2011). "Transmedia storytelling: más allá de la ficción". *Hipermediaciones ~ Conversaciones sobre la comunicación digital interactiva*. Disponible en: <<http://hipermediaciones.com/2011/04/10/>

transmedia-storytelling-mas-alla-de-la-ficcion/>. Consultado el 24 de agosto de 2012.

Tous, A. (2009a). "Paleotelevisión, Neotelevisión y Metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses". *Comunicar*. 33 (XVII), p. 175-183. Disponible en: <<http://www.google.es/url?sa=t&rc=1&source=web&cd=1&ved=0CDIQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.revistacomunicar.com%2Fverpdf.php%3Fnumero%3D33%26ar>

titulo%3D33-2009-21&ei=UvU9UPy1Ioe2hAer34HQBw&usq=AFQjCNGhh5q57LCDZagRVsuASjt5npwmxw>. Consultado el 25 de agosto de 2012.

—. (2009b). *El text audiovisual: anàlisi des d'una perspectiva mediològica*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Disponible en: <<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4168/atr1de1.pdf?sequence=1>>. Consultado el 28 de agosto de 2012.