

Serialidad post 11-S.
Heroicidad y otredad en
Perdidos y Juego de Tronos.

Grado en Comunicación Audiovisual
TRABAJO FIN DE GRADO
Modalidad A

Autor/a: Raquel Amores Martí
DNI: 73404650-N

Tutor/a: Shaila García Catalán

Julio, 2020

Serialidad post 11-S.
Heroicidad y otredad en
Perdidos y Juego de Tronos.



Trabajo de: Raquel Amores Martí
Tutora: Shaila García Catalán
Grado en Comunicación Audiovisual

RESUMEN

Tras el final de *Perdidos* (*Lost*, J.J Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC, 2004-2010), muchas son las series que han tratado de imitar su elucidario narrativo, inspirando numerosas producciones coetáneas como *Flashforward* (Brannon Braga, David S. Goyer, Robert J. Sawyer, ABC, 2009-2010) o *Héroes* (*Heroes*, Tim Kring, NBC, 2006-2010). *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, David Benioff y D.B. Weiss, HBO, 2011-2019), estrenada tan solo un año más tarde, ha conseguido alzarse como nuevo hito televisivo y fenómeno de masas, culminando recientemente en un *serie finale* que, de nuevo, difiere con el esperado por gran parte de la audiencia y nos transporta diez años atrás, cuando otro héroe y otro villano lucharon también por el destino de su universo, el entonces futuro de la isla, frente al del trono de hierro.

Este trabajo final de grado compara *Perdidos* y *Juego de tronos*, series separadas por una década que han marcado el consumo serial del siglo XXI. Atenderemos a sus claves narrativas, su construcción de personajes y la noción de otredad.

Palabras clave: *Perdidos*, *Juego de Tronos*, héroes, villanos, otredad, series.

ABSTRACT

After the end of *Lost* (J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC, 2004-2010), many are the series that have tried to imitate his eloquent narrative, inspiring a lot of contemporary productions such as *Flashforward* (Brannon Braga, David S. Goyer, Robert J. Sawyer, ABC, 2009-2010) or *Heroes* (Tim Kring, NBC, 2006-2010). *Game of Thrones* (David Benioff and D.B. Weiss, HBO, 2011-2019), released only a year later, has managed to rise as a new television landmark and mass phenomenon, culminating recently in a series finale that, again, differs from the expected by much of the audience and transports us back ten years, when another hero and another villain also fought for the fate of their universe, the then future of the island, in front of the one of the iron throne.

This final degree work will compare *Lost* and *Game of Thrones*, series separated by a decade that have marked the serial consumption of the 21st century. We will look at their narrative keys, their character construction and the notion of otherness.

Keywords: *Lost*, *Game of Thrones*, heroes, villains, otherness, series.

ÍNDICE

1. Introducción	5
1.1. Justificación y oportunidad de investigación	6
1.2. Hipótesis y objetivos	8
1.3. Objeto de estudio y metodología	8
2. Marco teórico	9
2.1. Series post 11-S: la conspiración del Otro	9
2.2. Los monstruos en la ficción norteamericana post 11-S	13
2.3. El viaje del antihéroe: deconstrucción y dualidad	17
3. Análisis aplicado	22
3.1. Los elegidos de la luz: camino a la redención	22
3.2. Destinos frustrados: la oscuridad construida	33
3.3. El acecho de la otredad: al otro lado del muro	41
4. Resultados y conclusiones	47
5. Bibliografía	51
6. Anexos	54
6.1. Introduction	54
6.1.1. Justification and opportunity for research	55
6.1.2. Hypotheses and objectives	56
6.1.3. Object of study and methodology	57
6.2. Theoretical framework	58
6.2.1. Post 11-S series: The Conspiracy of the Other	58
6.2.2. Monsters in american post 11-S fiction	61
6.2.3. The anti-hero's journey: deconstruction and duality	64
6.3. Results and conclusions	68
7. Currículum vitae	71

1. Introducción

Todo comenzó una noche de noviembre de 1990 con una pregunta que nos haría abrir los ojos y despertar del sofá, acostumbrado a soportar reposiciones de *El Equipo A* (*The A-Team*, Stephen J. Cannell y Frank Lupo, NBC, 1983-1987), *MacGyver* (Lee David Zlotoff, ABC, 1985-1992) y *Corrupción en Miami* (*Miami Vice*, Anthony Yerkovich, NBC, 1984-1990): «¿Quién mató a Laura Palmer?». De pronto, estábamos dentro. La televisión nos había atrapado y ya no habría vuelta atrás. Lejos quedarían las míticas y clásicas series norteamericanas en las que «no hacía falta estar demasiado pendiente durante el visionado. Total, ya sabías que los buenos iban a ganar» (Gutiérrez en Terrer, 2019: 55). Acabábamos de sumergirnos sin saberlo en lo que sería el principio de la cultura contemporánea en la ficción televisiva.

Twin Peaks (David Lynch y Mark Frost, ABC, 1990-1991) supuso el comienzo de un modo de entender la creatividad en la televisión y de exigir al espectador que continuaría años más tarde HBO con *Los Soprano* (*The Sopranos*, David Chase, HBO, 1999-2007), marcando un punto de inflexión para la ficción televisiva que culminaría en el estreno de *Perdidos* (*Lost*, J.J Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC: 2004-2010), serie que revolucionó el modo de consumo global y que contribuyó a la experimentación narrativa cuyas influencias llegan hasta nuestro presente catódico. Empezaba la edad dorada de la televisión que, impulsada por los avances tecnológicos, comportaría «el salto de calidad que dieron las series de televisión desde finales de los años noventa» (García, 2014: 4), desvinculándose de las clásicas *sitcoms* familiares y *slapstick comedies* de los 50 e incluso relegando al cine a un segundo plano.

La televisión estaba cambiando y, con ella, un panorama social en el que, imperaba cada vez más un modo de consumo individualizado basado en la demanda y en rituales de visionado particular. «Los espectadores “en familia” se agrupan, a partir de la segunda mitad del Siglo XX» (Balló y Pérez, 2005: 29) para ver los capítulos de sus series favoritas, fenómeno que se ha reinventado a partir de las redes sociales en la actualidad mediante esa segunda o tercera pantalla que acompaña al espectador y lo conecta con millones de personas más durante el visionado. La narrativa transmedia toma fuerza, siendo la televisión solo una parte más de un universo narrativo más amplio:

Precisamente una de las vertientes más fértiles de la transmedialidad recoge los contenidos generados por los consumidores (la *fan-fiction* sería su modalidad más imaginativa), una veta que entronca con la última característica definitoria de esta tercera edad dorada de las series: un espectador activo y un ecosistema televisivo cada vez más social (García, 2014: 15).

La convergencia de medios, el desarrollo tecnológico y un nuevo tipo de consumidor conforman, en definitiva, el panorama de la ficción televisiva en la cultura contemporánea, cuyo objetivo radica en atender a públicos cada vez más exigentes, cultos y sofisticados.

1.1. Justificación y oportunidad de investigación

El mundo necesita ser salvado: en todos los universos hay una lucha eterna contra el mal, como si algo nos persiguiera siempre, como si no pudiésemos escapar. Desde personajes tan aparentemente dispares como Lex Luthor en *Smallville* (Jerry Siegel y Joe Shuster, The WB, 2001-2011) hasta Barney Stinson en *How I met your mother* (Carter Bays y Craig Thomas, CBS, 2001-2014), el mal adquiere formas polimorfas y crea el conflicto y las desdichas de lo conocido, sumergiéndolo en el caos. Un trauma que se repite una y otra vez y nos llega a resultar familiar. Una lucha que, aunque en distintos escenarios, siempre es la misma.

Y ahí nos encontramos. 19 de mayo de 2019 esperando otro final que lo decidirá todo, de nuevo, pegados a la pequeña pantalla. Quién se quedará con el trono de hierro, qué será de nuestros personajes favoritos, quién vivirá y quién morirá. Palomitas, manta y HBO. El capítulo final de *Juego de Tronos is coming...*

Nunca antes un *series finale* había reunido a tanta gente frente a la televisión como el de *Perdidos*, diez años atrás, cuando otra lucha por el destino del universo nos atrapó frente a la pantalla. Acompañamos a sus protagonistas desde que eran pequeños, como Arya Stark o Walt Lloyd, sufrimos con ellos, nos entusiasmaron, les entendimos, nos vimos reflejados en sus vidas, fuimos parte de la tripulación del Oceanic y combatimos contra los temibles *caminantes blancos*, da igual en qué bando. Y entonces, vuelve a ocurrir. “El peor final de la historia”, “se ha marcado un *Perdidos*” y millones de comentarios que hicieron

arder las redes sociales. De nuevo, un final que nos resultaba insatisfactorio, múltiples incógnitas sin resolver, giros inesperados en el guion y desconcierto en el desarrollo de personajes.



El desenlace de *Juego de Tronos* fue emitido en España de manera simultánea a EE.UU. la madrugada del 19 al 20 de mayo en Movistar+ y HBO. La versión subtitulada fue lanzada a las 03:00h y la doblada tan solo una hora más tarde.

El pasado 23 de mayo de 2020 se cumplieron diez años desde que *Perdidos* protagonizó uno de los finales catódicos más populares de la historia de la televisión, reuniendo a millones de personas incluso en salas de cine que siguieron casi en directo la retransmisión subtitulada de EE.UU. Una década después y a raíz de su gran impacto, la serie basada en las novelas de George R. R. Martin se consagra por muchos autores como el siguiente fenómeno catódico mundial tras la de los supervivientes del vuelo 815 de Oceanic Airlines.

Con todo, la oportunidad de investigación en la que se basa el presente trabajo radica en el reciente aniversario del final de ambas series, cuyos misterios afloran y cuyas diferencias textuales nos invitan a realizar una comparación que, sobre todo tras el final de *Juego de Tronos*, ya han empezado recientemente a plantearse críticos estadounidenses como Craig Elvi en el noticiario online de entretenimiento *Screen Rant* o el español César Noguera en la revista digital *Hipertextual*. Lejos de entrar en el polémico debate por la satisfacción o no de expectativas individuales, este trabajo pretende acercarnos hacia un porqué, centrándonos, en definitiva, en la justificación de arcos de personajes y en la conformación de la figura del héroe, del villano y de la otredad en la ficción televisiva actual a lo largo de los años.

1.2. Hipótesis y objetivos

El siguiente trabajo de final de grado plantea la siguiente hipótesis: la serie *Juego de tronos* (*Game of Thrones*, David Benioff y D.B. Weiss, HBO, 2011-2019) toma prestados de *Perdidos* (*Lost*, J.J Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC, 2004-2010) los patrones de heroicidad y de relación con la otredad que, a su vez, son síntomas propios de las narrativas post 11-S.

Los objetivos derivados de esta propuesta de investigación son:

- 1) Mostrar la **evolución en los arcos de personajes** y el paso del héroe al antihéroe mediante el caso de Jack Shephard y Jon Snow.
- 2) Analizar la **influencia del 11-S** en el discurso audiovisual de la otredad en *Perdidos* y *Juego de Tronos*.
- 3) Comparar mediante un **análisis a los personajes de ambas series** en un intento por establecer vínculos y relaciones basadas en los roles desempeñados por los mismos dentro de sus respectivas narrativas.

1.3. Objeto de estudio y metodología

El presente trabajo de investigación se basa en el estudio comparativo entre *Perdidos* y *Juego de Tronos*, centrándonos concretamente en el análisis de sus personajes más representativos en términos de heroicidad y otredad: Jack Shephard versus Jon Snow, John Locke versus Daenerys Targaryen y *los otros* versus *los caminantes blancos*.

Por un lado, *Perdidos* narra las vivencias –tanto presentes como pasadas e incluso futuras– de un grupo de supervivientes que aterrizan en una isla misteriosa tras un accidente aéreo. «Secretos personales que esconder, mentiras que ocultar, relaciones familiares complicadas» (Cano et al., 2012: 297) se unen a una narrativa de fantástica ciencia ficción en la que las cualidades mágicas de la isla sumergen a los personajes en tramas que –basadas en continuos saltos espaciotemporales a partir de *flashbacks* y *flashforwards*– atraparón a millones de espectadores durante seis temporadas.

Por otro lado, *Juego de Tronos* relata la historia de un mundo ficticio ambientado en el medievo en el que coexisten tres líneas argumentales: los enfrentamientos entre distintas familias por el poder de Poniente, la amenaza en aumento de *los caminantes blancos* en el Norte y el avance de Daenerys

Targaryen desde Occidente por la reconquista de sus derechos dinásticos sobre el trono de hierro. «La clave dramática de *Juego de Tronos* se encuentra en una meta pragmática, el insípido *mcguffin* del Trono de Hierro, que nos abisma a un fin insondable, imposible de calcular» (Vargas-Iglesias, 2014: 292) y que simboliza el poder sobre el mundo conocido, cuyo destino siguió una audiencia apoteósica a lo largo de ocho temporadas.



Ambas series se retractan en un mundo que hay que proteger para evitar el Apocalipsis, en *Perdidos* el milagro mismo de la vida, reflejado en la fuente de luz de la que ser guardián, y en *Juego de Tronos* la tierra de Poniente, simbolizada por el trono de hierro.

La metodología del presente trabajo de investigación se fundamenta en un análisis textual comparativo entre las dos series mencionadas, aundando en las similitudes relativas a la conformación de sus personajes y su narrativa. Para ello, trazaremos un marco teórico en el que contextualizarlas basado en la serialidad post 11-S y, más adelante, pasaremos al propio estudio del caso.

2. Marco teórico

2.1. Series post 11-S: la conspiración del Otro

El 11 de septiembre de 2001, un incidente histórico paralizó al mundo y lo atrajo a la pequeña pantalla: el atentado a las Torres Gemelas de Nueva York.

Millones de personas siguieron en un riguroso directo el desplome de los famosos rascacielos y padecieron junto a las víctimas que se encontraban allí atrapadas, un lugar en el que imperaba el pánico y el horror absoluto más propios de la ciencia ficción, esta vez convertida en realidad.

El miedo penetró en los hogares a través de la ventana que ofrecía la televisión, retratando la apocalíptica situación norteamericana tal y como si se tratara del resquicio en la memoria de películas anteriores a los hechos como *Decisión Crítica* (*Executive Decision*, Stuart Baird, 1996), en la que un grupo de terroristas islámicos trataba de colisionar un avión en Washington DC, o más especialmente como la serie televisiva *The Lone Gunmen* (Chris Carter, Fox

Broadcasting Company, 2001), cuyo capítulo piloto, estrenado el 4 de marzo de ese mismo año, hacía una premonición perturbadora en torno al trágico suceso cuando sus personajes principales destapaban una conspiración gubernamental que planeaba precipitar un avión repleto de ocupantes contra el World Trade Center. Era el principio de un nuevo milenio que irrumpía en la sociedad «sin anestesia» (Pastor en Navarro, 2016: 17), convirtiendo todo aquello que solo había sido alcanzado anteriormente por la imaginación en una cruda pesadilla que hacía estremecer al mundo, volviéndolo vulnerable y temeroso por el futuro inmediato.

Los hechos posteriores no hicieron más que incrementar esta oleada de horror, que ha persistido en el tiempo a partir de la memoria colectiva y ha ido fortaleciéndose hasta nuestros días, manteniéndose latente. Vivimos un aumento en el número de ataques xenófobos, sobre todo hacia personas árabes, pero también hacia comunidades de inmigrantes mexicanos o asiáticos; así como «el irreparable deterioro del concepto de multiculturalismo, el blindaje de fronteras contra refugiados/inmigrantes, [...] el recorte de libertades civiles en diversos países occidentales» (Navarro, 2016: 18), conflictos de índole política y militar como la Guerra de Irak (2003-2010) o la de Afganistán (2001–), la gran crisis económica mundial que desembocó en una burbuja inmobiliaria colosal (2000-2006), «la reducción de derechos sociales, desempleo masivo, precariedad laboral con la consiguiente crisis de valores “civilizados” occidentales....» (Navarro, 2016: 86-87). Se creó, como resultado, un clima en el que la cultura, y con ella la ficción televisiva norteamericana, también se vería afectada, pues absorbería y se retroalimentaría del caos existente en la sociedad y, de nuevo, este volvería a la pantalla, en la que se reflejan incluso hoy los miedos de un mundo sumergido en el horror como trauma.

En palabras de Bort Gual, «la industria norteamericana ha encontrado en [...] formatos fragmentados de cuarenta minutos, y en la televisión como ventana de distribución, la forma perfecta de la evolución de la ficción narrativa contemporánea: *las series de televisión*» (2008: 2), que han pasado a desempeñar un papel fundamental dentro de la sociedad occidental a partir de «un proceso de legitimación resultado de una combinación de factores institucionales, socioeconómicos y tecnológicos» (Cascajosa, 2016: 12),

sirviendo como un modo de entender, abordar y tratar los nuevos miedos de los ciudadanos. Muestra de ello es *24* (Joel Surnow y Robert Cochrun, Fox, 2001-2010), que describe la *conspiranoia* desatada en los estadounidenses en base a hipótesis del imaginario colectivo sobre la «participación activa del gobierno de los EE.UU. en el 11-S, así como la de la CIA e Israel, sin olvidar la “extraña” actividad OVNI registrada el día de la tragedia o las “evidencias” del *Satanic Fire Sacrifice* orquestado por los *Illuminati* para dominar el mundo» (Navarro, 2016: 355-356). La serie, en la que se narra la urgencia por sostener y salvar el mundo cada segundo (y en tiempo real) –el mito de Atlas fundamenta la serie– transcribe un sentimiento generalizado de catástrofe, la fantasía apocalíptica del mundo que el cine de ciencia ficción ya había escrito pero que ahora parecía cumplirse con todo horror. Fue pionera en cuanto a la inclusión de teorías de conspiración post 11-S y, además, de una nueva estética audiovisual inspirada precisamente en las frenéticas imágenes registradas del atentado:

Los *travellings* no tenían ya la fluidez de una *steadycam*, sino que eran directamente “andados” por el operador, comenzaba a introducirse el salto de eje de forma casi sistemática, las conversaciones eran montadas cada vez menos al corte y más en plano secuencia. Sin descender en la escala de puntos hacia aquella televisión de calidad del siglo XXI, *24* fue la primera serie que unió de tal forma lo cinematográfico a lo videográfico (Vargas-Iglesias, 2014: 21).

La figura del héroe como centinela y guardián de la seguridad se instauró en medio de esta metamorfosis estilística, que «no es en modo alguno accesorio al concepto de heroísmo en la serie» (Vargas-Iglesias, 2014: 21) y se trasladó a Jack Bauer como defensor de la ciudad, sin importar si para cumplir su tarea era necesario torturar o matar. Alrededor de esta *conspiranoia* desatada y de este confrontamiento entre tiempo e ideología, e incluso entre amor y deber, se alzaba el gran temor del siglo XXI, el miedo al otro creyendo que hay una conspiración del gran Otro.

Jacques Lacan, desde el campo del psicoanálisis, ya utilizaba el término el “otro” en 1930 referido al semejante o extranjero, los otros en el registro imaginario del odio, de la ética o del amor –al igual que Freud al hablar de der Andere (la otra persona) y das Andere (la otredad)– y trazó una «distinción entre

“el pequeño otro” (“el otro”) y “el gran Otro” (“el Otro”)» (Evans, 1996: 143) que colocó al segundo en una posición jerárquicamente superior:

El gran Otro designa la alteridad radical, la otredad que trasciende la otredad ilusoria de lo imaginario, porque no puede asimilarse mediante la identificación. [...] de modo que el gran Otro está inscrito en el orden de lo simbólico. Por cierto, el gran Otro es lo simbólico en cuanto está particularizado para cada sujeto. El Otro es entonces otro sujeto, en su alteridad radical y su singularidad inasimilable, y también el orden simbólico que media la relación con ese otro sujeto (Evans, 1996: 143).

La visión psicoanalítica del gran Otro –posición ocupada primeramente a los ojos del niño por la madre y a los ojos del hombre por la mujer como “el Otro sexo”– es elemental en la construcción de la otredad en la ficción televisiva post 11-S que, además, se corresponde con la definición de Lacan relativa a la misma como localización en tanto que se refiere a aquello que viene de fuera, plasmado en *24* como el horror hacia el exterior amenazante.

Diez años después del estreno de *24* llegó *Homeland* (Howard Gordon, Chip Johannessen y Alex Gansa, Showtime, 2011-2020), una serie que, de nuevo y con los mismos guionistas, se atrevió a tratar el trauma post 11-S y la *conspiranoia*, pues «nadie osaba hablar de terrorismo en Norteamérica, salvo el canal Showtime –el canal que nos trajo *Dexter*– y el canal FX con la serie *The Americans*» (Terrer, 2019: 223). Ambas producciones retrataron la necesidad de proteger el mundo conocido de las tentativas terroristas del exterior, una tarea que asumieron personajes ambiguos y grises, cuyos actos difieren en gran medida del concepto clásico de heroicidad.

Si *24* se estrenó diez meses después de que George W. Bush se estableciera en la Casa Blanca –y *24: Legacy* (Manny Cotto y Evan Katz, FOX, 2017) lo haría semanas más tarde de que Donald Trump jurara el cargo–, *Homeland* lo hizo tras la llegada de Obama, lo cual «significó una nueva etapa política, que debía encontrar su traslación en el relato difundido por la industria del entretenimiento» (Vargas-Iglesias, 2014: 83). Como resultado, quedó retratado el horror persistente post-11S y su evolución catódica en el tiempo:

Homeland es un reflejo de cómo, una década después, los ataques del 11-S y sus consecuencias siguen estando en el ojo del huracán de la

ficción estadounidense, lo que no significa que el relato no haya significado una evolución [...] La visión de Estados Unidos como una mera víctima pasiva del cáncer terrorista se sustituyó por otra en la que el país hace una llamada a la población para reconquistar el espíritu de la nación, elevando la esperanza y la solidaridad por encima del miedo, el conflicto y la discordia (Vargas-Iglesias, 2014: 83-84).

Series de ficción televisiva como *Expediente X* (*The X-Files*, Chris Carter, 1993-2018) y *Fringe* (J.J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci, FOX, 2008-2013) simbolizaron también el paso del tiempo en cuanto a la conformación de la otredad, aun representando la misma idea basada en la *conspiranoia* y el imaginario de otro que amenazaba al mundo, así como se vio en *Flashforward*. «La mutación de *Fringe* respecto a *Expediente X* se cifra en que la huella de la verdad hay que rastrearla, pese a los disimulos, en nosotros» (Vargas-Iglesias, 2014: 247), siendo lo representado después del 11-S todavía más impactante que el terror mediático.

En palabras de García Martínez, dentro de la ficción «si hay que destacar una tendencia, habría que apostar –dada la pertinencia de estas series entre las élites culturales– por la generalización del antihéroe en el drama y la ambigüedad moral como estandarte» (2014: 8). En este sentido, y una vez trazado este marco introductorio en cuanto a las series de televisión post 11-S, estudiaremos cómo estas se han visto influenciadas por los acontecimientos sociales coetáneos y su plasmación en la conformación del heroísmo, la villanía y la otredad en la ficción.

2.2. Los monstruos en la ficción norteamericana post 11-S

La ficción televisiva post 11-S, al igual que el cine, se impregnó tras los atentados de un tinte oscuro y lleno de matices grotescos, violentos y fantásticos, adoptando una especie de filosofía de lo sobrenatural pero siendo, a la vez, tremendamente realista (así como lo fue el atentado terrorista). Se deja atrás una ficción más dirigida a adolescentes, frívola y desenfadada para pasar a una que se vuelve copiosamente tenebrosa, cruel, deprimente y desesperanzada, llegando a extremos nunca antes explorados por el imaginario colectivo:

La vida estadounidense tras la tragedia, se ha convertido en un denso universo creativo mediante el cual el orden social señala sus límites más

extremos: es decir, una conciencia liminar que determina el confín externo de ese orden social, la frontera que separa lo pensable de lo impensable, lo tolerable de lo intolerable, lo humano de lo inhumano, y el Bien del Mal absoluto (Navarro, 2016: 21).

En este contexto, el horror más atroz se proyecta, además, en la figura del monstruo, construido en cada generación según lo demanda la sociedad y en base al momento histórico al cual pertenece. Tras el 11-S, los mitos del terror gótico clásico, al ser venerados por la masa y habiendo perdido su capacidad transgresora como representación del mal absoluto, quedaron obsoletos. Sus pasajes, anteriormente repletos de vampiros y hombres lobo, ahora son ocupados por representaciones más turbias a la vez que realistas: posesiones diabólicas, *hillbillies*, extraterrestres sanguinarios, torturadores... Así, los monstruos del nuevo milenio adquieren una presencia polimorfa, más violenta, perversa y crítica que nunca. Series de ficción televisiva estadounidense como *Mentes Criminales* (*Criminal Minds*, Jeff Davis, CBS, 2005-2020) han jugado con este perfil al retratar como monstruo a macabros asesinos, muchas veces enfermos mentales a los que denominan *sudes* (Sujeto Desconocido) hasta que consiguen identificarlos; mientras que *Chilling Adventures of Sabrina* (Robert Aguirre-Sacasa, Netflix, 2018–) integra a los monstruos clásicos en el mundo conocido, haciendo de ellos seres mucho más humanos y reales que antaño, tal y como podemos ver con el personaje de Satanás, que representa la figura del Diablo como elemento desestabilizador de la sociedad y de las almas de los norteamericanos.

El monstruo en la ficción post 11-S es, en definitiva, una representación del horror más absoluto llevado al extremo cuyo objetivo es destruir el mundo que le rodea. Así como con terroristas islámicos, los monstruos del siglo XXI se presentan como una amenaza en la alteración del orden, sembrando el caos y el horror y desafiando a las leyes de la normalidad a partir de la transgresión y/o la agresión. En palabras de Fernando Savater, el monstruo hace referencia a la «íntima y secreta zozobra que corre el Orden, alarmándole desde dentro de la monstruosidad que consiente y fabrica, y que se expresa hacia fuera como represión o condena de lo diferente» (en Navarro, 2016: 112). De esta forma, se destapa el horror más destacable del nuevo milenio: el miedo a lo extraño, al

extranjero, a lo desconocido, a la *otredad*:

Los monstruos, dada su actitud inherentemente hostil hacia la humanidad, representan al Otro depredador y movilizan, reforzándolo interactivamente, el imaginario negativo de las entidades político-sociales que amenazan el orden establecido como nación, clase, raza o género (Navarro, 2016: 114).

Este miedo a lo desconocido, al Otro, que aparece para desestabilizar el orden natural del mundo, se ve reflejado en series de ficción televisiva como *Stranger Things* (The Duffer Brothers, Netflix, 2016–), en la que se separa literalmente el bien del mal absoluto a partir de la división entre el mundo *Del Revés* y el mundo conocido y se presenta a un monstruo foráneo con características extraterrestres que llega para arrasarlo con todo a su paso; al igual que en *Locke & Key* (Carlton Kuse, Meredith Averill y Aron Eli Coreite, Netflix, 2020–), donde al final de la primera temporada se descubre un portal a otra dimensión llena de demonios.

El desenmascarado sesgo xenófobo en la sociedad, alimentado por el trauma post 11-S, ha comportado la plasmación del monstruo en la ficción como metáfora contracultural, y especialmente de los zombis como máximos representantes: unos seres que nos invaden con el único anhelo de destruir y expandir su imperio del terror, tal y como hicieron los terroristas islámicos. De este modo, el zombi resurge de la decadencia padecida durante los 90 y se instaaura en la cúspide del panorama actual como la representación suprema del horror y del Otro en la sociedad estadounidense del siglo XXI:

Nada teme más el hombre que ser tocado por lo desconocido. Desea saber quién es el que le agarra; le quiere reconocer o, al menos, poder clasificar. El hombre elude siempre el contacto con lo extraño. El zombi representa la fuerza de lo ignoto [...] Reclama el lenguaje de la transgresión, y su principal figura retórica sería el Apocalipsis. La aparición de un solo zombi asegura la total devastación de la raza humana; es la pieza de un engranaje social, cultural, psicológico, moral que, al romperse, hace que todo el sistema se derrumbe (Navarro, 2016: 317-318).

Àngel Ferrero y Saúl Rosas nos hablan de las tensiones raciales y la

cuestión inmigratoria en el contexto zombi, aludiendo a series de ficción televisiva como *The Walking Dead* (Frank Darabont, AMC Networks, 2010–) o *Ugly Americans* (Devin Clark, Comedy Central, 2009-2012) en las que los zombis deben integrarse en la sociedad enfrentándose a la misma por el miedo radical de esta a la “dominación extranjera” a través del Otro (2011: 20-22).

Sin embargo, el zombi no es el único monstruo vigente en la sociedad, y dentro del gran abanico que vislumbramos tras los atentados del 11-S, cabe hacer mención especial a la figura de la mujer como monstruo, fenómeno ampliamente analizado y debatido en la ficción de los últimos años. Barbara Creed, autora clásica acerca del tema, advierte del peligro que supone el patriarcado en la sociedad, que se refleja en una ficción reveladora de la mujer marcada por el conflicto en la que busca el reconocimiento «hacia y desde la esfera simbólica» (2016: 5):

Conflictivas, inmorales, ambiciosas, asesinas, conspiradoras y enfrentadas entre sí [...] han sido violadas, engañadas, esclavizadas, torturadas, mutiladas, han visto morir a sus hijos, asesinar a los miembros de su familia y están rodeadas de hombres que ya solo lo son a medias; para sobrevivir han tenido que convertirse en monstruos aun más aterradores que los dragones (Ruiz, 2017).

La figura de la mujer en la ficción televisiva tras los atentados del 11-S, ante esta perspectiva, adquiere un valor extremo como abyecto –aquello que proviene de afuera amenazando al Yo (masculino) y perturba la estabilidad de una identidad, un sistema, un orden (patriarcal)– al aparecer desde su lado más oscuro y violento, como un ser aparentemente inofensivo pero que, de pronto, irrumpe en la sociedad rompiendo con estigmas construidos durante generaciones, al igual que los terroristas islámicos acabaron de la noche a la mañana con los rascacielos de Nueva York. Así, la figura de la mujer en la ficción adquiere una presencia atroz y letal al poder clasificarse dentro de la definición de monstruo como «el horror que se proyecta en el rostro de quien no ha sabido hacerle lugar al Otro» (Navarro, 2016: 57), en este caso a la mujer dentro de la sociedad, representada en personajes como brujas, hechiceras, enfermas mentales, madres sobreprotectoras y mujeres de gran poder que acaban sucumbiendo al mal absoluto, tal y como ocurre en *El cuento de la criada* (*The*

Handmaid's Tale, Bruce Miller, HBO, 2017) con el caso de June Osborne, o en *American Horror Story* (Ryan Murphy y Brad Falchuk, FX, 2011-2019) a partir de interpretaciones como la de Lady Gaga en su tercera temporada como bruja.

Con todo, nos encontramos frente a un clima social y cultural en el que impera el horror absoluto, donde el trauma post 11-S sigue teniendo una influencia notable en la producción de ficción norteamericana actual que se retrata por una sociedad corrompida, crisis de valores y caos absoluto. Ante un panorama tan desesperanzado y oscuro en los que impera la monstruosidad y el mal, se apunta hacia cierres narrativos insatisfactorios. «Ningún final será nunca enteramente placentero, pues supondrá siempre, justo cuando el *ending* corone el cuadro por última vez, la confirmación del apocalipsis de un sueño convivido, la llegada definitiva a la última estación del viaje inmóvil» (Bort, 2011: 53) y esto, sumado a la esencia del *black ending* propia del rescuicio de los atentados del 11-S en los que no hay figura de autoridad que nos proteja, Dios que nos salve, policía que nos socorra o gobierno que nos ayude (Navarro, 2016: 91), culmina en el retrato de la alteridad del siglo XXI, en el que el horror adquiere formas monstruosas.

2.3. El viaje del antihéroe: deconstrucción y dualidad

Cuando Tony Soprano, protagonista y mafioso en *Los Soprano*, se vio ante el dilema moral sobre si actuar como un buen padre de familia o como un criminal y decidió conciliar ambos mundos –asesinando a su enemigo y ocultándose a su hija–, se abrió una brecha nunca antes explorada en la ficción televisiva que terminó valiéndole a Adam Chase el reconocimiento «al mejor guion y al mejor episodio de una serie de televisión» (Terrer, 2019: 21), marcando a su vez el despliegue de HBO y la aparición de un nuevo icono narrativo a finales del siglo XX: el antihéroe.

«Despeinados, recién cumplida la treintena y vestidos con zapatillas de grandes lengüetas y camisetas de WalMart» (Terrer, 2019: 17), los *showrunners* como Shawn Ryan, Steven Bochco, Alan Ball o J.J. Abrams, desafiaron a los magnates trajeados que invadían la parrilla televisiva de contenido insulso y repetitivo y apostaron por producciones rompedoras, revolucionando las salas de guionistas.



Los Soprano, ya desde su *opening*, supuso un punto de inflexión en cuanto a la forma de concebir series que inspiró a los *showrunners* para arriesgar, rompiendo los cánones de la industria televisiva en los canales por cable.

Tony Soprano, al velar por el bienestar de su familia y, a su vez, estrangular con un cable a un antiguo socio de la mafia, marcó literal y metafóricamente el comienzo de esta nueva forma de hacer televisión, en la que él mismo simbolizó la ruptura con los estereotipos televisivos tradicionales y los arcos de transformación clásicos de heroicidad –mostrando sus luces, pero también sus sombras– y tomó el cable para ello, así como hicieron los *showrunners*.

La construcción de personajes en la ficción cada vez más profundos y duales, al más puro estilo Soprano, se convirtió en el motor de las historias y de estos guiones, que colmaron la pantalla de personajes llenos de matices, inconcebibles años atrás, y de héroes difícilmente catalogables, pues se movían deliberadamente entre la complejidad del bien y el mal, resultando totalmente representativos «de la decadencia de la sociedad norteamericana» (Terrer, 2019: 24). Tal y como apunta Huertas en su estudio sobre la complejidad narrativa en las series contemporáneas, «no es que sean villanos simplemente, es que el concepto de héroe y villano ya no es tan diferente, lo que hace que los espectadores sean capaces de amar a personajes malvados y corruptos aumentando el *engagement*» (2019: 30-31). El antihéroe, así, se impone a la tradicional idea de héroe, que modifica la trayectoria de su viaje hacia la deconstrucción de su concepto más clásico en busca de una dualidad natural, la

comprendida entre el bien y el mal absoluto, entre la heroicidad y la villanía en una sola figura, aquella que anticipó Tony Soprano y que llega hasta nuestro presente como un personaje más humano que nunca.

Retratado como «el hombre de la sumisión alcanzada por sí mismo» (Campbell, 1959: 17), el icono heroico clásico entrega su existencia a un fin o a una tarea muy por encima de su persona, a un destino que le es dictado. Vargas-Iglesias, en tanto que contempla la existencia de múltiples descripciones de dicho personaje a lo largo de la historia, advierte en la de Campbell un referente cultural «en la identificación o en la comparación» (2014: 9), mientras que Sánchez-Escalonilla se refiere a la misma como «la figura del héroe universal de todas las historias, con independencias de épocas y culturas a través de infinitas versiones: por eso el héroe adopta una de esas mil caras según la historia que se trate, y atraviesa siempre las fases de un ciclo denominado *viaje del héroe*» (2014: 118). Así, este personaje emprende su andadura a partir de la “llamada a la aventura” hasta llegar a un camino de pruebas que culmina siempre en el éxito, conformando la concepción más clásica del héroe:

Con todo, este héroe “clásico” responde en realidad a un extraño gazpacho –*campbelliano* en lo estructural, *disneyano* en lo emotivo– que mezcla las características más destacadas de la tradición homérica y clásica (noción de viaje y aventura, valores de astucia y audacia), de los fundamentos del cristianismo (tentación y autosacrificio, derrota como forma de victoria, prueba de muerte y resurrección) y de la literatura caballerescas medieval (lucha física por el bien ajeno, preponderancia de la lealtad y la amistad, codificación del honor), usos narrativos debidamente perpetuados mediante la actualización de sus mitos en el cine (Vargas-Iglesias, 2014: 10).

La estela que dejó Joseph Campbell en cuanto a la configuración del héroe abarca desde su concepción primaria de heroicidad masculina excluyente en la que la mujer queda relegada a una posición subordinada –sentenciada por el propio autor bajo la afirmación que dicta que «los ojos deficientes la reducen a estados inferiores; el ojo malvado de la ignorancia la empuja a la banalidad y a la fealdad. Pero es redimida por los ojos del entendimiento» (Campbell, 1959: 71)–, hasta la consagración última de la heroicidad mítica guiada por «un

supuesto de buena intención» (Vargas-Iglesias, 2014: 10) e incluso la influencia en la contraposición visual y estética entre los buenos y los malos, entre la luz y la oscuridad (Bou y Pérez, 2000: 25) que enfrenta a héroes mostrados como galanes hollywoodienses y a villanos vestidos de negro.

Paralelamente al concepto de héroe *campbelliano*, encontramos a la figura del villano, una derivación del mal entendida como la ausencia de principios morales siempre referida a alguien ajeno a nuestra propia persona (Martínez y Cambra, 2020: 95), por lo que la identificación resulta improbable. El villano «se crea para una única función, hacer brillar al bueno» (González, 2019: 8) y se presenta como una figura amoral, inhumana y ruin cuyo fin último es su propio beneficio, algo que jamás buscaría el héroe *campbelliano*, pero sí el héroe postmoderno, que tiende a protegerse y a mirar por sus intereses, «una moda cínica de finales de siglo XX que intenta diluir al héroe con el villano» (Sánchez-Escalonilla, 2014: 119) o, más que una moda, una progresión escalonada en la ficción en busca de personajes cada vez más reales que llega hasta la actualidad.

Los atentados del 11-S, en tanto que marcaron a partir de 2001 un cambio radical en el horror y la otredad, también significaron dejar atrás las felices atmosferas escapistas de los 90 y, muestra de ello, son los actuales antihéroes televisivos, que «acapararon las series de televisión, hasta el punto que llegaron a ser los protagonistas absolutos de la clásica *sitcom* estadounidense [...] Pasamos a series protagonizadas por auténticos tarados, que representaban todo lo contrario al perfecto cabeza de familia, y que se hallaban bajo el estigma de la cambiante sociedad norteamericana» (Terrer, 2019: 25).

Los guiones fueron el elemento clave para concretar el arco de personaje de este nuevo perfil antiheroico, cuya premisa decretaba que «esta transformación tiene que ser progresiva, y debe anticiparse convenientemente para garantizar la credibilidad del personaje y del argumento» (Sánchez-Escalonilla, 2014: 133-134). Así, el antihéroe se presenta en el siglo XXI desde una deconstrucción de los elementos más clásicos de heroicidad en busca de la más afable humanidad, utilizando el guion para ello. Una perspectiva que nos conduce hacia la dualidad, pues «¿puede considerarse un héroe alguien que condena a morir a 600 personas para salvar a 6.000?» (Vargas-Iglesias, 2014:

15), ¿acaso existe una persona totalmente buena o mala?, ¿qué es, entonces, un héroe?:

Desde el punto de vista de los tópicos de género, el héroe moderno es identificado, en buena parte de la literatura que puede leerse, como el antihéroe, como un héroe poco ortodoxo o con escasa ética, un personaje benefactor pero que puede llegar a utilizar procedimientos poco edificantes (Guarinos y Gordillo en Vargas-Iglesias, 2014: 183).

Esta dualidad inscrita en un mismo personaje con dos caras –como si se tratase de una moneda trucada– está presente en buena parte de la ficción contemporánea. Quizás uno de los casos más representativos al respecto quedaría plasmado en la película *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008) mediante Harvey Dent.



Harvey Dent sufre en *El Caballero oscuro* una conversión progresiva que nos descubre la dualidad de su personalidad, sus dos caras, heroica y villana, frente a los mil rostros del héroe clásico de Campbell, todos benefactores.

Personajes llenos de matices, han de seguir su propio camino con aciertos y errores que conformarán su personalidad, dando lugar a perfiles cambiantes a lo largo del tiempo narratológico, que «encumbra, depone e intercambia a héroes y villanos» (Vargas-Iglesias, 2014: 13). Así, cobra especial relevancia la figura paterna y su derrumbe gradual, pues «con el cambio de década se atisba una alteración esencial de la pauta, como demuestran las series más influyentes de los presentes años 10 [...] En ellas no existe ya la hasta ahora determinante influencia de padres sobre hijos, sino una eliminación radical del primer factor o

una asunción de su papel por el protagonista, en definitiva una pérdida del referente» (Vargas-Iglesias, 2014: 12) que influirá en la conformación identitaria de estos personajes.

Con todo, si antes la heroicidad se construía a través del *viaje del héroe*, ahora este se deconstruye, dejando ver su humanidad. Asistimos, entonces, al *viaje del antihéroe* a través de su conformación en el tiempo.

3. Análisis aplicado

3.1. Los elegidos de la luz: camino a la redención

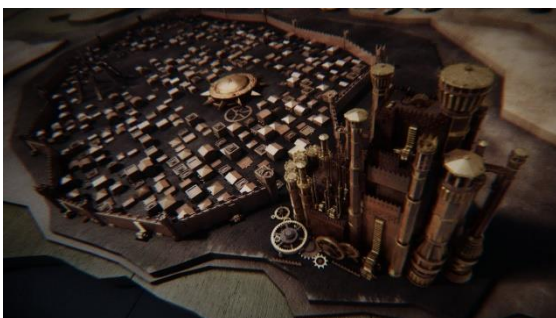
En un mundo asentado al borde del caos –donde el mal y la monstruosidad están siempre al acecho y el poder tiende a la corrupción del ser– la búsqueda del bien y el triunfo del buen hacer se presentan como una necesidad vital en la preservación del equilibrio mundial de fuerzas, en esa lucha eterna entre la luz y la oscuridad. En *Perdidos*, este conflicto enfrenta de manera primitiva a Jacob con “el hombre de negro” o “el humo negro”, cuya historia es narrada en la última temporada de la serie aun siendo, paradójicamente, el comienzo de todo.



Desde el principio de la existencia, el bien y el mal han estado enfrentados, en *Perdidos* representados por personajes creados desde el antagonismo más extremo: dos hermanos, uno de piel clara y pelo rubio (luz), frente a otro moreno y vestido de negro (oscuridad).

Las diferentes escenas en las que estas figuras prácticamente opuestas conviven a lo largo de la serie están construidas por planos que siempre parten de una composición con luz homogénea que cubre a los dos personajes, revelando su tratamiento igualitario en cuanto al origen de los mismos. La organización compositiva trabaja la simetría para enfrentar a los hermanos de manera equilibradamente antagónica, como una especie de perfecta dualidad entre el Ying y el Yang, partiendo el plano prácticamente a la mitad. Predomina un ligero picado, como si el espectador tuviese el poder sobrenatural de ver incluso más allá de los desdenes del mundo desde arriba, como si los personajes no fueran más que piezas en un tablero de blancas contra negras que, a su vez, Jacob y “el hombre de negro” mueven de forma literal a lo largo de los capítulos y que, a fin de cuentas, representa a la humanidad.

En *Juego de Tronos*, la lucha más antigua y primaria dentro del tiempo narrativo de la serie tiene lugar entre las diferentes casas que rigen Poniente por el poder del trono de hierro. Un enfrentamiento que no cesa, por muchos años que pasen, y que nos recuerda inevitablemente a la codicia humana de la que también toma parte *Perdidos*. El bien y el mal, entonces, se rigen directamente por las decisiones y actos de estas familias, todas sujetas a un juego que da nombre a la serie y que plantea el primer punto en común entre ambas ficciones: la humanidad sobre el tablero de juego y la estrategia como estandarte, utilizada para preservar o destruir el mundo conocido.



John Locke le enseña a Walt las reglas del *Backgammon* que enfrenta a dos bandos, uno blanco y otro negro, y que aparecerá a lo largo de la serie movido por distintos participantes. En *Juego de Tronos*, el tablero nos lo propone el propio *opening* y está presente en numerosas reuniones estratégicas de guerra.

Jacob y “el hombre de negro”, en tanto que el primero se convierte en guardián de la isla tras el asesinato de su predecesora, comienzan un juego basado en la fe en la humanidad en el que uno tratará de mostrarle al otro la luz de las cualidades humanas, mientras que “el humo negro”, en su intento por salir de la isla y expandir su oscuridad, saboteará constantemente y pervertirá, mientras no hayan sucumbido ya a la codicia, a quienes llegan a la ínsula atraídos por Jacob para probar el progreso y la benevolencia humana. En este contexto, entran en juego los seis candidatos que el guardián escoge tras estudiarlos como sus posibles sucesores en el cargo, personajes entre los que se encuentra Jack Shephard, una de las apuestas más fuertes del lado de la luz.

En *Juego de Tronos*, la lista de candidatos al trono de hierro y que, por

tanto, tendrían el poder sobre Poniente, es tan extensa como improbable, pues las tuercas cambian rápida y constantemente en favor de unos o de otros. Daenerys Targaryen, en tanto que es la última descendiente viva de su dinastía, es retratada como la perfecta sucesora –madre de dragones, justa en sus decisiones y benevolente con el pueblo durante temporadas completas– hasta que aparece Jon Snow como redentor.

La narrativa nos conduce, entonces, hacia dos terrenos de juego en los que se lucha por la supervivencia de la condición humana, en cada serie a un nivel, y donde el juego de buenos y malos pasa finalmente a manos de la propia humanidad, que se convierte en las fichas. En este sentido, dos figuras se alzan a lo largo de ambas series como portadores de luz y liderazgo. Por un lado encontramos a Jack Shephard, cuyo apellido se traduce como “pastor de Dios”, el que conduce por el buen camino; y por otro a Jon Snow, personaje que en una primera instancia reconocemos por su designación como bastardo –“Nieve” asociado a frío y soledad– para, más adelante, descubrir su procedencia más irradiante, la de la casa Targaryen, bajo su lema “fuego y sangre” o, en otras palabras, “luz y poder”. Ambos, cada uno desde su universo narrativo, serán destinados sin pretenderlo a la salvación de su mundo, elegidos por la luz y hacia el camino de la redención.

La primera aparición de Jack se corresponde con el primer plano del capítulo piloto de *Perdidos*, donde, tras el episodio traumático de unos hechos que el espectador desconoce, abre los ojos, y en medio de un bosque de bambú de líneas verticales que se enfilan hacia el cielo, aparece un perro, Vincent, que acompañará e incluso guiará a los personajes a lo largo de las temporadas.

Jon Snow, por su parte, aparece por primera vez también en el primer capítulo de *Juego de Tronos* practicando el tiro con arco en Invernalja junto a sus hermanos. No es hasta momentos después, en una excursión inesperada de exploración al bosque en la que acabarían descubriendo una masacre más allá del muro, cuando Snow corona el plano en solitario. Los Stark, a cuya casa se acoge, encuentran una camada desamparada y, tras debatir sobre ello, cada uno de los hermanos, incluido el bastardo, se hace cargo de uno de los cachorros que, fielmente y al igual que en *Perdidos*, protegerán y escoltarán a los protagonistas en sus aventuras. En el caso de Jon, fue Fantasma.



De nuevo en un ligero contrapicado, Vincent– del latín “conquistar, ganar”– y Fantasma se presentan desde el principio hasta el final de las series como fieles acompañantes y, así, «los animales se convirtieron en los tutores de la humanidad» (Campbell, 1959: 213), guiándola y protegiéndola a lo largo de la narrativa.

Cada uno desde su universo, pronto descubre en el mundo que le rodea una realidad devastadora, acompañada en ambos casos de planos generales, en los que se muestra la crudeza de los hechos acontecidos, y otros mucho más cercanos, en los que se recurre al primer o incluso al primerísimo primer plano generando, desde ese plano reacción, un mayor impacto y horror en el espectador.



El primer impacto desestabilizador en la narrativa viene dado en el capítulo piloto por el siniestro del vuelo 815 de Oceanic Airlines en *Perdidos* –que recuerda al atentado del 11-S– y por los brutales asesinatos en *Juego de Tronos*.

Los recursos expresivos que componen las escenas en cuestión retratan escenarios de gran complejidad metafórica y simbólica, situados en la llanura – en *Perdidos*, la costa; en *Juego de Tronos*, una pequeña explanada del bosque cuando lo descubre un explorador de Invernalía y un tramo del camino cuando lo ven los Stark– y llenos de elementos punzantes, objetos destrozados, sangre y cuerpos despedazados, consiguiendo un retrato agónico de la realidad que, aunque diferente en ambos casos, resulta escalofriantemente similar. La música extradiegética, tensa y ajetreada en los momentos indicados, potencia este aspecto siniestro de la escena, acompañado de planos cortos y cámara en mano que aporta temblor e inestabilidad, sobre todo en *Perdidos*, pero también presentes en *Juego de Tronos* que, junto a los *travellings* y el montaje, conforman una sensación frenética y agobiante. Con todo, dichas escenas representan una realidad devastadora que marcará el porvenir de Jack y Jon, en tanto que los dos acabarán enfrentándose al mal que vendrá a partir de las mismas.

En el caso de Jack, el accidente de avión y la llegada a la isla desencadena una serie de acontecimientos acelerados que le colocan en el punto de mira de los supervivientes, viendo en él una figura fuerte a la que aferrarse. Sin embargo, gestiona «como puede una gran variedad de conflictos interiores debidos siempre a alguna perniciosa influencia paterna» (Vargas-Iglesias, 2014: 11) que le impide avanzar. Mientras tanto, Jon crece en la admiración hacia Ned Stark, que actúa como padre, y cuya pérdida deja en Snow un caos de aspiraciones sin resolver que desencadena la asunción de su papel como protagonista. La figura paternal, por tanto, se muestra como parte fundamental en el desarrollo del arco de personaje de ambos, aunque en el cambio de década se atisba la alteración de la pauta: Jack lucha por superar aquello que su padre dejó en él, mientras que Jon lo asume y lo perpetua.

Con todo, los dos personajes parten de un mismo punto en común: el caos y la desorientación sumada a la obligada construcción de un nuevo mundo u orden simbólico. Jack, en tanto que ha terminado perdido en una isla, se encuentra además perdido en su propia existencia, siendo un hombre sin fe y sin motivación vital. Jon, que ni siquiera cuenta con un apellido real y aun más tras la muerte de Ned Stark, tampoco se encuentra a sí mismo ni sabe quién es. Este

abismo existencial, a pesar de la importancia para la humanidad de sus actos y decisiones como salvadores, inunda su alma, y por eso entregan su vida a una causa superior a sí mismos más allá de su destino final. En este contexto, la religión actúa como eje central en ambas ficciones, marcando la conformación de la personalidad de los personajes.

La evolución de Jack, en palabras de Álvarez «comenzó con un protagonista entregado a la racionalidad y lo tangible, que solo pretendía la supervivencia del grupo, y acaba con un personaje entregado a la fe y al misticismo para poder salvarlos» (en Vargas-Iglesias, 2014: 188). La convergencia de culturas y creencias en *Perdidos* termina con un discurso audiovisual globalizado en el que se normaliza la coexistencia de las mismas, por muy distantes que sean entre sí (Cano et al., 2012: 302). Muestra de ello es la escena misma del final de la serie, escena nuclear –incluso hipernuclear– en la que todos los personajes de esta serie coral se reúnen en una iglesia llena de símbolos de diferentes religiones en la que aguardan para avanzar «al más allá, al cielo o al lugar que cada religión predique» (Terrer, 2019: 73) todos juntos, culminando la serie en el momento en el que Jack, ayudado por su padre y siendo el último en llegar, se une a ellos.

La escena, elaborada a partir de un montaje basado en *flashbacks*, nos transporta paralelamente al momento de la muerte de Jack en la isla. Mediante la utilización de planos cámara en mano, como es habitual a lo largo de la serie, somos testigos de cómo Jack se mueve lentamente y desangrándose entre la maleza en dirección hacia el lugar donde empezó todo, donde abrió los ojos por primera vez en la isla. La música sirve a la narración en tanto que conecta las dos líneas temporales, que van alternándose mediante corte directo mostrándonos por un lado al personaje felizmente reencontrado en ese limbo espaciotemporal con los demás, y por otro a Jack muriendo.

Una vez reunido con sus compañeros en la iglesia y rendido en el suelo de cañas de la isla, el ladrido en *voz off* de Vincent aminora la música y el perro¹ –que nos traslada la fidelidad de la audiencia desde el principio al final de la serie

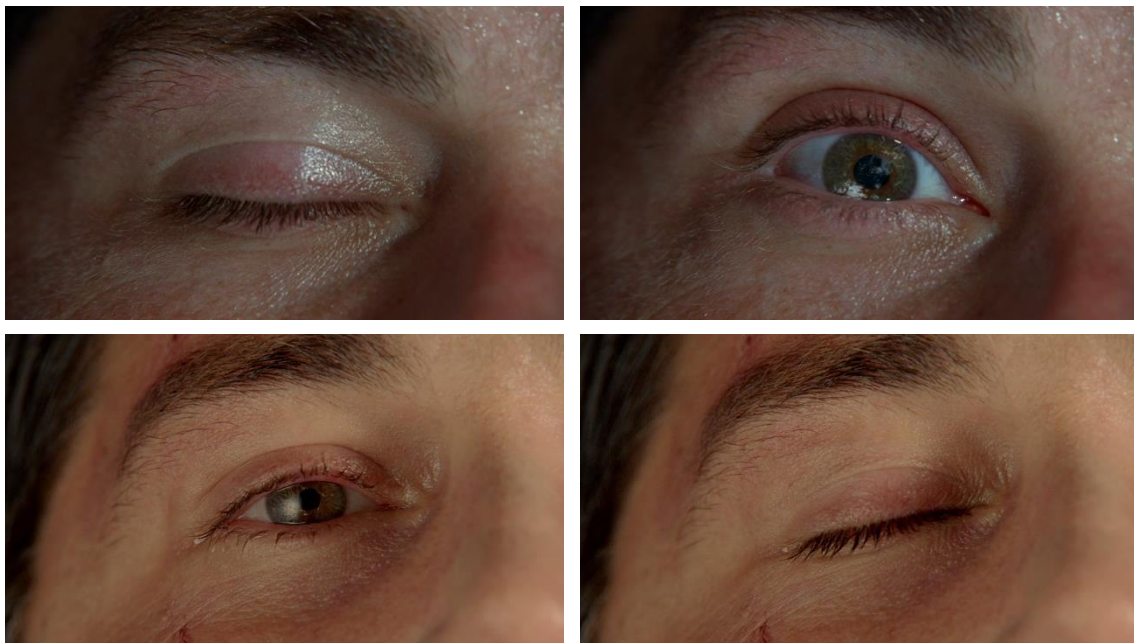
¹ Las distintas casas de *Juego de Tronos* y las estaciones de *Perdidos*, simbolizadas mayormente por animales, también guían espacialmente al espectador y a los propios personajes a lo largo de la narrativa.

pues también los espectadores hemos despertado con Jack en la serie y volvemos a dormimos con él– aparece para acompañar al protagonista en sus últimos suspiros, a la vez que Christ(ian) Shephard abre las puertas del cielo.



El final de *Perdidos* está cargado de simbología religiosa: mientras que el padre se sumerge en una luz celestial en un plano en el que impera la dualidad en perfecto y simétrico equilibrio, Jack muere mirando al cielo mientras un *zoom out* nos hace abandonar su cuerpo, acercándonos al más allá.

El viaje de Jack, la escena y la propia serie terminan en el momento en el que, finalmente, este personaje cierra los ojos –plasmado en un plano detalle–, completando el bucle de forma circular que le hizo abrirlos una vez también al lado de Vincent en la isla. Tal y como apunta Huertas en su estudio sobre narrativa contemporánea, este bucle «supone un viaje de autoreconocimiento a lo más profundo del ser y por tanto de la condición humana» (2019, 74) que le obligó a despertar una y otra vez en el mismo punto hasta que, al fin, el personaje acepta su vida y su muerte y lo revierte, cerrando los ojos.



El despertar de la conciencia de Jack en la isla en el capítulo 1x01, envuelto en sudor y contemplando una luz fría y dura (la vida); frente al fin de la misma en el 6x18, con lágrimas en los ojos una luz más cálida y tenue (la muerte).

La religión en *Juego de Tronos*, por su parte, también es determinante en la construcción identitaria de Jon Snow. Tras consagrarse a la Guardia de la

Noche y jurar lealtad a los Dioses Antiguos, venerados sobre todo en el Norte, su caos de aspiraciones y su ausencia de fe le llevan a distanciarse de la guardia en una expedición en la que acaba enamorándose de una salvaje más allá del muro, Ygritte, y acercándose al pueblo bárbaro. Sin embargo, la dicha de Snow dura poco, pues pronto ella muere y él es puesto en cuestión por parte de la guardia, que lo acusa de haber actuado en favor de *los salvajes*, enemigos de los nortños, y lo acaban asesinando brutalmente. Es en este momento cuando toma protagonismo en la vida de Jon –o más bien en la muerte– una magia enraizada con el fuego de la mano de la sacerdotisa Melisandre, la Bruja Roja, que predica a la deidad conocida como R'hllor, “El Señor de la Luz”, y que advierte en las llamas el porvenir del mundo. Después de una cuidada ceremonia religiosa, Jon regresa a la vida, despertando como un hombre nuevo, libre y tocado por la luz.

Es posible relacionar la resurrección de Snow con la de John Locke en *Perdidos*, e incluso con la conversión de “el hombre de negro” en “el humo negro” de esta misma serie, casos en los que, en lugar de la luz, es la oscuridad la que invade el cuerpo de estos personajes para hacerlos revivir, encarnando así al mal absoluto para liderar el Apocalipsis. Sin embargo, Jon es tocado por la llama de una deidad que le devuelve su consciencia, aquella que despertaba también en Jack al llegar a la isla y marcaba el comienzo de su nueva vida.



El despertar de la consciencia de Jack Shephard y Jon Snow marca, a su vez, un nuevo comienzo para ellos.

A partir de una puesta en escena similar a la utilizada para retratar el bucle de Jack, Jon aparece como un ser inmóvil en mitad de un plano cenital, como si estuviese esperando a que algo o alguien desde arriba le devolviese el aliento y, al igual que Jack, también junto a su perro.

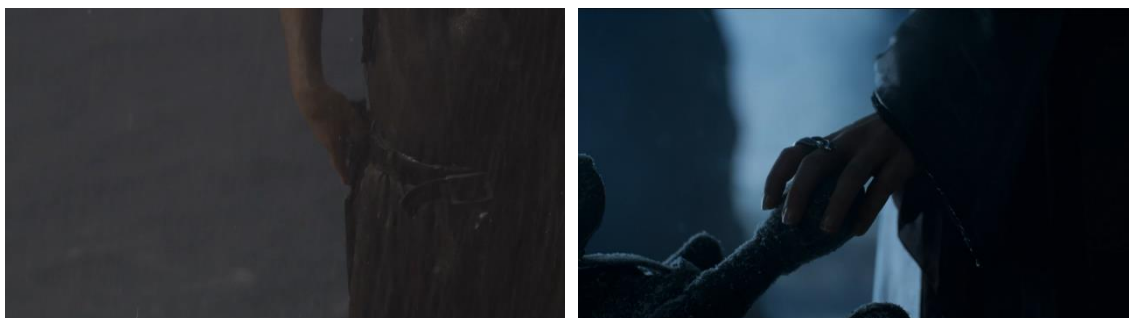


Fantasma se reitera en la figura de acompañante y tutor de la humanidad al despertar segundos antes que su dueño.

La caracterización del espacio profílmico de cada escena, en tanto que sitúa espacialmente al espectador, sirve además a la narración como reflejo de la redención solitaria a la que se abocan dichos personajes en el rumbo de esta nueva vida que comienzan: Jon Snow se encuentra en una cabaña de madera en medio de la nieve, Jack en una llanura de la maleza en medio de la isla. En ambas escenas se repiten elementos en el *atrezzo* asociados con la naturaleza y la vida, como la madera o las ramas del suelo, que aportan textura y rugosidad, frente a las líneas verticales de las sillas o las cañas que se enfilan hacia arriba en el plano, todo construido alrededor de una figura masculina ensangrentada en medio del plano. Cada uno de los protagonistas está iluminado de forma no homogénea, pues en el caso de Jon la luz proviene del fuego que arde a su lado y en el de Jack del destello que llega directamente del sol a través de las copas de los árboles en movimiento, haciendo notoria la iluminación en tanto que la luz forma parte de ese tránsito simbólico hacia su nueva vida. La música extradiegética acompaña a la imagen y toma especial relevancia en el momento en el que Jack abre los ojos, mientras que en *Juego de Tronos* la escena se compone únicamente de sonido ambiente, cumpliendo la misma función el jadeo de Jon cuando revive que la música en *Perdidos*, pues ambos acentúan el dramatismo de la acción representada que, junto a los planos cortos y la cámara en mano, los *zoom in* y los *zoom out*, se sostiene a lo largo de las escenas.

A partir de ese momento, los dos personajes se convierten en fuertes líderes para su gente, pues Jon es nombrado Rey en el Norte, tomando las

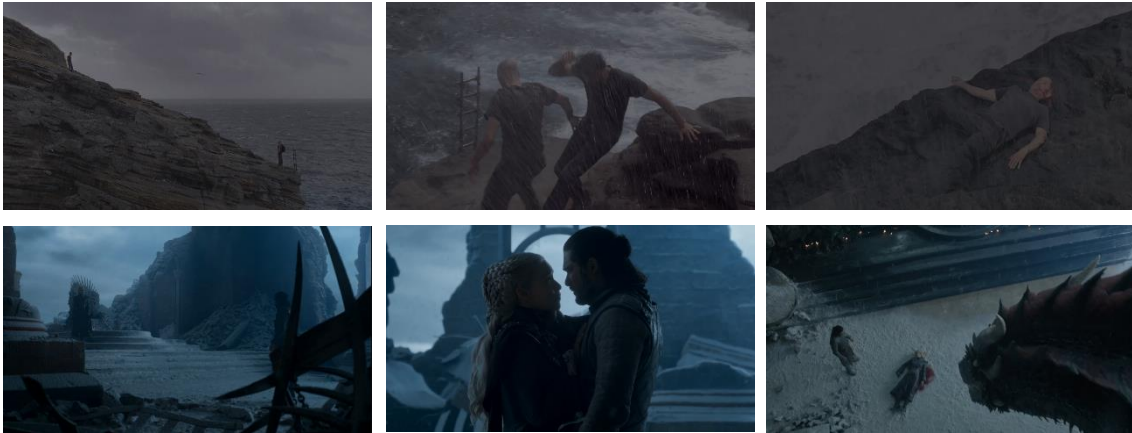
riendas para guiar a su pueblo y protegerlo del mal que se avecina más allá del muro; y Jack empieza a actuar como salvador de su comunidad de supervivientes en tanto que «sus iniciativas, pensamientos y comportamientos son seguidos y compartidos por un segundo grupo de personajes que, a modo de coro, completan sus acciones» (Cano, García y Robles en Vargas-Iglesias, 2014: 188). Este camino les lleva a tomar ciertas decisiones que les abocarán al fracaso reiteradamente, dejando entrever su imperfecta humanidad, hasta que en el último capítulo de cada serie, pasan a desempeñar el papel de redentores en tanto que han de enfrentarse al mal para salvaguardar el equilibrio en su universo. En este sentido, Jon Snow acaba asesinando a Daenerys Targaryen y Jack Shephard termina con la vida de John Locke, escenas núcleo en las cuales cobra especial fuerza simbólica una daga que utilizarán ambos personajes a lo largo de estas en las que «el héroe redentor, el que lleva la brillante espada, cuyo golpe, cuyo toque, cuya existencia libertará la tierra» (Campbell, 1959: 17).



John Locke y Daenerys Targaryen son los primeros en tocar el acero que, paradójicamente, acabará con su vida.

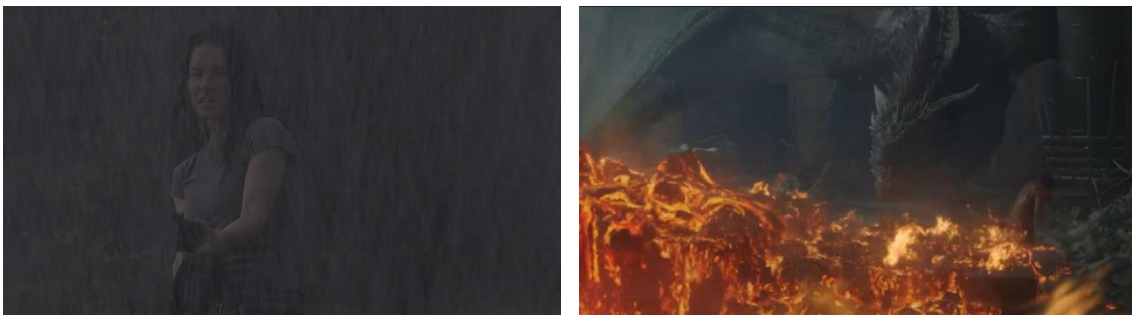
Ambos escenarios, en los que impera el retrato de un mundo sumido en el caos –en *Perdidos* la isla hundiéndose mientras llueve y en *Juego de Tronos* el reino devastado mientras nieva–, potencian la sensación de angustia frente al inminente Apocalipsis, sumado a una luz suave y difusa que agrega confusión a los planos, envueltos en una neblina. En las dos series, la lucha entre el bien y el mal es representada a lo largo de las escenas mediante una organización compositiva simétrica, marcando los dos extremos y separando la luz de la oscuridad, que se mezclan posteriormente en un ajetreado combate cuerpo a cuerpo en *Perdidos* y en un último beso en *Juego de Tronos* para acabar, finalmente, con la muerte por la espalda: en el caso de John Locke con un tiro de Kate Austen y siendo arrojado al vacío por Jack, que termina con la daga en las costillas, y en el de Daenerys Targaryen con otra arma de acero en el costado

clavada por Jon. En ambos casos, se hace uso de un plano picado en el que el espectador observa el desenlace de los hechos desde arriba, el final de la partida.



Retrato del distanciamiento simétrico entre el bien y el mal durante su último enfrentamiento mediante planos picados.

Este último enfrentamiento entre la luz y la oscuridad concluye tanto en *Perdidos* como en *Juego de Tronos* con la aparición de un tercer personaje en escena que culmina aquello que el héroe redentor empezó: la figura de una mujer –Kate Austen–, que dispara con un arma de fuego a John Locke, y la de un animal mitológico –el dragón de Daenerys, Drogon–, que derrite con su aliento de fuego el trono de hierro, siendo ambos personajes monstruosos según la definición contemporánea de otredad (mujer y ser foráneo, respectivamente), pero que utilizan la luz (fuego) para erradicar el mal y las desidias del mundo conocido.



Kate Austen y Drogon hacen uso del fuego como arma para salvar su universo narrativo.

Los últimos planos de la escena en los que Jack Shephard y Jon Snow aparecen se corresponden con un contrapicado que nos muestra su figura observando el abismo –en el que se desvanece el cuerpo de Daenerys junto a Drogon en el cielo y el de John Locke en el mar–, haciendo evidente su

tratamiento como salvadores del mundo y siendo retratados desde su grandeza.



El contrapicado y los fuertes contrastes de Jack y Jon muestran su posición como redentores en la narrativa.

Tras un camino trazado hacia la redención, Jack Shephard y Jon Snow son aclamados como héroes y elegidos por la luz para ocupar la posición de guardián de la isla y Rey de los Siete Reinos de Poniente, respectivamente. Sin embargo, ninguno de los dos acepta su cargo, pues con creen que ese sea su camino, y en su lugar se alzan dos personajes: Hugo Reyes en *Perdidos* y Bran Stark en *Juego de Tronos*.

Con todo, se conforman «héroes que no quieren serlo pero que buscan cumplir objetivos, objetivos que desconocen en muchos casos porque no saben a qué se están enfrentando, y que en el caso particular del héroe de *Lost*, 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» (Vargas-Iglesias, 2014: 188) que, al igual que Jon, desiste de su destino y se encamina hacia la ansiada libertad, mundana o celestial.



Jon Snow elige el camino del pueblo libre, mientras que Jack Shephard encuentra la paz en su propia muerte.

3.2. Destinos frustrados: la oscuridad construida

Todo ser humano contiene una porción de luz y otra porción de oscuridad en su interior, la cuestión es cual decide potenciar. Una luz que en *Perdidos* está simbolizada por el corazón de la isla y que, a su vez, contiene la vida, la muerte y la resurrección.

En el capítulo 6x15: *Al otro lado del mar*, la antigua guardiana lleva a Jacob y al “hombre de negro” al corazón de la isla, explicándoles que «hay un granito de esa luz dentro de todos los hombres, pero ellos siempre quieren más» (6x15: *Across the sea*, Damon Lindelof y Carlton Cuse, ABC: 2010) y, por ese motivo, es necesario protegerla. No es hasta años después cuando los dos hermanos empiezan una disputa que acabaría con la muerte de la antigua guardiana y la conversión del “hombre de negro” en “el humo negro”, que no es más que el mal contenido dentro del corazón de la isla reencarnado en una figura humana. Surgía, así, la primera construcción física de la oscuridad en la serie y, con ella, en palabras del propio John Locke, «nuestros Adán y Eva» (6x15: *Across the sea*, Damon Lindelof y Carlton Cuse, ABC: 2010): la antigua guardiana de la luz y “el hombre de negro”, que son enterrados por Jacob junto a una pieza blanca y otra negra del *Backgammon*, de nuevo, reafirmando esta dualidad que marcará toda la serie.



La luz, al igual que la humanidad, contiene también una parte oscura, que se construye por primera vez de forma física en *Perdidos* a partir de “el humo negro” y tomará diferentes formas y cuerpos.

Bajo la premisa “soy especial”, “el hombre de negro” pasa toda su vida creyendo que su destino está escrito, que él es el elegido. Incluso la antigua guardiana admite haberlo creído también durante mucho tiempo en el momento en el que, finalmente, nombra a Jacob como su sucesor, pues a pesar de las afables aptitudes que muestra “el hombre de negro” a lo largo de la narrativa, su ansia por conocer le lleva a centrarse en sí mismo –en su egoísmo, en la creencia de su superioridad, en el rencor, ...– y a sucumbir al mal, asesinando a la guardiana y convirtiéndose en la reencarnación de la oscuridad, esa porción de mal que Jacob tendrá que contener en la isla hasta que encuentre un nuevo guardián que le reemplace. En este sentido, Jacob define la isla como «un corcho de botella que tapona y contiene la maldad impidiendo que éste emerja» (García, 2012: 1142), un frasco taponado que, además, se encuentra presente de forma literal en la ceremonia de traspaso de poder de la antigua guardiana a Jacob y que simboliza el mal absoluto “embotellado” en la isla.



Una vez Jacob bebe del contenido de la botella para completar el juramento, también taponará con su propio ser esa oscuridad, convirtiéndose en el nuevo guardián.

Nos encontramos, entonces, frente al lado oscuro de la existencia, representado a partir de personajes cuyos anhelos, ansias de poder y reconocimiento les conducen hacia la codicia más atroz e incluso hacia la locura, lo cual les aboca en última instancia a su propia muerte. Dentro de estos parámetros, dos personajes se construyen en el transcurso de *Perdidos* y de *Juego de Tronos* como líderes y portadores de oscuridad: John Locke y Daenerys Targaryen.

El día en el que John Locke nació, la enfermera que atendía el parto dijo que era un milagro, que John era un ser especial. Hizo frente a una infancia dura –enfermedad, adopción, muerte de su hermana...– y, con el paso del tiempo, todavía fue peor –fue estafado por su padre biológico, rechazado por el amor de su vida, perdió la oportunidad de pertenecer a una familia... –. El fracaso era la constante en todos los aspectos de la vida de este personaje, más aun cuando fue arrojado desde un octavo piso por su padre y terminó en silla de ruedas. Aun así, John se resignó siempre a la incapacidad y, bajo la premisa “no me digas lo que no puedo hacer”, puso todo su empeño en emprender el viaje que acabaría cambiándole la vida y que le llevaría a la isla.

Daenerys Targaryen, por su parte, dio sus primeros pasos alejada del mundo en el que realmente debería haber vivido al ser hija de reyes, pues tras la muerte de sus padres –la reina Rhaella, que perdió la vida cuando estaba

dando a luz; y el rey Aerys II Targaryen o “Rey Loco”, asesinado a los pies del trono de hierro– fue trasladada junto a su hermano Viserys a la ciudad de Bravos, donde Ser Willem Darry les proporcionó un hogar y protección. Sin embargo, con la muerte de éste, los dos hermanos tuvieron que arreglárselas para sobrevivir solos en la calle. La extrema pobreza, sin embargo, no impidió que Viserys y Daenerys comenzaran a buscar apoyos para recuperar el poder que se les arrebató, el derecho dinástico al trono de hierro, y, finalmente, encontraron en Khal Drogo –líder de los *dothrakis*– una vía para reconquistar los Siete Reinos según el plan de Viserys. De este modo, Daenerys fue vendida al *khalasar* por su hermano, violada por el líder Dothraki, maltratada en numerosas ocasiones, engañada cuando necesitaba ayuda y, con el tiempo, perdió a su hermano, a su marido y al hijo que engendraba, quedándose sola, invalidada por su condición de mujer, y abandonada por la mayor parte de su *khalasar*. De nuevo, un personaje cuya vida, aunque en un principio destinada a la grandiosidad, se ve inmersa en un fracaso inminente y constante.



John Locke y Daenerys, convertida en Khaleesi, son impotentes y sometidos a lo largo de su vida.

Dos escenas se presentan como nucleares dentro de la constitución del arco de personajes de John Locke y Daenerys Targaryen: la rendición de ambos hacia una figura simbólicamente superior cuando deben hacer frente a la parálisis y a un matrimonio indeseado, respectivamente. Si «en la elección de la altura de la toma, la angulación de la cámara, suele connotar un peculiar modo de “relación de poder” entre la representación y la instancia enunciativa» (Marzal, 2007: 219), esta nos muestra también en *Perdidos* y en *Juego de Tronos* cómo un personaje o elemento somete a otro, como en el caso de la silla de ruedas que se le impone a John tras quedar paralítico o en el dominio del propio Khal

Drogo sobre Daenerys momentos después de la boda, donde estas figuras obtienen un mayor peso visual en la organización compositiva de los planos y se hace uso de picados y contrapicados para establecer metafóricamente las relaciones de poder entre personajes. Esta sumisión se refleja, a su vez, en la invasión del espacio personal en la que otro maneja a su antojo los movimientos y la voluntad de los protagonistas –vestidos de blanco, símbolo de pureza y docilidad–, portando a John hacia la silla sin él desearlo o tomando a la Khaleesi a la fuerza. El último plano de estas escenas muestra el fracaso de John y Daenerys desde un picado, dejando al espectador como testigo de su desgracia.

Tras una vida repleta de infortunios y obstáculos, la suerte de estos personajes cambia radicalmente cuando los elementos desestabilizadores que les colocaron en una posición de sumisión –la silla de ruedas y Khal Drogo, a pesar de su grata relación posterior– desaparecen. Así, con la llegada de John Locke a la isla, las propiedades mágicas de la misma posibilitan que este personaje vuelva a andar, un hecho que John considera como una señal, pues es hombre de fe, y le lleva a creer en la existencia de un destino escrito para sí en la isla, a la cual coloca como eje central de su vida. Daenerys, con la muerte de su Khal y la asunción de responsabilidades como Kalheesi, ve en su condición el deber de liberar al mundo, labrándose el nombre por el que será conocida a lo largo de la serie: “La que no Arde, Rompedora de Cadenas, Madre de dragones”.

Con todo, ambos personajes resurgen de las cenizas –del accidente de avión en *Perdidos* y de la hoguera en *Juego de Tronos*– dejando atrás su pasado y sus lastres para perseguir su destino y convertirse en grandes líderes, incluso a la altura y al lado de Jack Shephard y Jon Snow. En dichas escenas, pertenecientes al momento en el que John Locke se levanta en la isla tras el siniestro y en el que Daenerys es descubierta junto a sus dragones una vez extinguido el fuego, ambos aparecen enmarcados en un espacio gris, devastado y lleno de escombros, así como fue su vida anterior. Sin embargo, en medio del desastre es introducido un elemento de poder que marcará su porvenir: los pies en movimiento de John y los dragones de la Khaleesi, en tanto que los dos simbolizan la eliminación de aquello que les limitaba y su restitución por aquello que les da pies para andar o alas para volar, con todo lo que esto supone en sus vidas. Si bien es cierto que el montaje en el caso de la escena de *Perdidos* es

mucho más frenético que el de *Juego de Tronos*, en el cual los planos son más largos y estables aun con la inclusión de *travellings*, ambas escenas reflejan en el arco de conformación de dichos personajes su paso de individuos sumisos a individuos capaces, todo a partir de un suceso derivado de la magia: una curación milagrosa y el nacimiento de seres fantásticos.



John Locke y Daenerys Targaryen, al resurgir de las cenizas, ven en la isla y en los *dothrakis*, respectivamente, una oportunidad para alzarse ante la sumisión que venían arrastrando durante años.

En el camino hacia el cumplimiento de su destino, la figura paterna de ambos protagonistas también juega un papel vital en la construcción de su arco de personaje, pues, de nuevo, nos encontramos en *Perdidos* con el empeño de John por superar el trauma que supuso la traición de su padre en él, mientras que, en *Juego de Tronos*, Daenerys adquiere como lucha la reconquista del trono de hierro, incluso llegando a alcanzar la locura que dio nombre al apodo de su padre. De este modo, partiendo de la intrascendencia de una vida sumida en el fracaso y la incapacidad como estandarte –un lisiado y una mujer–, ambos personajes se sobrepone a los hechos y se construyen desde la narrativa como líderes, John a partir de su destreza para la caza y el rastreo, que lo convierten desde el principio en una figura elemental para la supervivencia del grupo –llegando en la cuarta temporada y con la muerte de su padre a un liderazgo más evidente–; y Daenerys mediante su sentido de la justicia retributiva, que le lleva a liberar a los esclavos y a castigar a los amos, ampliando progresivamente su ejército y su dominio. Se consagran, así, como figuras aclamadas y respetadas dentro de sus respectivos mundos y, con el paso del tiempo y las temporadas, no hacen más que incrementar su poder e influencia.

La creencia de John Locke sobre las bondades de la isla y su destino como enviado especial allí le lleva pronto a tener sus primeros deslices con Jack Shephard, cuyo objetivo más tenaz es, precisamente, encontrar la manera de salir al mundo exterior. Hombre de fe frente a hombre de ciencia, dividen también

a los habitantes de la isla, que emprenden rumbos distintos guiados por estos líderes. Son, en síntesis y «de un modo evidente para cualquier espectador, antagonistas, acumulan marcas de heroicidad [...] en un 90%. Aunque hay algo que los diferencia de modo radical y que acerca más a Jack al itinerario del héroe por encima de su compañero: su inclinación a la búsqueda del bien común» (Vargas-Iglesias, 2014: 186). Así, mientras Jack busca el modo de escapar de la ínsula, John defiende la necesidad de protegerla basado en su propia experiencia y conveniencia, pues según él todo ocurría por una razón y la isla era el lugar donde debían estar. Daenerys, por su parte, cree en sus propias virtudes como redentora y en su destino como heredera legítima del trono de hierro, lo cual la lleva hacia la *conspiranoia* y el enfrentamiento con todo aquel que se oponga a su condición dinástica, como en el caso de Cersei Lannister, que se convierte en su última gran enemiga en su camino hacia el trono; o como el propio Jon Snow, que se niega en un principio a arrodillarse ante ella tal y como prometieron sus ancestros y, más adelante, se convierte en una amenaza dinástica.



Los planos generales trabajan una composición dual en la que continuamente se confrontan dos bandos con sus líderes al frente: los grupos de supervivientes en *Perdidos* y las distintas casas en *Juego de Tronos*.

La fe en su destino crea en estos personajes una idea de superioridad frente al resto que incrementa su desesperación y ansia por conseguir alcanzar sus propósitos. En este contexto, John pierde la vida en el mundo exterior mientras intentaba convencer a los seis de Oceanic que abandonaron la isla de que volvieran y retorna a la misma metido en un ataúd y siendo, finalmente, consumido por la oscuridad de “el humo negro”, que toma su cuerpo para completar su propósito. «De la misma manera, Daenerys sufre esta transformación durante las últimas temporadas donde la guerra le arrebató a dos de sus dragones, a su mejor amiga y a la mitad de su ejército. Esto provoca que

ese ansía por el trono se intensifique como forma de vengar su pérdida» (Huertas, 2019: 124) y, enloquecida por la sed de venganza, sucumbe a la oscuridad más atroz², asesinando a inocentes y arrasando con todo a su paso, valiéndole posteriormente el juicio de Jon Snow por sus actos a pesar del amor que se profesaban. Así, «el sentimiento de justicia la condujo a asumir un papel tirano» (Terrer, 2019: 266).

La evolución hacia la oscuridad de dichos personajes está marcada por una estética gradualmente cambiante que la acompaña, partiendo de una Daenerys con atuendos claros y apariencia angelical alrededor de los escombros en el capítulo piloto de *Juego de Tronos* hasta llegar al más sombrío vestido negro en el *series finale* rodeada de una imponente fortaleza en la nieve. Además, la angulación de los planos pasa de retratarla mediante picados que la colocan en una posición sumisa a contraplanos que realzan su grandeza, sumado, además, a la metáfora de su poder mediante el tamaño de los dragones y su ejército, cada vez más grandes.



La grandeza de Daenerys se plasma en una evolución hacia el predominio de planos contrapicados y una estética oscura.

En *Perdidos*, por su parte, la evolución en el arco de personaje de John Locke desde el principio hasta el final de la serie se refleja también a partir del

² Como Daenerys, mujeres y madres en *Perdidos* y *Juego de Tronos* son representadas como figuras al borde de la locura y sumidas en la oscuridad, como la protagonista mencionada, madre de dragones; pero también Lysa Tully de la misma serie o Claire Littleton de *Perdidos*.

trabajo en la caracterización del espacio profílmico en el que la iluminación adquiere un carácter simbólico similar al cambio estético del que hablábamos en el caso de Daenerys, pasando de planos más iluminados y nítidos de John al principio de *Perdidos* a otros mucho más oscuros al final que acompañan la transformación del personaje, además de la utilización de planos contrapicados a medida que avanza la narrativa y el reequilibrio de pesos en la composición de los planos, que lo sitúan continuamente en una situación de poder respecto a los demás.



John Locke se convierte en un personaje oscuro sirviéndose de recursos como a los empleados en *Juego de Tronos*.

La oscuridad se construye, entonces, desde la frustración, el rencor y el dolor de una vida pasada marcada por la desidia que evoluciona, de una forma u otra, hasta la conformación de personajes que, aun creyéndose diferentes, terminan sumidos en la oscuridad. La evolución en el arco de personaje de John Locke y Daenerys Targaryen, por tanto, parte de la premisa “soy especial” que ya formulaba “el hombre de negro” o el mismo “Rey loco”, y continua con la superación de obstáculos que les irán haciendo cada vez más fuertes mientras, paralelamente, sembrarán en ellos la idea de superioridad moral. Así, en palabras de Campbell, «el héroe de ayer se convierte en el tirano de mañana» (1959: 196), que, llevado por la fe en su causa, termina por sucumbir a la oscuridad y es destinado a su propia tragedia, la muerte.

3.3. El acecho de la otredad: al otro lado del muro

En medio de la lucha incansable entre el bien y el mal que rige el universo – representada en la partida de blancas contra negras del tablero de Jacob y “el hombre de negro” a lo largo de *Perdidos* o en las batallas por el poder de Poniente en *Juego de Tronos*– se abre paso una fuerza foránea que irrumpe en el mundo conocido y siembra el horror más absoluto: la otredad, que incluso trasciende la lucha entre la luz y la oscuridad que marca ambas series corales y

plantea la monstruosidad al acecho como eje central dentro de la narrativa.

Entendida como aquello desconocido que aparece en la cotidianidad para alterar el orden establecido y sembrar el caos, la otredad se presenta tanto en *Perdidos* como en *Juego de Tronos* desde el principio de los acontecimientos, advirtiendo al espectador del horror al que deberán hacer frente los personajes a lo largo de ambas ficciones: el miedo «sobre lo que esa “calidad de otro” significa para el yo, sobre el importante golpe que supone para nuestro sentido de la seguridad y de la identidad» (Telotte, 2002: 30). En *Perdidos*, el primer signo de monstruosidad se advierte una vez instaurada la calma tras el accidente aéreo, cuando, de pronto, un estruendo fuera de campo pone en alerta a los supervivientes y, a partir de una auricularización interna primaria en la que el espectador y los personajes perciben a la vez el mismo sonido, la mirada de ambos y, con ella, la posición de la cámara, nos guía hacia el interior de la isla, donde los árboles y la maleza se tambalean ante una fuerza oculta que tanto la audiencia como los protagonistas desconocen, sembrando así la semilla del horror que acarreará “el humo negro” como primer monstruo de la serie, todavía invisible para los del Oceanic.



El primer acecho de la otredad se construye en *Perdidos* desde la observación, haciendo saltar las alarmas y desatando la paranoia sobre una posible invasión a su campamento base por un ente desconocido.

Más adelante, en una expedición en busca de la cabina del avión y de un receptor con el objetivo de enviar una señal de rescate, el monstruo vuelve a aparecer en el camino de los personajes de *Perdidos* a partir de los mismos recursos fílmicos, convirtiendo en reconocible el sonido en *voice off* que caracterizará a lo largo de la serie a “el humo negro”: un repiqueteo metalizado y siniestro. Es entonces cuando, aun sin ser mostrado en el plano ni ser visto por los personajes, el monstruo asesina al piloto del avión, dejando un perturbador rastro de sangre a su paso y provocando la histeria de los protagonistas, que tratan de alejarse tanto como pueden del lugar de los hechos hasta que, casi

habiendo alcanzado la costa de nuevo, encuentran la insignia del piloto en el suelo y, encima de él y de sus propias cabezas, el cadáver del mismo.



Se utiliza un trasfoco y planos picados para retratar el horror de la monstruosidad, haciendo testigo al espectador de los hechos en tanto que descubre la atrocidad de la isla a la vez que los personajes.

En *Juego de Tronos*, la monstruosidad se presenta desde la primera escena de la serie, cuando un grupo de hombres de Invernalía emprende un viaje más allá del muro de hielo que separa el Norte de la tierra de Poniente y, una vez adentrados en el bosque, terminan encontrando un escenario desolador en el que hallan los restos de un brutal asesinato. De nuevo, en este primer encuentro con la destrucción acarreada por el paso de un ser desconocido, el monstruo continua sin ser mostrado en el plano ni ser visto por los personajes, a pesar de la inquietud que siembra en ellos, y el montaje se crea también a partir del seguimiento del *raccord* de mirada de los personajes, *zooms in* y *travellings* de seguimiento. A diferencia de *Perdidos*, en la presente serie la música extradiegética acompaña a la imagen y sirve a la narración para aportar dramatismo, aunque su construcción resulta muy similar en ambos casos en tanto que son sonidos metalizados y siniestros contruidos en la postproducción.



El primer acecho de la otredad también se construye en *Juego de Tronos* desde la observación, que alerta y siembra el pánico en los exploradores, presintiendo el peligro de una identidad desconocida que se acerca al muro.

Tratando de alejarse del lugar de los hechos, en *Juego de Tronos* los personajes advierten en el suelo algo que les hace detenerse: un trozo de carne humana. Cuando uno de ellos alza la vista, esta vez tras la cabeza de otro y no

arriba como en *Perdidos*, aparece por primera vez en la penumbra un *caminante blanco* fuera de foco –tras un plano de reacción, es puesto en foco durante un segundo prácticamente inapreciable– que termina con su vida.

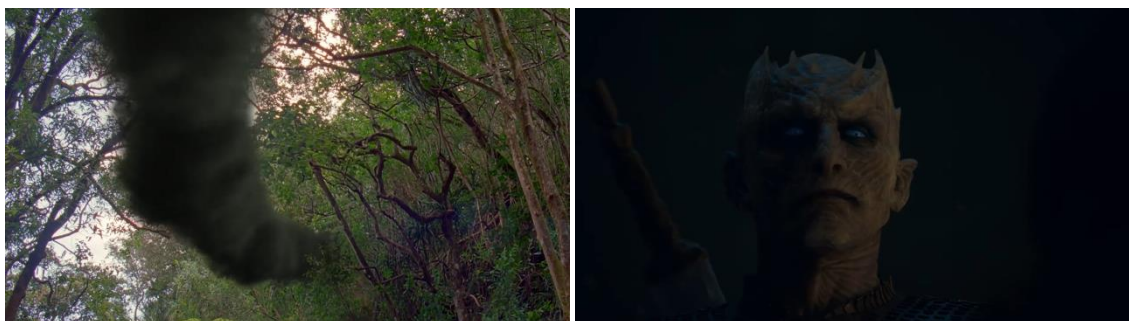


Al igual que en *Perdidos*, se utiliza el cambio de foco y la angulación de la cámara para plasmar el horror.

Si bien es cierto que en *Perdidos* no aparece representado de forma física el monstruo desde el primer capítulo de la serie, –lo cual «se puede atribuir al propósito de intensificar el horror mediante una representación indirecta que estimule la imaginación» (Abraham, 2004: 120)– como sí lo hace posteriormente en *Juego de Tronos*, el resultado narrativo en cuanto al tratamiento de la otredad resulta, aun así, similar, pues tampoco existe en la serie más reciente ningún tipo de explicación al respecto de lo que se muestra que libre de la paranoia y el horror a los personajes y al espectador. Con todo, es tan siniestro aquello que no se ve en *Perdidos* como aquello que no se aprecia en *Juego de Tronos*.

Nos encontramos, entonces, ante el acecho de dos monstruos diferentes en cada ficción. Por un lado, “el humo negro” puede entenderse como la representación del horror más absoluto, símbolo de la muerte y antónimo de la misma vida, que adquiere una presencia polimorfa, violenta y sanguinaria a lo largo de *Perdidos* para conseguir sus propósitos apocalípticos. En palabras de Navarro, «los monstruos arrojan una luz *negra* sobre los rincones más oscuros y ocultos del alma humana» (2016: 112), una negrura de la que toma el nombre este ser y que vierte sobre diferentes figuras –reencarnándose en el cadáver de Christian Shephard o de John Locke–, recordándonos que el mal siempre está al acecho y que la vida es menos segura de lo que imaginamos. Por otro lado, la monstruosidad en *Juego de Tronos* se construye alrededor de los *caminantes blancos* –denominados como *los otros* en las novelas de George R. R. Martin–, unos seres también de origen desconocido cuyo deseo parece ser el aniquilamiento de la raza humana y la expansión de su legado de muerte en vida.

Así, es posible identificar a estos monstruos con la definición de zombi como metáfora contracultural, en tanto que representan la dominación extranjera del otro en La Tierra y su anhelo de destrucción, siendo la invasión «uno de los principales clichés del cine de ciencia-ficción, constituyendo, a su vez, un reflejo de los miedos de la sociedad norteamericana con respecto a la figura del otro» (González y Rodríguez, 2015: 451).



El *camionante blanco* como zombi simboliza una mutación de “el humo negro” de *Perdidos*, pues se trata de la misma oscuridad ocupando un cuerpo inerte cuyo fin es el Apocalipsis.

Para combatir la amenaza que supone la otredad para la raza humana, la iniciativa Dharma construye en *Perdidos* un muro electromagnético que separa a su gente de todo aquello que proviene del exterior, mientras que en *Juego de Tronos* la Guardia de la Noche se ocupa de custodiar y vigilar el gran muro de hielo elevado en Invernalía con el mismo fin y que marca la frontera entre el Norte y la tierra de Poniente³. De este modo, «el miedo hacia el otro llevó a construir ciudades fortaleza levantadas en sitios inaccesibles» (Gil, 2005: 44) que, además de para salvaguardarse del “humo negro” y de los *camionantes blancos*, sirvieron para evitar el paso de *los otros* en *Perdidos* y de *los salvajes* en *Juego de Tronos*.



En ambas series se refleja el miedo hacia la invasión del exterior, de lo foráneo y de lo desconocido a partir de la construcción de muros aparentemente inquebrantables.

³ La creación de un muro que nos separe del exterior y del otro forma parte del discurso estadounidense coetáneo de líderes políticos como Donald Trump. En este contexto, José Mujica previene sobre la creación de dos mundos: uno hiper desarrollado, amurallado y controlado, y otro en el que se arreglen como puedan, así como se plantea en las series analizadas.

Los otros –en cuyo nombre recae el peso del mismo concepto de otredad– son los grandes desconocidos de los supervivientes del vuelo 815 de Oceanic Airlines y también de la iniciativa Dharma, que les identificaría como *los hostiles* años atrás. Adoptando identidades falsas, estos personajes se infiltran en los grupos de los accidentados para sembrar el caos –secuestros, peleas, persecuciones...–, desatando la *conspiranoia* entre los supervivientes, que dejan de sentirse seguros y sospechan incluso de sus iguales. Por su parte, *los salvajes* –también conocidos como *el pueblo libre*– parten de una gran enemistad con Poniente y son retratados como bárbaros en un «territorio habitado por personas con sus propios valores y costumbres –marcados por esa naturaleza primigenia, despiadada, que exige una sistemática voluntad de destrucción y depredación para sobrevivir...–» (Navarro, 2016: 139). Con todo, en ambos casos se trata de grupos de nativos que, a lo largo del transcurso de la narrativa de *Perdidos* y *Juego de Tronos*, irán descubriéndose como aliados a pesar de su primera concepción dentro de los parámetros de la otredad.

Los otros y *los salvajes* son el reflejo del miedo de la sociedad hacia la dominación extranjera en el discurso narrativo audiovisual de ambas series, marcado por una fuerte dualidad entre bien y el mal absoluto simbolizada mediante la luz y la oscuridad, tal y como ocurre en los enfrentamientos con “el humo negro” o con los *caminantes blancos*.



La dualidad entre el bien y el mal, entre nosotros y *los otros*, se construye mediante simbolismos y recursos formales como la iluminación o la simetría en la composición. En este caso, el bien representado por un bebé (inocencia) con la monstruosidad, el gran desconocido, desenfocado y al acecho.

El aniquilamiento de estos monstruos supone la unión de las fuerzas enfrentadas para su destrucción, lo que significa que todos los reinos se unen para derrotar al “Rey de la Noche” en *Juego de Tronos* y todos los de la isla para derrotar al “humo negro” y escapar en *Perdidos*. En síntesis, ambas series retratan el mismo miedo a la otredad, pues siempre impera el temor de la humanidad a otros seres, vivos o muertos, que se presentan como diferentes y dispuestos a sembrar el caos en el mundo.

4. Resultados y conclusiones

A partir del estudio bibliográfico del marco teórico y una vez realizado el análisis aplicado alrededor de *Perdidos* y *Juego de Tronos*, extraemos los siguientes resultados:

1) Jon Snow toma el patrón narrativo de Jack Shephard en su conformación como antihéroe redentor y protector de la humanidad.

Desde el principio hasta el final de *Perdidos* y *Juego de Tronos*, Jack Shephard y Jon Snow siguen un discurso narrativo y audiovisual similar alejado –aun con matices– del clásico concepto de heroísmo. Son personajes que no responden a una llamada a la aventura *campbelliana*, sino que es la casualidad –y no la causalidad– la que marca su destino como guardianes y salvadores del mundo. Representan a la propia luz de humanidad –las piezas blancas del tablero–, en tanto que padecen y fracasan a lo largo de su vida sin desistir en la búsqueda del bien común, aunque eso signifique su propio sacrificio. Así Jon Snow adopta y adapta a su narrativa al patrón de Jack Shephard, siendo prácticamente el mismo personaje aunque en distintas historias.

2) Daenerys Targaryen sigue la pauta de John Locke en la configuración de su arco de personaje como antihéroe tirano y anhelante.

La idea heroico-clásica sobre un destino de grandeza escrito para sí forma parte tanto del eje narrativo de John Locke en *Perdidos* como del de Daenerys Targaryen en *Juego de Tronos*, cuyo arco de personaje sufre en ambos casos una evolución del más categórico fracaso hacia la conquista del poder y liderazgo de las masas a su conveniencia. Como John, Daenerys trata de imponer su visión para conseguir alcanzar sus anhelos, sembrando en ella la idea de

superioridad moral que la hará sucumbir al mal absoluto. Ambos personajes simbolizan el lado oscuro de la humanidad –las piezas negras del tablero–, pues su perfil cambiante termina por encaminarse hacia la tiranía, reafirmando como antihéroes. Observamos, entonces, cómo Daenerys Targaryen toma el mismo patrón narrativo y audiovisual que John Locke, construyendo su arco de personaje de forma semejante, que culmina en su propia muerte.

3) El discurso de la otredad en *Perdidos* y *Juego de Tronos* parte de la influencia persistente de los atentados del 11-S.

Los atentados terroristas del 11-S supusieron la conversión del horror en la ficción audiovisual coetánea hacia el tratamiento de discursos narrativos marcados por la *conspiranoia* y el miedo al extranjero, secuelas de la invasión islámica de las Torres Gemelas en Nueva York. *Perdidos* y *Juego de Tronos*, en tanto que son series estadounidenses post 11-S, son un reflejo del trauma todavía latente en sus tramas y narrativa, construidas desde la premisa de un mundo en el que acecha la monstruosidad y el caos absoluto.

4) La figura del monstruo en *Perdidos* le sirve a *Juego de Tronos* para construir en su discurso el horror a la otredad mediante los *caminantes blancos*.

Tanto “el humo negro” como *los otros* de *Perdidos* son el reflejo en pantalla del miedo a la otredad desencadenada tras el 11-S. Diez años después, *Juego de Tronos* se estrena con la aparición de los *caminantes blancos* –denominados *los otros* en la novela de *Hielo y Fuego*– haciendo evidente su tratamiento como seres foráneos amenazantes. Ambos simbolizan el mismo horror hacia la invasión extranjera, de aquello desconocido que nos invade para sembrar el Apocalipsis en nuestra tierra y que nos obliga a construir muros que nos separen del otro. Los *caminantes blancos*, por tanto, siguen el rumbo que tomaron los monstruos de *Perdidos* y utilizan los mismos recursos narrativos y audiovisuales para su plasmación a partir de la figura del zombi como metáfora contracultural contemporánea.

5) *Juego de Tronos* adopta la estética oscura y la imagen traumática de la que toma parte *Perdidos* y que, a su vez, deriva del miedo al otro.

La plasmación del horror en la ficción tras los atentados del 11-S acarrea una estética audiovisual marcada por ambientes oscuros en los que prima la visión traumática de los acontecimientos. Así, observamos en *Perdidos* el horror desencadenado tras el mismo accidente aéreo del capítulo piloto que marcará el porvenir de la serie, de la misma forma que *Juego de Tronos* plasma ya desde sus primeras escenas los brutales asesinatos más allá del muro, sirviéndose de una atmósfera y puesta en escena similar que recuerda inevitablemente al horror como trauma fruto de las imágenes del 11-S y del miedo al otro.

6) Los recursos formales sirven al discurso de ambas series como mecanismo para marcar la dualidad entre el bien y el mal absoluto.

Desde el mismo enfrentamiento entre Jacob y “el hombre de negro” en *Perdidos*, hasta la batalla final de *Juego de Tronos* entre los vivos y los muertos, observamos cómo la dualidad forma parte del discurso narrativo de ambas series: luz frente a oscuridad, bondad frente a maldad, vida frente a muerte, poder frente a sumisión. En este sentido, observamos cómo cada extremo adquiere una simbología diferente y un tratamiento distinto relativo a los aspectos formales, retratando el bien y el poder desde planos contrapicados, iluminados y con mayor carga compositiva; frente al mal y la sumisión con planos picados, más oscuros y con menor peso en la composición.

Con todo, los resultados anteriormente expuestos reafirman la hipótesis de la que partíamos en el planteamiento de este trabajo de investigación, quedando demostrado que *Juego de Tronos* toma de *Perdidos* los patrones de heroicidad y de relación con la otredad que, a su vez, son síntomas de las narrativas post 11-S.

Como posibles nuevas vías de investigación al respecto del presente trabajo, se podría ahondar en las siguientes cuestiones:

- El análisis de *Juego de Tronos* como nuevo fenómeno de masas tras *Perdidos* atendiendo a las nuevas plataformas de comunicación.
- La comparación de las líneas temporales en *Perdidos* y *Juego de Tronos* mediante la constante de Desmond Hume y Bran Stark.

Serialidad post 11-S. Heroicidad y otredad en *Perdidos y Juego de Tronos*.

- El estudio de la figura femenina como monstruo en *Perdidos y Juego de Tronos*.

5. Bibliografía

Abraham, Carlos Enrique (2004): *Borges y la ciencia ficción: particularidades de la asimilación de un género de la literatura de masas por la literatura canónica*. Tesis de grado. Universidad Nacional de La Plata.

Balló, Jordi y Pérez, Xavier (2005): *Yo ya he estado aquí: ficciones de la repetición*. Barcelona: Anagrama.

Bort Gual, Iván (2011): Narrativa a la deriva: de *Perdidos* a la eternidad. En: *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, nº 11. Valencia: Asociación Cinefórum L'Atalante, Universitat de València, 52-59.

Bort Gual, Iván (2008): Las series de televisión como evolución de la narrativa cinematográfica contemporánea. En: *Forum de recerca*, nº13.

Bou, Núria y Pérez, Xavier (2000): *El tiempo del héroe: épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.

Campbell, Joseph (1959): *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica.

Cano Gómez, Ángel Pablo; García González, Isabel María; Robles Andreu, María del Carmen (2012): El mestizaje del relato: Narrativa y personajes en la serie *Lost*. En: *Revista Comunicación*, Vol. 1, nº10. Murcia: Universidad Católica San Antonio de Murcia.

Cascajosa Virino, Concepción (2016): *La cultura de las series*. Barcelona: Laertes.

Creed, Barbara (2016): Terror y el monstruo femenino: Una abyección imaginaria. En: *La Fuga*, nº 18. Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/terror-y-el-monstruo-femenino/783>

Evans, Dylan (1996). *Diccionario introductorio de psicoanálisis lacaniano*. Trad. Jorge Piatigorsky. Editorial Paidós. 4.^a ed. Buenos Aires, 2007. Disponible en:

<https://clinicapsicoanaliticatampico.files.wordpress.com/2015/01/diccionario-introductorio-de-psicoanálisis-laciano-dylan-evans.pdf>

Ferrero, Ángel y Rosas, Saúl (2011): El zombi como metáfora contracultural. En: *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, nº32. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 97-220.

García Catalán, Shaila (2012): *El Delorean extraviado: usos confusos del flashback postclásico (y otros viajes temporales)*. Universidad de Sevilla: Secretariado de recursos audiovisuales y nuevas tecnologías.

García Martínez, Alberto (2014): *El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión*. La figura del padre nella serialidad televisiva.

Gil Olivo, Ramón (2005): *El cine de ciencia ficción: historia e ideología*. México: Universidad de Guadalajara.

González, Manuel (2019): *Villanos fantásticos*. Barcelona: Redbook Ediciones.

González, Juan Enrique y Rodríguez, José (2015): *Contenidos y discurso comunicativo audiovisual y textual*. Madrid: ACCI.

Huertas, María (2019): *Placeres violentos: más allá de Westworld. La complejidad narrativa en las series contemporáneas*. Trabajo de fin de grado. Castellón: Universitat Jaume I.

Martínez Lucena, Jorge y Cambra Badii, Irene (2020): *Imaginario de los trastornos mentales en las series*. Barcelona: Editorial UOC.

Marzal Felici, J. (2007): *Cómo se lee una fotografía: Interpretaciones de la mirada*. Castellón: Cátedra.

Marzal Felici, J. y Gómez Tarín, F. J. (2017): *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo

Navarro, Antonio José (2016): *El imperio del miedo: El cine de horror norteamericano post 11-S*. Madrid: Valdemar.

Ruiz, Pilar (2017): Mujeres de ficción: el monstruo contra el monstruo. En: *CTXT*, nº 132. Madrid: Revista Contexto. Disponible en: <https://ctxt.es/es/20170830/Culturas/14673/serie-verano-pilar-ruiz-supervillanas-heroínas-comics-liberacion-feminismo.htm>

Sánchez-Escalonilla, Antonio (2014): *Estrategias de guion cinematográfico: El proceso de creación de una historia*. Barcelona: Editorial Ariel.

Telotte, J. P. (2002): *El cine de ciencia ficción*. Madrid: Ediciones AKAL.

Terrer Mota, Cristóbal (2019): *Seriemaniac vol. 1: de Los Soprano a Juego de Tronos*. Cartagena: Malbec Ediciones.

Vargas-Iglesias, Juan J. (2014): *Los héroes están muertos: Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen books.

6. Anexos

6.1. Introduction

It all started one November night in 1990 with a question that would make us open our eyes and wake up from the couch, used to endure reruns of *The A-Team* (Stephen J. Cannell and Frank Lupo, NBC, 1983-1987), *MacGyver* (Lee David Zlotoff, ABC, 1985-1992) and *Miami Vice* (Anthony Yerkovich, NBC, 1984-1990): "Who killed Laura Palmer?". We were in. Television had caught us and there was no turning back. Far away would be the mythical and classic American series in which "you didn't have to be too vigilant during the viewing. In short, you knew the good guys were going to win" (Gutiérrez in Terror, 2019: 55). We had just immersed ourselves to contemporary culture in television fiction.

Twin Peaks (David Lynch and Mark Frost, ABC, 1990-1991) marked the beginning of a way of understanding creativity in television and of demanding from the viewer that would be continued years later by HBO with *The Sopranos* (David Chase, HBO, 1999-2007), marking a turning point for television fiction that would culminate in the premiere of *Lost* (J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC: 2004-2010), a series that revolutionized the global consumption mode whose influences reach our catholic present. It was the beginning of the golden age of television which, driven by technological advances, would bring about "the leap in quality made by television series since the end of the 1990s" (García, 2014: 4), breaking away and relegating cinema to a secondary role.

Television was changing and, with it, a social panorama in which, increasingly, a potentially individualized mode of consumption based on demand and particular viewing rituals prevailed. "From the second half of the 20th century, "family" viewers have grouped together to watch the episodes of their favourite series (Balló and Pérez, 2005: 29), a phenomenon that has been reinvented from social networks today through that second or third screen that accompanies the viewer and connects him with millions of other people during the viewing. The transmedia narrative is gaining strength, with television being just one more part of a larger narrative universe:

One of the most fertile aspects of transmedia is precisely the content generated by consumers (fan fiction would be its most imaginative form), a vein that is linked to the last defining characteristic of this golden age of

series: an active viewer and an increasingly social television ecosystem (García, 2014: 15).

The convergence of media, technological development and a new type of consumer shape, in short, the panorama of television fiction in contemporary culture, whose objective is to serve increasingly demanding, cultured and sophisticated audiences.

6.1.1. Justification and opportunity for research

The world needs to be saved: in all universes there is an eternal fight against evil. From such seemingly disparate characters as Lex Luthor in *Smallville* (Jerry Siegel and Joe Shuster, The WB, 2001-2011) to Barney Stinson in *How I met your mother* (Carter Bays and Craig Thomas, CBS, 2001-2014), evil takes on polymorphic forms and creates the conflict and laziness of the known, plunging it into chaos. A trauma that is repeated over and over again and becomes familiar to us. A struggle that, although in different scenarios, is always the same.

We're in May 19, 2019 waiting for another ending that will decide everything, glued to the small screen. Who will get the iron throne, who will live and who will die. Popcorn, blanket and HBO. The final chapter of *Game of Thrones* is coming...



The final of Game of Thrones was broadcast in Spain simultaneously with the U.S. on May 19th and 20th on Movistar+ and HBO. The subtitled version was launched at 3:00am and the dubbed version was released just one hour later.

Never had a finale series gathered so many people in front of the television as *Lost*, ten years ago. We accompanied their protagonists since they were little,

like Arya Stark or Walt Lloyd, we suffered with them, we were part of the Oceanic crew and we fought against the fearsome white walkers, no matter which side. And then, it happens again. "Worst ending in history" and millions of comments that set social networks on fire. Again, an ending that was unsatisfactory for us, multiple unknowns, unexpected twists in the script and bewilderment in the character development.

May 23, 2020 marked ten years since *Lost* starred in one of the most popular cathodic endings in the history of television, bringing together millions of people even in movie theaters that followed the almost live subtitled U.S. broadcast. A decade later and because of its great impact, the series based on the novels of George R. R. Martin is enshrined as the next global cathodic phenomenon after that of the survivors of 815 flight.

The research opportunity lies in the recent anniversary of the end of both series, whose mysteries come to light and whose textual differences invite us to make a comparison which, especially after the end of *Game of Thrones*, American critics have recently begun to consider, such as Craig Elvi in *Screen Rant* or the Spanish César Noguera in *Hipertextual*. Far from entering the controversial debate over whether or not to satisfy individual expectations, this work aims to bring us closer to a why, focusing, in short, on the justification of character arcs and the shaping of the figure of the hero, the villain and the other in current television fiction over the years.

6.1.2. Hypotheses and objectives

The following end-of-degree work hypothesizes that the series *Game of Thrones* (David Benioff and D.B. Weiss, HBO, 2011-2019) borrows from *Lost* (J.J Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC, 2004-2010) the patterns of heroism and relationship to otherness that, in turn, are symptoms of post 11-S narratives.

The objectives derived from this research proposal are:

- 1) To show the evolution in the character's arches and the passage from hero to anti-hero through the case of Jack Shephard and Jon Snow.
- 2) To analyze the influence of 11-S on the audiovisual discourse of otherness in *Lost* and *Game of Thrones*.
- 3) To compare through an analysis the characters of both series in an attempt

to establish links and relationships based on the roles played by them within their respective narratives.

6.1.3. Object of study and methodology

This research work is based on the comparative study between *Lost* and *Game of Thrones*, focusing on the analysis of their characters in terms of heroism and otherness: Jack Shephard versus Jon Snow, John Locke versus Daenerys Targaryen and the others versus the white walkers.

Lost narrates the experiences -present, past and future- of a group of survivors who land on a mysterious island after a plane crash. "Personal secrets to hide, lies to conceal, complicated family relationships" (Cano et al., 2012: 297) are joined by a fantasy science fiction narrative in which the magical qualities of the island immerse the characters in plots that -based on continuous spatial-temporal jumps from *flashbacks* and *flashforwards*- captured millions of viewers over six seasons.

Game of Thrones tells the story of a fictional world set in the Middle Ages in which three plot lines coexist: the clashes between different families for the power of Westeros, the increasing threat of the white walkers in the North and the advance of Daenerys Targaryen from the West for the reconquest of his dynastic rights over the iron throne. "The dramatic key to *Game of Thrones* is found in a pragmatic goal, the insipid *mcguffin* of the Iron Throne, which plunges us to an unfathomable, impossible to calculate end" (Vargas-Iglesias, 2014: 292) and symbolizes power over the known world, whose fate followed an apotheosis audience over eight seasons.



Both series are retracted in a world that must be protected to avoid the Apocalypse, in *Lost* the very miracle of life, reflected in the source of light of which to be the guardian, and in *Set of Thrones* the land of Westeros, symbolized by the iron throne.

The methodology of this research is based on a comparative textual

analysis between the two series mentioned, based on the similarities in the formation of their characters and their narrative. To do so, we will outline a theoretical framework in which to contextualize them based on post 11-S seriality and, later, we will move on to the case study itself.

6.2. Theoretical framework

6.2.1. Post 11-S series: The Conspiracy of the Other

On September 11, 2001, a historic incident paralyzed the world and brought it to the small screen: the attack on the Twin Towers in New York.

Millions of people followed the collapse of the famous skyscrapers in a rigorous and direct, a place where the absolute horror more typical of science fiction prevailed, turned into reality.

Fear penetrated homes through the television, portraying the apocalyptic American situation as if it were the chink in the memory of previous films such as *Executive Decision* (Stuart Baird, 1996), or more especially as the television series *The Lone Gunmen* (Chris Carter, Fox Broadcasting Company, 2001), whose pilot episode, released on March 4, made a disturbing premonition about the tragic event. It was the beginning of a new millennium that was bursting into society "without anaesthesia" (Ana Pastor in Navarro, 2016: 17), turning everything that had only previously been achieved by the imagination into a raw nightmare, making it vulnerable and fearful for the immediate future.

The subsequent events only increased this wave of horror, which has persisted over time from the collective. Increase the number of xenophobic attacks, as well as "the irreparable deterioration of the concept of multiculturalism, the shielding of borders against refugees/immigrants, [...] the curtailment of civil liberties in various Western countries" (Navarro, 2016: 18), conflicts like the war in Iraq (2003-2010) or that in Afghanistan (2001-), the economic crisis (2000-2006), "the reduction of social rights, massive unemployment, job insecurity with the consequent crisis of "civilized" Western values... » (Navarro, 2016: 86-87). As a result, a climate was created in which culture would also be affected, as it would absorb and feed off the chaos in society and, once again, this would return to the screen, where the fears of a world submerged in horror as a trauma are reflected even today.

In words of Bort Gual, "the American industry has found in [...] fragmented forty-minute formats, and in television as a distribution window, the perfect form for the evolution of contemporary narrative fiction: television series" (2008: 2), which have come to play a fundamental role in Western society from "a process of legitimisation resulting from a combination of institutional, socio-economic and technological factors" (Cascajosa, 2016: 12), serving as a mirror of this post-9/11 trauma.. Proof of this is *24* (Joel Surnow and Robert Cochrun, Fox, 2001-2010), which describes the conspiracy unleashed on Americans with "active participation of the US government. in 9/1, [...] Illuminati to dominate the world" (Navarro, 2016: 355-356). The serie was a pioneer in the inclusion of conspiracy theories in post-9/11 television fiction and a new audiovisual aesthetic inspired precisely by the frenetic images recorded of the attack:

The *travellings* no longer had the fluidity of a steadycam, but were directly "walked" by the operator, the axis jump was introduced almost systematically, the conversations were mounted less and less to the cut and more in sequence. [...] *24* was the first series that united in such a way the cinematographic to the videographic (Vargas-Iglesias, 2014: 21).

The figure of the hero as sentry of security was established in the midst of this stylistic metamorphosis, which "is in no way accessory to the concept of heroism in the series" (Vargas-Iglesias, 2014: 21) and was transferred to Jack Bauer. Surrounding this unleashed conspiracy was the great fear of the 21st century, the fear of the other believing that there is a conspiracy of the great Other.

Jacques Lacan, from the field of psychoanalysis, used the term "other" in 1930 referring to "other persons" - just like Freud when he spoke of *der Andere* (other person) and *das Andere* (otherness) - and drew a "distinction between 'the small other' ("other") and 'the great Other' ("tOther")" (Evans, 1996: 143) that placed the latter in a hierarchically superior position:

The great Other designates the radical otherness, the otherness that transcends the illusory otherness of the imaginary, because it cannot be assimilated through identification. [...] Other is inscribed in the order of the symbolic. Indeed, the great Other is the symbolic insofar as it is particularized for each subject. The Other is then another subject, in its

radical otherness and its unassimilable singularity, and also the symbolic order that mediates the relationship with that other subject (Evans, 1996: 143).

The psychoanalytic vision of the great Other - occupied in the eyes of the child by the mother and in the man by the woman as "the Other sex" - is elemental in the construction of otherness, which, corresponds to Lacan's definition of it as location, embodied in *24* as the horror of the threatening exterior.

Ten years after the release of *24*, *Homeland* (Howard Gordon, Chip Johannessen and Alex Gansa, Showtime, 2011-2020) arrived, a series that dared to deal with the post-9/11 trauma and conspiracy, because "nobody dared to talk about terrorism in North America, except *Showtime* -the channel that brought us *Dexter*- and the *FX channel* with the series *The Americans*" (Terrer, 2019: 223). Both productions portrayed the need to protect the known world from terrorist attempts with characters whose acts differ from the classic heroism.

If *24* was released ten months after Bush settled in the White House -and *24: Legacy* (Manny Cotto and Evan Katz, FOX, 2017) weeks after Donald Trump was sworn in-, *Homeland* did so after Obama's arrival, which "meant a new political stage, which had to find its translation in the story spread by the entertainment industry" (Vargas-Iglesias, 2014: 83). As a result, the persistent post-9/11 horror was portrayed:

Homeland is a reflection of how, a decade later, the attacks of 9/11 and their aftermath are still in the eye of the hurricane in American fiction, but that doesn't mean the story hasn't evolved [...] The vision of the United States as a mere passive victim of terrorist cancer was replaced by another in which the country calls on the population to regain the spirit of the nation, raising hope and solidarity above fear, conflict and discord (Vargas-Iglesias, 2014: 83-84)

Television fiction series such as *The X-Files* (Chris Carter, 1993-2018) and *Fringe* (J.J. Abrams, Alex Kurtzman and Roberto Orci, FOX, 2008-2013) symbolized the passage of time in terms of the shaping of otherness, as seen in *Flashforward*. "*Fringe*'s mutation with respect to the *The X-Files* is that the trace of truth must be traced, despite the dissimulation, in us" (Vargas-Iglesias, 2014: 247), represented after 11-S being even more shocking than media terror.

Like García say, within fiction "if we have to highlight a trend, we should bet -given the relevance of these series among cultural elites- on the generalization of the anti-hero in drama and moral ambiguity as a banner" (2014: 8). In this sense, we will study how these have been influenced by the contemporary social events and their shaping of heroism, villainy and otherness in fiction.

6.2.2. Monsters in american post 11-S fiction

Post 11-S television fiction, as well as cinema, was imbued with a dark, grotesque undertone after the attacks, being supernatural but tremendously realistic (like terrorism). It leaves behind a fiction that is more aimed at teenagers to move on to one that becomes copiously dark, reaching extremes never before explored by the collective imagination:

American life after the tragedy, has become a dense creative universe through which the social order points out its most extreme limits: that is, a liminal conscience that determines the external border of that social order, the border that separates the thinkable from the unthinkable, the tolerable from the intolerable, the human from the inhuman, and the Good from the absolute Evil (Navarro, 2016: 21).

Horror reaches fiction and is projected in the monster, built in each generation as demanded. After 9/11, the myths of classical Gothic terror became obsolete. Its passages, previously full of vampires and werewolves, are now occupied by representations that are both murkier and more realistic: diabolic possessions, hillbillies, bloodthirsty extraterrestrials, torturers... Monsters acquire a polymorphic presence, more violent than ever. American TV series such as *Criminal Minds* (Jeff Davis, CBS, 2005-2020) have played with this profile by portraying macabre killers, calling them the *unsub* (Unknown Subject) until they can be identified; while *Chilling Adventures of Sabrina* (Robert Aguirre-Sacasa, Netflix, 2018-) integrates the classic monsters into the known world, as we can see with the character of Satan, who represents the figure of the Devil as a destabilizing element of society and the souls of Americans.

The monster is a representation of the most absolute horror taken to the extreme whose aim is to destroy the world around him. Just as terrorists, new

monsters are presented as a threat in the alteration of order. In words of Fernando Savater, the monster refers to the "intimate and secret anxiety that runs the Order, alarmed from within the monstrosity that consents and manufactures, and that is expressed outwardly as repression or condemnation of the different" (in Navarro, 2016: 112). Most remarkable horror of the new millennium is revealed: the fear of the strange, of the foreigner, of the unknown, of otherness:

The monsters, given their inherently hostile attitude towards humanity, represent the Other predator and mobilize, reinforcing it interactively, the negative imaginary of the political-social entities that threaten the established order as nation, class, race or gender (Navarro, 2016: 114).

This fear of the Other is reflected in TV series such as *Stranger Things* (The Duffer Brothers, Netflix, 2016-), where we see division between the Back to Front world, the known world a foreign monster with; as in *Locke & Key* (Carlton Kuse, Meredith Averill and Aron Eli Coreite, Netflix, 2020-), where a full of demons is discovered.

The unmasked xenophobic bias in society, has led to the capture of the monster in fiction as a counter-cultural metaphor, and especially of zombies as the ultimate representatives: beings who invade us with the sole desire to destroy and expand their terror, just as terrorists did. Zombie emerges from the decadence suffered during the 1990s and is established at the top of the current panorama as the supreme representation of horror:

Nothing does man fear more than being touched by the unknown. He wants to know who it is that grabs him; he wants to recognize him, or at least be able to classify him. Man always avoids contact with the strange. The zombie represents the force of the unknown [...] It claims the language of transgression, and its main rhetorical figure would be the Apocalypse. The appearance of a single zombie assures the total devastation of the human race; it is the piece of a social, cultural, psychological, and moral gear that, when broken, causes the whole system to collapse (Navarro, 2016: 317-318).

Àngel Ferrero and Saúl Rosas talk to us about racial tensions, alluding to TV series such as *The Walking Dead* (Frank Darabont, AMC Networks, 2010-) or *Ugly Americans* (Devin Clark, Comedy Central, 2009-2012) in which zombies

must adapt into society by confronting it through the fear of "foreign domination" through the Other (2011: 20-22).

Zombie is not the only monster in society, special mention should be made of the figure of the woman as a monster, widely analysed in the fiction of recent years. Barbara Creed warns of the danger posed by patriarchy is reflected in a revealing fiction of women marked by conflict "towards and from the symbolic sphere" (2016: 5):

Conflicted, immoral, ambitious, murderous, conspiratorial, and confrontational [...] they have been raped, tricked, enslaved, tortured, mutilated, have seen their children die, killed their family members, and are surrounded by men who are now only half as bad; to survive they have had to become even more terrifying monsters than the dragons (Ruiz, 2017).

The figure of the woman in fiction after the attacks acquires an extreme value as appearing from its darkest and most violent side, as a seemingly harmless but breaking down stigmas built up over generations, just as terrorists. Woman acquires an atrocious presence being able to classify like "the horror that is projected on the face of those who have not known how to make room for the Other" (Navarro, 2016: 57), represented in characters such as witches, mentally ill, mothers and evil women, As in *The Handmaid's Tale* (Bruce Miller, HBO, 2017) with the case of June Osborne, or in *American Horror Story* (Ryan Murphy and Brad Falchuk, FX, 2011-2019) from interpretations such as Lady Gaga.

We're facing a social climate where absolute horror reigns, where the post-9/11 trauma continues to have a notable influence on current American fiction. In the face of such a hopeless, "no ending will ever be entirely pleasant, because it will always mean, just when the ending crowns the picture for the last time, the confirmation of the apocalypse of a shared dream, the definitive arrival at the last station of the immobile journey" (Bort, 2011: 53) and this, added to the essence of the black ending, typical of the loophole of the 9/11 attacks in which there is no figure of authority to protect us, God to save us, police to help us or government to help us (Navarro, 2016: 91), culminates in the portrait of the otherness of the 21st century, in which horror takes on monstrous forms.

6.2.3. The anti-hero's journey: deconstruction and duality

When Tony Soprano, the main character and mafia boss in *The Sopranos*, was faced with the moral dilemma of whether to act like a good father or a criminal and decided to reconcile both worlds - killing his enemy and hiding it from his daughter - a gap was opened up that had never been explored before in television fiction and which ended up earning Adam Chase recognition "for the best script and the best episode of a television series" (Terrer, 2019: 21), marking the deployment of HBO and the emergence of a new narrative icon in the late 20th century: the anti-hero.

"Tousled, recently turned thirty, and dressed in slippers with large tongues and WalMart T-shirts" (Terrer, 2019: 17), showrunners like Shawn Ryan, Steven Bochco... challenged the moguls who invaded the television of dull and repetitive content and bet on revolutionizing the screenwriters' rooms.

Tony Soprano marked the beginning of this new way of making television, in which he himself symbolized the break with traditional television stereotypes and the classic transformation arcs of heroism and took up cable for it, just as the showrunners did.



The Sopranos, already from their opening, represented new way to do series that inspired showrunners to take risks, breaking the canons of the television industry in cable channels.

The construction of ever deeper and more dual characters became the driving force behind the stories and these scripts, which filled the screen with characters full of nuances and heroes that could hardly be catalogued as

representing "the decline of American society" (Terrer, 2019: 24). As Huertas points out, "it's not that they are simply villains, it's that the concept of hero and villain is no longer so different, which makes viewers capable of loving evil and corrupt characters by increasing engagement" (2019: 30-31). The anti-hero thus imposes himself on the traditional idea of the hero and Tony Soprano anticipated.

If Campbell had glimpsed this new trend, perhaps this would have led him to reformulate his theories today. Portrayed as "the man of self-accomplished submission" (Campbell, 1959: 17), this icon gives his existence to an end or a task far beyond his person, to a destiny. Vargas-Iglesias, who contemplates the existence of multiple descriptions of this character throughout history, notes in Campbell's a cultural reference "in the identification or in the comparison" (2014: 9), while Sánchez-Escalonilla refers to it as "the figure of the universal hero of all stories, with independence of epochs and cultures through infinite versions: that is why the hero adopts one of those thousand faces according to the story in question, and always crosses the phases of a cycle called the journey of the hero" (2014: 118). This character begins his journey from the "call to adventure" to a path of trials that always ends in success, forming the most classic conception of the hero:

This "classic" hero actually responds to a strange gazpacho -Campbellian in the structural, Disneyan in the emotional- that mixes the most outstanding characteristics of the Homeric and classic tradition (notion of travel and adventure, values of cunning and audacity), of the foundations of Christianity (temptation and self-sacrifice, defeat as a form of victory, proof of death and resurrection) and of medieval chivalric literature (physical struggle for the good of others, preponderance of loyalty and friendship, codification of honour), narrative uses duly perpetuated by updating their myths in the cinema (Vargas-Iglesias, 2014: 10).

The trail left by Campbell in terms of the configuration of the hero ranges from his primary conception of exclusionary male heroism in which women acquire a subordinate position -sentenced by the author himself under the statement that "deficient eyes reduce them to inferior states; the evil eye of ignorance pushes them to banality and ugliness. But it is redeemed by the eyes of understanding" (Campbell, 1959: 71), until the ultimate consecration of the

mythical heroism guided by "an assumption of good intention" (Vargas-Iglesias, 2014: 10) and the influence on the visual and aesthetic contrast between good and bad, between light and darkness (Bou and Perez, 2000: 25) that confronts gallant heroes and villains in black.

In parallel we find the figure of the villain, a derivation of the misunderstood as the absence of moral principles always referred to someone outside our own person (Martinez and Cambra, 2020: 95), so the identification is unlikely. The villain "is created for a single function, to make the good one shine" (González, 2019: 8) and is presented as an amoral, inhuman and evil figure whose ultimate goal is his own benefit, something that the Campbellian hero would never seek, but the postmodern hero, who tends to protect himself and look after his own interests, "a cynical fashion of the late twentieth century that tries to dilute the hero with the villain" (Sánchez-Escalonilla, 2014: 119) or, rather, a staggered progression in fiction in search of increasingly real characters.

The attacks of 9/11 marked a radical change in horror and otherness from 2001 onwards and meant leaving behind the happy escapist atmospheres of the 90s, sign of this are the current television anti-heroes, who "monopolized the television series, to the point that they became the absolute protagonists of the classic American sitcom [...] We moved on to series starring real morons, who represented the opposite of the perfect head of the family, and who were under the stigma of changing American society" (Terrer, 2019: 25).

The scripts were the key element in specifying the character arc of this new anti-heroic profile, whose premise decreed that "this transformation must be progressive, and must be conveniently anticipated to guarantee the credibility of the character and the plot" (Sánchez-Escalonilla, 2014: 133-134). Thus, the anti-hero presents himself in the 21st century from a deconstruction of the most classic elements of heroism in search of the most affable humanity, using the script for this. A perspective that leads us towards duality, since "can someone who condemns 600 people to die in order to save 6,000 be considered a hero? (Vargas-Iglesias, 2014: 15), is there a totally good or bad person, what then is a hero?

From the point of view of gender clichés, the modern hero is identified, in much of the literature that can be read, as the anti-hero, as an unorthodox

or unethical hero, a benefactor character but who can get to use unedifying procedures (Guarinos and Gordillo in Vargas-Iglesias, 2014: 183).

This duality inscribed in the same character with two faces - as if it were a trick coin - is present in much contemporary fiction. Perhaps one of the most representative cases in this regard would be captured in the film *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008) by Harvey Dent.



Harvey Dent lives a progressive conversion in *The Dark Knight* that reveals the duality of his personality, his two faces, heroic and villainous, in front of the thousand faces of Campbell's classic hero, all of them benefactors.

Light and dark characters have to follow their own path with successes and errors that will shape their personality, giving rise to changing profiles throughout narratological time, which "overwhelms, deposes and exchanges heroes and villains" (Vargas-Iglesias, 2014: 13). The paternal figure and its gradual collapse take on special relevance, since "with the change of decade, an essential alteration of the pattern can be glimpsed, as shown by the most influential series of the present decade [...] In them, there is no longer the determining influence of parents on children, but rather a radical elimination of the first factor or an assumption of their role by the protagonist, in short, a loss of the referent" (Vargas-Iglesias, 2014: 12) that will influence the identity formation of these characters.

However, if before heroism was built through the journey of the hero, now this is deconstructed, showing the nuances, its humanity. We witness, then, the journey of the anti-hero through his or her conformation in time, for does not

humanity contain, in the depths of its conscience, a good and a bad part?

6.3. Results and conclusions

From the bibliographic study of the theoretical framework and once the analysis applied around *Lost* and *Game of Thrones* is done, we extract the following results:

1) Jon Snow takes the narrative pattern of Jack Shephard in his conformation as a redeeming anti-hero and protector of humanity.

From the beginning to the end of *Lost* and *Game of Thrones*, Jack Shephard and Jon Snow follow a similar narrative and audiovisual discourse that is far from - yet nuanced - the classic concept of heroism. They are characters who do not respond to a call to the Campbellian adventure, but rather it is chance - and not causality - that marks their destiny as guardians and saviors of the world. They represent the very light of humanity - the white pieces of the board - in that they suffer and fail throughout their lives without giving up the search for the common good, even if that means their own sacrifice. Thus Jon Snow adopts and adapts to his narrative the pattern of Jack Shephard, being practically the same character although in different stories.

2) Daenerys Targaryen follows the pattern of John Locke in the configuration of his character arc as a tyrannical and longing anti-hero.

The classic heroic idea about a destiny of greatness written for him is part of both John Locke's narrative axis in *Lost* and Daenerys Targaryen's in *Game of Thrones*, whose character arc suffers in both cases an evolution from the most categorical failure towards the conquest of power and leadership of the masses at his convenience. Like John, Daenerys tries to impose her vision in order to achieve her desires, sowing in her the idea of moral superiority that will make her succumb to absolute evil. Both characters symbolize the dark side of humanity - the black pieces of the board - as their changing profile ends up leading to tyranny, reaffirming themselves as anti-heroes. We observe, then, how Daenerys Targaryen takes the same narrative and audiovisual pattern as John Locke, constructing his character arc in a similar way, culminating in his own death.

3) The discourse of otherness in *Lost* and *Game of Thrones* starts from the persistent influence of the 9/11 attacks.

The terrorist attacks of 9/11 meant the conversion of horror into contemporary audiovisual fiction towards the treatment of narrative discourses marked by conspiracy and fear of the foreigner, sequels of the Islamic invasion of the Twin Towers in New York. *Lost* and *Game of Thrones*, as a post-9/11 American series, is a reflection of the trauma still latent in its plots and narrative, built on the premise of a world in which monstrosity and absolute chaos lurk.

4) The figure of the monster in *Lost* serves *Game of Thrones* to construct in its discourse the horror of otherness through the white walkers.

Both "black smoke" and the others in *Lost* are the reflection on screen of the fear of otherness unleashed after 9/11. Ten years later, *Game of Thrones* debuts with the appearance of the white walkers -called the others in the novel of Ice and Fire- making evident their treatment as threatening foreign beings. Both symbolize the same horror towards the foreign invasion, of that unknown that invades us to sow the Apocalypse in our land and that forces us to build walls that separate us from the other. The White Walkers, therefore, follow the course taken by the monsters of *Lost* and use the same narrative and audiovisual resources to shape them from the figure of the zombie as a contemporary counter-cultural metaphor.

5) *Game of Thrones* adopts the dark aesthetics and traumatic image of which *Lost* takes part and which, in turn, derives from fear of the other.

The translation of horror into fiction after the attacks of 9/11 brings with it an audiovisual aesthetic marked by dark environments in which the traumatic vision of events prevails. Thus, in *Lost*, we observe the horror unleashed after the same airplane crash of the pilot chapter that will mark the future of the series, in the same way that *Game of Thrones* captures from its first scenes the brutal murders beyond the wall, using a similar atmosphere and staging that inevitably reminds us of the horror as a trauma resulting from the images of 9/11 and the fear of the other.

6) The formal resources serve the discourse of both series as a resource to mark the duality between absolute good and absolute evil.

From the very confrontation between Jacob and "the man in black" in *Lost*, to the final battle of *Game of Thrones* between the living and the dead, we observe how duality forms part of the narrative discourse of both series: light versus darkness, goodness versus evil, life versus death, power versus submission. In this sense, we observe how each extreme acquires a different symbolism and a different treatment regarding the formal aspects, portraying good and power from counterbalanced planes, illuminated and with a greater compositional charge; against evil and submission with chopped planes, darker and with less weight in the composition.

However, the above results reaffirm the hypothesis that we started with in this research work, showing that *Game of Thrones* takes from *Lost* the patterns of heroism and relationship with otherness that, in turn, are symptoms of the post 9/11 narratives.

As possible new avenues of research in relation to this work, the following questions could be explored in greater depth:

- The analysis of *Game of Thrones* as a new mass phenomenon after the *Lost*, taking into account the new communication platforms.
- The comparison of the timelines in *Lost* and *Game of Thrones* through the constant of Desmond Hume and Bran Stark.
- The study of the female figure as a monster in *Lost* and *Game of Thrones*.

7. Currículum vitae



RAQUEL AMORES MARTÍ

Grado en Comunicación
Audiovisual (2016-2020)

Edad: 24

Localidad: Moncofa, Castellón

DNI: 73404650N

Portfolio en Behance:

<https://www.behance.net/raquelamores>



al313098@uji.es



648 856 166

FORMACIÓN ACADÉMICA

Reglada

- **Universidad Jaume I de Castellón** > Grado en Comunicación Audiovisual. Promoción 2016-2020.

No reglada

- Curso Adobe Photoshop Creativo nivel avanzado (10h).
- Curso Edición de vídeo con Premiere nivel avanzado (10h).
- Curso Introducción al Doblaje (20h).

PROYECTOS Y EXPERIENCIA

- Proyecto fotográfico documental **La cultura del ajedrez** (Castellón, 2016).
- Realización del documental **El miedo** (Castellón, 2018).
- Ayudante de producción y **Making Of** en el largometraje contra el acoso escolar **Nada Será Igual** (Castellón, 2018-2019).
- Directora artística del cortometraje **Ikelus**, semifinalista en U22 Cinema Festival (Barcelona, 2019).
- Operadora de cámara en el **Festival Nousons** (Llíria, 2019).
- Realización del documental **Música para la vida** (Alcora, 2019).
- Directora artística y guionista del cortometraje **Cluedo** (Castellón, 2019).
- Prácticas en **Gaman Films** en tareas de producción, organización de equipos, administración de recursos y difusión de proyectos, entre otras (Valencia, 2020-).
- Responsable de postproducción del documental **Mujica: el milagro de la vida**, actualmente en fase de postproducción (Valencia, 2020-).
- Producción y guion documental junto a Samuel Sebastián, **Human's Right Festival** de Valencia y **NPH International** del proyecto **El origen del mundo** en fase de preproducción (Valencia, 2020-).

*Idiomas: Castellano, Catalán e Inglés (nivel medio).