

# ÍNDICE

<b>Prólogo</b> (Carina Maguregui, Alejandro Piscitelli y Carlos A. Scolari)	<b>7</b>
<b><i>Lost</i>: un viaje al centro de la complejidad y la indeterminación, que no está en ninguna parte</b> (Alejandro Piscitelli)	<b>17</b>
Volviendo a la vida cotidiana después de un baño de pérdidas sin fin	19
Terminó <i>Lost</i> : <i>Lost</i> acaba de recomenzar	22
Reinventando géneros y atizando audiencias temporada a temporada	23
Narrativas de incertidumbre: rompiendo pactos para cumplirlos mejor	25
Imágenes e islas van siempre de la mano	28
<b><i>Lost</i>=<math>E=mc^2</math>: tiempo y espacio como relatividad absoluta</b> (Manel Jiménez y Anna Petrus)	<b>33</b>
Morfologías del tiempo: <i>Lost</i> , la eternidad y varios días	35
El principio del deceso	36
En el reino de los vivos <i>murientes</i> (o cómo fallecer puede llevarte seis temporadas)	37
Pretéritos presentes	39
Retrotraer el mañana	43
El futuro y/o la nada	49
La no isla: lugares imposibles en la cosmogonía de <i>Lost</i>	51
Primera temporada: la isla aparentemente salvaje	56
Segunda temporada: sobrevivientes en el subterráneo de las maravillas	58
Tercera temporada: paraíso artificial	60
Cuarta temporada: una isla virtual	62

Quinta temporada: regreso al futuro incierto	64
Sexta temporada: el corazón de la isla	65
Breve epílogo: la isla-hogar	67
<b>Narrativa transmediática, estrategias <i>cross-media</i> e hipertelevisión</b> (Carlos A. Scolari)	<b>69</b>
Episodio 1 - La isla	71
<i>Flashback</i> : narrativas transmediáticas	72
Episodio 2 - Una isla transmediática: libros y sitios web	73
<i>Flashback</i> : fanes, <i>trekkies</i> y narraciones	76
Episodio 3 - Una isla transmediática: móviles y videojuegos	77
<i>Flashback</i> : contenidos generados por los usuarios	79
Episodio 4 - Una isla transmediática: cómics y muñecos	80
<i>Flashback</i> : expansiones y compresiones	84
Episodio 5 - Una isla transmediática: videos	85
Sincronizaciones ( <i>synchros</i> )	85
Recapitulaciones ( <i>recaps</i> )	86
Parodias	86
Finales alternativos	89
<i>Flashback</i> : estrategias de expansión narrativa	90
<i>Flashforward</i> : simulaciones	91
<i>Flashforward</i> - Hipertelevisión	94
<i>Recap</i>	95
<i>Flashforward</i> - ¿Fin?	98
<b>Cruce de plataformas, arquitectura de la anticipación y régimen de identificaciones en <i>Lost</i></b> (Carina Maguregui)	<b>101</b>
Introducción	103
<i>Storytelling</i> en la era de la convergencia	106
Arquitectura de la anticipación: plataforma de conducción, plataforma de lanzamiento y plataforma complementaria de contenidos	108
La tv del siglo XXI toma clases con los juegos <i>on-line</i>	111
<i>Mobisodes</i>	113
Cuando Nielsen descubrió América	114
La fuerte apuesta de Trion Worlds y Sci Fi Channel en el cruce de plataformas	115
<i>Default position</i> : mi reino por esa audiencia	117

Todos los caminos (parten y) conducen al <i>storytelling</i> : la lupa sobre los modos de narrar	119
La zona de Stalker o la isla de Locke	123
Intertextualidad: literatura ( <i>lost</i> ) y recobrada	127
Convergencia <i>Lost</i> : la dominancia de los genes televisivos y la reacción de las audiencias	130
<b>La ciencia en <i>Lost</i>: ¿promesa de explicación o una pieza más del juego?</b> (Federico Kukso)	<b>133</b>
De Philip K. Dick a <i>Lost</i>	135
La sospecha científica	137
Un planeta bipolar	140
La omnipotencia de la bata blanca	141
Entender para explicar, explicar para entender	143
Ventanas temporales y plomería espacial	145
La Regla de Parque jurásico	146
<b>La institucionalización de los <i>spoilers</i></b> (Federico Kukso)	<b>151</b>
Alerta, ¡ <i>spoiler!</i>	153
En los márgenes	155
El circuito del deseo	156
Una nueva rivalidad	158
Señales de una nueva participación	159
La cultura de la impaciencia	160
<b>Bibliografía</b>	<b>163</b>
<b>Series mencionadas en el libro</b>	<b>171</b>
<b>Sobre los autores</b>	<b>181</b>