



UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA

PROGRAMA DE DOCTORADO EN HUMANIDADES DIGITALES

TESIS DOCTORAL

Impacto del estreno único de Netflix en las estructuras propias de la serialidad

Netflix's all-at-once release impact on seriality structures

Memoria para optar al grado de Doctor

presentada por

Adrià Naranjo Barnet

Directores

Dr. Julio Montero Díaz

Dra. Laura Fernández Ramírez

Madrid, 2022

AGRADECIMIENTOS

La elaboración de esta tesis doctoral habría sido imposible sin el apoyo de diversas personas. En primer lugar, agradezco de todo corazón la confianza, predisposición y tesón de mis directores: la Dra. Laura Fernández Ramírez y el Dr. Julio Montero Díaz. Ellos me han enseñado a investigar, a escribir, a reescribir y, todavía más importante, a adorar este oficio. Su rigurosidad y su visión crítica han sido todo un ejemplo para mi desarrollo tanto profesional como personal.

A su vez, debo agradecer también a la Universidad Internacional de la Rioja la concesión de la beca a la excelencia; gracias a ella, he podido dedicarme exclusivamente a esta investigación. He de mencionar igualmente el acompañamiento y el trabajo administrativo y de gestión hecho desde el Vicerrectorado de Investigación y el Programa de Doctorado en Humanidades y Sociedad Digital; a la Dra. Lucía Tello Díaz la posibilidad de formar parte del grupo de investigación *MediaART. Narrativas comunicacionales, audiovisuales y artísticas en la sociedad digital*; y a Stephanie Melega por su ayuda con la traducción.

Durante este periodo ha sido de gran ayuda el poder contar con opiniones externas. Exponer y debatir mi investigación en otros centros ha enriquecido mi trabajo y mi proceso de aprendizaje: a las doctoras Loreto Corredoira Alfonso y María Antonia Paz Rebollo (Universidad Complutense de Madrid); Carmen Sofía Brenes Rojas (Universidad de los Andes); Erin Bell y Christopher Marlow (University of Lincoln); Nadia McGowan (Universidad Internacional de La Rioja); y la Comisión Académica de la Universitat Rovira i Virigili por sus jornadas del doctorando.

En lo personal, por el apoyo emocional, económico y sentimental, quiero mostrar mi más sentido agradecimiento a todas las fantásticas personas que me rodean: a Marta; a Pol y Lu; a Pol, Bel y Aijun; a Clara; a Jordi; y a toda mi familia. *Gràcies per tot!*

ÍNDICE

Resumen.	i
Abstract.	vi
1. La serialidad y sus dinámicas.	1
1.1. Elementos de la serialidad.	6
1.1.1. Trama.	8
1.1.2. Temporalidad.	15
1.1.3. Personajes.....	21
1.1.4. Mundo narrativo.	23
1.2. Tecnologías y popularización de la serialidad.	25
1.2.1. La novela por entregas.	27
1.2.2. Primeras serialidades visuales.	29
2. Géneros y formatos en la serialidad televisiva.	33
2.1. TVI. Nacimiento de la televisión y primeros formatos.	42
2.1.1. Normas comunes en los formatos de serie.....	47
2.1.2. Las series procedimentales.....	48
2.1.3. Las <i>sitcoms</i>	52
2.1.4. Las <i>soap operas</i>	55
2.2. TVII. Nuevas formas seriales y unión de dinámicas.	61
2.2.1. <i>Hill Street Blues</i> . Fusión de dinámicas y la televisión de calidad.	64
2.2.2. Las <i>dramedias</i>	69
2.3. TVIII. Complejidad y plenitud cultural.	72
2.3.1. HBO y el autor.	73
2.3.2. Complejidad y semántica del drama serializado.	79
2.3.3. Unión de dinámicas y sintáctica del drama serializado.	85
2.3.4. Profundidad del personaje.....	94
2.3.5. Fusión de tonos y la nueva comedia.	97
2.3.6. La serialidad en la Era Digital.	101

3. La llegada de Netflix.	104
3.1. La revolución empresarial.	110
3.1.1. Forma de monetización y modelo de negocio.	112
3.1.2. Configuración del catálogo y relación con los creadores.	116
3.1.3. Relación con el público.	121
3.1.4. Estrategia de internacionalización.	125
3.2. La revolución tecnológica.	130
3.2.1. <i>OTT</i> . La televisión que no se consume en el televisor.	132
3.2.2. El algoritmo. Impacto del <i>Recommender System</i> .	138
3.3. La revolución televisiva. El <i>Binge Model</i>.	145
3.3.1. El binge watching.	147
3.3.2. Impacto en la narrativa.	156
4. Aspectos formales y metodológicos para el análisis.	160
4.1. Preceptos para el estudio de las estructuras.	162
4.1.1. Estructura. Historia y discurso.	164
4.1.2. Construcción del mundo narrativo.	170
4.1.3. La cuestión autoral.	172
4.1.4. Propuesta para el estudio del personaje.	173
5. Diseño de la investigación.	186
5.1. Hipótesis y variables.	193
5.1.1. Patrones y repeticiones dentro del episodio.	193
5.1.2. El episodio como una unidad narrativa y/o temporal.	195
5.2. Herramientas.	199
5.2.1. Hojas de capítulo.	199
5.2.2. Hoja de temporada.	201
5.3. Población y muestreo.	204
5.3.1. Individuos de la muestra.	207

6. Resultados.....	208
6.1. House of Cards.	208
6.1.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	211
6.1.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	221
6.1.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	227
6.1.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	231
6.1.5. Relación con el modelo canónico.....	232
6.2. Orange Is the New Black.....	234
6.2.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	238
6.2.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	244
6.2.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	249
6.2.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	252
6.2.5. Relación con el modelo canónico.....	254
6.3. Sense8.....	256
6.3.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	259
6.3.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	263
6.3.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	269
6.3.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	271
6.3.5. Relación con el modelo canónico.....	272
6.4. Narcos.	274
6.4.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	277
6.4.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	282
6.4.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	287
6.4.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	288
6.4.5. Relación con el modelo canónico.....	290
6.5. Stranger Things.	291
6.5.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	294
6.5.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	296
6.5.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	301
6.5.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	302
6.5.5. Relación con el modelo canónico.....	303

6.6. The Crown.....	305
6.6.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	306
6.6.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	313
6.6.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	319
6.6.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	321
6.6.5. Relación con el modelo canónico.....	322
6.7. 13 Reasons Why.....	324
6.7.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	327
6.7.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	333
6.7.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	338
6.7.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	341
6.7.5. Relación con el modelo canónico.....	342
6.8. Mindhunter.....	343
6.8.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	346
6.8.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	356
6.8.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	359
6.8.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	362
6.8.5. Relación con el modelo canónico.....	365
6.9. The Kominsky Method.....	366
6.9.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	367
6.9.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	375
6.9.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	382
6.9.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	384
6.9.5. Relación con el modelo canónico.....	384
6.10. La casa de papel.....	386
6.10.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.....	388
6.10.2. Patrones y repetición dentro del episodio.	396
6.10.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.	402
6.10.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.	404
6.10.5. Relación con el modelo canónico.....	405

7.a. Conclusiones.	407
7.a.1. Cambios en las estructuras narrativas de Netflix.	408
7.a.2. Discusión.	422
7.a.3. Utilidad de la propuesta metodológica.	422
7.b. Conclusions.	425
7.b.1. Changes in Netflix’s narrative structures.	426
7.b.2. Discussion.	439
7.b.3. Usefulness of the methodological proposal.	440
Referencias.	443
Filmografía citada.	475
ANEXOS.	479
Anexo 1. <i>House of Cards</i>, temporada 1. Tablas de análisis.	481
Anexo 2. <i>Orange Is the New Black</i>, temporada 1. Tablas de análisis.	495
Anexo 3. <i>Sense8</i>, temporada 1. Tablas de análisis.	509
Anexo 4. <i>Narcos</i>, temporada 1. Tablas de análisis.	522
Anexo 5. <i>Stranger Things</i>, temporada 1. Tablas de análisis.	533
Anexo 6. <i>The Crown</i>, temporada 1. Tablas de análisis.	542
Anexo 7. <i>13 Reasons Why</i>, temporada 1. Tablas de análisis.	553
Anexo 8. <i>Mindhunter</i>, temporada 1. Tablas de análisis.	567
Anexo 9. <i>The Kominsky Method</i>, temporada 1. Tablas de análisis.	578
Anexo 10. <i>La casa de papel</i>, temporada 3. Tablas de análisis.	587

Resumen.

Netflix ha supuesto una revolución en todos los aspectos de la industria televisiva. La creación del *binge model* (que alienta, con el estreno simultáneo, el visionado seguido de sus series) es uno de ellos. Esta investigación atiende a la estructura narrativa de sus series con la finalidad de comprobar si esta novedad en la fórmula de estreno ha tenido algún impacto en el diseño de sus productos.

Desde sus orígenes, la serialidad se ha relacionado con la distribución escalonada de los episodios. Para retener al espectador durante las esperas, esta práctica narrativa definió recursos para despertar la expectación del público y, a su vez, diseñó las entregas con entidad y contención argumental. Con el fin de apelar a audiencias masivas y controlar los procesos productivos, aparecieron fórmulas canónicas y patrones estructurales que llevaron a la estandarización y la creación de los formatos. Cuando el medio televisivo implementó la serialidad, replicó estos mismos principios. La regularidad en la emisión diaria o semanal de sus series (productos con tramas autoconclusivas que se abren y cierran en un mismo episodio) y seriales (historias con continuidad fragmentadas en bloques narrativos) desembocó en formatos estables y duraderos como la *sitcom*, la *soap opera* o, más recientemente, el drama serializado. Claramente identificables por sus duraciones, tonos, estructuras internas, personajes, etc., cada proyecto procuraba la familiaridad del espectador con la obra, el formato y, finalmente, con las prácticas de la televisión lineal en su conjunto. La consolidación de HBO, a finales de la década de los noventa, pese a romper con algunos de los parámetros de estas fórmulas tradicionales, no alteró el tiempo de espera entre un episodio y el siguiente. El estreno semanal mantuvo aquellos patrones que garantizaban la entidad narrativa del episodio y la regularidad con la que aparecían los elementos característicos del relato.

En el año 2013 la plataforma de *streaming* Netflix lanzó su primera serie original (*House of Cards*) y, alejándose de la lógica televisiva basada en el estreno semanal, ofreció todos los capítulos de la temporada simultáneamente. Este novedoso sistema de estreno alentó el consumo continuado de los episodios en forma de maratón y el *binge watching* se convirtió en una tendencia global generalizada. Si la espera entre episodios condicionó múltiples características estructurales de los formatos seriados televisivos canónicos, su

eliminación debería haber tenido consecuencias en sus estructuras. El objetivo de esta investigación es definir el impacto que ha tenido este cambio en los patrones estructurales que se definían históricamente por la espera entre los episodios. Para ello se atiende a las diez series más representativas de Netflix durante sus primeros años (2013-2019): *House of Cards*, *Orange Is the New Black*, *Sense8*, *Narcos*, *Stranger Things*, *The Crown*, *13 Reasons Why*, *Mindhunter*, *The Kominsky Method* y *La casa de papel*. Comparándolas con el comportamiento canónico característico de la televisión lineal, se valoran, analizan y cuantifican sus rasgos diferenciales respecto a los modelos formales previos determinados en buena medida por la espera entre sus emisiones.

La investigación se inicia describiendo la serialidad (su origen, su comportamiento y su popularidad al unirse con las posibilidades tecnológicas aparecidas en el siglo XIX) y los elementos narrativos afectados por este fenómeno (trama, temporalidad, personajes y mundo narrativo). Se describen las características formales y estructurales de la novela por entregas, las primeras tiras cómicas y los seriales cinematográficos que se desarrollaron durante los años iniciales del medio; pues sirvieron de punto de partida para la conformación de los patrones posteriormente empleados por la televisión lineal.

El segundo capítulo presenta las características y patrones estructurales propios de los formatos de ficción televisiva que precedieron a Netflix; estos formatos suponen el marco de referencia para esta investigación. Para ello se realiza un recorrido histórico del medio televisivo en Estados Unidos y se describen los formatos de ficción principales surgidos en cada etapa: en la TVI (desde la adopción de la serialidad a partir de los años cincuenta hasta los ochenta), la *sitcom*, la serie procedimental y la *soap opera*; en la TVII (durante la década de los ochenta e inicios de los noventa), la primera fusión entre la dinámica serial y la de la serie, y las *dramedias*; y, en la TVIII (desde los noventa hasta la actualidad), el drama serializado y la nueva comedia. También se atiende a los cambios principales promovidos en cada etapa y se incluyen tablas que resumen las características narrativas de cada formato.

El tercer apartado se centra en el impacto de Netflix en el medio televisivo; desde su aparición hasta su consolidación como una de las compañías más importantes en este sector. Para definir su revolucionario *binge model*, Netflix propuso un considerable

número de cambios que son descritos atendiendo a su distinta naturaleza: industriales, tecnológicos y mediáticos.

El cuarto capítulo describe el enfoque metodológico usado para estudiar la estructura, el mundo narrativo, la autoría y el personaje. Aunque existen muchas investigaciones académicas sobre Netflix, todavía no se ha abordado en detalle el impacto del estreno simultáneo en la narrativa de sus productos. De hecho, algunos académicos ya han etiquetado este fenómeno como la "ruptura ignorada" (Buonanno, 2019). Con el objetivo de encontrar las divergencias respecto al esquema canónico, y ante la falta de análisis previos con los mismos objetivos, se ha debido diseñar una metodología *ad hoc* destinada a valorar el comportamiento de la serialidad televisiva. Para estudiar la dimensión estructural de la serialidad, se incorporan los seis elementos fundamentales que la definen: iteración, multiplicidad, *momentum* (relacionado con la temporalidad), mundo narrativo (cambios y regularidad), *personnel* (ídem) y diseño (O'Sullivan, 2019a).

El quinto presenta la hipótesis del estudio: las obras de Netflix, al estrenarse simultáneamente y pretender el *binge watching*, no cumplen con las normas estructurales canónicas. También se plantean las dos subhipótesis de esta investigación: el diseño estructural de sus proyectos resta entidad narrativa a los episodios en favor de un planteamiento que privilegia la temporada; y se pretende la heterogeneidad de los capítulos al distribuirse de forma desigual sus elementos narrativos (siendo también la tónica al comparar las temporadas de las diferentes obras). En este apartado se describen las tablas usadas para el estudio y los ítems analizados en ellas. Estas atienden tanto a cada capítulo de forma individual como a la temporada en su conjunto. Dichas tablas proponen una metodología cuantitativa y cualitativa novedosa y aplicable a otros estudios que también tengan como fin el estudio de textos vinculados a la serialidad.

Para responder a las preguntas planteadas se dividen los *beats* de todos los episodios seleccionados (n=105) y se destacan sus principales aspectos estructurales y los elementos que, con su repetición, pudieran generar un patrón y alentar la familiaridad y la segmentación de las entregas:

- La posición del *beat* en el conjunto del episodio, su duración y la trama a la que pertenece.

- La presencia de catálisis u otras marcas de autoría.
- El empleo de elipsis temporales evidentes entre episodios o los cambios en algunos de los componentes físicos de la narrativa (personajes y localizaciones).
- La existencia de *cliffhangers*, hitos del arco interno del personaje, finales de tramas o renovación de la narrativa serial.

Para valorar estos elementos en el conjunto de la temporada, al final del análisis se realiza una tabla global que atiende a:

- Las duraciones de los episodios.
- El número de *beats* que tienen.
- La regularidad en la aparición de tramas, personajes y localizaciones o en el empleo de catálisis y marcas de autoría.
- La unidad narrativa o temporal.
- La jerarquía argumental en las tramas, la contención de estas, y su subdivisión en bloques seriales o arcos.
- La presencia de elipsis temporales o cambios físicos en los personajes o en las localizaciones en los inicios de los episodios.
- El empleo de un *cliffhanger*, una renovación, un hito del arco del personaje o el final de una trama al terminar los capítulos.

El sexto capítulo presenta el análisis de las diez temporadas seleccionadas. El estudio de cada obra se introduce con un recordatorio del argumento de la temporada; continúa con la descripción de la unidad narrativa y/o temporal de los episodios; los patrones y repeticiones dentro del capítulo; las funciones y recursos usados en los finales de estos; y a la temporalidad, evolución y novedad entre las entregas. Al término del análisis de cada temporada se sintetizan las similitudes y disonancias entre los capítulos analizados y los formatos de referencia de la TVIII.

Finalmente se presentan las conclusiones que muestran cómo Netflix ha modificado las normas estructurales de sus productos para alentar el visionado continuo. El elevado número de discrepancias con el modelo canónico confirma una ruptura sin precedentes en el medio televisivo. En primer lugar, las obras analizadas se disponen formalmente para que se puedan consumir mediante *binge watching*: se ofrecen temporadas más cortas

que priorizan la continuidad del serial en detrimento del carácter autoconclusivo de la serie. A su vez, se evita que los episodios posean una entidad narrativa que invite a detener el visionado a su término. De este modo, las obras eluden la unidad narrativa de sus episodios evitando hacer coincidir elementos estructuralmente destacables al término de la entrega y que aportarían una sensación de cierre. En raras ocasiones los capítulos funcionan como contenedores narrativos y desarrollan una trama que se abre y se cierra en él, un bloque serial que va de una renovación narrativa a la siguiente, una fase del arco interno de uno de los personajes, o una temporalidad medible. Además, si en la televisión lineal la familiaridad era un objetivo fundamental, en el *binge model* esta se convierte en un fenómeno no deseado. Al eliminar las esperas entre los episodios, la repetición capitular en cualquier elemento podría llevar a la monotonía y el aburrimiento del espectador y, a la postre, a perder suscriptores. Por este motivo, las narrativas evitan la iteración regular y plantean esquemas donde, por ejemplo, los personajes y los espacios principales pueden desaparecer de un capítulo a otro. Reforzando esta idea, el conjunto de la temporada sigue manteniendo el comportamiento canónico y muestra una temporalidad definible, unidad narrativa y finales que, siguiendo el modelo de la TVIII, acaban con una trama en alto y una pregunta en suspensión. Esto convierte a la temporada en el único elemento narrativo con entidad propia, desdibujándose la importancia del episodio. Del mismo modo, para evitar que las distintas series se parezcan entre sí, lo que generaría una monotonía que llevara al espectador a cancelar la suscripción, cada una de ellas se relaciona de un modo diferente con los formatos tradicionales. Si, por ejemplo, hay contención capitular, se evita la repetición capitular de los componentes físicos del relato (y viceversa). De este modo, no solamente se alienta el consumo continuo de los episodios, sino que también se garantiza la heterogeneidad entre los productos.

Netflix ha roto las lógicas televisivas en muchos aspectos: la forma de producir; la forma de publicitar; la forma de integrar la tecnología; la forma de consumir las ficciones seriadas con el *binge watching*... El impacto de la forma de distribución de sus temporadas supone, al menos a nivel estructural, un nuevo periodo en la serialidad televisiva.

PALABRAS CLAVE:

Estreno simultáneo; estructura; narrativa; Netflix; serialidad; seriales; series; televisión.

Abstract.

Netflix has revolutionised all aspects of the television industry. The creation of the binge model (which encourages, with the all-at-once release, the continued viewing of its series) is one of them. This research looks at the narrative structure of its series to check whether this novelty in the premiere formula has had any impact on the design of its products.

From the beginning, seriality has been related to the staggered distribution of episodes. To retain the viewer during the waiting period, this narrative practice has defined resources to arouse the audience's expectation and, at the same time, has designed the instalments with entity and plot containment. To appeal to mass audiences and control production processes, canonical formulas and structural patterns have appeared that have led to the standardisation and creation of formats. When the television medium implemented seriality, it replicated these same principles. The regularity in the daily or weekly broadcasting of its series (products with self-conclusive plots that open and close in the same episode) and serials (stories with continuity fragmented into narrative blocks) led to stable and long-lasting formats such as the sitcom, the soap opera or, more recently, the serialised drama. Clearly identifiable by their lengths, tones, internal structures, characters, etc., each project sought to familiarise the viewer with the work, the format and, ultimately, with the practices of linear television as a whole. The consolidation of HBO in the late 1990s, despite breaking with some of the parameters of these traditional formulas, did not alter the waiting time between one episode and the next. The weekly release maintained those patterns that guaranteed the narrative entity of the episode and the regularity with which the characteristic elements of the story appeared.

In 2013, the streaming platform Netflix launched its first original series (House of Cards) and, moving away from the television logic based on weekly premieres, offered all the episodes of the season simultaneously. This new release system encouraged the continuous consumption of episodes in the form of a marathon and binge watching became a widespread global trend. If waiting between episodes conditioned multiple structural features of the canonical TV serialised formats, its elimination should have had consequences on their structures. The aim of this research is to define the impact that this change has had on the structural patterns that were historically defined by the wait between episodes. To do so, the ten most representative Netflix series during their first

years (2013-2019) are examined: *House of Cards*, *Orange Is the New Black*, *Sense8*, *Narcos*, *Stranger Things*, *The Crown*, *13 Reasons Why*, *Mindhunter*, *The Kominsky Method* and *La casa de papel*. By comparing them with the canonical behaviour characteristic of linear television, determined largely by the wait between transmissions, their differential features with respect to previous formal models are assessed, analysed, and quantified.

The research begins by describing seriality (its origin, its behaviour and its popularity when they were combined with the technological possibilities that appeared in the 19th century) and the narrative elements affected by this phenomenon (plot, temporality, characters, and narrative world). The formal and structural characteristics of the serialised novel, the first comic strips and the serial films that developed during the early years of the medium are described, as they served as a starting point for the shaping of the patterns later used by linear television.

The second chapter presents the characteristics and structural patterns of the television fiction formats that preceded Netflix; these formats are the frame of reference for this research. To do so, a historical overview of the television medium in the United States is made and the main fiction formats that emerged at each stage are described: on TVI (from the adoption of seriality from the 1950s to the 1980s), the sitcom, the procedural series and the soap opera; on TVII (during the 1980s and early 1990s), the first fusion between serial and serial dynamics, and the dramedy; and, on TVIII (from the 1990s to the present), the serialised drama and the new sitcom. It also looks at the main changes promoted at each stage and includes tables summarising the narrative characteristics of each format.

The third section focuses on Netflix's impact on the television medium, from its emergence to its consolidation as one of the most important companies in this sector. To define its revolutionary binge model, Netflix proposed a considerable number of changes that are described according to their different nature: industrial, technological, and media.

The fourth chapter describes the methodological approach used to study structure, narrative world, authorship, and character. Although there is a lot of academic research on Netflix, the impact of simultaneous release on the narrative of its products has not yet

been addressed in detail. In fact, some scholars have already labelled this phenomenon as the "disregarded disruption" (Buonanno, 2019). In order to find the divergences from the canonical scheme, and in the absence of previous analyses with the same objectives, an ad hoc methodology had to be designed to assess the behaviour of television seriality. To study the structural dimension of seriality, the six fundamental elements that define it are incorporated: iteration, multiplicity, momentum (related to temporality), narrative world (changes and regularity), personnel (*idem*) and design (O'Sullivan, 2019a).

The fifth chapter presents the hypothesis of the study: Netflix's work, by being released simultaneously and aiming for binge watching, does not comply with canonical structural norms. The two sub-hypotheses of this research are also presented: the structural design of their projects detracts from the narrative entity of the episodes in favour of an approach that privileges the season; and the heterogeneity of the chapters is intended by the unequal distribution of their narrative elements (which is also the trend when comparing the seasons of the sample). This section describes the tables used for the study and the items analysed in them. They cover both the individual chapters and the season as a unit. These tables propose a novel quantitative and qualitative methodology that is applicable to other studies that also aim to study texts linked to seriality.

To answer the questions posed, the beats of all the selected episodes (n=105) are divided and their main structural aspects and the elements that, with their repetition, could generate a pattern and encourage familiarity and segmentation of the deliveries are highlighted:

- The position of the beat in the episode, its duration, and the plot to which it belongs.
- The presence of catalysis or other authorship marks.
- The use of obvious time ellipses between episodes or changes in some of the physical components of the narrative (characters and locations).
- The existence of cliffhangers, milestones of the character's internal arc, plot endings or renewal of the serial narrative.

To evaluate these elements in the season as a whole, at the end of the analysis, a global table is drawn up that takes into account the following elements:

- The lengths of the episodes.
- The number of beats they have.
- Regularity in the appearance of plots, characters, and locations or in the use of catalysis and authorship marks.
- The narrative or temporal unity.
- The hierarchy of plots, the containment of plots, and their subdivision into serial blocks or arcs.
- The presence of time ellipses or physical changes in characters or locations at the beginning of episodes.
- The use of a cliffhanger, a renewal, a character arc milestone or the end of a plot in the last beat of the chapter.

The sixth chapter presents the analysis of the ten selected seasons. The study of each work is introduced with a reminder of the plot; it continues with the description of the narrative and/or temporal unity of the episodes; the patterns and repetitions within the chapter; the functions and resources used in the endings of these; and the temporality, evolution, and novelty between the instalments. At the end of the analysis of each season, the similarities and dissonances between the analysed episodes and the reference formats of TVIII are summarised.

Finally, conclusions are presented that show how Netflix has modified the structural rules of its products to encourage continuous viewing. The high number of discrepancies with the canonical model confirms an unprecedented rupture in the television medium. Firstly, the works analysed are formally arranged so that they can be consumed through binge watching –shorter seasons are offered that prioritise the continuity of the serial to the detriment of the self-conclusive nature of the series. At the same time, the episodes are prevented from having a narrative entity that invites the viewer to stop watching them at the end of each chapter. In this way, the works avoid the narrative unity of their episodes by avoiding the coincidence of structurally outstanding elements at the end of the instalment that would provide a sense of closure. Rarely do the chapters function as narrative containers and develop a plot that opens and closes in it, a serial block that goes from one narrative renewal to the next, a phase of the internal arc of one of the characters, or measurable temporality. Moreover, if in linear television familiarity there was a fundamental objective, in the binge model it becomes an undesirable phenomenon. By

eliminating the wait between episodes, chapter repetition in any element could lead to monotony and boredom and, ultimately, a loss of subscribers. For this reason, the narratives avoid regular iteration and propose schemes where, for example, major characters and spaces may disappear from one episode to the next. Reinforcing this idea, the season as a whole maintains canonical behaviour and shows a definable temporality, narrative unity and endings that, following the TVIII model, ends with a plot climax and a suspended question. This turns the season into the only narrative element with its own entity, blurring the importance of the episode. Similarly, to avoid similarity between the different series, which would lead to monotony that in turn would lead viewers to cancel their subscriptions, each series relates to the traditional formats in a different way. If, for example, there is chapter containment, then chapter repetition of the physical components of the story is avoided (and vice versa). This not only encourages continuous consumption of episodes, but also ensures heterogeneity between products.

Netflix has broken television logics in many aspects: the way of producing; the way of advertising; the way of integrating technology; the way of consuming serialised fiction with binge watching... The impact of the way its seasons are distributed represents, at least on a structural level, a new period in television seriality.

KEYWORDS:

All-at-once release; structure; narrative; Netflix; seriality; serials; series; television.

1. La serialidad y sus dinámicas.

Nuestras vidas, las culturas en las que transitamos, el arte o la propia naturaleza se sustentan en dos fuerzas complementarias a la vez que antagónicas: la repetición y la progresión. Por ejemplo, el aprendizaje se basa en hacer una y otra vez lo mismo y, solamente cuando se ha integrado, pasar al siguiente paso. Cuando crecemos nos creamos (y nos crean) unos patrones para que no tengamos que construir nuestras vidas de cero cada día al despertar. La sociedad se define por estas rutinas y, “¿qué es un autobús y su ruta sino una manifestación ritualizada y serial del contrato social, de las leyes del orden que suscribimos como ciudadanos y contribuyentes?”¹ (O’Sullivan, 2013, p. 282). Este orden pasa desapercibido hasta que se rompe. Por un lado, se encuentran las roturas imprevistas: ese autobús que no pasa, ese programa televisivo que se interrumpe por alguna eventualidad, esa llamada a altas horas de la noche; de hecho, vivimos pendientes de la actualidad con el miedo a que algo ocurra y nuestra lógica funcional se desestabilice. Pero también existen los cambios voluntarios. En toda biografía aparece el momento en el que se decide tomar otro camino. De este modo, nosotros (el “yo” y la humanidad en su conjunto presente y pretérito) nos definimos por la vuelta a lo mismo y la evolución hacia lo diferente. Al trasladar estas dinámicas a la comunicación de relatos, nos encontramos que, “en su realismo estructural, la narrativa serial refleja la estructura de nuestro propio mundo”² (Oltean, 1993, p. 27).

La narrativa, a diferencia de nuestras experiencias vitales, posee un orden y una estructura. Pero, cuando los relatos se relacionan con duraciones excesivas aparece un problema evidente que también se hace visible con ejemplos tan comunes como la comunicación cotidiana o con esta frase que se está leyendo ahora mismo en este texto concreto, que, al ser demasiado larga, está dotada de una organización sintáctico-lingüística prolongada que sobrecarga y pide divisiones para pararse, para respirar. Se necesitan puntos. Para ello el emisor usa recursos destinados a dividir el discurso en partículas o *beats* de información. Más allá de este ejemplo reduccionista, las narraciones muestran un comportamiento similar: los relatos largos también necesitan de pausas.

¹ Traducción propia. Original: “what are a bus and its route but a ritualized, serial manifestation of the social contract –of the laws of order to which we subscribe as citizens and taxpayers [...]?”

² Traducción propia. Original: “In their realism, the serial narratives reflect the structure of our world.”

Estas interrupciones fueron la causa de las primeras unidades narrativas a las que hoy llamamos bloques, capítulos, fascículos, partículas, entregas, sesiones de lectura por partes, etc. De este modo las narraciones quedaron divididas entre las que se transmitían contenidas en una unidad espacio-temporal y las que optaban por la continuidad; ya fuera por su trama o por alguno de sus componentes. Partiendo de esta definición básica, la serialidad se diferencia del resto de expresiones por ser una “narrativa contada en partes y que, por su naturaleza, produce una expansión descontrolada tanto en términos de duración de la narración como de fecundidad cultural”³ (O’Sullivan, 2019b, p. 47). Como en la vida, esta organización fragmentada puede ser involuntaria, siendo provocada por factores externos e incontrolables por el emisor. No obstante, en las obras serializadas se presupone la existencia de un autor implícito que tuvo la voluntad de distribuir el discurso del modo en el que lo hizo y, por lo tanto, ideó las separaciones con una intención concreta. Una intención que, como se verá a lo largo de los próximos capítulos, se ve influenciada por diferentes factores –principalmente, las tecnologías de distribución– y, a su vez, condiciona todas las dimensiones del texto: lo verbal (el estilo), la semántica (el contenido) y la sintáctica (la forma).

El estudio de la serialidad se relaciona directamente con la disposición y la función de las partículas que la componen y, por ende, está vinculada a lo numérico, casi a lo matemático (James, 1982). Cuando se atiende estrictamente a la serialidad no se valora la belleza del relato, sino la organización con la que se dispone. El objetivo es generar un “puente entre las matemáticas, o números, y la energía de la narración”⁴ (O’Sullivan, 2010, p. 146). A su vez, esta visión también contempla que la fragmentación no siempre dependa de cuestiones creativas. La serialidad, como se verá, está profundamente influenciada por la economía, donde su función de intercambio cobra mucha más relevancia que en otras expresiones narrativas. En este caso el autor no es el único emisor, sino que los intereses de la industria, que encuentran en la continuidad de la serialidad una herramienta para prolongar su relación con el receptor, también determinan las formas del relato. Teniendo en cuenta la concepción material y empresarial de las obras seriales, cabe destacar que la función principal que tienen estos relatos es la de “evitar una economía narrativa

³ Traducción propia. Original: “narratives told in parts [...] by their nature, produce sprawl –in terms of both storytelling length and cultural fecundity.”

⁴ Traducción propia. Original: “bridge between mathematics, or numbers, and the energy of storytelling.”

cerrada”⁵ (James, 1982, p. 160) y, por ello, estos factores (de naturaleza matemática e intencionalidad económica) tienen una influencia muy efectiva en las narrativas serializadas, los elementos que las componen y las estructuras que las organizan.

Pero, para poder atender a las cuestiones propias que definen la serialidad, antes se deben separar las dos dialécticas que la integran: la de la serie y la del serial. Aunque, en parte por la popularización de las ficciones de la televisión contemporánea, se usa indistintamente el término “serie” para referirse a todas las obras televisivas distribuidas por entregas, este concepto es equívoco tanto en castellano como en inglés (Oltean, 1993). Como apunta José María Lozano Maneiro (2016), los diccionarios no ayudan en este sentido: definen el serial como una historia distribuida por entregas y la serie por la repetición en sus personajes o temáticas. En narratología, estas características forman parte indistintamente tanto de las series como de los seriales. En el ámbito de los estudios narrativos, el elemento principal que determina ambas fuerzas y condiciona su análisis es la contención y la continuidad de las tramas que en ellas se presentan. Por su lado, la serie requiere de un hilo argumental que empieza y termina en los confines del episodio (autoconclusivo, episódico); mientras que la trama serial se desarrolla a lo largo de diferentes entregas y, buscando la continuidad, desborda la contención del capítulo (Fiske, 1987). Serie y serial constituyen dos dinámicas independientes que, como se verá, pueden actuar en un mismo relato con más o menos presencia y/o nivel de interrelación entre ellas.

Estas fuerzas (la contención de la serie y la expansión del serial) aparecieron y convivieron desde el inicio de los tiempos y, mezclándose entre sí, conformaron algunos de los relatos seminales de nuestras culturas. En su proceso fundacional, las mitologías clásicas buscaron “organizaciones seriales (y radiales) de las tramas narrativas y de sus personajes” (X. Pérez y Garin, 2013, p. 588). De este modo quedaban presentados todos los componentes desde el inicio y se permitía la creación de múltiples relatos lineales únicos basados en ellos. Atender al origen de la serialidad también es atender a las primeras narraciones religiosas (incluido el *Antiguo Testamento* judeocristiano), a la *Ilíada* (Kozak, 2016) o a la modernización de la tragedia griega llevada a cabo por William Shakespeare a finales del siglo XVI (Elliott, 2019). Dentro de estos, el texto que

⁵ Traducción propia. Original: “preventing a closed narrative economy.”

seguramente mejor unió ambas dinámicas fue *Alf layla wa-layla*, es decir, *Las mil y una noches* (siglo IX). Siendo este un compendio de relatos tradicionales, su esencia narrativa presentaba los elementos fundamentales tanto de la serie como del serial. En primer lugar, la unidad interna de las historias dispuso la narrativa de un modo parecido a lo que actualmente se conoce como antología; ¿qué sentido tendrían *Las mil y una noches* si no fueran mil y una? Si esta característica mostró una clara voluntad de que el texto se entendiera como una serie (un grupo de historias individuales e independientes), la suspensión de la resolución con la que Shahrzad (Scheherezade) captaba la atención del sultán Shahriar empleaba uno de los elementos más característicos del serial: el *cliffhanger*⁶ (Lozano Maneiro, 2016). Siguiendo este ejemplo, la compenetración de ambas dinámicas puede estudiarse desde la estructura macroscópica –la organización capitular de cada una de las noches– y, atendiendo a momentos concretos, se puede generar un análisis microscópico –por ejemplo, tratando los *beats* finales que dejan “colgado” el relato–.

Dentro de la prolífica tradición narrativa europea, Xavier Pérez y Manuel Garin (2013) destacan el inmenso potencial serial que poseen las leyendas artúricas. En su estudio, Pérez y Garin muestran como esta monumental amalgama de textos (llamada *Materia de Bretaña*) fue producida por diferentes autores que, esparcidos en el tiempo, iban y volvían a los elementos germinales de esta mitología medieval. En este proceso de expansión, que se prolongó durante varios siglos, se encuentra la dinámica propia de las series –“[a] partir de una ampliación constante de nuevas aventuras intermedias”– y la de los seriales –“[a] partir de una búsqueda de referencias al origen y al posible final de dicho mundo” (p. 592)–. Pérez y Garin argumentan que esta fue la semilla para las serialidades contemporáneas y que, ya en ese momento, se plasmó la dicotomía entre “un tipo de serialidad de episodios permutables y auto-concluyentes (infinita), frente a otra serialidad fuertemente entramada, donde los hechos tienen un coste irreversible, la identidad pesa y el tiempo se densifica (finita)” (p. 595). Influenciada por este esquema y con la intención de prolongar sus narrativas, la serialidad se relacionó con la idea del viaje. Este recurso permitía combinar ambas dinámicas y “proporcionó un tema coherente y un carácter recurrente, sin requerir de la creación de una fuerte continuidad entre los diferentes

⁶ Recurso narrativo basado en detener la trama en su punto álgido, dejando un periodo de espera para poder ver su resolución.

episodios”⁷ (Pagello, 2016, p. 8). La adopción de la fórmula “un personaje en ruta que vive aventuras” llevó a que la figura del protagonista cobrara especial interés y a que muchas de estas obras tuvieran como título el nombre de este; en la tradición islámica sobresale el caso de Nasreddin Hodja (historias datadas entre el siglo XIII y el XV) (Lozano Maneiro, 2016), y, en la novela picaresca británica, destaca *Tom Jones* (Henry Fielding, 1749) (Huisman, 2005b). Por estos motivos se considera que las estructuras de serie y de serial son tan antiguas como la narrativa misma y fueron comunes en todas las geografías y etapas de la historia.

⁷ Traducción propia. Original: “provided a coherent theme and a recurring character, without requiring the creation of strong continuity between different episodes.”

1.1. Elementos de la serialidad.

Aproximarse a la serialidad es destacar sus elementos y las peculiaridades que la diferencian de otras expresiones. No se pretende ahora establecer una metodología de trabajo ni pormenorizar los elementos de la narrativa serializada en el ámbito televisivo; que se hará en el *Capítulo 4*. Aquí se atenderá a los elementos que la definen como una forma narrativa independiente a las demás. Dado que estos relatos dependen en gran medida del medio en el que se producen y distribuyen (Oltean, 1993), los elementos que los definen apelan a cuestiones teóricas generales que se materializan en formas sumamente dispares a medida que la serialidad se relaciona con un medio u otro.

En *Seis elementos de la narrativa serial*⁸ (2019a), Sean O’Sullivan pone las bases para el estudio de la serialidad y analiza los seis elementos que, en su opinión, la definen y que aparecerán recurrentemente en esta investigación. En primer lugar, propone tres componentes exclusivos que no surgen en otras expresiones narrativas:

1. Iteración; que apela a la frecuencia de repetición de los elementos y al patrón estructural del capítulo.
2. *Momentum*; que hace referencia a los lapsos que se contemplan entre las partículas y la unidad temporal del episodio.
3. Multiplicidad; que atiende al número de tramas que se cruzan, evolucionan y/o terminan dentro de la entrega⁹.

Hay tres elementos más que son comunes a otras narrativas, pero que, al usarlos en una estructura serial, adquieren particularidades específicas que no se dan en los relatos únicos; como, por ejemplo, en los largometrajes.

4. Mundo narrativo; en el que debe reflejarse el paso del tiempo serial mediante la recurrencia y los cambios en los espacios.
5. *Personnel*; lejos de estudiar la psicología de los personajes, se centra en la periodicidad y los cambios con los que estos aparecen.

⁸ Traducción propia. Original: *Six Elements of Serial Narrative*.

⁹ En el original: *iteration, momentum y multiplicity*.

6. *Diseño o autoría*; que estudia las “formas e infraestructuras” propias del relato y que, con su repetición, crea patrones identificables¹⁰.

De este modo O’Sullivan aporta elementos identificables de modo objetivo que posibilitan un exhaustivo análisis sobre “las relaciones entre piezas individuales y a lo largo de un relato”¹¹ (O’Sullivan, 2019a, p. 52).

Otra aportación fundamental para el análisis de la serialidad es la de Jason Mittell en *Televisión compleja: La poética de la narrativa televisiva contemporánea*¹² (2015). El autor señala cuatro elementos para analizar la serialidad: “tiempo, eventos, personajes y espacio”¹³ (p. 263). Empezando con los “eventos”, Mittell equipara este término con la “trama”¹⁴, más común en el ámbito de la poética y la narratología (p. 118). Este equivale a la multiplicidad y el diseño de O’Sullivan y, con él, se pretende definir el uso de la repetición o la continuidad en la trama. El “tiempo” puede identificarse con el concepto de temporalidad¹⁵ (p. 118) e incluye también la repetición y el *momentum* de O’Sullivan. En su análisis se atiende principalmente a los finales de las partículas y sus efectos en el público/lector. Los “personajes” coinciden con el *personnel* y el “espacio” puede asimilarse al “mundo narrativo” (p. 118). Estos parámetros se usarán para reflejar cómo las series y los seriales tratan la continuidad y la segmentación, y cómo “están moldeados por macrorestricciones que organizan el conjunto de elementos que los conforman y que regulan los regímenes de fabricación y recepción de este tipo de productos de ficción”¹⁶ (Oltean, 1993). A continuación, siguiendo estos conceptos, se describen las dinámicas de la serialidad.

¹⁰ En el original: *world-building, personnel y design*.

¹¹ Traducción propia. Original: “the relationships between individual pieces, and across the longer run of a tale.”

¹² Traducción propia. Original: *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*.

¹³ Traducción propia. Original: “time, events, characters, and space.”

¹⁴ *Plot* en el inglés.

¹⁵ *Temporality*.

¹⁶ Traducción propia. Original: “are moulded by macro-constraints that organize the ensemble of constitutive elements and that regulate the regimes of fabricating and receiving these kinds of fictional products.”

1.1.1. Trama.

La particularidad de la serialidad narrativa es su capacidad para “contar una historia potencialmente interminable”¹⁷ (Allrath et al., 2005, p. 5). Esto hace que, desde la perspectiva poética, se analicen las estrategias y características necesarias para que este potencial infinito pueda suceder. Para lograr una historia con potencial infinito se manejan dos métodos que también se utilizan en interacciones, tan privadas como las relaciones personales o tan públicas como la política: la progresión y la conservación. Como ocurre en todos estos casos, no hay expresiones narrativas que pertenezcan exclusivamente a una de estas dos categorías y generan una extensa gama de grises. Sin embargo, el equilibrio siempre deja ver la naturaleza principal de cada acto comunicativo concreto.

La progresión, propia de los seriales, busca una linealidad narrativa que expande la trama a lo largo de varios episodios; la serie, conservadora, se sustenta en la restricción y la vuelta constante a lo mismo (Rush, 2014). De este modo se diferencian dos maneras de gestionar “la repetición, el cambio y la continuidad [y] de su combinación nacen los diferentes modelos seriados: la serie y el serial” (Cuadrado, 2016, p. 17). Teniendo en cuenta que esta distinción se genera por la voluntad de cierre (o su ausencia) (Allrath et al., 2005), Sarah Kozloff (1987) vincula la serie con el concepto de “reciclaje”; mientras que los seriales “no llegan a una conclusión durante un episodio, y los hilos se retoman de nuevo después de un hiato determinado”¹⁸ (p. 91). Tal como apuntan Virginia Guarinos e Inmaculada Gordillo (2011), la necesidad que tiene el serial de prolongar una historia le obliga a ramificar y complicar sus tramas (multiplicidad), así como a mantener un nutrido grupo de personajes que aparecen con regularidad (*personnel*). Por su lado, la serie recibe nombres diversos: ficción capitular, episódica, autoconclusiva... Su serialidad se manifiesta en la “dependencia diegética –por los personajes y los espacios–, pero con independencia argumental entre todos los episodios del producto” (p. 376). Por este motivo, las series, aunque son narrativas serializadas, producen cápsulas independientes con una voluntad similar a la de las antologías (Creeber, 2001).

¹⁷ Traducción propia. Original: “potentially endless story”.

¹⁸ Traducción propia. Original: “do not come to a conclusion during an episode, and the threads are picked up again after a given hiatus.”

La repetición es uno de los motores de la serialidad y afecta por tanto a ambas dialécticas. Las series, al contener la(s) trama(s) dentro de las restricciones temporales del episodio, consiguen que, desde el segundo episodio (primera repetición), “el impacto de esta manipulación se describa en términos de *déjà vu*”¹⁹ (Mayer, 2013, p. 191). El potencial de esta intervención iterativa es visible en múltiples expresiones comunicativas y, por ejemplo, la publicidad usa la familiaridad producida por la repetición para comercializar sus productos (Dalpiaz y Di Stefano, 2018). No obstante, la independencia entre las tramas hace que las partículas sean permutables y, por lo tanto, no sigan una estructura unitaria. Esta desconexión minimiza la serialidad de estos productos, pero, gracias a la repetición en los personajes y los mundos narrativos, la continuidad es consistente a nivel narrativo (Mittell, 2015). Estas condiciones también tienen un efecto directo en las características estructurales bajo las que se construyen las narrativas de las series. El que los capítulos sean independientes genera una (no)relación entre ellos y hace que lo ocurrido en una entrega no implique consecuencias observables en las demás (K. Thompson, 2003). En esta búsqueda de la conservación total que permita repetir el mismo patrón sin alteraciones, la serie necesita que “cada programa termine donde ha empezado, de modo que pueda empezar nuevamente desde el mismo punto de equilibrio la siguiente semana”²⁰ (Dunn, 2005, p. 132). Una vez que la repetición de la misma fórmula establece este retorno, el espectador acepta la lógica propia de las series y no se sorprende con la vuelta constante al mismo punto de partida. Esto también tiene un efecto directo en el avance temporal de la narrativa global. Es decir, la dinámica de las series no contempla el paso del tiempo y las tramas no dependen de una ordenación cronológica; “[e]n las series [...] el tiempo es eterno, o iterativo, según se considere” (Lozano Maneiro, 2016, p. 242). Situar la narrativa siempre en el mismo momento permite que esta no avance y, por lo tanto, no termine nunca.

En la lógica de la serie, la repetición de la misma fórmula, la atemporalidad y la vuelta al punto de partida se traducen en personajes sin memoria. Si no fuera así, los personajes conectarían lo que les ocurre en la trama presente con elementos de tramas pasadas, cosa que invalidaría todo el esquema en el que se sustenta la serie (Kozloff, 1987). Tener a personajes amnésicos también imposibilita las referencias metatextuales, uno de los

¹⁹ Traducción propia. Original: “the impact of this manipulation is described in terms of a *déjà-vu*.”

²⁰ Traducción propia. Original: “each program ends where it began, so that it can begin again from the same point of equilibrium the following week.”

elementos fundamentales de la posmodernidad. Aunque este debate se recuperará cuando las series televisivas (*stricto sensu*) se engloben en el periodo posmoderno (*Capítulo 2*), en su esencia la serie no puede usar la metatextualidad como elemento narrativo, pues el personaje, desprovisto de memoria, no entendería a qué se está haciendo referencia (Mayer, 2013). La falta de memoria en los personajes de las series también hace que su construcción sea reconocible y perdurable. Gracias a ello, formatos clásicos como la *sitcom*, la serie procedimental o la antología pueden reprogramarse con el orden que interese a la emisora (Fernández-Ramírez y McGowan, 2020). Esto lleva a una construcción basada en “un conjunto de atributos que los singularizan, de forma que se presentan como seres estereotipados” (Cuadrado, 2016, pp. 22-23). De este modo, la opción de cambio (llamada arco dramático o de transformación) queda descartada. Esto no solamente constriñe la construcción del personaje, sino que elimina la posibilidad de que las tramas se sustenten en la evolución interna del protagonista. En las series, las tramas se basan en activar las características estereotipadas de los personajes principales, aunque se evite en todo momento que este proceso modifique las relaciones “de base” entre ellos (Cuadrado, 2016).

El mecanismo que usan las series para crear narrativas dentro de estas limitaciones se basa en evitar preguntas, como pueden ser las biográficas, que impliquen una continuidad a lo largo de diferentes episodios (González Requena, 1989). Este recurso permite que, solamente añadiendo preguntas de carácter trascendente, aparezcan hibridaciones entre ambas dinámicas dentro de un mismo texto; Pérez y Garin lo ejemplifican con las tramas de Perceval en el *Cuento del Grial*, donde las “aventuras aleatorias, entre amoríos sin continuidad” se entremezclan con preguntas sobre el pasado y el futuro del personaje, generando así un “*work in progress* continuo” que define la fuerza serial (2013, p. 595). El uso de estos recursos también condiciona el análisis textual, pues los episodios de las series se constituyen como unidades permutables, mientras que los de los seriales no se pueden entender sin contextualizarlos en la totalidad de su narrativa. A este respecto, Lauro Zavala (2012) propone nomenclaturas diferentes para abordar los episodios que componen las series y los que forman los seriales. Por un lado, los seriales quedan compuestos por “detalles” (o “fractales”), ya que forman parte de una trama mayor y son indivisibles. Por el otro, las series se construyen con “fragmentos” que tienen una “unidad narrativa que conserva su autonomía literaria o lingüística dentro de la totalidad estructural” (p. 296). El hecho de que dentro de un mismo texto aparezcan con normalidad

ambas dinámicas implica dos tipos de lecturas diferenciadas. Según Zavala, la vertiente hipotáctica se basa en la subordinación sintáctica de los seriales; y la visión paratáctica se centra en la autonomía de los fragmentos que componen la serie.

Aunque la iteración estructural en los fragmentos es fácilmente identificable –la repetición de una fórmula para crear un patrón reconocible que encapsula una trama–, los seriales también se construyen con la voluntad de repetir el mismo esquema en cada uno de sus detalles; “[a]unque suela relacionarse la repetición con la estructura episódica y la diferencia con la serializada, los aspectos más entramados pueden ser perfectamente repeticiones” (Garin, 2017, p. 36). Aunque en el caso del serial cabría la posibilidad de que su continuidad intrínseca no llevara a estos patrones de repetición, su elevado grado de dependencia con los mecanismos de producción y de distribución le han obligado históricamente a buscar fórmulas estructurales estables y reconocibles. La creación e iteración de estas pautas, como con las series, se emplea para facilitar la familiaridad del receptor con el texto y con cada uno de sus elementos. El receptor, al reconocer el mismo esquema que en las entregas anteriores, lee el texto con mayor facilidad e incrementa su compromiso²¹ con él. En esta relación texto-receptor, el serial presenta una característica que lo diferencia de la serie: su trama dilatada combina lo repetitivo de la estructura interna con las variaciones que provienen del argumento. Con el uso de la sorpresa y la incertidumbre, el serial evita la monotonía en el espectador a través de la novedad. Estas obras son “siempre lo mismo, siempre cambiando; esta parece ser la dinámica continua del serial”²² (Geraghty, 1981, p. 22).

La combinación de conservación y progresión también ha permitido el uso del serial como herramienta de control social e ideológico. En los diálogos de la serialidad televisiva encuentra Monika Bednarek (2015) una intencionalidad basada en la seguridad que aporta la repetición. La naturaleza continua de los seriales, al basarse en estos componentes, facilita la normalización de ciertas pautas sociales. Además, la falta de resolución genera un mensaje social que no ofrece consecuencias claras para los personajes que “obran bien” o para aquellos que “obran mal” (Feuer, 1984a). Cuando los seriales, basados en elementos antagónicos claros (Wodak, 2009), usan los mismos

²¹ En inglés, *engagement*.

²² Traducción propia. Original: “[a]lways the same, always changing –that seems to be the continual dynamic of the serial”.

personajes para crear una nueva trama, acaban cayendo en contradicciones, pues alternan su posición de protagonista con la de antagonista. Jane Feuer (1984a), una de las primeras académicas en estudiar los seriales televisivos, argumentó que los momentos de equilibrio siempre se emplean para generar nuevos conflictos: “cada matrimonio feliz eventualmente se dirige al divorcio”²³ (p. 13); por lo tanto, “dado que ninguna acción es irreversible, toda posición ideológica puede ser contrarrestada por su opuesta”²⁴ (p. 15). En los seriales todo es cambio, también la ideología, y el espectador, conocedor de esta fórmula, reevalúa su relación con los personajes y los mensajes a medida que avanza el relato.

Sin embargo, aunque el serial también se sustenta en la repetición, su elemento más definitorio es la continuidad. Teóricamente estas obras podrían componerse con un único hilo argumental, por eso la característica que las diferencian de las narrativas únicas es la segmentación (Oltean, 1993). Dicho de otro modo: “podríamos definir el serial como una narrativa continua distribuida en entregas a lo largo del tiempo”²⁵ (O’Sullivan, 2019a, p. 50). Esto hace que las partículas del serial sigan patrones de adición (traducibles en la conjunción “y”), mientras que las series tienen un carácter opcional (la conjunción “o”). Siguiendo este ejemplo lingüístico, la coma que en esta supuesta frase separaría cada elemento indica la sucesión y la creación de una continuidad numérica que permite tanto el bucle como la consecución (Mayer, 2013). Mientras que los fragmentos de las series pueden suprimirse, los detalles del serial están condicionados por un orden cronológico preestablecido e inalterable.

La tendencia narrativa a la segmentación tiene un precedente en la elaboración de los poemas, donde el ritmo ocupa un papel fundamental. En la serialidad, la segmentación se relaciona con la temporalidad y es la responsable de separar las partículas. Aunque son recursos distintos (en el serial y en el poema), producen en ambos casos una ruptura intencional. O’Sullivan (2010), que llama a su artículo *Roto a propósito: Poesía, seriales televisivos y la temporada*²⁶, propone este paralelismo y afirma que ambas comparten la

²³ Traducción propia. Original: “every happy marriage is eventually headed for divorce”.

²⁴ Traducción propia. Original: “[s]ince no action is irreversible, every ideological position may be countered by its opposite.”

²⁵ Traducción propia. Original: “[w]e might define a serial as a continuing narrative distributed in installments over time.”

²⁶ Traducción propia. Original: “Broken on Purpose: Poetry, Serial Television, and the Season”.

prosodia; en un caso valiéndose de la pronunciación y acentuación y en el otro mediante la gestión de los fragmentos y la contención de las entregas. Por lo tanto, ambas expresiones se engloban en “el arte de la fractura, de la separación”²⁷ (p. 59). Esta característica remite a la idea de que la narrativa serial está íntimamente ligada con los números y, por lo tanto, con una objetividad poshumanista, matemática. Esta objetividad numérica también determina que la meta del serial no es la evolución de una historia. Su objetivo es enfatizar la vuelta continúa a un paradigma sintagmático (relación entre las partículas) y, a través de la circularidad que implica la repetición de la fórmula, focaliza su interés en la iteración de un patrón por encima del desarrollo lineal (Rush, 2014). La fórmula basada en el “tema-y-variación”²⁸ se sustenta, como lo hacía el arte barroco del siglo XVII, en “construir un arco largo a partir de variaciones episódicas repetidas que permiten que la historia se filtre a través de cada borde episódico, mientras que los bordes marcan unidades discretas”²⁹ (Rush, 2014, p. 410).

Una diferencia fundamental entre el relato serial y el contenido es que el primero no busca un inicio o un fin; “los universos de ficción serial contienen la memoria de un Génesis y pueden aludir a un posible Apocalipsis, pero su interés –y la proliferación de su infinito devenir episódico– está en el durante” (X. Pérez y Garin, 2013, p. 589). Esto genera un enorme contraste con las pautas de las narrativas aristotélicas, pues la trama ya no está “orientada hacia el objetivo”³⁰ (Nelson, 1997, p. 33). En los seriales, el objetivo es la prolongación de un “flujo narrativo” con el uso de “motivos, temas e hilos argumentales que se pueden recuperar de un episodio a otro”³¹ (Winter, 2016, p. 480). Por lo tanto, sus tramas no se desarrollan para resolver los problemas planteados o restablecer el orden; base de la dramaturgia aristotélica. Las tramas seriales, al tender al infinito, buscan fórmulas para detener y dilatar el tiempo, y evitar así la pronta resolución de los conflictos planteados. Estos mecanismos llevan a que el aparato narrativo se haga visible para el receptor que, conocedor del interés del creador, toma consciencia de los artefactos dispuestos para la dilatación temporal (Mayer, 2013). En este sentido, dado que el serial

²⁷ Traducción propia. Original: “the art of fracture, of separation”.

²⁸ En inglés, *theme-and-variation*.

²⁹ Traducción propia. Original: “build a long-form arc from repeating episodic variations [...] by allowing story to bleed through each episodic border, while at the same time the borders themselves mark discrete units.”

³⁰ Traducción propia. Original: “goal-oriented”.

³¹ Traducción propia. Original: “[m]otives, themes, and story lines from the one episode can be picked up again in another.”

no tiene como objetivo focalizar en el inicio o el final de su narrativa, se introducen y aumentan los sucesos que tienen lugar durante el núcleo central de la obra, el segundo acto. Pese a no buscar la resolución, los “sucesos intermedios” que ocupan los episodios sí tienen una entidad propia que, por temática o por estructura, aportan una unidad a cada detalle. Aunque su función en la trama global no es otra que la de prolongar el nudo y evitar la resolución (Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017), los capítulos de los seriales también tienen un conflicto propio con entidad que, habitualmente, desemboca en la apertura del tema que ocupará la siguiente entrega; las “unidades discretas” de Rush. La falta de atención que muestra el serial por los inicios y los finales hace que la mayoría de sus capítulos también empiecen *in media res*, evitando así explicar cuestiones precedentes ya conocidas por el receptor (Cantor y Pingree, 1983). Cuando el serial adopta estas estrategias se genera un ritmo inagotable (un “no parar” narrativo) que aumenta la inmersión del espectador y su “necesidad” de seguir consumiendo el relato.

Con la intención de mantener activo este flujo narrativo y prolongar el segundo acto *ad infinitum*, el serial hace uso de la multiplicidad (O’Sullivan, 2019a) y aumenta el número de tramas, personajes y cualquier elemento narrativo que pueda servir para evitar que la narración se detenga o concluya (Hayward, 1997). Gracias a este recurso, el serial puede enlazar una trama que termina con otra que empieza y genera una alerta en el espectador que, consciente de que cualquier elemento puede ser un catalizador para una nueva ramificación, tiene una sensación de “que el futuro aún no está escrito”³² (Geraghty, 1981, p. 11). Este entramado de tramas (valga la redundancia) convierte el serial en una expresión de naturaleza combinatoria en la que los diferentes elementos se entremezclan para formar una progresión discontinua (Oltean, 1993). Por su lado, la serie también tiene esta capacidad de generar multiplicidad, “pero, por lo general, solo se trata una trama en cada momento del episodio específico, aunque las otras pueden aparecer como subtramas para mantenerlas funcionando”³³ (Geraghty, 1981, p. 12). De este modo, cuando la dinámica de “serie pura” usa la multiplicidad, siempre se genera una clara jerarquía entre los hilos narrativos, cuya meta es la de terminar con el fin de la entrega.

³² Traducción propia. Original: “future is not yet written.”

³³ Traducción propia. Original: “but usually only one is dealt with at any length in a specific episode although the others may appear as sub-plots to keep them ticking over.”

1.1.2. Temporalidad.

La temporalidad no solamente es un elemento que diferencia la serialidad del resto de narrativas, sino que también define sus dos dinámicas. Mientras que al visionar una serie “un espectador no tiene que conocer la ‘historia pasada’ para seguir un episodio individual”³⁴ (Dunn, 2005, p. 135), en el consumo del serial la memoria temporal del receptor ocupa un papel fundamental. Los conocimientos previos en las series sirven para aumentar la familiaridad con los personajes, el tono o los espacios en los que se desarrollan las situaciones, pero no condicionan la comprensión de lo que ocurre dentro del capítulo. Esta familiaridad también es un valor a tener en cuenta para el serial (Mayer, 2013), pero el papel que ocupa la memoria del receptor es tan grande que no permite el análisis textual de un episodio sin considerar los que le preceden. Sin embargo, la memoria humana no es un elemento serializado por sí mismo, pues la mente no conecta los acontecimientos, los personajes o los espacios siguiendo una cronología (O’Sullivan, 2013). Pese a esto, la organización temporal del serial permite que se conecte la información en aras de una continuidad argumental. Cuando esta intencionalidad se une con la multiplicidad –que amplía el mundo narrativo aportando “tramas panorámicas” que muestran más una sociedad que un individuo en concreto– el espectador del serial relaciona la obligatoriedad de usar la memoria para seguir la narrativa con su día a día personal (Müller-Sievers, 2012).

Partiendo de la premisa de que “el serial es el arte del entre”³⁵ (O’Sullivan, 2019a, p. 63), el espacio que se sitúa entre una entrega y la siguiente cobra relevancia. Este “entre”, al que O’Sullivan también engloba en el *momentum* (2019a), Tudor Oltean lo etiqueta como *stasis* por su estatismo y su definición como un “intervalo narrativo no-beligerante”³⁶ (Oltean, 1993, p. 13). Se use el término que se use, cuando estos lapsos ocurren, los personajes no tienen por qué detener sus vidas, sino que pueden seguir funcionando en una especie de “existencia sin registrar” (Geraghty, 1981). El hecho de que no se informe sobre si el tiempo quedará detenido o avanzará después del final de la entrega y, en el caso que prosiga, qué ocurrirá durante ese espacio temporal, aumenta la tensión del

³⁴ Traducción propia. Original: “a viewer does not have to know the back story to follow an individual episode”.

³⁵ Traducción propia. Original: “[t]he serial is the art of the between.”

³⁶ Traducción propia. Original: “interval narrative non-belligerance”.

espectador. Por lo tanto, también se incrementa su interés para comprobar si en el siguiente episodio se deducen consecuencias de acciones ocurridas durante esta “ausencia de registro”. En su análisis sobre *Sarrasine* (Honoré de Balzac, 1831) Roland Barthes (2011a) relaciona la atención del lector con las preguntas sin resolver con las que se construye el relato. Si este mecanismo se activa en una obra cerrada, como es la de Balzac, todavía es más evidente en el serial y el espacio entre sus partículas. En este caso, las preguntas sobrepasan los bordes narrativos de la entrega y crean incógnitas sobre el lapso. Este fenómeno afecta transversalmente a todos los elementos del discurso (personajes, trama, mundo narrativo, etc.), pero tiene un impacto especial en la estructura argumental. Como en la poesía, el ritmo está supeditado a la estructura y, justamente, a estas roturas intencionadas (O’Sullivan, 2010). Por este motivo el episodio debe poseer un significado propio (un flujo informativo suficiente) que justifique la segmentación (McHale, 2009) y distribuya con armonía los *beats*.

La temporalidad y el *momentum* requieren un elemento formal, ausente en las narrativas cerradas, pero necesario en todas las expresiones seriales: el recordatorio. Siguiendo el paralelismo con la poesía, este elemento tiene una relación con la anáfora, que sirve como “una fuerza motriz y giratoria, ya que crea una estructura progresiva mientras nos recuerda cada iteración anterior”³⁷ (O’Sullivan, 2010, p. 66). Este elemento suele ser externo a la narración y, en los seriales televisivos, aparece como escena de montaje en el inicio del episodio. Este bloque, también conocido como *recap*, *previously on* o, en castellano, “en anteriores episodios”, sirve para comunicar al espectador la información precedente que será importante para seguir el capítulo que está por empezar (Kozloff, 1987). Sin embargo, también puede hacerse llegar esta información mediante recursos diegéticos; por ejemplo, con personajes que, en sus diálogos, cuentan lo sucedido en los capítulos anteriores (Hoff, 2016). Aunque ambos recursos evidencian el aparato narrativo, este segundo interfiere en la obra y, por lo tanto, tiene un mayor efecto en la labor del creador. Por este motivo, cuando ha aumentado el reconocimiento público de estos autores (guionistas en el caso de los productos televisivos) este “recontar diegético” ha ido desapareciendo progresivamente y se ha optado por la opción extradiegética.

³⁷ Traducción propia. Original: “a driving and spinning force, since it creates a progressive structure while reminding us of each preceding iteration”.

Junto con el uso de la memoria, el mayor impacto que tiene el *momentum* en el espectador es la posibilidad de hacer conjeturas sobre qué ocurrirá en la siguiente entrega. El receptor, ansioso por tener respuestas a las preguntas que han quedado en el aire, “llena” estos agujeros con suposiciones. En este sentido, el lector/receptor no solamente compone su experiencia narrativa con lo que le presenta el texto, sino con lo que podría ocurrir en este, con la especulación (M.-L. Ryan, 1991). Además, como argumenta Tzvetan Todorov (1973) en su análisis de los relatos que componen el *Decamerón* (*Decamerone*; Giovanni Boccaccio, 1351-1353), el receptor hace estos procesos influenciado tanto por la trama como por lo que piensan los personajes. Estos procesos que hacen los personajes se convierten en especulaciones diegéticas sobre lo que les puede ocurrir dentro del relato que están protagonizando. Este abanico de posibilidades aparece en todo relato (literario o audiovisual, abierto o cerrado), pero en el caso del serial se acentúa hasta el punto de que, antes de que haya acabado un episodio, el espectador ya está anticipando el final sin conclusión y fabulando sobre la siguiente entrega (Mittell, 2015). De este modo, la labor intelectual y especulativa que se asocia a los productos seriales es única respecto al resto de expresiones narrativas. El serial implica un receptor tan atento y activo que no solamente se hace preguntas sobre el devenir argumental, sino sobre cualquier elemento que compone su construcción. Este proceso aumenta el vínculo entre el espectador y la obra (Sukalla et al., 2016) hasta el punto que este se siente “coautor” de la misma (Oltean, 1993). Siguiendo la lógica planteada por Confucio, dime algo y lo olvidaré, enséñame algo y lo recordaré, hazme partícipe de algo y lo aprenderé.

El compromiso activo que genera el serial promueve en el espectador una necesidad de compartir estas fabulaciones con una comunidad; aspecto que facilitan las Redes Sociales actuales (Andersen y Linkis, 2019). Si a esto se le suma la familiaridad generada por un relato que contempla cientos de horas (Creeber, 2004), puede entenderse mejor la capacidad del serial moderno para equipararse a las mitologías de las épocas pasadas (Herbig y Herrmann, 2016). Cuando este potencial narrativo va unido a una distribución fija y regular –que, como se verá, es el caso de la televisión canónica distribuida linealmente–, su consumo pasa de ser una mera lectura puntual a un ritual que determina la rutina semanal o diaria (O’Sullivan, 2013). Pese a estas ventajas para mantener una gran masa de espectadores fieles, la forma serial genera una problemática también única: se complica la entrada de nuevos públicos a una narración que ya está en marcha (Beaty, 2016). Mientras que en la literatura se presupone que este “reenganche” es factible, pues

en cualquier momento se pueden obtener las entregas anteriores, en otros medios como el televisivo esta solución no es tan obvia –por lo menos durante las primeras etapas, en las que el medio se basaba en la parrilla–. Bastará con adelantar aquí que las tecnologías de grabado y distribución al por menor (por ejemplo, el DVD³⁸) posibilitaron la entrada de nuevos públicos que, empujados por la presión social, quisieron participar en estos mismos procesos ritualizados.

La activación del público, además de desembocar en una alta interacción social, también puede llegar a modificar el texto en sí. Es célebre el caso de Arthur Conan Doyle que, después de haber acabado con la saga de Sherlock Holmes matando al protagonista, recibió tal presión de la sociedad que se vio obligado a “resucitarlo” y continuar con sus aventuras (Andersen y Linkis, 2019). Este fenómeno, ya observable en la Edad Media con las narraciones del rey Arturo (X. Pérez y Garin, 2013), eclosionó en la época victoriana. Pero, aunque las modificaciones del texto motriz (el texto original creado por el autor) son exageraciones anecdóticas, la participación habitual de estos consumidores con un alto vínculo con el relato se materializa habitualmente en forma de paratextos. Estos relatos independientes y creados por la “comunidad receptora” son los predecesores de lo que hoy se conoce como “fenómeno fan”. Los “nuevos creadores” parten de elementos del texto original y, mediante los nuevos textos anexos, imprimen su punto de vista sobre el funcionamiento del original (Herbig y Herrmann, 2016). Así muestran parte de la constelación de posibilidades no contempladas por el autor del relato seminal.

Todas estas especulaciones y participaciones se apoyan en la suspensión de la resolución y la espera entre las entregas, lo que muestra que el cierre del episodio se convierte en el factor principal para el estudio de la serialidad. De hecho, desde los seis elementos que señala O’Sullivan (2019a), la gestión de la información en la clausura del capítulo determina el grado de serialización que tiene el relato. Las obras más abiertas cierran la entrega buscando la continuidad, llamada “serialidad maximalista”, y las más cerradas y conclusivas apelan a una “serialidad minimalista” (p. 49). Así, la relación entre este momento final y la promesa que se hace sobre el inicio de la siguiente entrega determina la función que ha tenido toda la narración precedente. En estos momentos finales no solamente confluyen todos los elementos que definen la serialidad, sino que se imprime

³⁸ *Digital Versatile Disc*. Sistema digital para la grabación y distribución de productos audiovisuales.

una jerarquización entre los episodios; que quedan ordenados tanto por cronología como por importancia. En el serial, los finales de los segmentos no tienen como objetivo aportar una “muerte coherente”, como sí hará la clausura global de la obra (Harrington, 2012), sino que se erigen como el elemento principal para la especulación.

Consciente de este potencial especulativo, el creador del serial rara vez concluye los episodios con una “nueva armonía” (Geraghty, 1981, p. 15). Esto evocaría la concepción aristotélica del tercer acto y, para evitarlo, busca una conclusión parcial que prolongue el conflicto principal. De este modo el *cliffhanger* se convierte en el elemento clave para suspender la resolución y “fomentar la continuidad en la experiencia de visualización”³⁹ (Samuel, 2017, p. 82). El término *cliffhanger* etimológicamente ya lleva a la suspensión⁴⁰. Tiene su origen literario en *Un par de ojos azules* (*A pair of blue eyes*; Thomas Hardy, 1873), una novela de la época victoriana. El *cliffhanger* hace referencia a las acciones que quedan cortadas segundos antes de su resolución. Por eso son “el sello distintivo del serial”⁴¹ (Geraghty, 1981, p. 13). También se encuentra en narraciones conclusivas, como los largometrajes. Por ejemplo, Alfred Hitchcock suspendía la resolución de la trama A con un fundido a negro o, directamente, pasando a *beats* de la trama B. Pérez y Garin (2013) encuentran vestigios del *cliffhanger* en las narraciones de Chrétien de Troyes sobre el universo artúrico “al redactar simultáneamente dos novelas cuyos acontecimientos principales suceden en los mismos días y se imbrican en episodios paralelos” (p. 592). El uso generalizado del *cliffhanger* en las novelas del siglo XIX (Lambert, 2009), hizo que en los orígenes del cine fuera habitual encontrar este recurso y “la consagrada previsión intertextual immortalizada por D. W. Griffith: la fórmula del salvamento en el último minuto” (Álvarez Berciano, 2012, p. 39).

Desde la perspectiva de Roland Barthes (2011a), que supone el origen de toda atención del lector en el enigma y la pregunta sin responder, el *cliffhanger* es un dispositivo idóneo para “provocar la curiosidad del espectador”⁴² (Krstić, 2018, p. 18). Como apunta Christine Geraghty (1981), el uso repetido de este recurso lo ha convertido en una herramienta rígida y tan reconocible que se convierte, paradójicamente, en previsible. Por

³⁹ Traducción propia. Original: “to encourage continuity in the viewing experience”.

⁴⁰ En inglés, *cliff* significa acantilado y *hang* colgar.

⁴¹ Traducción propia. Original: “the traditional hallmark of the serial.”

⁴² Traducción propia. Original: “to provoke viewer’s curiosity.”

este motivo el *cliffhanger* ha ido evolucionando y adoptando diferentes formas y funciones. Entre estos nuevos usos, uno de los más desnaturalizados es el cierre de los episodios de series cómicas. En este caso, el *cliffhanger* no espera a ser resuelto en la siguiente entrega, sino que se usa como un efecto cómico. Geraghty también resalta otra excepción: el *cliffhanger* sin información previa. En este caso, el *cliffhanger* no se usa para crear suposiciones sobre la trama, sino para empatizar con el estado emocional del personaje que lo protagoniza; que, como el espectador, no sabe a qué atenerse. No obstante, la fórmula canónica de este recurso es la de plantear un dilema para el espectador y alimentar la naturaleza conjetural del serial (Nelson, 1997). La esencia del *cliffhanger* se basa en situar al espectador ante dos posibles resoluciones claras y factibles (Allrath et al., 2005) e imponer así la continuidad. No es un simple corte que afirma que el fin del relato no ha llegado, sino que alienta la construcción conjetural durante la espera.

Pese a sus ventajas, este recurso también conlleva riesgos y condiciones de uso. Para que el *cliffhanger* clásico funcione como se espera, el receptor debe tener toda la información necesaria y, por ende, haber seguido la trama planteada en los episodios anteriores (Dunn, 2005). Dejar la trama en suspensión de una forma tan abrupta supone el riesgo de que, si el espectador no está altamente motivado, se descuelgue del relato y deje de consumirlo. Este riesgo vuelve a relacionarse con el medio y el sistema de distribución, pues, si se asegura que el lector podrá decidir cuándo, dónde y cómo consumir la siguiente entrega, el uso del *cliffhanger* resulta más confiable. En el caso contrario, como ocurre con el medio televisivo convencional, cuando la distribución está marcada por una ventana temporal fija (la parrilla), el *cliffhanger* como elemento de enganche no asegura su viabilidad. Como argumenta Josh Lambert (2009), el uso del *cliffhanger* puede ser contraproducente:

Acabar un episodio en medio de una acción requiere de una extraordinaria confianza por parte del productor, al borde de la arrogancia: ¿quién puede asegurar que la audiencia de hoy podrá volver mañana o la semana siguiente? Obviamente el atractivo del *cliffhanger* para los productores de la narrativa es que, si la historia es lo suficientemente apasionante, la audiencia se verá obligada a regresar; pero esta es una apuesta arriesgada, pues una vez

que un miembro de la audiencia pierde el hilo argumental, o si se perdió los episodios anteriores, puede desconectarse del serial para siempre.⁴³ (p. 18)

1.1.3. Personajes.

El papel que ocupa el personaje y la relación de este con la trama han causado algunas de las grandes polémicas y divergencias dentro de los estudios narrativos del siglo XX. Aristóteles (2013) ya definió el rol del personaje como un elemento supeditado a la trama y este enfoque se ratificó con la llegada, primero, de los formalistas rusos (Propp, 2014; Tomachevski, 1928) y posteriormente de los estructuralistas franceses (Todorov, 1978; Barthes, 1966). Sin embargo, el “arco de transformación” del personaje ocupa un papel fundamental tanto en la vinculación emocional del espectador como en el comportamiento estructural de la trama (Fumagalli, 2017). Esta discusión se aborda aquí de modo introductorio limitada a la relación de los personajes con la serialidad en series y seriales.

Independientemente de la caracterización y proceso de creación subyacente, “[a] los personajes de las series les coges cariño no por sus cualidades morales, sino simplemente por el roce diario o semanal” (Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017, p. 133). Esta dimensión la activan todos los elementos que rodean al fenómeno serial; desde la espera entre partículas, hasta la consciencia que tiene el propio receptor de estar consumiendo una obra basada en la continuidad. Además de la familiaridad, esta iteración también aporta un mayor entendimiento de “la complejidad de los estados interiores de los personajes porque los espectadores han acumulado una gran cantidad de información sobre las disposiciones de los personajes y han hecho muchas inferencias sobre los estados mentales previos”⁴⁴ (Gendler, 2016, pp. 39-40).

⁴³ Traducción propia. Original: “Ending an episode [...] in the middle of the action requires extraordinary confidence on the producer's part, verging on hubris: who is to say that today's audience will be willing or able to turn up again tomorrow or next week? Obviously, the attraction of the cliffhanger to producers and marketers of narrative is that if the story is gripping enough, audience members will be obliged to return; but this is a substantial gamble, because once an audience member loses the thread of the narrative-or if he or she missed the earliest episodes-he or she may be lost to the serial for good.”

⁴⁴ Traducción propia. Original: “the complexity of characters' interior states because viewers have accumulated a great deal of information about the characters' dispositions, and have made many inferences about characters' previous mental states.”

La información sobre los personajes de series y seriales presenta dos facetas. La primera se articula en torno a su construcción (caracterización); la otra atiende a su progresión (arco). En ambos casos se usa la iteración, pero a los personajes de las series se les niega la posibilidad de arco, dada su falta de memoria y la naturaleza permutable que tienen las entregas. Al no existir este cambio, Kathryn VanArendonk (2019) concluye que “las configuraciones de la trama existen como un escaparate del personaje, lo que permite que la audiencia pase más tiempo con personas conocidas y notables”⁴⁵ (p. 69). Paradójicamente, la falta de evolución en el personaje hace que este tenga una mayor importancia dentro del relato y sea el principal atractivo para el receptor. En los personajes de serial, aunque de progresión lenta, sí cabe ese arco de transformación y, además, el pasado puede convertirse en un recurso para originar nuevas tramas (Chater, 2015). Con el uso de analepsis se permite “un juego dramático donde la línea temporal se abre al pasado y al futuro haciendo que el espectador contemple de forma omnisciente el conjunto de personajes, su devenir en el tiempo y la evolución del ser” (Cuadrado, 2016, p. 23). Dependiendo de la modalidad del serial –si se prevé como infinito o si, por el contrario, se sabe cuándo va a acabar– aparecen dos patrones diferenciados. En las serialidades absolutamente abiertas sin final a la vista, estas regresiones y expansiones del pasado de los personajes se usan como un recurso formal para enfatizar su naturaleza repetitiva. Estos recursos aparecen con una regularidad capitular para así determinar un patrón destinado a crear las normas del formato (el diseño). En el caso de las serialidades finitas, este recurso no busca la creación de una norma, sino que queda supeditado a la coherencia con la que el autor ha decidido crear la trama (Creeber, 2001).

Repetición y cambio son elementos que históricamente han determinado el número de personajes. Los seriales, al basar su evolución argumental en la multiplicidad de tramas, tienen la necesidad de crear un grupo amplio de personajes centrales. Asimismo, como en el serial se hace uso del pasado de los protagonistas para que no se detenga la creación de nuevas tramas, aparecen personajes secundarios que aumentan este tejido (Geraghty, 1981). En la actualidad esto no es claro, porque han aparecido seriales con un menor número de personajes (O’Sullivan, 2019a). Pero, en líneas generales, las series siguen diferenciándose de los seriales por tener un elenco más reducido en el centro de su narrativa. Ya estén protagonizadas por un grupo de amigos que muestran su cotidianidad

⁴⁵ Traducción propia. Original: “[p]lot setups exist as a showcase for character, letting the audience spend more time with familiar, remarkable individuals.”

o por un único viajero que protagoniza aventuras, las series siempre inician sus partículas con una estabilidad basada en pocos personajes. Además, al tener una naturaleza autoconclusiva, se abre la posibilidad de introducir nuevos personajes que solamente aparecerán en la trama de un episodio concreto. Esto permite que estrellas de la cultura popular aparezcan como reclamo o para aumentar el prestigio de la obra (X. Pérez y Garin, 2013). Como ejemplo, Victoria Cirlot (1987) propone el empleo de esta herramienta como trasvase entre textos de diferentes épocas (*translatio histórica*) y, de este modo, generar interconexiones atemporales entre narrativas (en X. Pérez y Garin, 2013).

1.1.4. Mundo narrativo.

Los espacios donde transcurren las series y los seriales no son meros decorados que contextualizan la acción, sino que representan fragmentos de un mundo que tiene sus normas propias y un funcionamiento particular. Como en los elementos anteriores, el mundo narrativo en la serialidad lo define la redundancia y la iteración que presentan sus espacios (Bignell, 2004). Aunque las obras serializadas, por su duración, tienen más espacios que los productos cerrados, estos no son independientes y se inscriben dentro de un mismo mundo unificado. Como con las tramas o los personajes, las repeticiones en el mundo narrativo han de generar familiaridad. Aprovechando la naturaleza transversal y multidimensional que tienen los espacios, estos guían la atención del espectador que tiene que reformular qué espacio se relaciona con qué trama y/o personaje (Kozloff, 1987). Estos factores hacen que el texto no se convierta en un ente estático (Fiske, 1987), sino que, al mezclarse, exige que el espectador sea activo en su análisis de los espacios y la relación que los personajes generan con ellos (Lavery, 2007). El mundo narrativo, además de influir en la trama y en la recepción espectral, también enfatiza la naturaleza cambiante de la serialidad. En los espacios se observa el paso inexorable del tiempo y también las modificaciones puntuales causadas por la narrativa precedente. Los cambios en el mundo narrativo activan la memoria del espectador y pueden funcionar como activadores de tramas: “los espacios también tienen recuerdos”⁴⁶ (Mittell, 2015, p. 23).

⁴⁶ Traducción propia. Original: “[s]ettings also have memories”.

Al mismo tiempo, cada espacio tiene también una dimensión simbólica. Por lo tanto, pueden articularse como metáfora del interior de los personajes que los transitan; mostrando tanto sus características psicosociales, como su estado anímico (Allrath et al., 2005). Esta dimensión simbólica, común en todas las expresiones dramatúrgicas, crea un mundo con una alta carga de referencia social y voluntad ideológica. La extensa duración de las obras seriales se traduce en un gran número de espacios y, por lo tanto, se define cuáles de estos son aptos y cuáles no (Goodman, 1978). La multitud de tramas y personajes crean un sentido de representación total del contexto, y modifican y moldean “las formas en que los espectadores entienden y experimentan sus entornos sociales”⁴⁷ (Bignell, 2004, p. 4). De este modo, los seriales muestran qué espacios definen una sociedad y, por ausencia, qué lugares no tienen cabida en ella.

Estos espacios, al pasar tanto tiempo en pantalla, muestran una ingente cantidad de particularidades y detalles. Estos rasgos también crean conexiones entre el mundo ficticio y el real –más obvias en las obras contextualizadas en el aquí y el ahora, y más simbólicas en las que muestran otras realidades– y son fundamentales para que los productos serializados se conviertan en eso que Umberto Eco (1985) llamó “objetos de culto”. Esta consideración cultural también favorece la aparición de paratextos de todo tipo que, partiendo de la especulación, amplían el mundo narrativo y alientan el fenómeno fan y las narrativas transmedia (Scolari et al., 2014). Estas, lejos de ser propias del entorno actual sobrecargado de paratextos por la aparición de Internet, han formado parte de todas las expresiones seriales a lo largo de la historia. Además, como “los textos de ficción representan mundos posibles”⁴⁸ (M.-L. Ryan, 1991, p. 5), el espectador ya tiene las herramientas necesarias para, partiendo de las normas planteadas en el mundo narrativo original, aportar nuevas tramas y/o personajes que convivan en él.

⁴⁷ Traducción propia. Original: “the ways that viewers understand and experience their social environments”.

⁴⁸ Traducción propia. Original: “fictional texts represent possible worlds”.

1.2. Tecnologías y popularización de la serialidad.

La serialidad, al involucrar una inmensa cantidad de material, mantiene una gran dependencia con la tecnología que la materializa y la distribuye (Mittell, 2006; Gordillo, 2009). Como se ha apuntado hasta ahora, estas circunstancias no solamente tienen una dimensión productiva, sino que también modifican las características narrativas de los propios textos. La sociedad, ávida de serialidad, y los mecanismos para su distribución se retroalimentaron. Cuando aparecieron nuevas formas para difundir los textos, la serialidad se adaptó rápidamente a ellas. Aunque, como se atenderá a continuación, la literatura fue la precursora de este proceso, la adaptación de la serialidad a cualquier industria o medio se aprecia en expresiones tan distantes como los cantares medievales, los videojuegos (A. N. Smith, 2014) o el manga (A. Jones, 2015; Yang y Webster, 2015).

Como en tantos otros procesos de naturaleza globalizadora, la proliferación de la serialidad tuvo su origen en la Revolución Industrial y en el cambio socioeconómico que esta supuso. Durante ese periodo —específicamente en el marco europeo y estadounidense— surgió un nuevo orden basado en el capitalismo y la democracia, cuya evolución ha llevado a grados cada vez más amplios de globalización (Calabrese, 1992). En el caso concreto del Reino Unido, el intento de mantener su imperio también favoreció la internacionalización de todos sus productos, incluidos arte y literatura (Goodlad, 2012). Este empeño llevó a establecer una fuerte industria editorial que se dirigía a un mercado internacional (Kelleter, 2017). Todo ello llevó a establecer una relación estable entre la industria editorial y las narrativas serializadas. Casualmente ambos conceptos coincidieron en tener la iteración como esencia de su proceso productivo. Las imprentas se basaron en las rotativas, como la serialidad se basó en la vuelta a los mismos conceptos (Müller-Sievers, 2012). La unión de la repetición y la progresión, visibles en la imprenta, la locomotora o la fotografía, modificaron la manera de percibir el mundo que tenía la sociedad y, por ende, como esta lo reflejaba a través de la literatura (Anderson, 1991). De este modo se percibieron las entregas como “unidades conceptuales” y, además, “la promulgación en serie de figuras recurrentes, constelaciones de personajes o líneas argumentales”⁴⁹ (Mayer, 2013, p. 193) hicieron que la narrativa tuviera una influencia sin precedentes sobre el comportamiento social.

⁴⁹ Traducción propia. Original: “conceptual units [...] the serial enactment of recurrent figures, character constellations, or plot lines”.

La aparición de la prensa popular, los avances tecnológicos y los cambios sociales hicieron que el siglo XIX fuera el primer periodo histórico en el que “leer por placer se convirtió en un pasatiempo popular para audiencias cada vez más alfabetizadas y socialmente diversas, y cuando los mercados de la imprenta, que antes eran predominantemente nacionales, se internacionalizaron e interconectaron por completo”⁵⁰ (Stein y Wiele, 2019, p. 2). De este modo, el abaratamiento de costes, el capitalismo, la globalización y los nuevos medios impresos convirtieron la novela serializada en el primer entretenimiento de masas de la historia (Loock, 2014). Autores que ya gozaban de fama (como Charles Dickens, George Elliot o Anthony Trollope) adaptaron sus narrativas a este método de distribución que proporcionó inimaginables ganancias para editores y autores. Esta popularidad creció desmesuradamente, pues fue la primera vez que, para las clases populares, se trasladó la oralidad a un medio impreso obtenible en cualquier momento y en cualquier lugar: el periódico (Zwierlein, 2015). Los autores, conocedores del público al que se dirigían, crearon historias donde se impuso el naturalismo para que estas clases populares se vieran constantemente representadas. Estas fueron las bases para lo que posteriormente se denominaría “la modernidad”, donde el consumo de narraciones serializadas fue (y sigue siendo) el entretenimiento por excelencia (Hagedorn, 1988). Ilka Brasch y Ruth Mayer (2016) relacionan la modernidad con la serialidad, y determinan la unión de ambos conceptos como el mayor elemento de cambio en las conductas sociales de ese momento:

Los principios y procedimientos de serialización dieron forma a la historia de la modernidad en muchos aspectos. La serialización repercutió en los modos y mecanismos de producción industrial, distribución y difusión de mercancías y conocimientos. Desde los ámbitos del trabajo, el comercio y la administración, las técnicas y los tropos de la serialización se extendieron para comunicar las formas en que se concibieron, diseñaron y practicaron el entretenimiento y el ocio. Las formas seriadas afectaron la totalidad de la experiencia moderna, sirviendo como herramientas fundamentales de interrelación y mediación entre el trabajo y el ocio, lo público y lo privado, lo global y lo local⁵¹ (p. 305).

⁵⁰ Traducción propia. Original: “when reading for pleasure became a popular pastime for increasingly literate and socially diverse audiences, and when previously predominantly national print markets became thoroughly internationalized and interconnected.”

⁵¹ Traducción propia. Original: “The principles and procedures of serialization shaped the history of modernity on many counts. Serialization impacted on the modes and mechanisms of industrial production, distribution and dissemination of wares and knowledge. From the realms of labour, commerce and

1.2.1. La novela por entregas.

Las rotativas e imprentas promovieron las primeras novelas distribuidas por entregas; apareciendo en Francia durante la década de 1830. Estas novelas, sustentadas en la continuidad y la fragmentación, fueron publicadas en periódicos impresos y proliferaron por toda la Europa del siglo XIX; entre sus autores se encontraron nombres de la talla de Charles Dickens, Joseph Conrad, Robert Louis Stevenson, Fiódor Dostoyevski, León Tolstói o Benito Pérez Galdós (Andersen y Linkis, 2019; Lozano Maneiro, 2016). Teniendo sus mayores focos de producción en Francia e Inglaterra “las novelas por entregas mensuales o quincenales se convirtieron en el modo de publicación más rentable y el modo más popular de consumir literatura”⁵² (Müller-Sievers, 2012, p. 105).

En estos productos se volvió a generar la inevitable diferenciación marcada por las dos dinámicas fundamentales en la serialidad: las series, representadas con antologías de relatos breves; y los seriales, que ya poseían una continuidad completa. Estas últimas, como se ha observado durante este capítulo, plantearon “una relación compleja entre el todo y sus partes y conservaron un orden secuencial que no podía ser alterado fácilmente por la estructura interna de cada capítulo”⁵³ (Zavala, 2012, p. 287). Atendiendo a las partes (detalles) que componen estas narrativas seriales, las obras pioneras tuvieron que garantizar el retorno del lector y, por este motivo, aportaron la suficiente información narrativa en cada entrega como para que valiera la pena su adquisición. Cada tecnología de transmisión impuso restricciones que, sumadas a las inherentes a los géneros (macrorestricciones), crearon diferentes patrones a seguir por los autores; ya fuera en la elaboración de folletines, de seriales radiofónicos o de telenovelas contemporáneas (Oltean, 1993). Partiendo del axioma comunicacional de que el medio es el mensaje (McLuhan, 1994), en el caso de la serialidad “la serie no es, en primera instancia, un

management, the techniques and tropes of serialization spread out to inform the ways in which entertainment and leisure were conceived, designed and practised. Serial forms affected the entirety of the modern experience, serving as seminal tools of interlinkage and mediation between work and leisure, the public and the private, the global and the local.”

⁵² Traducción propia. Original: “novels in monthly or biweekly installments became the most profitable mode of publishing and the most popular mode of consuming literature.”

⁵³ Traducción propia. Original: “a complex relationship between the whole and its parts [...] preserve[d] a sequential order that cannot be easily altered by the internal structure of each chapter.”

diálogo entre autor y audiencia, sino entre el medio (periódicos, radio o televisión) y su audiencia”⁵⁴ (Oltean, 1993, p. 13).

La iteración y la fragmentación también supusieron un gran cambio para esos consumidores que no estaban habituados a leer narrativas de naturaleza abierta (Eco, 1989). El hecho de que la temporalidad del serial coincidiera con el devenir vital del receptor fascinó al público y garantizó su éxito. Para fortalecer el vínculo entre el texto y el lector, estas entregas empezaron a usar recursos en los inicios para recordar el punto donde se encontraba la trama. Al mismo tiempo, este fenómeno también desembocó en el uso de los primeros *cliffhangers* puros y, mientras que la gestión de la información había sido un recurso habitual en todo tipo de narrativas, “se convirtió ahora en un dispositivo integral y perfectamente obvio con el que se unían partes de la trama en el tiempo real de publicación”⁵⁵ (Müller-Sievers, 2012, p. 109). De este modo se “cultivó el ritual de disfrutar de nuevas entregas seguidas de interludios de contemplación, discusión y expectativa”⁵⁶ (Goodlad, 2012, p. 204). Gracias a estas cuestiones, por primera vez se vinculó la literatura con la cotidianidad y las rutinas de sus consumidores.

Con la iteración de personajes y espacios, pero también con la repetición de símbolos e imágenes propias, estas novelas optaron por tramas de corte romántico, que compartían, “como punto focal, el desarrollo del héroe”⁵⁷ (Müller-Sievers, 2012, p. 133); de aquí surgió la etiqueta *roman-feuilleton* en la que se englobaron muchas de estas “novelas en serie”. Aunque siguieron existiendo los relatos basados en las aventuras –que aprovecharon la dilatación temporal para crear mitologías propias y populares (Brooks, 2005)– la tendencia mayoritaria fue la de mostrar la sociedad con realismo y entrelazar tramas de corte cotidiano con esas que aludían a las esferas políticas (Goodlad, 2012). Después del género romántico la temática que más proliferó fue la policíaca; que también poseía una voluntad de realismo (Llewellyn, 2018). Aprovechando el reflejo social que aportaba este género y los avances jurídicos y científicos de la época, autores como

⁵⁴ Traducción propia. Original: “[t]he series is, in first instance, not a dialogue between author and audience, but between the medium (newspapers, radio or television broadcasting) and its audiences.”

⁵⁵ Traducción propia. Original: “now became an integral and perfectly obvious device with which parts of the plot were joined in the real time of publication.”

⁵⁶ Traducción propia. Original: “cultivate[d] the ritual of enjoying new installments followed by interludes of contemplation, discussion, and expectation”.

⁵⁷ Traducción propia. Original: “[sharing] as their focal point the development of the hero.”

Wilkie Collins o Mary Elizabeth Braddon crearon en la década de 1860 las novelas precursoras de lo que hoy se conoce como “historias de detectives” (Zwierlein, 2015).

La fragmentación y el uso del *cliffhanger*, claras reminiscencias de *Las mil y una noches* y las mitologías de la Antigüedad, supusieron un cambio en el desarrollo de las historias en lo referente al ritmo narrativo que debían seguir las entregas (Birch, 2018). Algunos autores, como Jules Verne, que cobraban por el número de palabras que contenían sus obras, dilataron sus historias para así tener un mayor rendimiento económico; otros, que recibían su salario por el número de entregas, dilataban los tiempos de estas y cautivaban al público haciendo coincidir el tiempo de la narración con la cronología real de su contexto (Goodlad, 2012). Uno de los autores más sobresalientes de ese periodo fue Charles Dickens que, pionero en el uso del realismo narrativo, impuso normas que hoy en día siguen pareciendo innovadoras: “caracterizaciones fuertes, relatos intercalados, pasajes descriptivos, ilustraciones y finales de capítulo situados estratégicamente”⁵⁸ (Müller-Sievers, 2012, p. 132). A medida que aumentó la popularidad que tenía el escritor británico, este empezó a demandar un mayor control sobre su obra y, en concreto, sobre el uso y el lugar donde aparecían las ilustraciones que acompañaban al texto. Dickens, a mediados del siglo XIX, ya basó sus obras en personajes complejos; impuso un control autorial y se constituyó como una figura próxima a lo que hoy se conoce como *showrunner*⁵⁹; y usó recursos basados en el *momentum* o la multiplicidad con la misma intención vista en las obras contemporáneas.

1.2.2. Primeras serialidades visuales.

Coincidiendo con el nacimiento del cine, la tira cómica surgió, aprovechando la aparición de las rotativas de los periódicos y el uso de las ilustraciones, para generar humor satírico; siendo pionero Rodolphe Töpffer (Pagello, 2016). La primera tira cómica *per se* fue *The Yellow Kid* (Richard F. Outcault), que se publicó en el periódico *World* entre 1895 y 1898 (Lozano Maneiro, 2016); su regularidad y sus características narrativas la situaron como la primera obra serializada basada en ilustraciones y dirigida a un público de masas

⁵⁸ Traducción propia. Original: “strong characterizations, interspersed tales, descriptive passages, illustrations, and deftly placed chapter endings.”

⁵⁹ Creador de una serie televisiva que cumple a la vez las funciones de guionista principal y productor ejecutivo.

(Pagello, 2016). En su estudio sobre el *cliffhanger* en las tiras cómicas, Josh Lambert (2009) ya determina este recurso como el principal elemento para garantizar la continuidad. Aunque las primeras piezas tenían un carácter cómico basado en el *gag* (eran series *stricto sensu*), la llegada de obras melodramáticas se apropió del *cliffhanger* para convertir sus narrativas en seriales. En concreto, la tira (no)cómica *Desperate Desmond* (Harry Hershfield; publicada en el *New York Journal* entre 1910 y 1912) incluyó diegéticamente (dentro de las viñetas) un reloj que servía para determinar la continuidad y el *cliffhanger* entre las entregas.

Cuando el cine se institucionalizó en los Estados Unidos (década de 1920) apareció la voluntad de producir obras en serie destinadas al entretenimiento de masas. Prueba de ello fueron “el sistema de estudios conglomerados de Hollywood, el surgimiento del *blockbuster*, la transformación de las salas de cine y los *nickelodeons* en espectaculares palacios cinematográficos, la proliferación del *star system* y la industrialización del proceso de realización cinematográfico”⁶⁰ (Brasch y Mayer, 2016, p. 302). Como dijo la pionera de la literatura modernista Gertrude Stein, “nuestro período fue sin duda el período del cine y la producción en serie” (en McCabe, 2001, p. 429). Entre 1912 y 1956 la proliferación de películas cortas serializadas fue habitual, “ganando especial relevancia en dos épocas doradas: la primera alcanzó su punto álgido en 1914 y continuó durante el resto de esa década, y la segunda desde mediados de la década de 1930 hasta mediados de la década de 1940”⁶¹ (Brasch, 2018, p. 9).

Las películas serializadas que inauguraron este formato (siendo la primera *What Happened to Mary*) poseían la dinámica de las series, pues se basaban en entregas autoconclusivas que no compartían una trama serial, y solamente repetían elementos vinculados al mundo, el tono y los personajes. No fue hasta la primera ola (1914) cuando la adopción del *cliffhanger* y el suspense llevaron estas obras al paradigma del serial (Lambert, 2009). Mientras que se produjo un nutrido número de obras con estas características y fueron altamente populares, ninguno de los grandes estudios se dedicó a ello; aunque cabe destacar que, dentro del sistema de estudios basado en narrativas

⁶⁰ Traducción propia. Original: “the Hollywood studio system into integrated conglomerates, the emergence of the blockbuster, the transformation of film theatres and nickelodeons into spectacular movie palaces, the mushrooming of the star system and the industrialization of the very process of filmmaking.”

⁶¹ Traducción propia. Original: “gaining particular prominence in two golden eras—the first reaching a peak in 1914 and continuing for the rest of that decade, and the second from the mid-1930s to mid-1940s.”

cerradas, la repetición de patrones temáticos y el uso de los mismos “actores/actrices estrella” también aludió a una especie de sensación serial (Hernández-Pérez y Rodríguez, 2014). Entre otras cuestiones, esto impidió que las primeras películas seriales tuvieran grandes presupuestos y se estrenaran en los lujosos teatros. Estas obras se vincularon a las salas independientes de carácter vecinal y no escondieron su voluntad de apelar a un público de masas que, con una regularidad semanal, acudía a estos espacios para continuar con la misma narrativa que había quedado suspendida la semana anterior (Brasch y Mayer, 2016).

Como se ha visto en el caso de la novela por entregas, cuando la serialidad se une con la industrialización y la producción en serie, inevitablemente aparecen fórmulas narrativas para abaratar los costes. En el caso del cine, mucho más costoso, estas normas formales se hicieron todavía más estrictas. Mientras que los largometrajes de la década de 1920 siguieron pautas más libres que permitían una duración de entre noventa minutos y dos horas (Lozano Maneiro, 2016), los capítulos de los seriales se vieron obligados a encajar en los parámetros temporales de una bobina; es decir, entre diez y quince minutos en el periodo mudo (Lambert, 2009), que pasaron a veinte con la llegada del sonoro (Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017). El número de episodios también quedó marcado por restricciones industriales: veinte entregas en el periodo mudo y entre doce y quince en el sonoro (Brasch, 2018). En lo que refiere a la estructura interna, los episodios de los seriales terminaban con el característico *cliffhanger* e iniciaban la siguiente entrega con el recordatorio sobre el estado de la trama que, en algunos casos, mostraba variaciones con lo visto en la entrega anterior (B. Singer, 2001). Para facilitar este seguimiento, algunas obras ofrecieron, junto con el estreno del capítulo, un texto escrito a modo de resumen argumental (Lambert, 2009). La rigidez de esta fórmula convirtió el serial cinematográfico en el máximo exponente de la aplicación de las prácticas fordianas en el mundo del entretenimiento (Brasch, 2018).

La industrialización de este proceso creativo también aportó pautas en lo que refiere a las temáticas y los géneros. Con la llegada del cine sonoro, las obras de acción vivieron un auge sin precedentes; algunas centradas en decorados exóticos o de corte científico (desde las aventuras en la jungla o el *western* hasta el espacio exterior) y otras incluyendo héroes cotidianos (principalmente detectives) o personajes sorprendentes en entornos habituales (siendo este el inicio de las películas de superhéroes) (Brasch, 2018). En el caso de las

obras más centradas en las investigaciones, teniendo como objetivo que el espectador siguiera la línea argumental y no perdiera el hilo, estas narraciones seriales evitaron los *flashbacks* y los *flashforwards*, y solamente usaron estos recursos para los recordatorios iniciales; nunca en el desarrollo central de la trama del episodio (Brasch y Mayer, 2016). A partir de 1920 el género donde se expresó con más contundencia la serialidad fue el melodrama, y se instauró el uso del *cliffhanger* como la manera de terminar el episodio. De este modo quedaron marcadas unas pautas estrictas sobre los géneros, los recursos para mantener la serialidad, los formatos y las marcas autorales en cada una de las expresiones.

2. Géneros y formatos en la serialidad televisiva.

El simple hecho de usar un lenguaje implica emplear inevitablemente estructuras que organizan los relatos (Genette, 1969). Cuando se desarrolla en forma de expresión cultural narrativa, su organización genera patrones que diferencian unos géneros de otros. A la vez, esos patrones permiten encontrar conexiones y características similares entre objetos dispares: “obras literarias, artísticas, musicales y arquitectónicas; películas, canciones dibujos animados y televisión; teorías científicas y tecnológicas y pensamiento filosóficos”⁶² (Calabrese, 1992, p. 10). Los géneros son algo más que una herramienta de clasificación taxonómica de los textos y sus narrativas; también determinan la dimensión técnica con la que estos se han producido (Savorelli, 2010). Esto aumenta el valor analítico que tiene el concepto de género, pues el uso de estrategias narrativas propias también sirve para diferenciar unos relatos de otros.

Toda narrativa tienen tres aspectos fundamentales: el verbal, el semántico y el sintáctico (Todorov, 1981a). El verbal se relaciona con los registros del habla y el estilo (Todorov, 1971a), por lo que está ligado con el lenguaje propio de la expresión artística en la que se encuentra el texto. Esto hace que, cuando esta teoría se aplica al medio televisivo, la dimensión verbal es la que más dificultades presenta. Los otros dos aspectos sí tienen una traducción directa, pues se relacionan con la enunciación de la temática (semántica) y las relaciones y composiciones estructurales de sus partes (sintáctica). La semántica también ayuda a definir lo que se está contando (la historia) y los “temas [y] elementos referenciales” que aparecen en ella; mientras que la sintáctica y el componente verbal facilitan determinar la manera en la que la historia es contada (el discurso) al definir respectivamente la “estructura, configuración y arquitectura” y a su vez “los elementos morfológicos o estilo, [las] elecciones de las unidades y recursos formales” (Gordillo, 2009, p. 29).

Las combinaciones posibles de semántica y sintáctica abren un amplio abanico de posibilidades teóricas, que no siempre se materializan. Por eso se distinguen géneros históricos –que se han llevado a cabo en algún momento– y los teóricos –esos que son posibles al combinar las variables, pero que no han tenido representación– (Todorov,

⁶² Traducción propia. Original: “literary, artistic, musical, and architectural works; films, songs, cartoons, and television; scientific and technological theories and philosophical thought.”

1981a); aunque “podría incluso decirse que, si una de estas categorías no se hubiera manifestado nunca de manera efectiva, deberíamos describirla con mayor interés aún” (p. 11). El género teórico puede diferir del histórico al cambiar un solo rasgo estructural (elementales) o al modificar varios de ellos (complejos); por este motivo su estudio es fundamental para anticipar tendencias futuras. Como se observará, esta cuestión tiene un gran peso, pues todos los géneros teóricos no se convirtieron en históricos al nacer la televisión, sino que aparecieron a medida que el medio evolucionaba. El estudio de los géneros teóricos también es importante para el análisis narrativo, ya que, antes de entender el género como histórico, se deben definir las características que lo diferencian de los demás (Caughie, 1991). Desde el formalismo ruso (Tomachevski, 1982) esta clasificación nos lleva a un amplio diagrama parecido al que usa la biología o la botánica para clasificar las especies. Como en el caso de las ciencias naturales, los primeros estratos proponen definiciones muy amplias y los últimos se centran en casos históricos más concretos. Por lo tanto, como subraya Todorov, aparece la problemática de poder estudiar el género desde generalidades diferentes y, por este motivo, las etiquetas de género siempre deben tener coherencia de estrato entre ellas.

Una de las cuestiones fundamentales en el estudio de los géneros es que la obra no pasa por el género, englobándose perfectamente en él, sino al revés: el género pasa por la obra, lo que posibilita que en ella estén presentes más de un género. Esto se debe a que, a diferencia de las especies naturales, el arte sigue unos patrones que no siempre responden a la lógica y la uniformidad. La historia del arte, de la literatura, de la narración, presenta cambios bruscos y tendencias que, lejos de perdurar, son efímeras. Los géneros siguen el mismo camino y la aparición de una nueva obra “modifica el conjunto de las posibilidades; cada nuevo ejemplo modifica la especie” (Todorov, 1981a, p. 5). De este modo, el género (teórico o histórico) se convierte en una abstracción estructural voluble que imposibilita que una sola pieza defina y cumpla todas las dimensiones de este. Desde una perspectiva poética (Todorov, 1971b), se hace necesaria esta clasificación, pero, dentro de esta, no se deben anhelar “resultados puros” con obras perfectamente delimitadas en esos parámetros (Frye, 1990). Dentro de esta red de posibilidades abstractas todas las piezas son una mezcla de géneros y “ninguna obra individual es un

ejemplar perfecto de una novela de género o una epopeya cómica o lo que sea”⁶³ (Chatman, 1978, p. 18).

La multiplicación de productos, característica de la cultura de masas, hizo de la noción de género un elemento de análisis muy útil e indispensable para entender y analizar las “pautas de semejanzas y diferencias textuales” (Gordillo, 2009, p. 23) entre las diversas aportaciones. Sin embargo, estas pautas y diferencias están íntimamente ligadas con las características formales del medio en el que se desarrolla la obra. En el caso de la televisión, y de su lenguaje audiovisual, su manera de reproducir narrativas queda determinada por “la diégesis (contar la historia) y la mimesis (la actuación) y la relación entre ambas”⁶⁴ (Dunn, 2005, p. 125). Dentro de las expresiones que usan la diégesis, la mimesis y el montaje, “la televisión, como el cine, se caracteriza por la heterogeneidad en los códigos”⁶⁵ (Heath y Skirrow, 1977, p. 10). No obstante, como propone Christian Metz (1973; 2002), el lenguaje también puede contemplarse desde las dimensiones sociológicas y tecnológicas. De este modo, cine y televisión parten del mismo idioma, pero, aunque fueran lenguas vecinas, sus diferencias generan un conjunto de códigos propios y un funcionamiento ideológico diferenciado.

La televisión muestra divergencia con otros medios –por lo menos durante sus primeras etapas– por la obligatoriedad de ser consumida en un momento concreto (Allrath et al., 2005). Esta característica tecnológica no solamente integra el relato en la rutina del usuario, sino que, al incluirse este en un flujo constante de 24 horas por día (R. Williams, 1974), crea unos patrones que se convierten en “una de las principales formas en que la industria televisiva proporciona un marco genérico para ubicar el programa”⁶⁶ (Mittell, 2004, p. 58). Este flujo constante hace que los horarios de emisión impongan ciertas constricciones formales que conforman el género y condicionan las narrativas que “están incrustadas en el metadiscurso de la parrilla de la cadena”⁶⁷ (Kozloff, 1987, p. 89). Estas restricciones enfatizaron el poder comercial de la televisión y la concepción de sus

⁶³ Traducción propia. Original: “[n]o individual work is a perfect specimen of a genre-novel or comic epic or whatever.”

⁶⁴ Traducción propia. Original: “diegesis (telling the story) and mimesis (performance) and the relation between the two.”

⁶⁵ Traducción propia. Original: “television, like cinema, is characterised by codic heterogeneity”.

⁶⁶ Traducción propia. Original: “[scheduling practices are] one of the primary ways the television industry provides generic framework to situate program.”

⁶⁷ Traducción propia. Original: “are embedded within the metadiscourse of the station’s schedule.”

productos como objetos de consumo, y no tanto como expresiones culturales con libertad para la experimentación; aunque la experiencia europea hasta los años noventa permitió ensayos y organizó la programación con un sentido no tan pronunciadamente comercial.

La concepción de los productos televisivos como elementos dentro del flujo (R. Williams, 1974) también implicó una continuidad de los mismos que no se encontraba en otras expresiones. Más allá de la duración estandarizada del capítulo –se tratará más adelante cuando se dividan los diferentes formatos que aparecieron en este periodo–, el resto de los elementos propios también tuvieron un uso puramente práctico. El más evidente fue la entradilla, cuya función era la de avisar al espectador de que empezaba un programa nuevo dentro del flujo y diferenciarlo del anterior y enunciar el inicio de una nueva narrativa (Geraghty, 1981). Estos créditos (iniciales y finales) enmarcaban el episodio y aportaban signos “que permitirán al espectador identificar los placeres que ofrece un programa, y muchos de estos placeres están conectados al género”⁶⁸ (Bignell, 2004, p. 117). Aparte de esta, la otra restricción marcada por el flujo fue la presencia de la publicidad. De hecho, como dijo Alfred Hitchcock, lo que diferenciaba el cine de la televisión era la incorporación de las pausas publicitarias para generar un discurso propio (en Castro de Paz, 1999). Cuando el largometraje cinematográfico, que estaba ideado para ser consumido sin interrupciones, se llevó a la televisión, se adaptó con dificultades a la presencia de la publicidad. En el caso contrario, el producto televisivo clásico se estructuraba a partir de estas paradas y, cuando a causa de un nuevo modo de consumo, estas “se eliminan de la ecuación, la experiencia de ver televisión puede resultar algo extraña”⁶⁹ (Kelly, 2017, p. 81). Y es que, en la diferenciación entre historia y discurso, este último determina un orden y un ritmo que en la televisión queda sometido de arriba a abajo por cómo se gestionan estas pausas forzosas y de carácter comercial (Kozloff, 1987).

La competencia entre las diversas cadenas televisivas hace que un espectador pueda cambiar de producto, mientras que es impensable en el cine: nadie sale de una sala a media proyección para entrar en otra que ya está en marcha. Los creadores del discurso

⁶⁸ Traducción propia. Original: “which will enable a viewer to identify the pleasures offered by a programme, and many of these pleasures are connected to genre.”

⁶⁹ Traducción propia. Original: “[Once commercials] are removed from the equation, it can make the experience of watching television somewhat strange.”

televisivo contemplaron estos “momentos prepausa” como puntos sensibles donde se podía perder al consumidor. Por este motivo no solamente se buscó la naturalidad en estas pausas –que no fueran cortes arbitrarios que interrumpieran, por ejemplo, un plano sin un valor específico–, sino que se usaron recursos para generar un clímax que aumentara el compromiso entre el espectador y el producto. La segmentación narrativa y el uso de puntos álgidos modificó la estructura del relato y también condicionó las normas formales que lo definían en el plano genérico (Huisman, 2005a). Por este motivo, la televisión planteó estructuras rígidas en forma de formatos que sobrepasaron las consideraciones del género.

La gran influencia que tenía la posición en la que se encontraba el producto dentro del flujo para determinar su género y las normas que este seguía, también tuvieron un impacto en el estudio de las narrativas televisivas (White, 1985). Sin ir más lejos, hasta que no llegaron las tecnologías de grabado, los académicos no tenían la opción de analizar los productos aislándolos de su flujo original. Aunque existe la posibilidad de abordar estas obras como textos aislados y no atender a la experiencia que supone el visionado –como se discutirá–, al verse condicionada la sintáctica por el flujo, no se puede atender a la estructura del texto sin incluir en el análisis las características del medio; más concretamente, su convivencia con la publicidad. En fin, el flujo siempre influye en el punto de vista que se toma sobre la obra, por eso se diferencia entre las lecturas verticales y las horizontales (Waller, 1988). Las primeras se centran en el flujo y atienden al medio en sí; las segundas analizan la obra y las interrupciones que hay en esta, planteando (en el caso de las series y los seriales) “preguntas sobre el papel de la memoria del espectador, las expectativas y las implicaciones ideológicas y estéticas de las relaciones entre la repetición y la diferencia, lo familiar y lo novedoso”⁷⁰ (Waller, 1988, p. 9). Esta última (la visión horizontal) es la postura con la que diferentes teóricos han definido los géneros televisivos: ya sea atendiendo a la organización que estas etiquetas proporcionan a los emisores y los receptores (Fiske, 1987); observando las tendencias culturales que generan (Cawelti, 1976); analizando los elementos que los componen: personajes, espacios, etc. (Bignell, 2007; Macdonald, 2018); como elemento comercial que genera expectativas

⁷⁰ Traducción propia. Original: “[raising] questions about the role of the viewer's memory and expectations and about the ideological and aesthetic implications of the relations between repetition and difference, the familiar and the novel.”

(Corner, 1998); o como recurso para facilitar el análisis de la estética común que tienen los textos (Forman, 2003).

Entre estas consideraciones, muchos autores relacionaron el género con el reconocimiento del público (Altman, 1999; Bignell, 2004; Leitch, 2008; Neale y Turner, 2001). Para ellos, el género existe cuando un espectador ve una obra englobada en él e identifica la etiqueta genérica y su aplicación en esa producción concreta. Esto hace que estas categorías hayan existido siempre; aunque el género como tal apareciera cuando se vinculó la narrativa con los preceptos de la comercialización. La necesidad de clasificar es intrínseca a la psique humana y, antes de aparecer el interés económico, los receptores de narrativas ya empezaron a conectar obras de diferente índole en búsqueda de patrones reconocibles (Isaac, 2020). Pero, efectivamente, fue en el periodo de la industrialización cuando la clasificación por géneros se convirtió en moneda corriente para facilitar la producción y aumentar el rendimiento económico. La industria buscó en el género el abaratamiento de costes, y también la homogeneidad en las preferencias sociales; que quedaron encubiertas en un falso individualismo (Adorno, 1998). Desde el estrato más general, las combinaciones de las que parten los géneros son limitadas; así también se simplifica la identificación por parte del receptor. De este modo la especulación y la generación de expectativas en una obra concreta se generan al compararla con otras que también forman parte de la misma etiqueta genérica (Todorov, 1981a). El receptor conecta diferentes textos para englobarlos en un todo (el género), por eso se crean conexiones próximas a las intertextualidades. Mijaíl Bajtín definió este fenómeno apelando a que “la palabra sabe dónde han estado” (en Huisman, 2005b). En el caso de la televisión, esta intertextualidad se genera dentro del propio texto, pues la repetición constante de partículas que siguen el mismo patrón genera expectativas tanto semánticas (sobre el tema) como sintácticas (sobre la estructura) (Isaac, 2020). Dicho de otro modo, “reconocemos esto en parte a través de la familiaridad con la estructura o los dispositivos de la trama, y la predictibilidad de las situaciones, los conflictos y las resoluciones”⁷¹ (Dunn, 2005). El espectador sabe a qué atenerse, pues lleva semanas consumiendo el mismo patrón.

⁷¹ Traducción propia. Original: “We recognise this in part through familiar plot structures or devices, predictable situations, conflicts and resolutions.”

La televisión, entretenimiento de masas por excelencia durante la segunda mitad del siglo XX, usó los géneros para mejorar la comercialización de sus productos. Por este motivo, en los inicios de los estudios televisivos, John Fiske (1987) avisó que la clasificación por géneros no debía tratarse bajo criterios estéticos, sino como una herramienta de naturaleza económica e industrial. Como si de química se tratara, la industria creó estos productos añadiendo, quitando y modificando los elementos en busca de la fórmula más eficaz para atraer a un mayor número de receptores. Por este motivo, la televisión y su uso de los géneros evidenciaron que, en su consideración de las obras, su valor comercial superaba al artístico. Esto lleva a que, en el estudio de estas producciones, no fuera tan importante la relación artística que creaba la narrativa con el espectador, sino el intercambio de ganancias que estas suponían para el productor a través de la publicidad. Dicho de otro modo, “la narrativa en los medios se convierte simplemente en una forma de vender algo [y] los géneros en sí mismos no son ‘naturales’ o inevitables, sino que tienen una función práctica: crear un mercado y una audiencia”⁷² (Fulton, 2005, p. 3).

La posición temporal que el programa ocupaba dentro de la parrilla determinaron la demografía a la que se dirigía (Caughie, 1991). Por lo tanto, se relacionan los géneros con públicos diferenciados por edad, sexo y etnicidad (Dunn, 2005). Al tener un receptor definido, la televisión supo a quién se dirigía y amoldó todos los elementos narrativos para hacer más efectiva esta comunicación. Dada la rigidez en las estructuras de sus géneros, la televisión creó fórmulas llamadas “formatos” que aparecían en los mismos espacios de la parrilla con una regularidad diaria. Esta estrategia tenía una efectividad probada, pues se podía comprobar qué público consumía televisión en cada franja horaria. De este modo, en la televisión, “[e]l género organiza la esencia ontológica de cada espacio televisivo, mientras que el formato lo configura y materializa sus componentes morfológicos y sintácticos” (Gordillo, 2009, p. 42). A su vez, “las industrias mediáticas postulan los géneros como una herramienta útil para que las industrias sistematicen similitudes y diferencias, manteniendo la eficiencia tanto para la producción como para las prácticas de recepción de la audiencia”⁷³ (Mittell, 2004, p. 56). La segmentación del público y la parrilla también permitieron que, a medida que cambiaban los gustos de estos

⁷² Traducción propia. Original: “Narrative in the media becomes simply a way of selling something.”; “Genres themselves are not ‘natural’ or inevitable, but have a practical function: to create a market and an audience.”

⁷³ Traducción propia. Original: “media industries posit genres as a useful tool for industries to systematize similarity and differences, maintaining efficiency both for production and audience reception practices.”

nichos de mercado, “el proceso de transformación ‘controlada’ del género pudiera acelerarse más en la televisión que en la industria cinematográfica”⁷⁴ (White, 1985, p. 46). Al unir la popularidad del medio y la necesidad que este generaba en el espectador para que compartiera sus opiniones, la televisión pudo radiografiar muy fácilmente los cambios en los gustos de sus consumidores.

Los anuncios publicitarios facilitaron y se beneficiaron de la segmentación del público y la vinculación de cada grupo con unos géneros concretos. Las empresas publicitarias pudieron saber a ciencia cierta donde se encontraba su público potencial y, al anunciarse en esos momentos de la parrilla, optimizaron esfuerzos y evitaron apelar a un público general –en el que solamente había un pequeño porcentaje interesado en su producto– (Forman, 2003). Los anunciantes también afectaron a las formas, representaciones y/o argumentos que aparecían en esas obras televisivas. A diferencia de otros medios, en sus inicios la televisión obtenía la totalidad de sus ingresos de las empresas que en ella se publicitaban; de este modo se generó una relación de poder y control sin precedentes (Fulton, 2005). Por este motivo, la primera televisión lineal quedó condicionada por empresas que poco tenían que ver con el medio. Las compañías que se publicitaban en televisión, viendo el potencial que tenían los géneros para no solamente organizar los relatos y crear expectativas sino para generar unas rutinas y conductas en los espectadores (Piñón, 2019), evitaron a toda costa el cambio o la experimentación. Así el género se convirtió en una estrategia de comunicación inamovible que, al generar una fuente de ingresos constante y fiable (Nelson, 2007), se definió por “evitar riesgos en busca de estabilidad económica, adoptando una estrategia de imitación y fórmula” (Mittell, 2015, p. 32). Las cadenas televisivas, conocedoras de su alto grado de dependencia, además de mantener los formatos inalterados, optaron por crear una identidad de marca vinculada a géneros concretos y así atraer a más anunciantes. En el caso extremo, algunas cadenas se dedicaron a uno solo de ellos –sirven de ejemplo los canales de deportes o infantiles– (Mittell, 2001). A su vez, cuando encontraron formatos de éxito –los más célebres fueron los programas basados en concursos–, se apoyaron en leyes de propiedad intelectual para evitar que otras cadenas los imitaran y les quitaran la idea (Chalaby, 2016).

⁷⁴ Traducción propia. Original: “[a]s a result the process of “controlled” transformation of genre may be more accelerated on television than it is in the film industry.”

Para poder definir si las obras de Netflix incumplen las normas estructurales de los formatos (objetivo de esta investigación), se deben determinar las características de estos. Por este motivo, los siguientes apartados atenderán a las características fundamentales de todos ellos y propondrán tablas a modo de resumen de cada uno de los formatos. Empezando con la TVI, etapa en la que la televisión se unió definitivamente con la serialidad, se delimitarán esos formatos que, con algunas variaciones, todavía son vigentes en la actualidad.

2.1. TVI. Nacimiento de la televisión y primeros formatos.

La televisión, como el cine y tantos otros medios altamente tecnificados, no nació con la vista puesta en el público, la narrativa o los géneros. Las primeras retransmisiones (realizadas a finales de la década de 1920) tuvieron como único objetivo poner a prueba la tecnología y comprobar sus posibilidades. Esos años iniciales se destinaron a subsanar las deficiencias que tenía el medio y adaptarlo para que pudiera llegar al público de masas al que estaba destinado (Forman, 2003). Una vez superadas estas dificultades, la televisión estadounidense empezó a emitir de forma regular y a introducirse en gran parte de las urbes del país (Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017). Con una tecnología de rodaje que no permitía la grabación y obligaba a que la emisión siempre fuera en directo (Bignell, 2004), no se planteó “un sistema de clasificación discursiva o analítica clara. Esto fue, en esencia, la televisión antes del género televisivo”⁷⁵ (Forman, 2003, p. 9). Por este motivo, formalmente no se fecha la primera etapa de la televisión hasta que, después de la Segunda Guerra Mundial, el medio pasó de unos miles de aparatos en Estados Unidos (350.000 en 1948) a millones (más de cinco en 1950) (Huisman, 2005d). Los estudios televisivos sitúan la TVI como la etapa que se inauguró a finales de los años cuarenta y se prolongó durante más de tres décadas (Reeves et al., 2007).

Durante este primer periodo, en Europa la televisión se vinculó con premura con los entes gubernamentales y, por ende, adoptó una función pública destinada a informar, educar y entretener (Hochscherf, 2019). En cambio, desde un primer momento, en Estados Unidos se contempló el medio televisivo como un negocio. Una vez que, durante los años cincuenta, se implementaron los anuncios y la parrilla, se adoptó un sistema de *networks* estable que “mantuvo los modos de producción, una calidad de imagen estándar y convenciones de género y horario, lo cual condujo a una experiencia común y regular para el público”⁷⁶ (Lotz, 2014, p. 7). Las tres cadenas que operaban en ese ámbito fueron la NBC, la CBS y la ABC. Este esquema no sufrió cambios significativos hasta entrada la década de los años ochenta.

⁷⁵ Traducción propia. Original: “[There was] no clear discursive or analytical system of classification [...]. This was, in essence, television before television genre.”

⁷⁶ Traducción propia. Original: “[It] maintained modes of production, a standard picture quality, and conventions of genre and schedule, all of which led to a common and regular experience for audiences”.

Cuando quedaron instaurados todos los elementos que definían el flujo televisivo, el medio empezó a diferenciar sus productos y a generar un sistema de etiquetas que desembocaría en los primeros formatos. Con el objetivo de crear diferencias y patrones, la televisión adoptó el sistema de clasificación de otros medios (Uribe-Jongbloed, 2016) y determinó sus formas separando los programas que tenían una voluntad informativa de los que no. Durante esa primera etapa los programas de actualidad ocupaban el 39% de la parrilla y, antes de que lo hiciera la ficción, ya crearon una continuidad serial a través de los informativos, los reportajes o los eventos deportivos (Heath y Skirrow, 1977). Para que ficciones y no-ficciones quedaran delimitadas dentro del flujo, la televisión decidió crear fórmulas sustentadas en la repetición de las mismas características formales y la regularidad diaria en las mismas ventanas horarias. De esta manera la televisión, ya en los años cuarenta, advirtió que necesitaba un orden para facilitar la producción de los programas. Esto desembocó en un sistema de etiquetas genéricas que definían las características técnicas que precisaban sus producciones: las que se rodaban fuera del plató (noticias, deportes...), las que se desarrollaban en el estudio (variedades, dramas, entrevistas...) y las películas cinematográficas (Forman, 2003). Viendo que esta clasificación solamente se definía por una necesidad técnica y no creaba patrones o fórmulas, “después de 1948 se convocó a directores de escena, guionistas teatrales y compañías de ópera y radiodifusión para ayudar a satisfacer la necesidad de una programación televisiva más diversa”⁷⁷ (Forman, 2003, p. 10). Hasta los años cincuenta no se implementaron etiquetas claras y comunes entre productores y público para determinar los formatos de ficción.

El primer género de ficción televisiva sólido fue la *single play* (obra única), que, en su conjunto, se organizaba en forma de antología dramática. De forma inmediata, este formato consiguió el favor de público y crítica, ganándose la etiqueta de *quality drama* y conformaron la llamada primera edad dorada de la televisión (Feuer, 2007). Lejos de aportar características propias, estas obras basaron todo su desarrollo narrativo en la construcción teatral (Creeber, 2001). Aunque tuvieron un gran éxito, dado que estas obras contenían narrativas altamente politizadas (Cascajosa Virino, 2009), los anunciantes creyeron que no tenían la potencialidad suficiente para vender sus productos. Por esta

⁷⁷ Traducción propia. Original: “after 1948 directors, stage managers, and scriptwriters mainly from New York’s legitimate theater, opera companies, and broadcast radio were summoned to help meet the need for more, and more diverse, television programming.”

razón redirigieron el medio hacia obras que se amoldaran “armoniosamente al paraíso de felicidad consumista retratado en los anuncios de los patrocinadores” (Cascajosa Virino, 2005a, p. 2). Esta primera edad dorada solamente ocupó los primeros años de la década de 1950, pero sirvió para popularizar y elevar el medio. Gracias a este auge, el aparato televisivo (el televisor) se convirtió rápidamente en un componente imprescindible en el mobiliario del hogar (Dunn, 2005). Esta concepción física y presente en todo momento, hasta cuando no estaba encendida, hizo que se relacionara la televisión con la intimidad, la continuidad y la inmediatez (Newcomb, 1974). Estas cuestiones hicieron que, en un tiempo récord, la televisión se convirtiera en “el medio de masas por excelencia, el canal audiovisual que llega[ba] a mayor cantidad de consumidores y, sin dudas, la experiencia comunicacional más impactante del siglo XX” (Scolari, 2008, p. 2). Para fomentar este alcance sin precedentes, las ficciones empezaron a adoptar un lenguaje ágil y accesible para los espectadores. Con el uso de elementos de la cultura popular como “los chistes, la moda, los productos de consumo y los eventos históricos”⁷⁸ (Imre, 2012, p. 119) la televisión buscó que se relacionaran sus narrativas con el entretenimiento generacional.

Estas cuestiones llevaron a que el medio, después de descartar la *single play*, viera en la repetición propia de la serialidad una herramienta fundamental para su desarrollo. Conocedora de lo gratificante que era para el espectador poder hacer predicciones y reconocer un patrón estable (Eco, 1994), la televisión buscó aumentar el compromiso del espectador mediante “la familiaridad con los personajes y con los patrones y conflictos básicos de la trama”⁷⁹ (Allrath et al., 2005, p. 24). La instauración de una parrilla estable sirvió para este fin (Geraghty, 1981), pero la naturaleza del flujo no fue suficiente y se añadió la regularidad (semanal o diaria) que aportó este anhelo en el receptor (Klarer, 2014). Cuando la televisión encontró en el flujo y la regularidad una fórmula adictiva, empezó a incorporar la serialidad en sus narrativas de ficción.

Dentro del entretenimiento de masas, la televisión apareció en un contexto altamente competitivo en el que diferentes medios se disputaban el tiempo de ocio de la población. El abandono del formato antológico también se debió a una necesidad de crear expresiones que diferenciaron la televisión de la autocontención propia de los relatos

⁷⁸ Traducción propia. Original: “[t]he jokes, fashions, consumer products, and historical events”.

⁷⁹ Traducción propia. Original: “[t]he familiarity with the characters and with the basic plot patterns and conflicts”.

cinematográficos (Kelly, 2017). Generar diferentes etiquetas relacionadas con géneros serializados se convirtió en uno de los principales factores para hacerlo. Adoptando definiciones provenientes de otros medios, la televisión aportó “patrones de producción que repetían fórmulas para actualizar la evolución del nuevo medio como una entidad autónoma y distintiva”⁸⁰ (Forman, 2003, p. 9). Aunque el medio televisivo buscó esta diferenciación con insistencia, durante ese primer periodo siguió vinculado al concepto que Roberta Pearson (2007) denomina “la Cenicienta de las industrias del entretenimiento”⁸¹ (p. 243). Con la necesidad de crear una esencia propia, la televisión encontró en el episodio un elemento diferente a cualquier otra expresión. Mientras que este concepto en otras artes solamente sigue normas semánticas que afectan a la temática, en la televisión el episodio también está relacionado con la sintáctica. De este modo, con el uso del formato y el género, la televisión creó relatos cuyas partes seguían la misma estructura (VanArendonk, 2019) y “unifican los modos de contar” (García Martínez, 2014, p. 11). Para que el episodio tuviera una entidad propia dentro de la programación, el segmento se dotó de un criterio anagráfico (el nombre del programa en cuestión), de programación (el espacio que ocupaba en la parrilla) y de periodicidad (la regularidad estable de emisión) (Gordillo, 2009). Estos elementos garantizaron que el programa empezara siempre del mismo modo (la cabecera) y el espectador pudiera reconocerlo con facilidad.

La llegada de la serialidad a la televisión también situó el medio como máximo representante de estas dinámicas narrativas; con la llegada del siglo XX la literatura había abandonado la serialidad y su papel como medio de masas para dedicarse a cuestiones más intelectuales (Mittell, 2011); y, por su lado, el cine decidió no vincularse con las expresiones serializadas (Huisman, 2005a). Las productoras televisivas aprovecharon ese momento de cambio (de la *single play* a la serialidad) para externalizar la creación; llevándola a los estudios hollywoodienses y abandonando Nueva York como centro de producción (Cascajosa Virino, 2009). Esto supuso un abaratamiento de costes considerable y también implantó un modelo de trabajo fordiano. Aunque las series se rodaban con un equipo de cámaras que, al ser exageradamente pesadas, debían estar fijas, en Hollywood encontraron un tejido industrial y técnico acostumbrado a lidiar con esas

⁸⁰ Traducción propia. Original: “formulaic television production patterns to actualize the evolution of the new medium as a distinctive, autonomous entity.”

⁸¹ Traducción propia. Original: “the Cinderella of the entertainment industries”.

cuestiones (Dunn, 2005). De este modo la televisión norteamericana siguió el camino recorrido por el cine años atrás.

Al ver que un mismo producto tenía la capacidad de mantenerse en antena *ad infinitum* los anunciantes aumentaron su confianza en el medio e intensificaron sus inversiones (García Fanlo, 2014). Otro elemento que hizo que la serialidad fuera bien recibida por parte de la publicidad fue el tipo de historias que se representaban en ella. El hecho de que gran parte de estas obras se basaran en “el mantenimiento del orden social” (Cascajosa Virino, 2009, p. 9) alejó estos productos de los temas polémicos tratados en la época de la *single play*. Ahora bien, las narrativas serializadas eran completamente nuevas para los primeros guionistas televisivos y tuvieron que buscar patrones en “[l]a radio, primer medio de masas de ámbito doméstico” (Gordillo, 2009, p. 102). Este medio ya producía seriales desde la década de 1930 y tomarlo como referente narrativo principal tenía la ventaja que, al poseer un lenguaje tan diferenciado del televisivo, este proceso no se percibía como un reciclaje de ideas. La televisión aprovechó que el público ya estaba acostumbrado a consumir historias que no perseguían un final en cada entrega (Bignell, 2004) y encontró en la serialidad una manera de crear textos más complejos, flexibles y con más niveles narrativos (Creeber, 2001).

Durante la TVI la serialidad televisiva se organizó rigurosamente siguiendo las dos dinámicas; la de serie y la de serial. Aunque es imposible que una obra siga uno de estos patrones sin tener elementos del otro, las producciones de la TVI estuvieron cerca de conseguirlo. En Estados Unidos el origen de estos productos fue más anecdótico –siendo *Faraway Hill* (DuMont, 1946) el primer serial y *Mary Kay and Johnny* (DuMont, 1947-1950) la primera serie (Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017)– y no se instauraron con regularidad hasta mediados de los años cincuenta. En ese momento las series se basaron en el reciclaje de personajes y espacios con historias conclusivas (Kozloff, 1987), y los seriales se centraron en la continuidad de la trama a lo largo de varios episodios (Innocenti et al., 2016). Estos últimos dieron un valor narrativo al flujo, y lo usaron para conectar y desconectar el relato, dando un significado de cotidianidad a esas interrupciones (O’Sullivan, 2013). Esta estandarización ayudó a valorar los costes de cada formato y facilitar su producción. Al clasificar las obras en una de estas dos categorías se podía saber, por ejemplo, si era necesaria la contratación de un amplio elenco (en los seriales) o, por el contrario, se precisaría un pequeño grupo de protagonistas

con secundarios cuya presencia se limitaba a un único capítulo (en las series) (Allrath et al., 2005).

Con el objetivo de obtener un marco de referencia para analizar las obras de Netflix, los siguientes apartados definen los primeros formatos que aparecieron en el medio televisivo. Esta categorización contempla, por un lado, las cuestiones tonales (vinculadas al género y la semántica); y, por el otro, la estructura formal que vertebraba y ordenaba el discurso (sintáctica) (Altman, 1984). En lo referente al tono, las posibilidades (tanto históricas como teóricas) quedaron delimitadas por Aristóteles (2013) del siguiente modo: comedia, tragedia –equivalente a lo que actualmente se conoce como “drama”– y epopeya –habitualmente comercializada como “acción”– (Gordillo, 2009). Por su lado, la organización estructural responde a las dinámicas de la serialidad: serie y serial. Aunque esta clasificación plantea seis géneros teóricos, solamente tres de ellos se representaron en la TVI, convirtiéndose así en los primeros formatos/géneros históricos. En los siguientes apartados se tratarán la serie cómica (la *sitcom*) y epopéyica (la serie procedimental) y el serial de tono trágico (la *soap opera*). Los tres géneros restantes (series trágicas, seriales cómicos y seriales epopéyicos), por el momento, se clasificarán como teóricos.

2.1.1. Normas comunes en los formatos de serie.

Durante las décadas de 1950 y 1960 los formatos televisivos más populares cumplían con la dinámica de la serie (Mittell, 2010; Murphy, 2014). Sus temporadas, tanto en las *sitcoms* como en las series procedimentales, tenían como objetivo permanecer en antena durante el equivalente a un curso escolar, por lo que constaban de unos 25 episodios (Murphy, 2014) –esta duración, también en la actualidad, es común a todas las series vinculadas a las *networks*–. Las facilidades que estos formatos aportaron a nivel técnico y económico hicieron que no se pudiera hablar de televisión sin mencionar la repetición constante de fórmulas: “créeme, la audiencia no quiere ver algo original. Quiere ver lo mismo que ha visto tropecientos veces” decía, parodiando esta época, Fry, el protagonista de *Futurama* (2x03; FOX, 1999-2013). Otra frase de ese mismo episodio muestra a la perfección la principal característica que compartieron dichos productos: “Al final de cada episodio todo debe volver a la normalidad”. Los capítulos de estas series, al contener una trama de principio a fin, poseían una “fuerza reductiva” que ejemplificaba la totalidad

de la obra en cada una de sus partes (VanArendonk, 2019). Es decir, en un solo episodio –fragmento en la nomenclatura de Zavala (2012)– se encontraban todos los elementos que conformaban, definían y representaban el todo (Ndalianis, 2004). Los personajes y el mundo narrativo eran siempre los mismos; pero también la trama y su estructura. En cada uno de estos fragmentos se encontraban todas las etapas funcionales planteadas por Propp (2014) –situación de normalidad, ruptura de esta normalidad y restauración de la misma–, por lo que, al concluir la narrativa autoconclusiva, “la armonía debe restaurarse al final de cada *sitcom*; los detectives resolverán el crimen; los reporteros descubrirán un escándalo, etc.”⁸² (Kozloff, 1987, p. 73).

Y, si el final de cada capítulo seguía un patrón establecido que generaba fórmula, en los inicios ocurría algo parecido. En este caso, el *cold open* fue el elemento que definió los formatos de serie. Imprescindible en las procedimentales y opcional en las *sitcoms* –que podían iniciarse con un *gag* aislado–, este recurso abría el fragmento mostrando el elemento disruptivo de esa semana. Ya fuera un asesinato, un monstruo o un problema de carácter cotidiano, este catalizador se situaba antes del título de la serie; de aquí su nombre: “entrada en frío”. A nivel estructural, estas pequeñas piezas poseían una unidad narrativa propia, pues este prólogo creaba un conflicto con inicio y resolución (Đurić, 2018) –por ejemplo, cuando una serie policíaca se iniciaba con un personaje nuevo presentado bajo su normalidad, el espectador entendía que este iba a morir o ser víctima de un acto delictivo. Tanto estas breves cápsulas como el capítulo en su conjunto tendieron a iniciar su narrativa *in media res*. Esto relacionó estos productos con un ritmo vertiginoso que aumentaba el interés del espectador.

2.1.2. Las series procedimentales.

Las series procedimentales, como su nombre indica, están protagonizadas por esas profesiones cuyos procedimientos se basan en la investigación. Por este motivo, ámbitos laborales como el policial, el médico, el legal/penal o el de los detectives son los más representados en este formato. En el contexto de la TVI, *Dragnet* (NBC, 1951-1959) fue pionera en lo que los estadounidenses llamaron *cop show* (serie de policías) y, más allá

⁸² Traducción propia. Original: “harmony must be restored at the end of each sitcom; detectives will solve the crime; investigative reporters will uncover a scandal, and so on.”

de acuñar la etiqueta, también creó una fórmula que influenció a todas las series procedimentales sobre policías que vinieron después de ella (Mittell, 2011). Aunque esta tendencia se amplió a la esfera médica durante la década de los sesenta (Bull, 2016), el estilo realista de *Dragnet* se impuso como el modelo estético y narrativo a seguir. Desde ese momento, el objetivo tonal fue encontrar una “verosimilitud, que tiende a favorecer una representación creíble del mundo ordinario”⁸³ (Castrillo, 2019, p. 111). La creación de estos mundos narrativos próximos al espectador otorgó una identidad propia a este formato y facilitó la transmisión de moralejas de carácter ideológico. En el caso de las series procedimentales de policías, el empeño de los protagonistas en impedir hechos ilegales se relacionó directamente con “definir los límites entre lo legal y lo ilegal en términos de lo razonable frente a lo excesivo”⁸⁴ (Bignell, 2004, p. 131). De este modo, la dimensión social también fue importante en la configuración de este tipo de ficciones.

A diferencia de las novelas de Arthur Conan Doyle, precursoras del género detectivesco, donde la longitud y el ritmo eran variables, las series procedimentales se caracterizaron por la repetición de la fórmula en cada uno de sus episodios (VanArendonk, 2019). Estas unidades se sustentaron en un metraje próximo a los cincuenta minutos, cuyo objetivo era, sumándole las cuatro paradas publicitarias, ocupar una hora dentro de la parrilla televisiva (Allrath et al., 2005; Gordillo, 2009; Oltean, 1993; K. Thompson, 2003). Los cánones, respetados en la mayoría de estas producciones, marcaron que dentro de cada entrega se situaran dos tramas. Teniendo una como principal y otra con menor peso, se aportaba una variedad argumental que garantizaba la atención del espectador (Nelson, 1997); condición que ensalzó este formato (Fig. 1) como uno de los más “perdurables y exitosos de la televisión”⁸⁵ (Turnbull, 2010, p. 821).

⁸³ Traducción propia. Original: “verisimilitude, which tends to favor a believable portrayal of the ordinary world”.

⁸⁴ Traducción propia. Original: “defining the boundaries between the legal and the illegal in terms of the reasonable versus the excessive.”

⁸⁵ Traducción propia. Original: “enduring and successful of television”.

SERIE PROCEDIMENTAL	
Aparición:	TVI.
Tono:	Dramático / Epopéyico.
Formato (temporada):	Un año entero (20-25 episodios).
Formato (episodio):	1 hora de parrilla (50-60 minutos).
Número de <i>beats</i> :	Uniforme.
Uso de la publicidad:	4 pausas.
Dinámicas seriales:	Serie autoconclusiva.
Unidad del episodio:	Narrativa (contención de una trama conclusiva) y temporal (intensidad del momento).
Uso de los finales:	Final de la trama conclusiva.
Iteración:	Repetición capitular de los mismos elementos.
Multiplidad:	Dos tramas paralelas que no se cruzan entre ellas.
<i>Momentum</i> :	Unidad temporal dentro del episodio y/o saltos entre ellos.
Diseño:	Recursos propios de la investigación. Repetición capitular.
<i>Personnel</i> :	Elenco reducido (grupo de investigadores) y sin cambios físicos. Cada caso presenta nuevos personajes.
Mundo narrativo:	Delimitado por los investigadores y sin cambios. Cada caso presenta nuevos espacios.

Fig. 1. Características principales de las series procedimentales. Elaboración propia.

Otro elemento que permitió el auge de este género fue el morbo que provocaba el crimen en la población. En este caso, la cara maligna de la sociedad aparecía en “el proceso de esta búsqueda epistemológica del conocimiento, donde la naturaleza humana era explorada a través del carácter del investigador y a través de los personajes de aquellos a quienes investiga”⁸⁶ (Turnbull, 2010, p. 825). A causa de esto, el punto de vista que aportaba el personaje protagonista ocupó un papel central en este tipo de narrativas. Aunque el canon sugería que las investigaciones se llevaran a cabo por grupos de dos investigadores, para así facilitar el diálogo entre ellos y mostrar al espectador el proceso cognitivo interno que seguían (Bignell, 2004), todas estas series determinaron con claridad quién era el protagonista que lideraba el grupo. Este personaje era identificable gracias a ser el que más tiempo pasaba en pantalla, el que tenía más decisión en sus objetivos y el que, a través de mostrar sus procesos mentales, generaba más empatía y admiración en el espectador. Dado que en algunos casos el peso que tenía el protagonista era inmenso, se pudieron dividir estas series procedimentales en dos tipos: las de “biografía centrada” y las de “biografía descentrada”⁸⁷ (Selby y Cowdery, 1995). Mientras que las de “biografía centrada” tenían su principal foco de interés en el personaje protagonista, las de “biografía descentrada” eran más corales. En ambas las narrativas

⁸⁶ Traducción propia. Original: “the process of this epistemological quest for knowledge, [where] human nature is explored through the character of the investigator and through the characters of those whom they investigate”.

⁸⁷ En inglés, *centred biography* y *decentred biography*.

mostraban una representación armónica del mundo creando sus equipos de investigadores con patrones de opuestos: un hombre y una mujer; uno cerebral y otro físico; diferentes etnias... Estos contrastes reflejaron una microrepresentación de la sociedad donde, pese a sus diferencias, todos trabajaban para lograr un objetivo común (Fiske y Hartley, 2004). De este modo, la elección de los personajes –en este caso, más vinculada al proceso de *casting* que a la construcción narrativa– también incidía en el mensaje global de la obra.

Dada su naturaleza vinculada a la investigación, las tramas de estas series se sustentaron en la búsqueda de pistas. Esta condición constreñía todavía más la fórmula y, como plantean Virginia Guarinos e Inmaculada Gordillo (2011), la estructura siempre siguió los mismos pasos: “descubrimiento de un cadáver, rastreo de escena y pistas, localización de testigos e interrogatorio, pericia, complicación del caso, de nuevo testigos e interrogatorio y, finalmente, resolución” (pp. 377-378). Si de por sí este género ya reducía considerablemente los costes de producción, el hecho de que esta fórmula fuera tan estricta también supuso una gran facilidad para el equipo de guionistas. Además, este esquema permitía que, como ocurriría a finales del siglo XX, se incluyeran elementos cómicos y se fusionaran los géneros (a nivel de tono) sin modificar la esencia formal de la obra (Marta-Lazo y Urbistondo, 2018). En el caso de los dramas hospitalarios, cobraron más relevancia las relaciones entre los personajes haciendo que, como en los seriales, la memoria del espectador entrara en juego (Bignell, 2004). Pese a esto, estas obras seguían siendo series. Las procedimentales médicas aprovecharon los puntos en común entre el método científico de diagnóstico y la estructura de investigación planteada en las series procedimentales. Siguiendo esta extrapolación, Marta Martín Núñez (2011) estudió el caso de la serie médica *House M.D.* (*House*; Fox, 2004-2012) para hacer el paralelismo entre ambos procedimientos. En este caso, “[s]u cuerpo [el del paciente] se presenta como el lugar donde ocurre el misterio que hay que resolver que, de hacerse con éxito, se asocia a un diagnóstico acertado y a un resultado claro, aunque no necesario: el paciente vive, la enfermedad muere” (p. 27). Narrativamente, el género médico entiende los síntomas como pistas y las posibles enfermedades como sospechosos. Siguiendo este modelo, la serie procedimental médica creó un patrón narrativo que se podía repetir indefinidamente.

2.1.3. Las *sitcoms*.

En lo referente a las *sitcoms*, sus normas presentaron más complejidades y restricciones que en el caso de las series procedimentales. Aunque la primera *sitcom* norteamericana fue *Mary Kay and Johnny*, este formato ya había aparecido un año antes en el Reino Unido (*Pinwright's Progress*; BBC, 1946-1947) (Lozano Maneiro, 2016). Mientras que en la TVI surgieron otras formas de comedia que no se relacionaron con la serialidad (el programa de *sketches* o el *stand-up*), la *sitcom* se convirtió rápidamente en el formato de más éxito y más prolifero de ese periodo (Creeber, 2001; Grandío Pérez y Diego González, 2009; Huisman, 2005d). Como ya se ha comentado, cuando la televisión se interesó en generar entretenimiento de masas buscó patrones en la radio, el otro medio que también se caracterizaba por el flujo. No obstante, en el caso de las *sitcoms*, la radio ya había parasitado este formato de otro medio: el teatro. Este concepto provenía de la llamada “comedia de situaciones” (surgida en el Siglo de Oro español) y del *vaudeville* (en la Francia del siglo XVIII), donde se marcó un estilo basado en el dinamismo y los giros inesperados (Gordillo, 2009). Siguiendo esta herencia, las *sitcoms* mantuvieron el plató (equivalente al escenario teatral) como el espacio principal donde desarrollar sus historias. Mientras que los demás formatos televisivos hicieron todo lo posible para distanciarse del estatismo, la *sitcom* encontró en este planteamiento su seña de identidad (Mills, 2004). Aunque esta condición suponía una gran limitación de espacios, la *sitcom* hizo de la necesidad virtud y aprovechó esta iteración para aumentar la familiaridad con la que el espectador se relacionaba con el producto. Esta restricción también marcó la realización y el rodaje de los productos. En este sentido, *I Love Lucy* (*Te quiero, Lucy*; CBS, 1951-1959), la más exitosa *sitcom* de la TVI, también fue la pionera en proponer un sistema tricameral que permitía el rodaje en directo a partir de un plano de situación y un primer plano de los dos personajes que interactuaban en la escena (Putterman, 2013).

En su aspecto formal, la *sitcom* construía programas de entre 22 y 25 minutos (ocupaban media hora de la parrilla) basados en los “tonos ligeros propios de la comedia” (Innocenti y Pescatore, 2011, p. 33). La publicidad, de nuevo, sirvió para estructurar el relato y, en este caso, dividió el discurso en dos bloques. Estos bloques constaban de doce minutos cada uno y se conectaban por un *cliffhanger* y por el suspense que este generaba (K. Thompson, 2003). La *sitcom* canónica poseía dos tramas paralelas (que no se cruzan entre ellas) (Mittell, 2006) y sus capítulos respetaban a rajatabla la dinámica autoconclusiva de

la serie. Aunque a medida que la televisión evolucionó empezaron a aparecer pequeños rasgos seriales en las relaciones personales de los protagonistas (Grandío Pérez y Diego González, 2009), en su esencia los personajes de las *sitcoms* no poseían memoria. Esto hizo que los capítulos fueran totalmente permutables; Kathryn VanArendonk (2019) usa el título de los capítulos de *Friends* (NBC, 1994-2004) para ejemplificarlo. Para empezar, llevar un nombre identificable ya muestra su voluntad autoconclusiva, pero el hecho de que todos estos empezaran con “En el que...” reforzó la idea de que eran “uno de muchos” (p. 67). Para generar las tramas episódicas, la *sitcom* no podía recurrir al interior de los personajes (pues no tenían memoria) y tampoco podía situarlos en el mundo exterior (fuera del plató) (Morreale, 2000). Por estos motivos se empleó recurrentemente el recurso del elemento disruptivo: un agente externo que se interna en el mundo diegético de la obra con la voluntad de alterar el *statu quo*. Una vez planteada la premisa, el objetivo de los personajes era impedir que este cambio se diera; con un miedo inconsciente a perder su punto de partida estable.

El hecho de que los personajes fueran amnésicos impidió que tuvieran grandes arcos internos e hizo que estos quedaran supeditados al desarrollo de la trama (VanArendonk, 2019). Para suplir las carencias que suponía tener personajes “planos, simples y unidimensionales” (Gordillo, 2009, p. 110), las situaciones se construyeron con diálogos elaborados e ingeniosos que aportaban una falsa impresión de profundidad. La coralidad fue un elemento definitorio de la *sitcom* y evitó que todo el interés se focalizara en un solo personaje. Aprovechando que el centro narrativo estaba ocupado por un grupo fijo de personajes, las tramas adoptaron una dimensión social y cedieron el peso argumental a las relaciones que tenían los protagonistas, por encima de lo que les estaba pasando realmente. A partir de una caracterización basada en opuestos binarios de gran contraste, las *sitcoms* crearon compatibilidad e incompatibilidades (Bignell, 2004) para abordar disputas entre grupos sociales diferenciados (G. Jones, 1992); siempre desde una perspectiva altamente banalizada. Como que estos personajes estaban contruidos bajo estereotipos reduccionistas que no avanzaban (Savorelli, 2010), los pequeños aprendizajes que podían obtener al terminar el episodio (siempre en forma de *gag* final) cobraron un sentido metanarrativo que el espectador deconstruía con ironía (O’Meara, 2015); pues por mucho que los personajes aprendieran, lo olvidarían cuando empezara la siguiente entrega (Fig. 2).

SITCOM	
Aparición:	TVI.
Tono:	Cómico (para toda la familia).
Formato (temporada):	Un año entero (20-25 episodios).
Formato (episodio):	Media hora de parrilla (22-25 minutos).
Número de <i>beats</i> :	Uniforme.
Uso de la publicidad:	1 pausas (dos bloques de 12 minutos).
Dinámicas seriales:	Serie autoconclusiva.
Unidad del episodio:	Narrativa (contención de una trama conclusiva) y temporal (intensidad del momento).
Uso de los finales:	Final de la trama conclusiva.
Iteración:	Repetición capitular de los mismos elementos.
Multiplicidad:	Dos tramas paralelas que no se cruzan entre ellas.
<i>Momentum</i> :	Unidad temporal dentro del episodio (no se aprecia un avance temporal entre las entregas).
Diseño:	Características propias del formato (comedia guiada, rodaje tri-cameral, etc.). Repetición capitular.
<i>Personnel</i> :	Elenco reducido y sin cambios físicos.
Mundo narrativo:	Limitado por pocas localizaciones (plató). Repetición sin cambios.

Fig. 2. Características principales de la *sitcom*. Elaboración propia.

Como argumentó Henri Bergson (2016), la risa se genera a partir de la complicidad entre el relato y el receptor. Esta relación se sustenta en la creación de un metadiscurso que evidencia la construcción y la irrealidad de la ficción misma. Este elemento, que aporta a la comedia conceptos de la ficción y de la no-ficción, facilitó que las *sitcoms* pudieran generar *gags* entorno a los códigos del propio medio. Con ejemplos como el propuesto anteriormente de *Futurama* o el final de *Seinfeld* (NBC, 1989-1998), donde los protagonistas son literalmente juzgados por su comportamiento durante las nueve temporadas precedentes, la comedia usa la autorreferencialidad para “brindar a la audiencia el placer de reconocer referencias extra-, intra- e inter-textuales”⁸⁸ (Morreale, 2000, p. 112). Estos conceptos convierten a los espectadores de la comedia en cómplices y los incluyen en la narrativa. Sobre este paradigma se sustentó uno de los elementos más característicos y diferenciales de las *sitcoms* canónicas: las risas enlatadas. Aunque en un inicio estas risas procedían de un público que, como en el teatro del que proviene la *sitcom*, veía el programa en directo, a medida que evolucionó la televisión se convirtieron en grabaciones completamente artificiales (Mills, 2005). Sean en directo o añadidas a posteriori, “las risas enlatadas son, más que nada, un marcador inconfundible de la instalación, dentro del texto, de una enunciación de segundo nivel”⁸⁹ (Savorelli, 2010, p.

⁸⁸ Traducción propia. Original: “afforded the audience the pleasure of recognition of extra-, intra-, and intertextual references”.

⁸⁹ Traducción propia. Original: “[t]he laugh track is, more than anything else, an unmistakable marker of the installation, within the text, of a second-level enunciation.”

30). En su tratado sobre la televisión, Jonathan Bignell (2004) apunta que, como en el caso de la banda sonora musical, la risa enlatada es un elemento extradiegético que proviene directamente del autor y que no forma parte de la narrativa discursiva. En este caso el mensaje fue claro: subrayar la acción cómica e indicar al receptor el momento para reír. Para eso se buscó la dimensión mimética; es decir, que la risa enlatada sirviera como fenómeno a imitar. A su vez, la risa enlatada también se ideó como un componente de acompañamiento; pues, la televisión, al ser consumida en soledad o en pequeños grupos, podía hacer que el receptor se sintiera estúpido al reír solo.

2.1.4. Las *soap operas*.

Todo medio de masas tiende a estandarizar sus productos y clasificarlos en géneros bien definidos. No obstante, otras expresiones (como la literatura o el cine) permiten que exista un circuito paralelo en el que aparecen obras que no siguen dichas normas. La televisión, al definirse por el flujo y por la imposibilidad de retransmitir si no se disponía de los recursos económicos y técnicos de las grandes cadenas, coartó la aparición de expresiones independientes. Estas características aumentaron la uniformidad en los productos y, a causa de esto, cuando se instauró el medio en la década de 1950, todas las obras seriales aparecidas en Estados Unidos fueron *soap operas* emitidas durante el día (Mittell, 2015). Aunque más adelante surgieron productos como la *miniserie*, que poseía algunos de estos rasgos, en un primer momento la dinámica serial solamente se desarrollaba bajo esta etiqueta (Innocenti y Pescatore, 2011). La única excepción que rompió (mínimamente) esta uniformidad surgió en un contexto ajeno al anglosajón: la telenovela. Esta, propia de los países latinoamericanos, se diferenció de la *soap opera* por su empleo limitado de la continuidad. Es decir, mientras que la *soap opera* usaba la serialidad en su máxima expresión (como se describirá a continuación), en la creación de la telenovela se conocía el final al que se dirigía la obra (Piñón, 2019). Estas obras se caracterizaron por su gran conexión con “la idiosincrasia popular del país [...] donde el costumbrismo tiene su nicho principal” (Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017, p. 70); usar temáticas de corte melodramático y/o romántico centradas en conflictos personales protagonizados por personajes estereotipados; y emitirse de lunes a viernes con una duración de cincuenta minutos (Piñón, 2019). Al mezclar tramas autoconclusivas con tramas seriales (López, 1994), las telenovelas cerraban sus capítulos con dos elementos estandarizados: el fin de

una de las subtramas menores y un *cliffhanger* para que la trama principal generara preguntas de corte melodramático.

El propio origen del término *soap opera* ya mostró “el despectivo desdén por el género”⁹⁰ (Mittell, 2015, p. 235); tratamiento peyorativo que continúa en la actualidad. La *soap opera*, al ser una prolongación de “las narraciones radiofónicas de los años 30” (Gordillo, 2009, p. 103), heredó el término de ese medio. Como se destinaban a un público íntegramente femenino (Kuhn, 1984) se interrumpían con anuncios dirigidos a ese *target*⁹¹. En 1932 la radionovela *The Puddle Family* (WLW, 1932-1956) fue la primera en anunciar productos de la compañía de detergentes Procter & Gamble y, más concretamente el jabón Oxydol, acuñó el nombre⁹² (Huisman, 2005d). Cuando apareció la televisión, las *soaps* radiofónicas se adaptaron al nuevo medio. Aunque durante la TVI se hicieron tímidas (y fallidas) tentativas para que este formato se emitiera en *prime time*, su destino durante esos primeros años fue ocupar espacios menos comerciales, las horas de la jornada laboral. Su regularidad en parrilla –pasó de la emisión diaria en la radio a aparecer más de dos veces por semana en televisión (Geraghty, 1981)– le aportó una temporalidad que la distinguía de los demás productos. Esta constancia en la emisión creó un nexo entre las *soap operas* y la manera con la que los espectadores entendían su propio devenir temporal (Newcomb, 1974). Sin embargo, aunque fue durante décadas la única expresión serial en televisión, al vincularse con el público femenino no se estudió con la atención pertinente (Buonanno, 2019). A pesar de que en los inicios de la industrialización ya se concibió la cultura de masas como una producción en serie y colaborativa altamente vinculada al público femenino (D. Johnson, 2011), cuando algunos de estos primeros productos serializados consiguieron el estatus de “arte” (por ejemplo, las novelas de Dickens), se alejaron de lo femenino y empezaron a apelar a un público masculino que poseía el poder socioeconómico (Louttit, 2009). Esta desatención también se observó en cómo se estudiaron las celebradas (por crítica y público) obras televisivas de la TVIII. Mientras que estas adoptaron la serialidad directamente de las *soaps operas*, “llamar a una serie ‘soapy’ es considerado por la mayoría de la gente como un insulto condenatorio”⁹³ (Mittell, 2015, p. 234). Por estos motivos, la *soap opera* “se

⁹⁰ Traducción propia. Original: “the derogatory disdain for the genre.”

⁹¹ Segmentación del público hecha por edad y género.

⁹² En inglés, *soap* significa jabón.

⁹³ Traducción propia. Original: “calling a series “soapy” is regarded by most people as a damning insult.”

relegaba a bajos niveles de prestigio cultural y se menospreciaba situándola como el paradigma estético y televisivo de lo que no vale la pena”⁹⁴ (Buonanno, 2019, p. 190).

Las características narrativas de las *soap operas* se vincularon con el tono melodramático y el estilo (narrativo y visual) realista (Gibson, 2018). Con el uso de lo que Roland Barthes (2011b) llamó “estilo de grado cero”, la *soap opera* tuvo como objetivo invisibilizar los artefactos cinematográficos y ocultar los mecanismos de construcción del relato. Esto situaba al espectador en una posición pasiva, que permitía su introducción en la narrativa sin dificultades (Bignell, 2007; Đurić, 2018). Aprovechando el elevado nivel de integración, la *soap opera* desplegó un discurso sustentado en la pluralidad de las tramas, los espacios y los personajes. La continuidad que aportaba la dinámica serial y la posibilidad de alargar el relato hasta el infinito permitieron una narrativa rica en “hilos de multinarrativa y digresiones en forma de subtramas”⁹⁵ (Creeber, 2001, p. 444). A la vez que estas líneas narrativas podían cruzarse con multitud de posibilidades combinatorias, el elevado número de tramas también permitió que se trataran temas diversos y de impacto social. Aunque la multiplicidad desembocó en mundos ricos que producían un vibrante reflejo de los problemas reales de la sociedad, las *soap operas* se alinearon desde sus inicios con los valores tradicionales de familia patriarcal, donde los hombres ocupaban las profesiones de mayor autoridad y las actitudes que desafiaban ese paradigma eran penalizadas (Fiske y Hartley, 2004; Huisman, 2005d). A pesar de que, a diferencia de las *sitcoms*, las *soap operas* sí se construyeron alrededor de personajes y tramas con mayor complejidad, el uso de estereotipos siguió siendo fundamental. Estas obras “integran verdaderos discursos de realidad y están formadas por pequeños fragmentos que pretenden constituirse como un espejo de la misma, ya que transmiten modelos de conducta, prejuicios, valores y toda una serie de comportamientos sociales” (Galán Fajardo, 2006, p. 65). El objetivo de estas estrategias, habiendo nacido en la era del mccarthismo, fue moldear la opinión de un público potencial que trabajaba en el hogar.

Como se ha comentado, más allá de ser el único producto de la TVI que se dirigía a un público femenino, la *soap opera* se diferenció del resto de formatos por su capacidad de crear tramas que duraran infinitamente (Kuhn, 1984). La creación de este tipo de

⁹⁴ Traducción propia. Original: “finds itself relegated to low levels of cultural prestige and is disparaged as the (gendered) paradigm of television cultural and aesthetic unworthiness”.

⁹⁵ Traducción propia. Original: “‘multi-narrative strands’ and ‘sub-plot digressions’.”

narrativas altamente seriales supuso un reto para los guionista a la hora de cerrar el episodio; y, a su vez, cerrar la totalidad de la obra, pues no se había creado con el fin de ser acabada (Garin, 2017; O’Sullivan, 2019a). No cerrar ninguna trama en los confines de la entrega se planteó como un problema para mantener la motivación del público. Para mantener el pulso espectacular, las *soap operas* acentuaron la complejidad aportada por la multiplicidad y las interacciones cruzadas en tramas y personajes. No obstante, el recurso por antonomasia volvió a ser el *cliffhanger*. Aunque en estos productos el suspense tenía un menor impacto que en las obras únicas –pues el espectador sabía que el personaje no corría peligro y que, en la siguiente entrega, volvería a estar en antena– (Kozloff, 1987), el uso del *cliffhanger* se convirtió en obligatorio para todos los finales de episodio (Allrath et al., 2005; Gordillo, 2009). Este fenómeno propio de las *soap operas* se adoptó en todas los formatos serializados futuros (Warhol, 2014); con más importancia en estos, pues la espera entre partículas era mayor.

El uso de los *cliffhangers* como cierre también implicó que, al recuperar el relato, se volviera a la situación que se había dejado “colgada”. Al no poder suponer que el espectador también había consumido la partícula anterior –o que su memoria hubiera retenido esa información– las *soap operas* fueron los primeros productos televisivos en incorporar el “*recap* inicial” que servía de recordatorio (Mittell, 2015). Además, como un capítulo de *soap opera* podía llegar a mostrar media docena de tramas en menos de una hora, estos seriales generaron hilos argumentales que, con un avance lento, volvían una y otra vez al mismo conflicto de partida (Geraghty, 1981). Uniendo estos conceptos, el *diegetic retelling* (“recontar diegético”) sirvió para recordar la información oportuna, no como secuencia de montaje inicial, sino integrándola en los diálogos de los personajes (Hoff, 2016; Mittell, 2010). De este modo, aunque el espectador no estuviera prestando toda su atención, se garantizaba que podía seguir la narración y que no se perdía en la inmensa multiplicidad que esta presentaba. Esto hizo que las *soap operas* no tuvieran las tramas como centro de sus narrativas, sino a los personajes. El interés de estas obras no se encontraba en lo que ocurría, sino en cómo los personajes reaccionaban a estos hechos y se relacionaban entre ellos (Allen, 1985). A su vez, esto también favoreció el uso de diálogos y aumentó el protagonismo de la comunidad por encima del individuo.

El uso de la continuidad serializada y la imposición formal del *cliffhanger* también tuvieron un efecto en la unidad temporal del capítulo; *momentum* en la nomenclatura de

O'Sullivan (2019a). El paralelismo que creaba la regularidad en la parrilla con el tiempo del espectador hizo que “cualquier episodio de una *soap opera* ocurriera en un espacio de tiempo representado muy corto, como un día o incluso unas pocas horas”⁹⁶ (Bignell, 2004, p. 121). Esta compresión hizo que los lapsos temporales que separaban los episodios cobraran especial interés, pues su naturaleza “facilita la posibilidad de comprimir y dilatar el ritmo del relato con una libertad desconocida para el avance uniforme de la trama al que [...] nos ha acostumbrado la convención narrativa” (Lozano Maneiro, 2016, p. 251). Ese “tiempo no mostrado” también sirvió para aumentar la especulación que el receptor hacía sobre el relato y medir sus reacciones e interacciones. De hecho, las *soap operas* usaron estas respuestas para comprobar qué elementos estaban funcionando y corregir los que no. La rapidez con la que se producían estos productos permitió que los cambios se realizaran (casi) de una semana a otra, y así amoldarse instantáneamente a los gustos del público.

La unidad temática de los capítulos de las *soap operas*, aunque existente, era mucho más débil que en otras expresiones televisivas. Esta unidad menos formulada e iterativa no tenía el poder reduccionista del fragmento (propio de las series) y, por lo tanto, no cumplía la función de representar el todo y se articulaba como “detalle” (Calabrese, 1992; Ndalianis, 2004; Zavala, 2012). Por sí solas, estas partículas no tenían un sentido argumental propio y no podían analizarse como unidades con coherencia estructural. No obstante, sí quedaban delimitadas por una temática conflictiva propia y por el uso de una temporalidad identificable: “los productores siempre conciben cada episodio como una unidad narrativa discreta que sigue los términos establecidos del tiempo de pantalla”⁹⁷ (Mittell, 2015, p. 28). Por lo tanto, el capítulo de las *soap operas* mostraba un periodo de tiempo muy concreto y acotado que se iniciaba con la respuesta al *cliffhanger* y el suspense sembrado en la anterior partícula, y concluía con otro giro de los acontecimientos (Fig. 3).

⁹⁶ Traducción propia. Original: “any one episode of a soap opera usually occurs in a very short space of represented time, such as one day or even just a few hours.”

⁹⁷ Traducción propia. Original: “the producers always conceive of each episode as a discrete narrative unit following the established terms of screen time.”

SOAP OPERA	
Aparición:	TVI.
Tono:	Melodramático.
Formato (temporada):	Más de dos entregas por semana.
Formato (episodio):	1 hora de parrilla (50-60 minutos).
Número de <i>beats</i> :	Uniforme.
Uso de la publicidad:	Cada cadena impuso sus normas (habitualmente, 4 pausas).
Dinámicas seriales:	Serial con continuidad absoluta.
Unidad del episodio:	Narrativa (contención de un bloque serial) y temporal (equiparable al tiempo del espectador).
Uso de los finales:	<i>Cliffhanger</i> con renovación de la trama serial.
Iteración:	Repetición capitular de los mismos elementos.
Multiplicidad:	Multi-narrativa con un alto número de hilos y subtramas (más de 6).
<i>Momentum</i> :	Unidad temporal dentro del episodio (pocas horas) y saltos entre ellos.
Diseño:	Características dispuestas para facilitar la inclusión de nuevos espectadores y el seguimiento narrativo.
<i>Personnel</i> :	Elenco amplio y con grandes arcos de transformación.
Mundo narrativo:	Amplio e interconectado.

Fig. 3. Características principales de las *soap operas*. Elaboración propia.

2.2. TVII. Nuevas formas seriales y unión de dinámicas.

En pleno siglo XXI siguen existiendo *sitcoms*, series procedimentales y *soap operas* con un comportamiento muy parecido al modelo canónico. No obstante, cuando el espectador actual piensa en ficciones televisivas (incluidas las de Netflix), lo hace en otros términos. Las series contemporáneas se definen por la complejidad estructural, la profundidad de los personajes y otros elementos que, durante la TVI, solamente se observaban en el medio cinematográfico. Aunque la plenitud de este modelo no llegó hasta la TVIII, su germen se encuentra en este periodo intermedio: la TVII. Este fue el inicio del cambio que nos ha llevado a lo que hoy relacionamos con la ficción seriada en televisión.

La *network era* y la hegemonía de la NBC, la CBS y la ABC imperó hasta entrados los años setenta (Cascajosa Virino, 2005a). Todo este paradigma –estable tanto en lo económico como en sus formas de ficción–, como ya apuntan los primeros estudios sobre este periodo (R. J. Thompson, 1997), se vio alterado con la popularización de la televisión por cable. La aparición de nuevos competidores en un entorno basado en un oligopolio fue el catalizador para los cambios y la fusión de formatos que llevaron al medio televisivo hasta el prestigio que todavía hoy persiste. Pese a que la televisión por cable nació a finales de la década de 1940, no consiguió establecerse hasta que llegaron las regulaciones que facilitaron su desarrollo empresarial y tecnológico. Aunque la normativa de la Federal Communications Commission de 1972 permitió que estas compañías transmitieran a grandes distancias, persistieron dificultades como “la capacidad limitada de canales en el cable coaxial”⁹⁸ (Reeves et al., 2007, p. 88). Durante los años setenta la desregulación multiplicó la oferta, pero la televisión convencional (terrestre, en contraposición al uso de satélites y radiofrecuencias del cable) siguió dominando el consumo. El proceso de popularización del cable se desarrolló durante esa década: en 1970 solamente estaba implementado en el 8% de los hogares norteamericanos, en 1985 ya llegaba al 46% (Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017). Aunque durante ese periodo también aparecieron nuevas cadenas terrestres (FOX en 1986 y WB y UPN en 1995), su consumo conjunto disminuyó progresivamente y pasó del 90% en 1970 al 46% al empezar el siglo XXI (Lotz, 2014).

⁹⁸ Traducción propia. Original: “the limited channel capacity of coaxial cable.”

La irrupción del cable no solamente afectó al entramado industrial, sino que cambió la manera en la que el medio televisivo se relacionaba con la audiencia. Las nuevas empresas carecían de la fuerza y alcance del *broadcast* tradicional y optaron por una estrategia de financiación basada en la suscripción de los usuarios combinada con una presencia menor de anunciantes (Jenner, 2014; C. Johnson, 2012). Esto hizo que las cadenas dejaran de depender de la publicidad exclusivamente y, además, tuvieran que complacer a estos nuevos “espectadores de pago”. Por otra parte, la publicidad pudo dirigir sus productos a un público potencial que, aunque más reducido, era mucho más concreto. Esta primera fragmentación en nichos “fue recibida con entusiasmo por unos espectadores que comenzaban a sentir desafección por el medio, sobre todo entre las clases medias urbanas y los jóvenes” (Cascajosa Virino, 2009, p. 15). Las cadenas de cable, aprovechando que la Federal Communications Commission no imponía “un estándar de decencia”⁹⁹ (Blakey, 2017, p. 322), se especializaron y generaron canales temáticos.

La competencia originada por el cable hizo que las *networks* hegemónicas tuvieran que “aposta[r] por una programación más ambiciosa que intentara retener a un espectador culto y de buena posición económica” (Cascajosa Virino, 2005a, p. 2). La especialización de los canales por cable hizo que el oligopolio formado por ABC, NBC y CBS tuviera que aumentar el compromiso de los espectadores con sus ficciones y así satisfacer a las empresas que en ellas se publicitaban. Para ello se adoptaron diferentes estrategias y destacó la manera con la que la “CBS modificó drásticamente su agenda para atraer a audiencias más jóvenes y particularmente mujeres trabajadoras”¹⁰⁰ (Sewell, 2010, p. 238); algunos de los productos más sobresalientes fueron *All in the Family* (*Todo en familia*; 1971-1979), *M*A*S*H* (1972-1983) y *The Mary Tyler Moore Show* (*La chica de la tele*; 1970–1977). Pese al éxito de estos productos (todos ellos eran series autoconclusivas), con la llegada de la década de 1980 las cadenas decidieron aprovechar el compromiso inherente a los seriales y empezaron a situarlos en posiciones más destacadas dentro de la parrilla. Durante este proceso, el descomunal éxito de *Roots* (*Raíces*; ABC, 1977), la primera miniserie de la televisión estadounidense, marcó el camino a seguir (Creeber, 2001). El compromiso sin precedentes que generó esta obra

⁹⁹ Traducción propia. Original: “a standard of decency”.

¹⁰⁰ Traducción propia. Original: “CBS dramatically retooled its schedule to attract younger adult audiences [...] and particularly working women”.

hizo que las cadenas dejaran de contemplar la dinámica serial como un elemento que solamente podía existir en la parrilla diurna y bajo los parámetros de las *soaps operas*.

Tras el éxito de *Roots*, al año siguiente se estrenó en horario de máxima audiencia *Dallas* (CBS, 1978-1991), uno de los grandes éxitos de los seriales dramáticos situados en *prime time* (Cascajosa Virino, 2009). Caryn Murphy (2014), en su estudio de las ficciones situadas en esa franja horaria durante la década de los sesenta, apunta que los creadores responsables de esa horquilla, ya en la TVI, buscaban formas más novedosas y generaban productos con un mayor grado de experimentación. Esta intención aumentó la calidad y, con producciones como *Peyton Place* (ABC, 1964-1969), apareció un sistema de trabajo en el que los guionistas podían escribir simultáneamente –marcando que el carácter principal de estas obras era de serie–, pero con una línea argumental serializada que ocupaba ciclos de trece episodios. Aunque en ese caso la unión entre ambas formas fue discreta, el empleo de una trama de carácter realista y costumbrista (como en las *soaps operas*) permitió que a finales de los setenta aparecieran obras como *Dallas*. Estos precedentes hicieron que a principios de los ochenta el melodrama empezara a ocupar un papel predominante por encima de las *sitcoms* y las series procedimentales autoconclusivas (Feuer, 1984a). La llegada de otros productos con estas características, como, por ejemplo, *Dynasty* (*Dinastía*; ABC, 1981-1989), marcó las diferencias entre los melodramas serializados diurnos y los situados en el *prime time*. Entre estos cambios destacó una nueva regularidad en la parrilla –pasaron a ser productos semanales–, un tratamiento diferente de los lapsos temporales entre partículas –estas nuevas formas ya no pretendían emular el transcurso diario de los espectadores–, un estilo de producción más costoso y unas tramas más centradas en grupos reducidos –familias y no pueblos enteros– (Mittell, 2015). Obras como *Bonanza* (NBC, 1959-1973) empezaron a usar una estructura altamente serializada, pero con una unidad dentro de la entrega cuyo objetivo era tener “una restricción de continuidad en la que cada episodio también tenía un significado para el espectador casual”¹⁰¹ (Calabrese, 1992, p. 38). Pese a estas primeras tentativas de hibridación entre la serie y el serial, las obras mencionadas siguieron condicionadas por las constricciones del género dramático y, aunque sirvieron para plantear las innovaciones que estaban a punto de llegar, siguieron formando parte de géneros ya existentes.

¹⁰¹ Traducción propia. Original: “a constraint of continuity existed in which each episode also had a meaning for the casual viewer.”

Dado que ninguna obra cumple absolutamente todos los rasgos de un solo género, algunas producciones de la TVI ya mostraron pequeñas uniones entre ambas dinámicas. Por ejemplo, en *I Love Lucy*, la *sitcom* por antonomasia de la TVI, aparecieron algunas (pocas) tramas con continuidad (Kozloff, 1987). No obstante, estas “filtraciones puntuales” entre ambas dinámicas empezaron a verse más claramente a medida que pasaron los años. El caso del final de *The Fugitive* (*El fugitivo*; ABC, 1963-1967) fue paradigmático, pues, después de años viendo cómo el protagonista escapaba (siguiendo patrones autoconclusivos), de repente se usó una trama serial canónica para construir los dos capítulos finales y aportar un empaque al global de la obra que daba sentido a todas las partículas anteriores (Bianculli, 2007). Pero estos fueron ejemplos anecdóticos. La tónica general en los productos estrella de la TVI siguió siendo la autoconclusividad, porque el formato de serie proporcionaba un “menor riesgo para su comercialización en el mercado internacional [y favorecían] a la menguante capacidad de atención que mostraban [los análisis espectatoriales]” (Álvarez Berciano, 2012, p. 38). Las *networks* no se dispusieron a dar el paso a la serialidad hasta que se comprobó que esta también tenía sus ventajas económicas. Solo la presión que supusieron los canales por cable y la constatación de que nuevas fórmulas eran posibles —el éxito de las obras citadas lo corroboró—, hicieron que las cadenas hegemónicas pusieran en entredicho los formatos clásicos. Este fue el primer paso para que algunos géneros teóricos sin representación empezaran a materializarse.

2.2.1. *Hill Street Blues*. Fusión de dinámicas y la televisión de calidad.

El libro probablemente más influyente sobre la televisión del siglo XX se tituló *La segunda edad dorada de la televisión: de Hill Street Blues a ER*¹⁰² (R. J. Thompson, 1997). Recogía una realidad: la llegada de *Hill Street Blues* (*Canción triste de Hill Street*; NBC, 1981-1987) supuso el cambio más significativo que vivió la televisión hasta el cambio de siglo (Cascajosa Virino, 2009; García Martínez, 2014). Si la rigidez de las viejas fórmulas las provocó el conservadurismo y los intereses comerciales, las innovaciones ahora provinieron de la libertad que se otorgó a los autores. *Hill Street Blues* fue posible gracias al retorno de Grant Tinker a la posición de CEO de la NBC en el año

¹⁰² Traducción propia. Original: *Television's Second Golden Age: From 'Hill Street Blues' to 'ER'*.

1981; tras su divorcio con Mary Tyler Moore para la que había creado la compañía MTM (Sewell, 2010). Su filosofía de trabajo proporcionó a Steven Bochco –creador de la serie y el que probablemente fuera el primer *showrunner* de la historia– la confianza suficiente para continuar pese a los malos números de audiencia que cosechó durante su primera temporada. Esta autonomía permitió que Bochco conformara un equipo de guionistas con un estilo narrativo propio donde se premiaba la calidad por encima de seguir las normas. Esta búsqueda de un estilo característico también afectó a una estética fílmica sustentada en un ritmo dinámico, la cámara en mano, un alto grado de movimiento dentro del plano (Álvarez Berciano, 2012) y “el uso de un estilo visual cinematográfico que emulaba la fluidez en el montaje y los planos largos propios de los largometrajes”¹⁰³ (Nelson, 1997, p. 32). Estos aspectos visuales también modificaron la tendencia estética de los productos televisivos –eso que Todorov (1971a) relaciona con lo verbal–.

En lo referente a la temática, *Hill Street Blues* “exploró las posibilidades de la coralidad de personajes [...] y la crítica social en el contexto del género más tradicional y conservador de la televisión norteamericana, el policiaco” (Cascajosa Virino, 2009, p. 10). Las rupturas que presentó esta obra se relacionaron tanto con lo semántico como con lo sintáctico. En concreto, la gran multiplicidad de tramas tuvo un efecto directo en la estructura narrativa de los episodios. Contar con una docena de personajes protagonistas hizo que el número de casos que se investigaban simultáneamente fuera tan elevado que no pudieran cerrarse en los límites de una sola entrega (Bignell, 2007). Esto llevó a que, más allá de añadir elementos estilísticos novedosos, también se combinaran las características fundamentales de las series procedimentales con la continuidad de las *soap operas*. Las tramas de *Hill Street Blues* podían cerrarse dentro de un solo episodio, ocupar un arco de varios capítulos o desplegarse a lo largo de temporadas enteras (Cascajosa Virino, 2005b). La convivencia de ambas dinámicas incorporó el recurso del *cliffhanger* para el cierre de las tramas de “voluntad” serial y permitió que se representaran personajes con una psicología más profunda. Estos elementos no solamente mantuvieron el tono realista característico de la obra, sino que, por primera vez, unieron el género procedimental con unos personajes que “tenían presente, pero también pasado y futuro” (Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017, p. 36). Los guionistas, seleccionados

¹⁰³ Traducción propia. Original: “[t]he use of a cinematic visual style emulating the fluid tracks and long takes of feature films”.

por su experiencia en los temas a tratar, crearon unos protagonistas que se alejaban de la representación casi angelical que habían tenido los policías hasta ese momento.

Hill Street Blues creó un nuevo patrón para las producciones venideras (White, 1985). Aunque su primera temporada no tuvo el éxito esperado –y se aconsejó por eso que cada episodio cerrara, por lo menos, una de las tramas planteadas (Nelson, 1997)– la totalidad de la obra no solamente sirvió para inspirar obras coetáneas, sino que facilitó la implementación de lo que hoy se conoce como multinarrativas o narraciones multilineales (Innocenti y Pescatore, 2011). Su popularización también sirvió para que las *networks* vieran en la calidad narrativa una manera de ensalzar su valor de marca y la posibilidad de usarla como estrategia para atraer a más y mejores anunciantes (Feuer, 1984b). Por primera vez la industria contempló sus productos por su potencial cultural y no solamente por el económico. Al modificar la relación que estas empresas tenían con el público, que abandonaron las grandes audiencias por atender nichos específicos, encontraron en los productos de calidad una cierta garantía de estabilidad económica (Sewell, 2010). *Hill Street Blues*, además de inaugurar la TVII, también aportó una complejidad narrativa que despertó el interés dentro del ámbito académico.

Si bien la calidad empezó a encontrar su papel en televisión durante los años ochenta y la primera mitad de los noventa (la TVII), este fenómeno siguió siendo una excepción (R. J. Thompson, 1997). *Hill Street Blues* inauguró esta tendencia e incrementó el número de obras que compartían dichas características, pero la tónica general siguió siendo la de priorizar los productos de entretenimiento sin mayores pretensiones. Esta tendencia respondía a que “los escritores solían estar bajo presión para producir guiones y, por lo tanto, carecían de tiempo para trabajar en la construcción temática y la multiplicidad de tramas”¹⁰⁴ (Nelson, 1997, p. 42). Este fue el motivo por el que durante la TVII aparecieron dos dinámicas que, aunque opuestas, se mezclaron en gran parte de las producciones. Por un lado, se mantuvo el conservadurismo y el respeto a los formatos clásicos: “operando bajo la convicción básica de que los géneros de televisión convencionales, fácilmente comprensibles, proporcionaban una valiosa entidad e identificación”¹⁰⁵ (Rose, 2003, p.

¹⁰⁴ Traducción propia. Original: “[w]riters [were] usually under pressure to produce scripts to tight deadlines and therefore lack the time to work on the thematic, multiple-plot construction of scripts.”

¹⁰⁵ Traducción propia. Original: “operate[d] under a basic conviction that readily understood, mainstream television genres provide a valuable programming signature and means of identification.”

3). Pero, por otro, estos nuevos productos podían convertirse en “eventos televisivos” (Caldwell, 1995) y, por ende, usar elementos narrativamente complejos que incrementaban su valor cultural.

A mediados de los años noventa Robert Thompson (1997) aplicó el término *quality TV* a estas producciones. Thompson entendía la *quality TV* como una etiqueta genérica y propuso un listado de doce puntos para definirla. Desde entonces fueron la referencia para incluir o no una producción televisiva en ella (J. McCabe y Akass, 2007a). En lo que refiere a la producción, Thompson destacó la necesidad de contar con talentos para conformar los equipos –tanto de guionistas como de directores o actores–, con el objetivo de vincular la autoría y la identidad creativa con el guion; repercutiendo en el reconocimiento de la crítica especializada. Inevitablemente, este nuevo modo de trabajar llevó a un rifirrafes entre creadores y cadenas, pero estas, al ver que las obras de la *quality TV* atraían a un público joven y formado (Cascajosa Virino, 2005a), permitieron cierto grado de libertad. La independencia creativa se materializó en un estilo visual sofisticado y unitario que podía “exhibir altos valores de producción, estilos de interpretación naturalistas, un estilo visual innovador centrado en el cuidadoso trabajo de cámara y montaje, y un estilo sonoro que podía llegar a usar música original”¹⁰⁶ (Cardwell, 2007, p. 26). Para conferir mayor realismo a estas obras, la puesta en escena cobró por primera vez un papel fundamental en los rodajes televisivos (Bignell, 2007). También las narrativas abordaron temas polémicos que afectaban directamente a la sociedad consumidora y aportaban un punto de vista crítico a nivel político.

En lo que refiere a su clasificación como género, hay que señalar que estas obras se definieron precisamente por su oposición a las normas anteriores, con la voluntad de abandonar las restricciones de los formatos canónicos y dar libertad a los guionistas para imprimir su sello autorial. Por decirlo de otro modo: estos productos “exhibieron calidad porque se oponían a las formas populares propias de la audiencia de masas como la *soap operas* y las *sitcoms* que caracterizaban al medio”¹⁰⁷ (Bignell, 2007, p. 162). En este sentido, la TVII promovió un nuevo género –mezcla de drama y epopeya en régimen de

¹⁰⁶ Traducción propia. Original: “exhibit high production values, naturalistic performance styles, [...], a sense of visual style created through careful, even innovative, camerawork and editing, and a sense of aural style created through the judicious use of appropriate, even original music.”

¹⁰⁷ Traducción propia. Original: “exhibit quality because they stand in opposition to the mass-audience popular forms such as soap opera and sitcom that are said to characterise the medium.”

serialidad— que se sustentaba en la memoria del espectador y la autorreferencialidad (Lavery, 2007). La mutación de las series procedimentales con lo serial sirvió para reforzar la relación entre el relato y el espectador, ya que estos últimos debían convertirse en activos para recordar, especular entre las partículas y generar juicios de valor sobre lo que estaba ocurriendo (Cardwell, 2007). La complejidad inherente a la serialidad se construyó mediante la multiplicidad de tramas y personajes y, sobre todo, con el número de conexiones posibles que se generaban entre cada uno de estos elementos. En este esquema el capítulo “mantiene un alto grado de autonomía, es decir, siempre hay una historia central que concluye en el episodio (llamada *anthology plot*), pero hay también un marco que se prolonga durante más episodios (el conocido como *running plot*)” (Innocenti y Pescatore, 2011, p. 34). La unión de ambas dinámicas permitió que el *anthology plot* garantizara la satisfacción de cierre en cada partícula y permitiera la incorporación de espectadores esporádicos; mientras que el *running plot*, con una temporalidad marcada, mostraba cambios que aumentaban la familiaridad que el espectador sentía con el producto. El incluir la memoria dentro de estas obras también permitió que los personajes tuvieran un pasado propio (Allrath et al., 2005) y que parte del interés de la trama se basara en las relaciones que estos tenían entre ellos (Kozloff, 1987). Por esta razón, en las series y seriales de la TVII y la TVIII las tramas no solamente tuvieron una naturaleza externa, sino que se añadieron cuestiones internas que enriquecían el relato y la construcción de los personajes.

Estas primeras formas que unían ambas dinámicas, al tener “personajes multidimensionales en localizaciones reconocibles con tramas plausibles”¹⁰⁸ (Nelson, 2007, p. 47), permitieron una profundidad en los personajes sin precedentes. El gran número de personajes con tramas propias también permitió transmitir diferentes puntos de vista sobre una misma cuestión argumental. Como se ha comentado, estas temáticas solían adentrarse en temáticas sociales polémicas, así que la variedad de mensajes podía ser más amplia y dejar de representar, como en la TVI, un pensamiento moral único. Al ampliar la caracterización y crear una jerarquía en los personajes, se seguía presentando un posicionamiento ideológico por encima de los demás; “la ficción serial es en realidad el campo de batalla de presiones e intereses diferenciados, ya que las características de la

¹⁰⁸ Traducción propia. Original: “multi-dimensional characters in recognisable locations with plausible plots”.

serialidad reflejan un *statu quo*¹⁰⁹ (Oltean, 1993, p. 9). Estos cambios hicieron que el mensaje ideológico ya no quedara marcado por las conclusiones subyacentes a las tramas, sino por las reacciones que los personajes tenían sobre estas. Durante los años ochenta, el auge de la televisión como expresión cultural (Pearson, 2007) y la libertad dada a los creadores sirvieron para diversificar los mensajes morales que el medio mandaba. Según Robert Thompson (1997) la fusión de serie y serial cambió por completo la relación entre televisión y sociedad.

2.2.2. Las *dramedias*.

La valoración de *Hill Street Blues* como la primera obra en unir formas genéricas y, más concretamente, las dinámicas de la serie con las del serial, se debe contextualizar dentro de las tendencias que rigieron los estudios televisivos. Estas investigaciones siguieron una línea (que sigue presente) que priorizó el drama por encima de la comedia; la masculinidad (del público receptor, los personajes y los creadores) por encima de lo femenino; y los productos norteamericanos por encima de los europeos (D. Johnson, 2011; Sander, 2014). Este sesgo tiene consecuencias claras y, por ejemplo, es habitual que no se valore la importancia que tuvieron *Monty Python's Flying Circus* (BBC1, 1969-1973; BBC2, 1974) o *The Young Ones* (*Los jóvenes*; BBC2, 1982-1984) al introducir elementos serializados en formatos tan estandarizados como eran el programa de *sketches* y la *sitcom*, respectivamente (Mills, 2004). Esta desatención es todavía más evidente cuando se atiende al papel que ocupó la mujer dentro del medio (Köller, 2019; Sayeau, 2007). Por este motivo es importante destacar que, también en la década de los ochenta, apareció un nuevo formato que convirtió un género teórico en real: la *dramedia*¹¹⁰; siendo la primera vez que en televisión se mostraban tramas cómicas con continuidad serial.

Como se ha comentado, la década de 1980 fue un periodo convulso para la televisión norteamericana. A la llegada de las nuevas tecnologías (el mando a distancia o los grabadores caseros), el auge de los canales por cable y la aparición de nuevos competidores dentro del sistema de *networks* (principalmente FOX) se le sumó que, entre 1985 y 1986, las tres cadenas hegemónicas (ABC, CBS y NBC) cambiaron sus dueños

¹⁰⁹ Traducción propia. Original: “[s]erial fiction is actually the battlefield of differentiated pressures and interests, since characteristics of seriality reflect a status quo.”

¹¹⁰ En inglés, *dramedy*; término formado al unir “drama” y “comedia”.

(Sewell, 2010). Esto llevó a que aparecieran nuevas estrategias e, influidas por el éxito de las miniseries y las *prime time operas*, se optara por un mayor grado de serialidad dentro de los formatos clásicos. Más concretamente, en el año 1987 se estrenaron cuatro series que, al combinar la esencia cómica de la *sitcom* y la serialidad de la *soap opera*, se convirtieron en las precursoras de las *dramedias*: *The Days and Nights of Molly Dodd* (*Los días y las noches de Molly Dodd*; NBC, 1987-1988; Lifetime, 1989–1991), *Frank's Place* (*El local de Frank*; CBS, 1987–1988), *The Slap Maxwell Story* (ABC, 1987–1988), y *Hooperman* (ABC, 1987–1989) (Sewell, 2010). Estas obras, de éxito cuestionable, apelaron a un público diferente, utilizaron la calidad como estrategia de marca y aumentaron el compromiso del espectador con los productos de carácter cómico.

Estas obras adoptaron las duraciones de las *sitcoms*: cada capítulo ocupaba media hora de la parrilla y la temporada se desarrollaba durante todo un curso. La única excepción fue *The Days and Nights of Molly Dodd*, la única que tuvo cierto éxito, cuyas temporadas tuvieron trece episodios. Pese a esta similitud formal, las *dramedias* se alejaron de las normas de la *sitcom* al adoptar el sistema de producción de las series dramáticas: “grabación con una sola cámara y sin risas enlatadas”¹¹¹ (Sewell, 2010, p. 235). Otra diferencia fundamental fue el uso de un humor sofisticado y el interés por cuestiones de corte político que no tenían cabida en el conservadurismo de la *sitcom* clásica. En su estudio de las *dramedias* pioneras, Philip Sewell (2010) apunta que estas irreverencias e innovaciones ocasionaron su cancelación en unas *networks* condicionadas por los anunciantes: “las *dramedias* hicieron hincapié en estos patrones discursivos, y la disputa resultante atestiguó las formas en que las nociones de ‘calidad’ televisiva se basaron en un consenso estructurado que desconfiaba de la innovación radical”¹¹² (p. 237).

A diferencia de las uniones estructurales planteadas en el género dramático, las *dramedias* no solamente adoptaron la dinámica serial, sino que, como su nombre indica, también unieron géneros definidos por tono: la comedia y el drama (Fig. 4). La incorporación del drama aportó mayor profundidad a los personajes y, al abandonar la manipulación cognitiva generada por las risas enlatadas, la *dramedia* se desvinculó de la comedia

¹¹¹ Traducción propia. Original: “shot single-camera style without a laugh track.”

¹¹² Traducción propia. Original: “[t]he *dramedias* placed stress on these discursive patterns, and the ensuing dispute testifie[d] to the ways in which notions of televisual “quality” rel[ied] on [...] a structured consensus that is wary of radical innovation.”

evidente y guiada. Esta convergencia genérica, y el desinterés académico, social y productivo, crearon dificultades para etiquetar y clasificar estas obras (Havas y Sulimma, 2020). Pese a que en la actualidad la *dramedia* está conociendo un cierto éxito y obras como *Girls* (HBO, 2012-2018) o *Fleabag* (BBC Three y Amazon Prime, 2016-2019) han incrementado el valor de marca de sus canales, sigue sin estar claro su encasillamiento genérico (Naranjo, 2022). Esto se debe en parte a que dichos productos usan recursos narrativos ambiguos y difíciles de etiquetar en un sistema que siempre ha sido sumamente binario. Sirve como ejemplo el uso que hacen estas obras del *cringe* para construir sus situaciones narrativas. Este concepto (sin una traducción directa al castellano) se define por el efecto físico –un encogimiento muscular o un escalofrío, siempre incómodo– que genera en el espectador ver determinadas situaciones en pantalla (Havas y Sulimma, 2020). Mientras que otros géneros también hacen uso de recursos que buscan una reacción física en el receptor (el terror, por ejemplo) (L. Williams, 1991), en las *dramedias* este elemento no solamente se relaciona con el tono, sino que también apoya el discurso sobre la identidad física y política de sus protagonistas.

DRAMEDIA	
Aparición:	TVII.
Tono:	Fusión de comedia y drama ("humor sofisticado").
Formato (temporada):	Un año entero (20-25 episodios); excepcionalmente, medio año (13 episodios).
Formato (episodio):	Media hora de parrilla (22-25 minutos).
Número de <i>beats</i> :	Uniforme.
Uso de la publicidad:	1 pausas (dos bloques de 12 minutos).
Dinámicas seriales:	Fusión entre serie y serial.
Unidad del episodio:	Narrativa (contención de una trama conclusiva) y temporal (intensidad del momento).
Uso de los finales:	<i>Cliffhanger</i> o renovación (trama serial) o final de trama (serie).
Iteración:	Repetición capitular de los mismos elementos.
Multiplicidad:	Número de tramas reducido.
<i>Momentum</i> :	Unidad temporal dentro del episodio y/o saltos entre ellos.
Diseño:	Ruptura con la <i>sitcom</i> (comedia no guiada, mayor profundidad). Repetición capitular.
<i>Personnel</i> :	Elenco reducido con alta presencia femenina.
Mundo narrativo:	Reducido.

Fig. 4. Características principales de las *dramedias*. Elaboración propia.

2.3. TVIII. Complejidad y plenitud cultural.

La TVIII es, por ahora, el último periodo delimitado en la historia de la ficción televisiva. Aunque algunos autores plantean la aparición de la TVIV (Buonanno, 2019; Jenner, 2014), de momento la comunidad académica considera que los productos de Netflix que se analizarán forman parte de la TVIII. Esto hace que sus formatos, especialmente el drama serializado, conformen el marco de referencia principal para esta investigación.

Mientras que la TVI se relacionó con el sistema de *networks* y la TVII con la multitud de canales, la TVIII se caracterizó por “la ruptura con una experiencia dominante de la era de las *networks*, en la que los espectadores carecían de mucho control sobre cuándo y dónde ver y elegir entre una selección limitada de opciones de visualización lineales determinadas externamente”¹¹³ (Lotz, 2014, p. 28). La incorporación de las tecnologías digitales al medio televisivo facilitó el abandono de patrones previos (como la parrilla), y algunas de las cadenas dejaron su papel de programadoras para pasar a ser “agregadoras de contenido”. El cambio de la TVII a la TVIII fue un proceso que se difuminó a lo largo de los primeros años de la década de 1990 (Reeves et al., 2007) y que tuvo una íntima relación con la gran variedad de avances tecnológicos que se dieron durante ese periodo. Aunque internet hizo que la televisión empezara a desvincularse paulatinamente del televisor como objeto emisor, la televisión como medio siguió siendo el medio de entretenimiento por excelencia (Gordillo, 2009; Kelly, 2017).

Dentro del ámbito estadounidense, estos cambios fueron posibles gracias a la consolidación del cable como la fuente principal para retransmitir el relato televisivo y las compañías que llevaron a cabo estas prácticas; la competencia entre emisoras fue fundamental para que la televisión llegara a una “plenitud narrativa” (Buonanno, 2018). Este cambio de paradigma empresarial y mediático hizo que, “cuando los canales *premium* también comenzaron a ofrecer servicios de pago-por-evento que permitían proyecciones individuales, es decir, poner a disposición la transmisión del material

¹¹³ Traducción propia. Original: “the break from a dominant network-era experience, in which viewers lacked much control over when and where to view and chose among a limited selection of externally determined linear viewing options”.

deseado fuera de las franjas horarias preestablecidas”¹¹⁴ (Klarer, 2014, p. 204), la publicidad quedara relegada a un segundo plano. Estas cadenas mantuvieron el flujo televisivo canónico regido por el estreno semanal, pero, no obstante, la influencia de los anunciantes en el contenido y la organización estructural de las ficciones desapareció. La aparición del DVD había empezado a cambiar los hábitos de consumo televisivo, la manera en la que se entregaba la obra al público cambió también la obra en sí misma y sus formas propias (Jenner, 2018; Kelly, 2017; Lotz, 2014).

La eliminación de la publicidad no solamente afectó a la narrativa, sino que a nivel empresarial la televisión quedó dividida entre los canales por cable que apelaban a un público más fragmentado y con un mayor poder adquisitivo –unos espectadores que empezaron a repeler la publicidad–, y las *networks*, que buscaron mecanismos para no perder su influencia dentro del medio. Entre estas estrategias destacó el caso de *24* (FOX, 2001-2010), producido dentro del sistema de *networks*. Como reflejan Elisabeth Birk y Hanne Birk (2005), este serial consiguió dar un valor distintivo a las pausas publicitarias. Basada en seguir a tiempo real las aventuras de su protagonista, esta obra no usó las pausas como una simple interrupción del discurso (Chatman, 1978), sino que el relato seguía desarrollándose durante los anuncios. Mientras ocurrían los cuatro cortes publicitarios –estructura característica de las series dramáticas de las *networks*– aparecía en pantalla un reloj que marcaba el tiempo transcurrido dentro de la ficción. De este modo, la influencia de la no-parrilla de los canales por cable incidía en la creación de los productos que sí seguían usándola.

2.3.1. HBO y el autor.

Si la TVI se definió por las prácticas de ABC, NBC y CBS, las características de la TVIII quedaron ligadas a HBO. Siguiendo la dinámica empresarial posfordiana, HBO formaba parte del conglomerado WarnerMedia, que a su vez era parte de AT&T (Winter, 2016). Si en su nacimiento (1972) este canal se dedicó a los eventos deportivos –ganando popularidad por la retransmisión del *Thrilla in Manila*, el llamado “combate del siglo”–, a finales de los años noventa cogió el testigo de la televisión de calidad de los ochenta y

¹¹⁴ Traducción propia. Original: “when premium channels also started to offer pay-per-view services that allowed for individual screenings, that is, making available streaming of desired material outside of preset time slots.”

consiguió que sus ficciones se relacionaran con el prestigio (R. J. Thompson, 2007). Sin embargo, su mayor referente –en cuanto a la concepción empresarial, el diseño de producción y la creación narrativa– no fue tanto *Hill Street Blues* como *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991; Showtime, 2017). Hibridando la temática de la serie procedimental con la dinámica serial, David Lynch y Mark Frost crearon un fenómeno de culto pionero en la televisión norteamericana –cabe recordar que en Europa autores de renombre como Ingmar Bergman, Rainer Werner Fassbinder o Krzysztof Kieślowski ya se habían acercado al medio–. Gracias al prestigio internacional que poseía David Lynch “*Twin Peaks* marcó el florecimiento de un interés por la televisión por parte de círculos intelectuales interesados más por cuestiones estéticas que culturales” (Cascajosa Virino, 2009, p. 11). Con el uso de arcos más extensos –aunque manteniendo la unidad semántica y sintáctica del capítulo–, personajes profundos y una estética visual con una alta presencia de lo onírico, *Twin Peaks* se consideró una adelantada a sus tiempos y la precursora del “estilo HBO” que llegaría una década después (Lavery, 2007; Mittell, 2006; Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017).

Teniendo en cuenta este antecedente, el gran cambio que propuso HBO no fue la calidad (que ya existía), sino “la extensión cuantitativa de lo que hasta hace unos años era excepcional [acercando la televisión al] cine hasta el punto de desdibujar la frontera que, emulando la distinción tradicional entre alta cultura y cultura popular, oponía el cine a la televisión” (Lozano Maneiro, 2016, p. 239). Es decir, si durante la TVII los productos con un inmenso grado de autoría y una estética cercana a lo cinematográfico eran una excepción; en la TVIII abundaron. Con el objetivo de diferenciarse de las etiquetas que situaban los productos televisivos como mero entretenimiento –*it’s not TV, it’s HBO* fue su eslogan más célebre–, la cadena buscó a toda costa (y a todo coste) alejarse de las fórmulas repetitivas y previsibles de la TVI. De este modo encontró su señal de identidad en desafiar las formas y normas narrativas anteriores (Lasierra Pinto, 2012; O’Sullivan, 2013). Aprovechando la complejidad que había aportado *Hill Street Blues* al aumentar su número de tramas, los productos de HBO mantuvieron las “estructuras narrativas de *soap opera* en horario de máxima audiencia”¹¹⁵ (Brook, 2009, p. 331). Como consecuencia, el drama serializado se convirtió en el género por excelencia –abandonando su concepción

¹¹⁵ Traducción propia. Original: “prime-time soap narrative structures.”

de género teórico— y la unión de serie y serial marcó el “modo narracional”¹¹⁶ (Bordwell, 1985) durante los primeros años del siglo XXI.

Este nuevo *zeitgeist* hizo que en muy pocos años las demás cadenas adoptaran algunas de las características propuestas por HBO (R. J. Thompson, 2007). La posmodernidad y los nuevos espectadores —más cultivados en las narrativas visuales— hicieron que “en la época del globalismo neoliberal surgiera el proceso de apropiación de literalmente todas las características del arte moderno y de vanguardia (complejidad narrativa, discontinuidad, collage, montaje, hibridación, etc.) por parte de la cultura consumista y popular”¹¹⁷ (Đurić, 2018, p. 50). La llegada de estas tendencias artísticas hizo que parte del público abandonara el consumo de productos que mantenían los preceptos clásicos inherentes a los formatos tradicionales. Por primera vez en la televisión seguir las normas ya no garantizaba el éxito y “lo que alguna vez fue un dispositivo innovador arriesgado, como la narración subjetiva o la cronología confusa, ahora es casi un cliché”¹¹⁸ (Mittell, 2015, p. 2). Como suele ocurrir en este tipo de procesos, ambas formas coexistieron y lo experimental convivió pacíficamente con lo tradicional. Las “series puras” con un gran número de capítulos siguieron generando interés para las “segundas ventanas”¹¹⁹ y su producción no descendió (Lotz, 2019). No obstante, HBO marcó una clara tendencia al reducir el número de episodios de sus obras. Gracias al éxito de *The Sopranos* (*Los Soprano*; HBO, 1999-2007) se instauró la duración de una temporada en trece episodios, manteniendo la regularidad semanal en el estreno (O’Sullivan, 2010). Pero, antes de *The Sopranos*, la primera gran apuesta de HBO fue *Sex and the City* (*Sexo en Nueva York*; HBO, 1998-2004). Esta obra, pese a seguir las normas autoconclusivas de la serie —siendo más capitular que las *dramedias*—, contó con doce episodios para la primera temporada y dieciocho para las cinco restantes (Lotz, 2014). Esta flexibilidad, que evitaba el estancamiento y las redundancias temáticas, se aplicó más tímidamente a la duración del episodio y, al no tener que dejar franjas para la publicidad, permitió que los episodios cómicos llegaran a los treinta minutos y los dramáticos a la hora (Jenner, 2018).

¹¹⁶ En inglés, *narrational mode*.

¹¹⁷ Traducción propia. Original: “in the time of neoliberal globalism became accompanied with the process of appropriation of literally every characteristic of modernist and avant-garde art (narrative complexity, discontinuity, collage, montage, hybridity, etc.) by consumer and popular culture.”

¹¹⁸ Traducción propia. Original: “[w]hat was once risky innovative device, such as subjective narration or jumbled chronology, is now almost a cliché.”

¹¹⁹ En inglés, *second-run*. Consiste en la venta de series a otras distribuidoras para que estas sigan emitiéndose años después.

Para conseguir sus ambiciosas metas, HBO decidió seguir el ejemplo de *Twin Peaks* y contratar talentos para sus producciones; tanto detrás como delante de las cámaras. Uno de los reclamos para que estas figuras se incorporaran a la televisión fue el aumento en los presupuestos; si durante los noventa un capítulo de una hora costaba 1,2 millones USD, en los 2000 ya llegaba a los tres millones (Lotz, 2019). Otro elemento diferencial fue la (casi) total libertad que aportaron estas cadenas a sus creadores en lo referente a los contenidos. La propia naturaleza de la televisión por cable ya llevaba implícita esta idea, pues, como se ha comentado, la Federal Communications Commission eliminó la censura en esos productos. Con este pretexto, las obras de HBO se caracterizaron por el uso exacerbado y sin precedentes de la violencia, el sexo y el lenguaje ofensivo (J. McCabe y Akass, 2007b).

Pero el factor que claramente supuso un antes y un después y atrajo a estos nuevos talentos a la televisión fue la libertad para no seguir las normas y fórmulas que imperaban en el medio. *Sex and the City* fue la pionera en “presentar un proceso de producción que difería sustancialmente de las normas de la *network era*”¹²⁰ (Lotz, 2014, p. 234). Después de esta experiencia tan satisfactoria, HBO apostó por *The Sopranos*, que “presentó una forma cultural posmoderna que vinculó el entretenimiento y el arte”¹²¹ (Winter, 2016, p. 478). Aunque *Sex and the City* rompió con la manera de producir, siguió apelando a un público que ya era conocido (y estable) por las compañías televisivas; el mismo que en los años ochenta buscaron las *dramedias*. Por su lado, *The Sopranos* se desmarcó de todos los productos precedentes y se dirigió a nichos más concretos que, hasta ese momento, solamente eran interpelados en el medio cinematográfico. En su libro *Reading The Sopranos. Hit TV from HBO* (2006), David Lavery interroga a David Chase (creador de la serie) sobre esta libertad: “tenemos la libertad de hacer historias que se desarrollen lentamente; de crear personajes complejos y contradictorios; de dejar que la audiencia se dé cuenta de lo que está pasando en lugar de decirles lo que está pasando”¹²² (p. 5), dice Chase. La autonomía para crear historias más inteligentes, maduras y complejas se

¹²⁰ Traducción propia. Original: “to feature a production process that substantially differed from network-era norms.”

¹²¹ Traducción propia. Original: “present[ed] a postmodern cultural form which link[ed] entertainment and art.”

¹²² Traducción propia. Original: “[A]ll of us have the freedom to do story lines that unfold slowly. We all have the freedom to create characters that are complex and contradictory. [...] And we all have the freedom to let the audience figure out what’s going on rather than telling them what’s going on.”

extendió a (casi) la totalidad de productos del *prime time*. Matthew Weiner, creador de *Mad Men* (AMC, 2007-2015), decía algo muy parecido a lo comentado por Chase: “cuando entras en el episodio no hay explicaciones, simplemente está ahí. No quiero que haya una fórmula, no quiero que la gente sepa qué esperar cuando empiezan el programa”¹²³ (en Sepinwall, 2009).

El simple hecho de que existan estas entrevistas a los creadores de las obras, ya indica la importancia que cobró la figura del *showrunner* dentro del sistema planteado por HBO. Mientras que históricamente el cine ensalzó la figura del director como el máximo autor de la película, en la TVIII este papel lo ocupó el guionista (Zimmer, 2018). Ante la dificultad de definir un solo autor en un producto en el que intervienen tantas personas, la televisión propuso la unión del guionista jefe y el productor como el máximo responsable de la autoría del producto: el *showrunner*. Aunque las obras de HBO se nutrieron con equipos de guionistas veteranos y escritores especializados en cada uno de los temas a tratar—*Six Feet Under* (*A dos metros bajo tierra*; HBO, 2001-2005) contó con guionistas de *sitcoms* clásicas y dramaturgos teatrales, y en el equipo de guion de *The Wire* (*Bajo escucha*; HBO, 2002-2008) trabajaron escritores de novela negra y periodistas— (O’Sullivan, 2013), las decisiones finales siempre pasaban por el *showrunner*. A diferencia de la TVI, donde el creador no tenía el control total de la obra y era la productora quién tomaba gran parte de las decisiones, HBO buscó perfiles polifacéticos que pudieran encargarse de todas las cuestiones propias de la creación, el rodaje y la posproducción de las obras (Dunne, 2007; Pearson, 2007). Con este poder, los *showrunners* empezaron a ocupar las funciones del autor cinematográfico basadas en mostrar una personalidad estética y narrativa, y vincular la obra con su punto de vista personal (Sarris, 1962). Estas consideraciones acercaron las series y seriales de la TVIII a los estándares autorales propios de la modernidad cinematográfica europea.

Este cambio de mentalidad en la producción, usando una idea del autor más próxima a la modernidad y la vanguardia (Đurić, 2018), dio un giro copernicano a la estética que tenían las ficciones televisivas. Como se pregunta Jane Feuer (2007), si ya en su eslogan promocional HBO proclamaba que no era televisión, ¿qué era entonces? Feuer propone

¹²³ Traducción propia. Original: “When you get into that episode, there's no explanation -- it's just there. I don't want there to be a formula, I don't want people to know what to expect ever when they turn the show on.”

una mezcla entre cine arte y teatro moderno, que hicieron que HBO no se acercara al cine en general, sino al cine moderno más concretamente. Aunque esta evolución no habría sido posible sin los avances técnicos y la digitalización de los procesos fílmicos (Nelson, 2007), también existió una voluntad cercana a la *politique des auteurs* propuesta por Truffaut en la década de 1950 (García Martínez, 2014). Mientras que estas posibilidades se reservaban exclusivamente para el cine, en la TVIII su uso se hizo casi obligatorio en los dramas serializados del *prime time*. Además, el medio televisivo aprovechó la dilatación propia de la serialidad para recrearse en cuestiones tanto estéticas como narrativas. La lentitud y los “tiempos muertos” empezaron a situarse como señas de identidad de la televisión de calidad, y series como *The Wire* optaron por ritmos altamente realistas que no tenían nada que ver con el tempo trepidante propio de las series sobre policías (Lasierra Pinto, 2012). Aunque estas “dinámicas calmadas” disminuyeron la popularidad de algunos de estos productos (Krstić, 2018, p. 18), la apuesta sirvió para que la televisión se ganara el favor de la crítica; llegando a su punto álgido cuando *Cahiers du Cinéma* nombró la tercera temporada de *Twin Peaks* (emitida en 2017) como mejor película de la década (2010-2019).

Si, como dijo Roland Barthes (1966), “está claro que el ‘autor’ no es la persona que inventa las mejores historias, sino la persona que mejor controla los códigos, cuyo uso comparte con los oyentes”¹²⁴ (p. 21), las obras televisivas de la TVIII adoptaron estrategias narrativas con un alto potencial autoral. Entre ellas destacó la ambigüedad y la presencia de momentos de abstracción en un gran número de productos destinados al público de masas (Mittell, 2015). La televisión dejó de vincularse con lo previsible y, aprovechando la continuidad serial, situó al espectador entre el asombro y el desconcierto. Con la idea de crear “puzles mentales”, muchas de esas obras emplearon la desfamiliarización de Víktor Shklovski y, con el uso de “imágenes descontextualizadas, humor absurdo, comportamientos enigmáticos y discontinuidad temporal”¹²⁵ (Đurić, 2018, p. 56), el consumo de estas obras dejó de ser un entretenimiento banal para convertirse en un reto intelectual de primer orden.

¹²⁴ Traducción propia. Original: “it is clear that the “author” is not the person who invents the best stories but the person who best controls the codas, the use of which he shares with listeners.”

¹²⁵ Traducción propia. Original: “decontextualized images, absurd humor, enigmatic acts as well as time discontinuity”.

2.3.2. Complejidad y semántica del drama serializado.

El estudio de las narrativas televisivas ha relacionado la complejidad con la posición activa y participativa en la que se sitúa al espectador y las estrategias para lograrlo (Booth, 2011). Por este motivo, cuando aparecieron nuevas tecnologías que aumentaron las posibilidades de relación entre espectador y relato, el interés del medio por este fenómeno se multiplicó. Con la popularización de los entornos digitales (blogs, Redes Sociales, etc.) el “fenómeno fan” creció exponencialmente y las cadenas se vieron obligadas a usar narrativas que incentivaran este intercambio constante y sin barreras geográficas (Herbig y Herrmann, 2016). Más allá de estas interacciones y las descargas ilícitas por internet, el auge del DVD también permitió que las ficciones televisivas adoptaran una dimensión física que, aparte de equipararlas al prestigio de la literatura, alentó un tipo de consumo que exigía una mayor atención. Estas innovaciones facilitaron que el público hiciera visionados más seguidos e intensos y se involucrara con más exigencia en el relato para “no solamente prestar más atención, sino para volver a visionar y notar la profundidad de las referencias, maravillarse con las demostraciones de artesanía y continuidad, y apreciar los detalles que requieren el uso libre de la pausa y el rebobinado”¹²⁶ (Mittell, 2015, p. 38). Sin convertirse todavía en la norma, apareció el *binge watching*¹²⁷ y los productos se adaptaron para justificar estos consumos tan comprimidos. Con el uso de “estructuras narrativas más complejas, personajes más sofisticados y localizaciones diseñadas con esmero”¹²⁸ (Winter, 2016, p. 480) se incentivaron lecturas más profundas, aumentó la consideración cultural que tenía la televisión y se dispararon las ventas de DVDs. Más concretamente, *Sex and the City* se convirtió en la primera obra de la televisión por cable en tener ganancias por otras ventanas de distribución; marcando así el camino a seguir para toda la industria (Lotz, 2014). Las cadenas de la TVIII empezaron a contemplar el DVD como una fuente de ingresos y apostaron por esas producciones que, con el uso de la complejidad y el aumento de la serialidad –tema que se tratara en el siguiente punto–, incentivaran los segundos visionados a través de esta tecnología.

¹²⁶ Traducción propia. Original: “not only to pay close attention to once but to rewatch in order to notice the depth of references, to marvel at displays of craft and continuities, and to appreciate details that require the liberal use of pause and rewind.”

¹²⁷ Modo de consumo basado en atracones o maratones audiovisuales consistente en visionar diversos capítulos de una misma serie de seguido.

¹²⁸ Traducción propia. Original: “more complex narrative structures, more sophisticated characters, and carefully designed locations.”

Esta nueva forma de consumo desnaturalizó la experiencia televisiva y la desvinculó del flujo en la que estaba prevista. Para potenciar la simultaneidad que aportaba este fenómeno, la industria televisiva permitió que en los DVDs apareciera la opción de suprimir las entradillas y los créditos de salida; elementos cuya función era la de enmarcar el capítulo dentro del flujo y separarlo de los demás programas (Davison, 2013). Queriendo incentivar el consumo compulsivo y la creación de un flujo personalizado centrado en un solo producto, la televisión encontró en el drama serializado con capítulos de una hora el género donde situar esta complejidad. Este nuevo formato mostró una gran versatilidad para combinar dinámicas de serie y serial, el uso del *cliffhanger* para incitar la especulación (Steiner y Xu, 2018), la calidad estética y la sofisticación narrativa.

En lo referente a los elementos propios de la narrativa –solamente los semánticos, pues los verbales ya se han atendido en el punto anterior y los sintácticos protagonizarán el siguiente–, la complejidad de la TVIII se definió como una tendencia transversal y no como un género *per se*. Aunque las estrategias para que el discurso no se desarrollara de una forma evidente y banal ya se usaron en *Hill Street Blues* y algunas obras de la década de 1990, no fue hasta la TVIII cuando “la complejidad narrativa se convirtió en el sello distintivo de la televisión de calidad”¹²⁹ (Pearson, 2007, p. 245). Entre los mecanismos que se usaron para complicar el relato sobresalió la multiplicidad en lo referente al número de tramas. Como consecuencia, las obras tendieron a la apertura, y sus dinámicas estructurales no respondieron a un solo foco, sino a un conjunto; esto supuso la popularización de la “policentralidad” narrativa (Kelly, 2017; Ndalians, 2004). De este modo se reconfiguró el esquema clásico donde se situaba una trama por encima del resto, y desapareció la marcada jerarquización en los hilos argumentales. La diversidad de personajes y sus puntos de vista se convirtieron en tramas que se conectaban asimétricamente entre ellas creando una serialidad centrada en mostrar un todo y no tanto sus partes (Jenner, 2014). Aprovechando las dinámicas de las *soap operas* –y la consiguiente aceptación del público–, el simple uso de la multiplicidad aportó una complejidad que apelaba a la memoria del espectador. La renuncia a un final obligado y el uso de varias tramas también activó un gusto estético por “la genialidad de la narración

¹²⁹ Traducción propia. Original: “narrative complexity [became] a hallmark of the quality television”.

compleja entretejiendo múltiples hilos narrativos y mostrando orquestaciones magistrales de conectividad y continuidad”¹³⁰ (Zimmer, 2018, p. 19).

La creación de múltiples centros argumentales llevó a que el mundo narrativo no fuera un mero decorado donde situar las acciones, sino un ecosistema complejo y lleno de vida. La voluntad de mostrar un conjunto cultural amplio y abandonar el individuo como centro narrativo ya había aparecido como tendencia principal en los textos de la modernidad literaria (Johnston, 1998). Su aplicación en la televisión no solamente permitió que las obras de la TVIII se centraran en las relaciones entre los personajes, sino que sirvió para que muchas de estas producciones se convirtieran en transmedia (Clarke, 2010). La convergencia de medios y la policentralidad narrativa abrieron el relato fuera de los parámetros de lo propiamente televisivo:

Esta capacidad de desbordarse en el espacio mediático es el resultado de una mutación, tanto formal como epistemológica, de las estructuras narrativas. Está claro que a lo que nos enfrentamos hoy en día ya no son objetos “únicos”, como en los textos terminados y autónomos, sino fenómenos convergentes, transmediáticos, de larga duración. En lugar de simplemente "una historia", las series de televisión contemporáneas brindan a los espectadores un punto de entrada a todo un universo¹³¹ (Innocenti et al., 2016, p. 140).

Independientemente de si las obras seguían dinámicas de serie o de serial, el universo narrativo se convirtió en un ente hiperdiegético que reflejaba solamente partes de un todo cuya expansión (controlada por el autor o no) no tenía fin. De este modo, siguiendo la nomenclatura de O’Sullivan (2013), las obras abandonaron el esquema *e uno plures* – donde había un solo centro que, con una fuerza centrífuga, creaba la multiplicidad– y se impuso el *e pluribus unum* –basado en la colección de diferentes partes con diferentes orígenes–. Esto afectó a la creación y recepción de los espacios, pero también cambió los cánones sobre el peso y la jerarquización que debían tener las tramas y los personajes. Este fue el caso de *Game of Thrones (Juego de Tronos; HBO, 2011-2019)*, donde,

¹³⁰ Traducción propia. Original: “shows off the genius of complex storytelling by weaving together multiple narrative threads and displaying masterful orchestrations of connectivity and continuity”.

¹³¹ Traducción propia. Original: “This ability to overflow into media space is the result of a mutation, both formal and epistemological, of narrative structures. It is clear that what we are dealing with today are no longer “unique” objects, as in self-contained, finished texts, but long-term, trans-media, convergent phenomena. Rather than just “a story”, contemporary TV series provide viewers with an entry point to a whole universe.”

aprovechando la existencia de múltiples centros argumentales, algunos de ellos se truncaban repentinamente creando una suerte de guion de atracciones que jugaba con las expectativas del espectador (Eisenstein, 1988; Fernández-Ramírez, 2014; Gunning, 1990). La aparición y desaparición de nuevos personajes, mundos o hilos narrativos “pueden verse reconfiguradas en el arco de dos o tres episodios” (Innocenti y Pescatore, 2011, p. 35). Siendo causa y efecto de esto, los creadores tuvieron que aportar muchos más detalles sobre los mundos narrativos y, en consecuencia, conocerlos mucho mejor de lo que lo hacían antes. De nuevo vuelve a ser paradigmático el caso de *The Wire*, que, rechazada por la BBC por tener demasiadas tramas y personajes, usó las experiencias vividas por David Simon (su *showrunner*) cuando acompañó durante un año al Departamento de Homicidios de Baltimore (Lasierra Pinto, 2012). En este sentido, la TVIII planteó ecosistemas narrativos donde las relaciones entre los personajes eran fundamentales (Goodlad, 2012) y, a su vez, permitió la multitud de “mundos narrativos, mundos sociales, mundos ideológicos, mundos ambientales y mundos de vida”¹³² (Zimmer, 2018, p. 23).

Más allá del uso de un mayor número de tramas y la ampliación del mundo narrativo hasta convertirlo en un universo, las narrativas de la TVIII también se diferenciaron de las expresiones pasadas por el tratamiento que aportaron a estos elementos. La tendencia, definida ya en los inicios de la TVI, se basaba en crear tramas, mundos y personajes cercanos a los espectadores, alentando así la complicidad (Sukalla et al., 2016). Con el objetivo de crear una identidad propia, los canales por cable cuestionaron estas representaciones tan optimistas. Los paisajes idílicos, los protagonistas jóvenes y atractivos, y los finales positivos (definidos como *blue sky*), dejaron paso a unas narrativas más melancólicas y, siguiendo el paralelismo meteorológico, nubladas (A. N. Smith, 2019). Si hasta ese momento la serialidad se caracterizaba por representar la felicidad en sus finales (Balló y X. Pérez, 2007), la TVIII fue pionera en cerrar sus obras con mensajes ásperos sobre la condición humana. Estos finales también transmitieron conclusiones fatalistas sobre el entorno y, más concretamente, sobre el sistema socioeconómico occidental. No obstante, como plantea Susanne Köller (2019) en su estudio del serial *Westworld* (HBO, 2016-hoy), apareció la incoherencia de querer criticar a la industria desde dentro de la propia industria. Sin preocuparse por esta cuestión, la

¹³² Traducción propia. Original: “narrative worlds, social worlds, ideological worlds, environmental worlds, [and] lifeworlds”.

TVIII convirtió las narrativas antisistema en productos que no solamente se comercializaban dentro de este, sino que aumentaban el valor de la marca.

Además de la multiplicidad (en tramas y mundos narrativos) y el pesimismo argumental, la TVIII también usó la complejidad para construir sus discursos. Viendo que la digitalización, característica propia de ese periodo, hizo aparecer nuevos medios para el ocio, la televisión temió su obsolescencia. Para garantizar su supervivencia buscó que sus narrativas tuvieran las condiciones idóneas para que se diera la convergencia con otros medios. Esto desembocó en lo que Michael Clarke (2010) denomina *tentpole TV*¹³³. Para que estas “obras-poste” pudieran eclosionar en medios ajenos a la televisión, las narrativas tuvieron que llenar cada trama, cada escena, cada espacio y cada personaje con una gran multitud de detalles. Esto implicó que hasta el más mínimo detalle estuviera controlado por el creador y, según Clarke, se crearan *mastermind narrations* que dependían de la “mente maestra” del *showrunner*. El espectador, experto en adaptarse a nuevas técnicas narrativas, empezó a prestar atención a todos los elementos que aparecían en pantalla, pues estos podían cobrar importancia en el futuro. Dicho de otro modo, en la TVIII cualquier frase, objeto, personaje secundario, etc. se convierte en “un arma de Chéjov”¹³⁴. Hasta entonces, se intentaba que los dispositivos del discurso cinematográfico pasaran inadvertidos –intentando que la observación no modificara lo observado y ocupando una posición de *fly-on-the-wall*¹³⁵– pero en la TVIII se evidenciaron los mecanismos y, con una voluntad lúdica, se incitó al espectador a encontrar estos “gazapos”.

La alta cuota de inmersión de los espectadores también sirvió para que los guionistas pudieran plantear narrativas más arriesgadas. Específicamente, el desorden temporal se convirtió en una de las señas de identidad más características de la TVIII –influyendo al *design* autoral que propone O’Sullivan en su clasificación de los elementos de la serialidad (2019a)–. El uso de analepsis y prolepsis (*flashbacks* y *flashforwards*) se convirtió en obligatorio “ya sea en el interior de cada capítulo o en el arco narrativo de cada temporada o en el diseño general del total de temporadas” (Guarinos y Gordillo,

¹³³ La traducción directa de *tentpole* equivale al poste que aguanta la tienda.

¹³⁴ Según el autor ruso, si se sitúa en escena un elemento de peso –como un arma–, es porque este va a ser usado de algún modo y en algún momento.

¹³⁵ Mosca en la pared.

2011a, p. 375). Que este recurso se popularizara durante la TVIII no fue casualidad, pues en ese periodo los avances tecnológicos se relacionaron con el uso del tiempo (Kelly, 2017). Por esta razón, a medida que se desarrollaron dichas tecnologías, aparecieron fragmentaciones temporales con mayor regularidad (Butter, 2017). En el empleo de estas estructuras, como indica Jason Mittell (2006), la televisión se diferenció del cine, pues la extensa duración de las series y seriales permitió que las variaciones y demoras generaran una confusión temporal mucho más prolongada. Esta desorientación producida por el discurso y el *syuzhet*¹³⁶ obligó al espectador a tener un compromiso activo con el relato y crear herramientas para conectar los elementos dentro y fuera del capítulo. En los productos de la TVIII se usaron estos recursos para empezar capítulos adelantando información futura, para después volver al punto de partida –como en el capítulo piloto de *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013)–; series procedimentales que proyectaban “pasados posibles” –*CSI: Crime Scene Investigation* (C.S.I.; CBS, 2000-2015)–; o seriales con un patrón basado en *flashbacks* para descubrir diferentes personajes –*Lost* (*Perdidos*; ABC, 2004-2010)–; solo por poner algunos ejemplos. Este elemento no solamente sirvió para activar al espectador, también influyó en la narrativa y marcó un diseño iterativo en cada capítulo. Estos virajes temporales se usaron para que la esencia de la obra se vinculara con el uso de “momentos de impacto”¹³⁷ en los clímax de máxima tensión (Jenkins, 2007).

Las alteraciones temporales y los elementos planteados anteriormente hicieron que gran parte del placer generado por las ficciones de la TVIII se relacionara con la autoconsciencia. Es decir, el espectador de estas obras posmodernas encontraba su disfrute al descifrar los códigos del discurso, obviando por completo si estos eran o no plausibles (Nelson, 2007). Esta autoconsciencia se expresó con multitud de formas, y las referencias directas a sí mismas (meta-), a otros productos televisivos (intra-) o a narrativas ajenas al medio (inter-) fueron de uso obligado para estas producciones (Allrath et al., 2005). Aunque los dramas serializados usaron este recurso como signo de calidad, su presencia en las comedias fue omnipresente; dado que este género es más propicio a no seguir las normas marcadas por el realismo. Para enfatizar todavía más esta voluntad referencial, las obras de la TVIII evolucionaron los recursos canónicos –como las *voces en off* habitualmente usadas para representar la consciencia del personaje– y priorizaron temáticas y argumentos que hicieron obligatorio el uso de estos elementos. Dentro de los

¹³⁶ La estructura cronológica con la que se presenta la fábula (Propp, 2014).

¹³⁷ *Wow moments*.

argumentos más evidentemente autorreferenciales se situaron las temáticas vinculadas a la vigilancia –también vigentes en largometrajes dramáticos de ese período– (Lake, 2010; Zimmer, 2018) y las narraciones que versaban justamente sobre narradores. Estas últimas personificaron la idea de la *mastermind narration* en uno de los personajes del relato; que acaba convirtiéndose en el *alter ego*, aunque solamente sea por la similitud de su trabajo, del *showrunner* (Clarke, 2010; Köller, 2019; Mittell, 2010). Obras como *Lost*, *Heroes* (*Héroes*; NBC 2006-2010) o *Westworld* introdujeron personajes que controlaban y modificaban el devenir narrativo de sus mundos. Este recurso metanarrativo aumentó la complejidad del relato a la vez que permitió evidenciar algunos de los mecanismos usados en la creación de la obra: las dudas que tenían estos personajes y los recursos que usaban reflejaban lo que podía ocurrir en una hipotética discusión entre guionistas.

2.3.3. Unión de dinámicas y sintáctica del drama serializado.

Las cuestiones tratadas hasta ahora –la autoría en lo verbal y la complejidad en lo semántico– se pudieron desarrollar gracias a que las obras de la TVIII optaron por “el modelo lineal y acumulativo, donde el episodio es una medida de longitud, no un reseteo” (García Martínez, 2014, p. 13). Siguiendo el camino iniciado por *Hill Street Blues*, *St. Elsewhere* (*Hospital*; NBC, 1982-1988) o *Twin Peaks*, las obras empezaron a usar la dinámica serial para desarrollar tramas de corte dramático y/o epopéyico. Estos géneros, que en la década de 1990 giraban en torno a las investigaciones policiales o médicas, se habían desarrollado como series (*stricto sensu*) hasta ese momento. El acercamiento a lo serial, como apunta Jason Mittell (2006; 2015), quedó profundamente influido por el estreno de *The X-Files* (*Expediente X*; FOX, 1993-2002 y 2016-2018). Esta obra combinó una clara voluntad de serie (con “el monstruo de la semana” como seña de identidad) con elementos seriales de peso (el *URST*¹³⁸ entre los protagonistas, el misterioso fumador, villanos con continuidad, etc.). La “decadencia de géneros tradicionales y bien definidos” (Guarinos y Gordillo, 2011a, p. 373) sirvió para que HBO propusiera una nueva fórmula que unía ambas dinámicas en temáticas que históricamente se habían relacionado con lo autoconclusivo. De este modo, el drama serializado se consolidó como el género por excelencia en la calidad televisiva de la TVIII.

¹³⁸ *UnResolved Sexual Tension*; es decir, “tensión sexual no resuelta”.

La relación entre las *soap operas* y los dramas serializados de la TVIII fue patente. Sin embargo, presentaban dificultades en el análisis académico. En primer lugar, ambos formatos compartían la continuidad y la multiplicidad de historias y personajes (Feuer, 1984a, 2007); las implicaciones a nivel de industria y de visionado (Mittell, 2015); la densidad y complejidad narrativa (Allen, 1997; Buonanno, 2019); y el uso de narraciones flexibles que podían combinar la unidad capitular con el *cliffhanger* para marcar continuidad entre una entrega y la siguiente (Nelson, 1997). Pese a estas coincidencias, la industria de la TVIII hizo todo lo posible para que sus productos no pudieran situarse en la misma estela narrativa que las *soap operas*. Incluso como si estas no hubieron existido jamás, se intentaron vincular más bien con las novelas por entregas del siglo XIX, que poseían un mayor reconocimiento cultural.

Esta decisión no solamente respondió a necesidades publicitarias –siempre propensas a etiquetar sus productos como novedad–, sino que pretendió alejarse de la consideración de “baja cultura” que tenía (y sigue teniendo) la *soap opera* entre la crítica, los estudios académicos y la propia industria. Por estos motivos, “hay algo de conflicto familiar en el reconocimiento de los dramas televisivos de calidad, complejos y densos del siglo XXI como los herederos legítimos del patrimonio y reputación cultural y artística ganada por las novelas victorianas; en contra del hijo ilegítimo que son las *soap operas*”¹³⁹ (Buonanno, 2019, p. 192). Para evitar la vinculación del “drama de calidad con una comparación potencialmente negativa con la *soap opera*”¹⁴⁰ (Feuer, 2007, p. 149) se abogó por el abandono de “la ‘telenovelización’ del *primetime* americano, desembocando en una forma narrativa mucho más enrevesada y desafiante para el consumidor exigente” (García Martínez, 2014, p. 13). Jason Mittell, que no niega la relación entre ambos formatos, argumenta que “los modos específicos de narración serial que emplea [la TVIII] derivan menos de las *soap operas* estadounidenses que de otros modos seriales como los cómics, las películas seriales clásicas y la literatura del siglo XIX”¹⁴¹ (2015, p. 236). Mittell justifica estas diferencias diciendo que “muchos (aunque no todos) cuentan historias seriales rechazando o minimizando el estilo melodramático y el enfoque

¹³⁹ Traducción propia. Original: “there is something of a family conflict in the claim to acknowledge the quality/complex/dense TV dramas of the 21st century as the legitimate heirs of the patrimony of cultural and artistic reputation gained by Victorian novels – against the illegitimate child embodied by soap opera.”

¹⁴⁰ Traducción propia. Original: “quality drama to a potentially negative comparison to soap opera”.

¹⁴¹ Traducción propia. Original: “the specific modes of serial storytelling it employs derive less from American soap operas than from other serial modes such as comics, classic film serials, and 19th-century serial literature”.

centrado en las relaciones por encima de las tramas de las *soap operas*, alejándolos de las connotaciones denigrantes de ese género”¹⁴² (2006, p. 32).

Independientemente de cuáles fueran sus raíces, el drama serializado de la TVIII se caracterizó por mezclar las dos dinámicas de la serialidad. Esta decisión, en detrimento de formatos más clasificables como la *sitcom* o la *soap opera*, planteó una gran variedad de opciones y reconfiguró la relación entre obra y espectador. Sin eliminar la autocontención de la serie, esta nueva fórmula unió las ventajas de lo procedimental – permitir la entrada del “espectador pasivo y casual que no tiene que mantener una relación de fidelidad con el programa”– con las del serial –“la fidelidad se dirige a un espectador activo que debe prestar mucha atención a cada trama argumental para poder entender el relato en su conjunto” (Cascajosa Virino, 2005a, p. 5). Con el objetivo de unir la continuidad serial con la creación de mitologías amplias y variables (base de las series procedimentales) se rompieron las normas imperantes durante décadas. Mientras que HBO apeló a un público más interesado en la innovación, las *networks* clásicas vieron con preocupación este cambio y pusieron en duda su efectividad. Por este motivo, el acercamiento que hicieron estas cadenas al drama serializado fue más comedido que el del cable. El serial procedimental *Alias* (ABC, 2001-2006) fue una de las primeras pruebas, y sirvió para que tres años después ABC volviera a colaborar con J. J. Abrams para acercarse todavía más a lo serial con *Lost*. Fue relevante que, para vender el proyecto, Abrams y Damon Lindeloff (cocreador de la obra) mintieran a la productora, asegurando que la obra sería autoconclusiva (Garín, 2017). Sin embargo, como confesó el mismo Lindeloff, en realidad “estábamos apuntando a esa audiencia tipo *Alias*. Sabíamos que era un poco extraño. Tiene un elenco enorme, está serializado y requiere la atención de la audiencia. Es todo lo que no son los dramas criminales procedimentales”¹⁴³ (en Pearson, 2007). El éxito de *Lost* confirmó que el drama serializado podía convivir perfectamente dentro de la cultura de masas más amplia y marcó el camino para que las *networks* convirtieran la propuesta de HBO en la norma a seguir.

¹⁴² Traducción propia. Original: “many (although certainly not all) complex programs tell stories serially while rejecting or downplaying the melodramatic style and primary focus on relationships over plots of soap operas, which also distances contemporary programs from the cultural connotations of the denigrated soap genre.”

¹⁴³ Traducción propia. Original: “We were aiming for that *Alias*-type audience. We knew it was a little bit weird. It has a huge cast, it’s serialized, and it requires the audience’s attention. It’s everything procedural crime dramas aren’t.”

Desde una perspectiva teórica (abstracta), la acumulación narrativa del serial y la contención de la serie podrían haber creado un patrón fijo y estable. Sin embargo, dado el “barroquismo formal” de la TVIII (Guarinos y Gordillo, 2011, p. 367), cuando esta concepción se trasladó a producciones concretas surgieron obras que mostraron “no necesariamente una fusión paritaria de formas episódicas y seriales, sino un equilibrio cambiante”¹⁴⁴ (Mittell, 2015, p. 18). Aunque todas ellas (ficcionalas o no (Allrath et al., 2005)) unieron ambas dinámicas, siguió existiendo una diferenciación entre aquellas que incluyeron lo serial dentro de la serie y las que aportaron contención al serial. A partir de la longitud de sus tramas y, por encima de todo, el protagonismo que tenía cada dinámica, HBO planteó los dos paradigmas que marcarían el drama serializado de la TVIII. La manera de fusionar quedó definida por dos de sus obras insignia: “*The Wire* crea tramas de una temporada compuestas de episodios temáticos y totalmente conectados, mientras que *The Sopranos* reúne historias episódicas en temporadas unificadas temáticamente, pero con menor impulso de la trama”¹⁴⁵ (Mittell, 2015, p. 30).

Entre los dramas que incorporaron la serialidad a la serie, es paradigmático el caso de *The Sopranos*. Su creador (David Chase) ya manifestó su voluntad de entender cada uno de los episodios como “una pequeña película” (en Longworth, 2000). En este caso, las tramas principales concluían dentro de los límites de la entrega, pero, pese a esto, “los acontecimientos de un episodio influyen en la trama de los posteriores, y hacen evolucionar a los caracteres” (Lozano Maneiro, 2016, p. 244). La unión de ambas dinámicas facilitó que el compromiso del espectador se creara tanto por los personajes y sus progresiones, como por la espectacularidad que aportaba el contexto de la mafia, “en el que dominan las representaciones de la competitividad, la rivalidad, los estatus, la masculinidad y la violencia”¹⁴⁶ (Winter, 2016, p. 485). A esta fusión, de por sí ya compleja, se le sumó el uso de subtramas de continuidad que se desarrollaban a lo largo de diferentes capítulos y que habitualmente ocupaban la totalidad de la temporada. La multiplicidad volvía a resultar fundamental y permitió que las tramas abiertas (*running plots*, en contraposición a las *anthology plots* cerradas) crearan el marco de referencia

¹⁴⁴ Traducción propia. Original: “not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance.”

¹⁴⁵ Traducción propia. Original: “The Wire crafts season-long plots composed of thematically and totally connected episodes, while The Sopranos compiles more discrete episodic stories into larger thematically unified but less plot-driven seasons.”

¹⁴⁶ Traducción propia. Original: “in which depictions of competition, rivalry, status, masculinity, and violence dominate.”

temporal que marcaba la progresión de los personajes (Innocenti et al., 2016). En función del peso relativo de las subtramas de continuidad, Guarinos y Gordillo diferenciaron entre “seriadas con subtramas capitulares” (como *The Sopranos* o *Sex and the City*), donde la subtrama tiene mucha presencia; y “capitulares con subtramas seriadas” (*CSI: Crime Scene Investigation* y *House M.D.*). Este esquema permitió que se crearan normas y estandarizaciones. En el caso de *The Sopranos* se creó una pauta consistente en dotar cada episodio de unos 35 *beats* de información que se dividían en cuatro tramas; las dos primeras con trece, la tercera con seis y la cuarta con el resto (O’Sullivan, 2010). Con este acercamiento a lo que se podría considerar “un formato” Chase encontró una estructuración estable y reconocible por el receptor. De este modo la acumulación de tramas independientes (serie) se unió con la evolución de larga duración (serial) siguiendo unas pautas sintácticas marcadas.

Si *The Sopranos* dotó de serialidad a la serie, *The Wire* creó un esquema serial con elementos de conclusión. Este segundo paradigma partió de una serialidad finita y la unidad capitular se alejó de la contención de una trama para centrarse en el mensaje y/o la temática. Estas obras se manifestaron de diferentes modos y quedaron divididas por la longitud de su trama principal de naturaleza serial. Las más contenidas fueron aquellas que fusionaron la antología con la serialidad y plantearon temporadas que eran completamente independientes entre sí; Kathryn VanArendonk (2019) pone como ejemplo *True Detective* (HBO, 2014-2019), *Fargo* (FX, 2014-hoy) o *American Crime Story* (FX, 2016-hoy), donde los protagonistas y el mundo narrativo cambian de una temporada a otra. En el otro extremo, algunas obras como *Prison Break* (FOX, 2005-2009 y 2017) (Kelly, 2017) o *The Killing* (AMC, 2011-2014) (Álvarez Berciano, 2012) alargaron la trama principal para ocupar la totalidad de la narrativa global. En estas excepciones, viendo que el espectador podía perder su interés entre las temporadas, se redujo el periodo de espera para los estrenos de nuevas temporadas; la segunda de *Prison Break* se lanzó tres meses después de que concluyera la anterior (Kelly, 2017). Sin embargo, el esquema canónico consideró la temporada como la unidad narrativa principal. Dentro de esta se construía la trama (con inicio y cierre), pero con continuidad de personajes entre temporadas. Siendo herederas de *Hill Street Blues*, *Twin Peaks* o *The Singing Detective* (*El detective cantante*; BBC, 1986), estos dramas de la TVIII llevaron la serialidad de la *soap opera* a temáticas propias de la investigación procedimental (Bignell, 2007). No obstante, una de las novedades que implementó el drama serializado

de la TVIII fue ampliar el rango temático y aplicar la serialidad a entornos nuevos: un grupo de naufragos que lucha por salir de una inhóspita isla (*Lost*) o los publicistas de mediados del siglo XX (*Mad Men*). Esta última obra fue un claro ejemplo de cómo esta nueva fórmula unió ambas dinámicas. Por un lado, las campañas de los anunciantes que protagonizaban la serie marcaron la unidad capitular propia de las series, mientras que, al menos durante los primeros años, se construyeron misterios que aportaron unidad a la temporada (argumentación del propio Matthew Weiner, creador de la obra, en Sepinwall, 2009). Aunque las temporadas de estas obras se basaron en tramas que se cerraban, también plantearon conexiones entre ellas suficientemente fuertes como para que el orden de consumo tuviera que seguir la cronología propuesta por sus creadores (Mittell, 2011).

La mezcla de ambas dinámicas tuvo una clara repercusión en la función del episodio. Por un lado, como en los seriales, la entrega ya no representaba el todo; pero, por el otro, seguía existiendo una unidad capitular equivalente a las estrofas de la poesía (O'Sullivan, 2010) o a las entregas de las novelas del siglo XIX. Esto dotó de memoria a los personajes y los espacios, pero también a los espectadores, que empezaron a especular entre capítulos y temporadas. Usando la continuidad de los enigmas, estos productos volvieron a proponer el *cliffhanger* como elemento obligatorio para el final de sus episodios (Allrath et al., 2005; Birk y Birk, 2005; Guarinos y Gordillo, 2011; Kelly, 2017). Aunque Mittell puso como paradigma de este esquema a *The Wire*, la obra de David Simon se considera como “caso aparte” (Álvarez Berciano, 2012, p. 39), entre otras cosas, por ser una de las únicas que no usó el *cliffhanger* como cierre (Lasierra Pinto, 2012). Además, mientras que en el resto de obras aparecían los personajes regulares en cada una de las entregas (el *personnel* de O'Sullivan) (Booth, 2011), en la anomalía que supuso *The Wire* esto no fue obligatorio y algunos personajes de menor peso podían pasarse semanas sin aparecer. Siendo la excepción que confirma la regla, Simon planteó esta falta de formato (la repetición de unas pautas en cada capítulo que O'Sullivan llama *iteration*) inspirándose en novelas como *Guerra y Paz* (León Tolstói, 1869) o *Moby Dick* (Herman Melville, 1851) (Mittell, 2011). Esta comparación permitió “ofrece[r] escasa unidad por episodio” (Álvarez Berciano, 2012, p. 39) y desmarcarse de la norma general imperante en los dramas más serializados de la TVIII.

Por estos motivos, aunque ambos esquemas incluyeron altas dosis de serialidad en sus productos, el capítulo mantuvo su significado y su funcionalidad formal. Hasta en el caso

extremo de *The Wire*, aunque la unidad no fuera dada por el cierre de una trama, existía una contención que construía el episodio alrededor de un tema concreto y con una temporalidad definida (O’Sullivan, 2013, 2019a). Siguiendo esta línea, la serie con serialidad “procur[ó] cerrar tramas en cada capítulo” mientras que, en el nuevo serial, la entrega buscó “cierta impresión de unidad episódica mediante recursos que [podían] ser de orden temático, narrativo, de estilo” (Álvarez Berciano, 2012, p. 39). En el primer caso –la serie con serialidad vinculada al “paradigma *The Sopranos*”– siguió el ejemplo de obras de la TVII como *Hill Street Blues*, *Dallas* o *Thirtysomething* (*Treintaytantos*; ABC, 1987-1991) y se optó por el cierre de al menos una trama durante cada episodio (K. Thompson, 2003). Esto hizo que, aunque dentro de la trama serial el episodio solamente mostrara pequeños eventos del arco global, aparecieran elementos que aportaban cohesión y unidad narrativa. Para ilustrar este mecanismo, VanArendonk propone un episodio de *Mad Men* como ejemplo (*Maidenform*, 2x06). En él se observa cómo el encargo que tiene la compañía publicitaria donde trabaja el protagonista solo “ocupa aproximadamente el diez por ciento del tiempo del episodio, mientras que en un episodio clásico de *House* la trama del paciente cubriría el noventa por ciento”¹⁴⁷ (pp. 72-73). Sin embargo, es suficiente para aportar el carácter procedimental y autoconclusivo al capítulo.

En el segundo paradigma planteado por Álvarez Berciano (el “orden temático, narrativo, de estilo”) convergieron diferentes cuestiones. En lo que refiere a la narrativa, el capítulo no cerraba una trama, pero contenía lo que en la poética aristotélica se denomina un “episodio del segundo acto”. Aristóteles llamó a la parte central de la obra “epítasis” y esta a su vez quedó dividida en episodios que, aunque mantenían entre ellos una relación de causalidad, tenían una entidad propia similar a la aquí expuesta. En su estudio sobre la función del capítulo, VanArendonk (2019) propone algo parecido. Aunque la trama principal (serial) no concluya en los límites de la entrega, el episodio se inicia y termina con elementos que aportan esta sensación; por ejemplo, viendo como los personajes se visten al iniciar el capítulo y se desvisten al final. La entrega, teniendo como objetivo “explorar variaciones semanales sobre el tema”¹⁴⁸ (O’Sullivan, 2013, p. 275), creó

¹⁴⁷ Traducción propia. Original: “it takes up approximately ten percent of the episode’s total run time, while a classic *House* episode would reverse this balance, with the patient plotline covering ninety percent of the episode.”

¹⁴⁸ Traducción propia. Original: “to explore weekly variations on a theme”.

“unidades vitales de la narrativa o cajas distinguibles”¹⁴⁹ (p. 280). Estas se construían con una estructura identificable y repetitiva. En lo que refiere al estilo, próximo a la concepción de lo verbal hecha por Todorov (1971a), series como *Six Feet Under* o *Lost* repitieron los mismos recursos estructurales en cada episodio (en este caso, los *flashbacks*) para que cada partícula tuviera una entidad propia (Mittell, 2011). En algunas obras de la TVIII estos recursos se llevaron más allá y, lejos de aparecer durante un breve lapso (un *flashback* puntual), ocuparon la totalidad del episodio. En el caso de *The Affair* (Showtime, 2014-2019), todos los episodios poseían dos mitades: la primera mostraba el punto de vista de un personaje y la segunda, sobre el mismo fragmento argumental, la del otro. Al repetirse este patrón en cada entrega, los capítulos quedaron dotados por una entidad propia y diferenciada.

La exageración de estos recursos de diseño llevó a que los productos de la TVIII recurrieran con frecuencia a los “capítulos de concepto”. Aparecieron tanto en series como en seriales y unían la contención de una trama autoconclusiva, la unidad temática y el uso de recursos autorales novedosos. Proveniente del ámbito publicitario (donde se denomina *gimmick*), estos episodios se distinguieron de los demás por “la exploración de fórmulas narrativas o estilísticas vanguardistas caracterizadas por el riesgo, la novedad o la provocación” (Cascajosa Virino, 2009, p. 21). Aunque algunas obras optaron por construir toda su narrativa alrededor de un recurso innovador (*24* o *The Affair* son ejemplo de ello), la pauta que siguieron los productos de la TVIII fue introducir este elemento en un solo episodio por temporada. Esta disonancia narrativa y estilística contrastaba con el resto de las entregas, pues en estos episodios se alteraban las normas y patrones que caracterizaban el conjunto de la obra. Estos episodios, con frecuencia, se basaron en pocos personajes encerrados en un solo espacio, denominándose así “capítulos embotellados”¹⁵⁰ (O’Sullivan, 2019a). Esto les confirió una iconografía tan impactante, única y diferenciada del resto que los hacía inolvidables. A modo de ejemplo, el capítulo más recordado de *Breaking Bad* seguramente sea en el que los dos protagonistas, encerrados en un sótano, persiguen a una mosca (3x10). La singularidad del capítulo de concepto sirvió para que las obras de la TVIII, conocedoras de que la repetición constante de una misma fórmula llevaba al aburrimiento, pudieran “romper esta monotonía con la

¹⁴⁹ Traducción propia. Original: “vital units of narrative [or] distinguishable boxes.”

¹⁵⁰ *Bottle episode*.

seguridad de que todo volver[ía] a lo establecido en el siguiente capítulo” (Cascajosa Virino, 2009, p. 21).

La unión sintáctica de las dinámicas (serializando la serie o seriando el serial) preservaron la integridad del capítulo y “usar las separaciones formales para que la experiencia fuera secuencial”¹⁵¹ (O’Sullivan, 2013, p. 281). Un hecho tan trivial como que cada una de las entregas poseyera un título propio y repitiera elementos formales como la entradilla o el *recap* (“en capítulos anteriores...”) enfatizó esta voluntad. Además, en todos los esquemas se procuró que la unidad temporal (*momentum*) fuera clara y evidente para el espectador. Este elemento afectó a la construcción narrativa y muchos de estos productos “adoptaron un uso estructurado del tiempo del discurso en el que casi todos los episodios tenían lugar en el transcurso de un solo día, proporcionando al flujo narrativo serial un ritmo claro”¹⁵² (Mittell, 2015, p. 28). A su vez, la separación entre las entregas también se enfatizó, siendo esta más larga y evidente, para remarcar que, aunque estas obras tuvieran una dinámica serial, los capítulos también poseían la unidad propia de la serie y una dinámica propensa a la desconexión (O’Sullivan, 2013). Por este motivo, la unión de ambas dinámicas afectó al centro de la concepción televisiva: la temporalidad. Al ser un elemento compartido en las series serializadas y los seriales seriados, los productos de la TVIII estructuraron sus narrativas para cumplir con ambas dinámicas y respetar la concepción del episodio como una unidad (Fig. 5).

¹⁵¹ Traducción propia. Original: “use formal separations to make experience sequential.”

¹⁵² Traducción propia. Original: “embrace a structured use of discourse time where nearly every episode takes place over the course of a single day, providing a clear rhythm to its serialized narrative flow.”

DRAMA SERIALIZADO	
Aparición:	TVII/TVIII.
Tono:	Dramático.
Formato (temporada):	Medio año (13 en la televisión por cable) o un año entero (<i>networks</i>).
Formato (episodio):	1 hora de parrilla (50-60 minutos).
Número de <i>beats</i> :	Uniforme (en <i>The Sopranos</i> , 35 <i>beats</i> por episodio).
Uso de la publicidad:	Sin publicidad (cable) o con 4 pausas (<i>networks</i>).
Dinámicas seriales:	Fusión entre serie y serial.
Unidad del episodio:	Narrativa (contención de una trama conclusiva y/o un bloque serial) y temporal (intensidad del momento).
Uso de los finales:	<i>Cliffhanger</i> o renovación (trama serial) o final de trama (serie).
Iteración:	Repetición capitular de los mismos elementos.
Multiplicidad:	Gran número de tramas con una jerarquía marcada y repetitiva (en <i>The Sopranos</i> , 4 tramas por episodio).
<i>Momentum</i> :	Unidad temporal dentro del episodio y saltos evidentes entre ellos.
Diseño:	Gran atención a las marcas autorales (recursos distintivos y únicos). Repetición capitular.
<i>Personnel</i> :	Elenco amplio y con grandes arcos de transformación.
Mundo narrativo:	Amplio y en forma de ecosistema narrativo.

Fig. 5. Características principales de los dramas serializados. Elaboración propia.

2.3.4. Profundidad del personaje.

La creación del personaje es un elemento fundamental en cualquier tipo de narrativa. En el periodo de la TVIII, obras tan destacadas como *Lost* basaron su planteamiento en la profundidad y la novedad que sus protagonistas podían ofrecer (declaraciones de Steve McPherson, creador de la serie, en Vaz, 2005). Dado que la complejidad se articuló en gran medida con la multiplicidad y la combinación de las dinámicas narrativas que llevaron a tramas más seriales, la creación de los personajes tuvo que adaptarse a estas nuevas necesidades. Esta prolongación del relato impidió el uso de arquetipos simples que se reiniciaban con cada nueva entrega e impuso “un desarrollo de personajes más elaborado y una red de interrelaciones más compleja”¹⁵³ (Klarer, 2014, p. 204), bien con la creación de amplias mitologías repletas de personajes (*Lost*) o, en los nuevos seriales procedimentales, mediante el recurso clásico del protagonista único y carismático (Marta-Lazo y Urbistondo, 2018). Sea como fuere, los creadores situaron el proceso de caracterización en el centro del relato.

La norma en las dinámicas episódicas había sido que los personajes “no cambiaban, desarrollaban o transformaban”¹⁵⁴ (O’Meara, 2015, p. 189). La TVIII abrió un amplio

¹⁵³ Traducción propia. Original: “more elaborate character development and a more complex web of character interrelations”.

¹⁵⁴ Traducción propia. Original: “d[id] not change, develop or transform.”

abanico de posibilidades para que personajes y tramas tuvieran un largo recorrido. Si hasta ese momento el personaje se había constituido como un elemento estático en favor de la narrativa, en el drama serializado los protagonistas se convirtieron en generadores de tramas con una mayor dimensión interna (Dunleavy, 2018). Dotar a los personajes de una profundidad suficiente como para que tuvieran un mundo interior que pudiera trasladarse al exterior, los acercó a representaciones sociales más fieles y complejas (Seeger, 2000). Al aprovechar esta casuística, los creadores usaron el realismo naturalista para dar más credibilidad a los personajes. Siguiendo las pautas de las narraciones psicológicas –basadas en crear una “ilusión de realismo” (Todorov, 1981b)–, se forjaron personajes “con mucha profundidad psicológica y complejidad social y moral”¹⁵⁵ (Hochscherf, 2019, p. 158) y “una identidad psicológica y moral similar a la de los hombres” (Galán Fajardo, 2007, p. 1).

Si los personajes de la TVI “encarnaban los ideales del pueblo americano”, los de la TVII fueron “un reflejo de lo que, con todas sus contradicciones, podía ser un ciudadano medio” (Cascajosa Virino, 2009, p. 22). La popularización del cable, con una estrategia comercial que apelaba a un público mucho más fragmentado y sin limitaciones de censura, hizo que las ficciones fueran más explícitas, arriesgadas y posmodernas. Esto posibilitó que los personajes se vincularan e involucraran en situaciones llenas de sexo, violencia, drogas, y otras cuestiones de naturaleza polémica (Dunleavy, 2018). Ante estas posibilidades, los antihéroes se convirtieron en los principales protagonistas de los dramas serializados de la TVIII. Estos personajes se definieron tanto por una cuestión de caracterización como por el papel que ocupaban dentro del discurso (M. Smith, 1995). Atendiendo a esta segunda cuestión, para que el antihéroe fuera considerado como tal debía ser el protagonista del relato o, por lo menos, ser el responsable de la alineación. Este concepto, más adecuado que “identificación”, determina el punto de vista narrativo y emocional y, “especialmente en las series de televisión, la alineación es clave para una narrativa eficaz y, por lo tanto, tiene implicaciones cruciales en términos de construcción estructural de los arcos largos de una temporada”¹⁵⁶ (Russo, 2017, p. 13). En la TVIII, dada su naturaleza discursiva basada en diferentes centros narrativos, la multiplicidad de tramas y la creación de universos narrativos en forma de ecosistema, algunos de los

¹⁵⁵ Traducción propia. Original: “with much psychological depth and social as well as moral intricacy.”

¹⁵⁶ Traducción propia. Original: “especially in TV series, alignment is key to effective storylining and therefore has crucial implications in terms of structural construction of the long arcs of a season”.

personajes principales de una misma obra siguieron este precepto; sirven como ejemplo, *Game of Thrones* y, planteado por Paolo Russo, *Gomorra: La Serie* (Sky Italia, 2014-2021). En el caso de las obras con protagonista único, el esquema se antojó más sencillo, pues todos los elementos dramáticos giraban en torno a ese personaje principal; se ve claramente en *The Sopranos*, *Dexter* (Showtime, 2006-2013) o *Breaking Bad*.

En la construcción del antihéroe, el objetivo principal fue que el espectador se viera inmerso en “especulaciones intelectuales y dilemas éticos”¹⁵⁷ (Buonanno, 2018, p. 18). Con la intención de crear un debate moral, estos personajes se construyeron siguiendo patrones marcados por el contexto. Unas veces, partían de problemáticas concretas: *Homeland* (Showtime, 2011-2020) y el terrorismo. Otras, planteaban cuestiones de carácter universal y atemporal: Murray Smith (1999) recogió algunas en su estudio *Mafiosos, caníbales, estetas, o alineaciones aparentemente perversas*¹⁵⁸; de *Hannibal* (NBC, 2013-2015) a *Sons of Anarchy (Hijos de la anarquía)*; FX, 2008-2014). No obstante, para que el antihéroe pudiera aportar estos dilemas, también debía tener cualidades que le acercaran al espectador y lo humanizaran. Para conseguir tal fascinación ante lo amoral, a estos personajes se les dotó de rasgos de bondad (propios de los héroes) y maldad (propios de los villanos) (Canet y García-Martínez, 2018).

Esta dualidad, además de ampliar el misterio alrededor del protagonista y permitir tramas de carácter interno, se articuló en función del estatus del personaje. De este modo aparecieron dos paradigmas de protagonista muy diferenciados: los triunfadores y los fracasados. El primer grupo quedó conformado por personajes con un alto grado de poder dentro de sus comunidades y una construcción basada en “la ambigüedad moral, el maquiavelismo para alcanzar determinados fines y la contradicción entre los ideales (si existen) y las acciones” (García Martínez, 2014, p. 9). Para construir su dualidad se aprovechó su posición, que normalmente implicaba rasgos de villano, y se le añadieron elementos de bondad que crearon el contraste necesario: los ataques de ansiedad, los patos y la terapia fueron elementos clave en la presentación de Tony Soprano. Para la construcción del segundo paradigma, el de los fracasados, se optó por caracterizarlos como mediocres y pusilánimes o, simplemente, dominados por el sistema. A través de un arco de cambio radical, estos personajes intentaban acercarse al poder, pero fracasaban.

¹⁵⁷ Traducción propia. Original: “intellectual speculations and ethical dilemmas”.

¹⁵⁸ Traducción propia. Original: *Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances*.

A partir de este esquema, los creadores promovieron una crítica al sistema neoliberal y a su falsa sensación de libertad (Đurić, 2016); el final trágico de *Breaking Bad* y la desolación con la que se cierra *The Wire* lo corroboran.

2.3.5. Fusión de tonos y la nueva comedia.

“La hibridación de contenidos y fórmulas estilísticas” es una de las características de la posmodernidad (Gordillo, 2009, p. 144). Así, la hipertelevisión amplificó los preceptos de la televisión anterior y convirtió las excepciones en tendencia. No solo se unieron las dinámicas de serie y serial, también se unieron diferentes tonos en un mismo producto. Si esta práctica se había originado en la TVII para crear más nichos y atraer a nuevos públicos (las *dramedias*) (Nelson, 1997), a partir del cambio de siglo se usó con voluntades más creativas y culturales (Nelson, 2007). De hecho, uno de los rasgos definitorios de ese periodo fue desdibujar las fronteras con las que se habían diseñado los formatos de la ficción televisiva. Esta fusión formal supuso un cambio en la actitud con la que el espectador se enfrentaba al relato (Tous, 2008, 2010). Si anteriormente el público podía confiar en las normas del género o el formato, en la TVIII esto perdió validez y la expectativa se dirigió más a averiguar donde estaría la disonancia y la sorpresa que a identificar el patrón. Este fenómeno convirtió a los espectadores en “expertos en reconocer el género, y también derivó el placer hacia la manipulación del género y de las formas en que la televisión juega con sus propios límites”¹⁵⁹ (Bignell, 2004, p. 119).

En el drama serializado “los géneros de investigación criminal, forense o el género médico se mezcla[ro]n con los dramas psicológicos; la ciencia ficción [podía] tener elementos de lo fantástico, el drama realista, costumbrista” (Guarinos y Gordillo, 2011, p. 375), pero los momentos cómicos y dramáticos se enlazaron sin llegar a disolverse. Es decir, la fusión de géneros tonales siguió las pautas de la microdosificación (Isaac, 2020). Esta técnica se basa en plantear un género principal que queda intacto e introducir luego partículas aisladas de otros; se aplicó como estrategia comercial para dar sensación de novedad. La microdosificación permitió que productos de corte trágico o epopéyicos añadieran momentos de humor. Unas veces, mediante situaciones y diálogos (como

¹⁵⁹ Traducción propia. Original: “expert in recognizing genre, and also derive pleasure form the manipulation of genre and from the ways in which television plays with its boundaries.”

ocurría recurrentemente en *CSI: Crime Scene Investigation*), otras con personajes ya diseñados para esta función (*Lost*). Los dramas serializados empezaron a tener notas cómicas (Savorelli, 2010) y, aparte de crear conexiones entre tragedia y comedia, también impulsó el formato de la telenovela, exportada con éxito a Estados Unidos desde los países latinoamericanos (Piñón, 2019). En el contexto de la TVIII, la telenovela se ajustó a la tendencia imperante y adoptó el barroquismo posmoderno para unir las dinámicas de la serie con las del serial. A su vez, “el melodrama de las telenovelas se mezcló con comedia, thriller de acción, musicales y elementos documentales que dislocaron el género”¹⁶⁰ (p. 209). Su expresión de mayor éxito fue la “narconovela”, original de Colombia. En esta, las altas dosis de acción redujeron a “entre 10 y 12 capítulos, programados *en prime time* durante dos semanas”¹⁶¹ (p. 205). De este modo la microdosificación también alternó la acción con el melodrama.

No obstante, el formato que se vio más afectado por estas hibridaciones fue la *sitcom* y, de hecho, sufrió tantas mutaciones que durante ese periodo apareció la “nueva comedia”. Mientras que el *prime time* de la TVIII lo ocupó el prestigioso drama serializado, las comedias también empezaron a modificar su forma clásica y adoptaron una concepción más próxima al serial. Como en el drama, este fenómeno apareció como excepción en la TVII y se consolidó como norma en la TVIII; entre las obras más destacables se citan *The Simpsons (Los Simpson; FOX, 1989-hoy)*, *Malcolm in the Middle (Malcolm; FOX, 2000-2006)*, *Curb Your Enthusiasm (Larry David; HBO, 2000-hoy)*, *Arrested Development (FOX, 2003-2006; Netflix, 2013 y 2018-2019)* e *It’s Always Sunny in Philadelphia (Colgados en Filadelfia; FX, 2005-hoy)* (Mittell, 2015). Aunque todas ellas comparten los mismos elementos formales –temporadas distribuidas durante un año escolar y con episodios que contemplan media hora en la parrilla–, cada una hizo un uso desigual de la memoria. Mientras que algunas tramas pasaban al olvido y, una vez terminadas dentro del episodio, no tenían efecto en las siguientes entregas; otras cobraban relevancia marcando un antes y un después para los personajes y/o el mundo narrativo. Como ya habían adoptado la continuidad propia del serial, siguieron su misma lógica y también apostaron por la multiplicidad de tramas. Si en el esquema canónico de la *sitcom* aparecían dos tramas que eran paralelas (no se cruzaban), en la nueva comedia estas

¹⁶⁰ Traducción propia. Original: “the melodrama of telenovelas is mixed with comedy, action thriller, musicals and documentary elements that seem to dislocate the genre.”

¹⁶¹ Traducción propia. Original: “10 to 12, programmed in prime time during 2 weeks”.

aumentaron tanto en número como en las interrelaciones que las conectaban (Mittell, 2006, 2015). La popularidad de este tipo de complejidades en la crítica y en el público hizo que “lo que una vez fue la convivencia entre la nueva comedia y la vieja *sitcom*, se convirtiera en una sustitución progresiva”¹⁶² (Savorelli, 2010, p. 33).

Las mutaciones narrativas unidas a la representación de la realidad se inauguraron con *The Office*; tanto la original (BBC Two, 2001-2003) como la adaptación norteamericana (NBC, 2005-2013). Heredera de la no-tan-exitosa *Marion and Geoff* (BBC Two, 2000-2003), donde un taxista se grababa a sí mismo mientras conduce, *The Office* se consideró la primera comedia de renombre en incluir conceptos del documental en la ficción televisiva. Así nació la “comedy vérité” (Mills, 2004); caracterizada por apropiarse de los recursos estéticos y narrativos del *cinéma vérité* y del documental. De ellos, el que más modificó las normas del formato canónico fue la interacción de los personajes con la cámara. Plantear un estilo narrativo más cercano a la realidad configuró una nueva forma de hacer comedia televisiva, donde el costumbrismo influyó tanto en el guion como en las actuaciones, el montaje, la dirección de arte, el diseño de sonido, etc. Consecuentemente, los rodajes rechazaron “la puesta en escena tri-cameral y la grabación en estudios tradicionales” (Cascajosa Virino, 2009, p. 14). La cercanía con el espectador permitió que las miradas a cámara –y hasta conversaciones con el supuesto equipo que había detrás– aumentaran la alineación del espectador con las disforias que sentían los personajes. Por este motivo, esta nueva comedia construyó un humor absurdo cuyo principal objetivo fue el de generar incomodidad. La falta de sentido del ridículo en los protagonistas de ambas versiones de *The Office* se materializó en una vergüenza ajena constante que cuestionó las normas del humor clásico y permitió que la comedia televisiva dejara de ser “un mero entretenimiento [y] finalmente abandonara sus orígenes en el *music hall*”¹⁶³ (Mills, 2004, p. 78).

El uso de recursos relacionados con la realidad y el rechazo a seguir los patrones de la *sitcom* clásica también sirvieron para generar complicidad cómica. La autorreferencialidad sirvió para que la nueva comedia subrayara su intención rupturista e hiciera visibles los mecanismos enunciativos que la televisión convencional se empeñaba

¹⁶² Traducción propia. Original: “[w]hat was once the cohabitation of new comedy with the old sitcom is becoming a progressive substitution.”

¹⁶³ Traducción propia. Original: “mere entertainment”; “finally abandoned its music hall origins”.

en ocultar (Savorelli, 2010). Obras como *Futurama* hicieron que la búsqueda de estos guiños y alteraciones narrativas se convirtiera en un aliciente más para los espectadores. Los consumidores, más centrados en el cómo que en el qué, se alejaron de los “placeres diegéticos” (los que ocurren dentro del mundo planteado) y se vincularon a las obras “para ver cómo funcionaban los engranajes, maravillándose de la habilidad necesaria para llevar a cabo tal pirotecnia narrativa”¹⁶⁴ (Mittell, 2010, p. 42). Estos productos se dotaron de recursos completamente nuevos para la comedia televisiva como las referencias metatextuales e intertextuales (Savorelli, 2010); las alteraciones cronológicas; las historias contadas desde múltiples puntos de vista; el uso de una constante *voz en off* para generar una narración extradiegética (Mittell, 2015); o la continuidad negativa (Cuevas, 2019). El empleo que hizo la nueva comedia de este último elemento fue sintomático de cómo este género adoptó e incumplió al mismo tiempo las normas de la serialidad. La continuidad negativa, basada en generar conexiones falsas entre los capítulos, enfatizó la ironía posmoderna de estas comedias y creó expectativas en el espectador que ponían en entredicho la coherencia argumental del relato; *Rick and Morty* (*Rick y Morty*; Cartoon Network/Adult Swim, 2013-hoy) o *Arrested Development* mostraban avances en sus créditos iniciales y finales que jamás iban a cumplirse. El uso repetitivo de estos recursos, más allá de generar confusión en el espectador y cultivar un gusto hacia ellos, consiguió que estos productos tuvieran una fórmula reconocible (Mittell, 2015) equivalente a la *iteration* y el *design* que Sean O’Sullivan plantea como bases de la serialidad (Fig. 6).

¹⁶⁴ Traducción propia. Original: “to watch the gears at work, marveling at the craft required to pull off such narrative pyrotechnics.”

NUEVA COMEDIA	
Aparición:	TVIII.
Tono:	Comedia (con características posmodernas y humor absurdo).
Formato (temporada):	Un año entero (20-25 episodios).
Formato (episodio):	Media hora de parrilla (22-25 minutos).
Número de <i>beats</i> :	Uniforme.
Uso de la publicidad:	Sin publicidad (cable) o con 1 pausa (<i>networks</i>).
Dinámicas seriales:	Serie con la inclusión de algunos elementos con seriales con continuidad.
Unidad del episodio:	Narrativa (contención de una trama conclusiva) y temporal (intensidad del momento).
Uso de los finales:	Final de la trama conclusiva.
Iteración:	Repetición capitular de los mismos elementos.
Multiplicidad:	Más tramas que en la <i>sitcom</i> y con interconexiones entre ellas.
<i>Momentum</i> :	Unidad temporal dentro del episodio y saltos entre ellos.
Diseño:	Recursos del documental, autorreferencialidad, referencias metatextuales, etc. Repetición capitular.
<i>Personnel</i> :	Más personajes que en la <i>sitcom</i> y con posibilidad de arco.
Mundo narrativo:	Delimitado por los espacios centrales y con la posibilidad de mostrar cambios.

Fig. 6. Características principales de la nueva comedia. Elaboración propia.

2.3.6. La serialidad en la Era Digital.

Como se ha comentado a lo largo de este recorrido por la TVIII, la convergencia entre la televisión y el entorno digital modificó sustancialmente las formas del relato serializado. La evolución tecnológica aumentó exponencialmente el almacenamiento de información y, a causa de esto, aparecieron narrativas mucho más extensas (Álvarez Berciano, 2012). La posibilidad de situar relatos serializados en diferentes medios para crear transmédias “no solo es una práctica narrativa, sino también social en una variedad de momentos históricos, emergiendo como un componente básico de la cultura popular en el siglo XX e incluso antes”¹⁶⁵ (Scolari et al., 2014, p. 72). La convergencia con el mundo computacional trasladó esta práctica al entorno digital y multiplicó estas expresiones. En el 2011, dos años antes de que Netflix se convirtiera en generadora de contenido, Virginia Guarinos e Inmaculada Gordillo ya avisaron que “[l]a ficción seriada televisiva se est[aba] preparando, no sólo para competir, sino para poder pasar a las series web o para dispositivos móviles” (p. 373). Las autoras destacaron que, ante este desafío, las ficciones de la televisión digital buscaban una autoría propia que las alejara del estilo *amateur* característico de las obras creadas directamente para la red. Con el uso de narrativas

¹⁶⁵ Traducción propia. Original: “not only a narrative practice but also a social one across a range of historical moment, emerging as a basic component of popular culture in the twentieth century and even before.”

complejas y el uso de recursos propios de los formatos canónicos, la televisión encontró estrategias para mantener su vigencia como medio de entretenimiento. A su vez, estos productos usaron recursos que dieron sentido a esta dimensión transmediática y crearon misterios para aumentar el interés narrativo entre los episodios y/o las temporadas. Entre estas obras cabe “distinguir entre las que tienen mayor o menor conciencia estratégica del entorno digital e interactivo, las que podemos diferenciar por el tipo de relación comunicativa que promueven y, finalmente, las que explotan más decididamente la dimensión más lúdica” (Álvarez Berciano, 2012, p. 38).

Las obras del primer grupo (aquellas con voluntad transmediática) siguieron el ejemplo de “las estructuras folletinescas del siglo XIX y a buena parte de los géneros de masas del XX” (Scolari, 2008). Estas narrativas permitían tanto la prolongación (en otros medios y por otras personas) de la línea argumental principal como la creación de nuevos hilos a partir de la base propuesta. Las series y seriales usaron los recursos planteados durante este capítulo (la unión de dinámicas, la complejidad, los virajes temporales, los ecosistemas narrativos, un gran grupo de personajes en forma de mitología, etc.) con el fin de justificar y ampliar su narrativa a otros medios (Herbig y Herrmann, 2016; Jaagola, 2019). Aunque siguieron aparecieron productos convencionales que mantuvieron las normas clásicas, la tendencia mayoritaria fue la de adoptar estos recursos. De este modo, en las obras de la TVIII “los espectadores son invitados a algo más que ver una serie de televisión: a vivir una experiencia que trasciende los límites de un disfrute ubicado en un espacio y un tiempo concretos” (Innocenti y Pescatore, 2011, p. 36). Con el afán de que la televisión dejara de ser un entretenimiento puntual y se convirtiera en una experiencia inmersiva, la BBC lanzó el *BBC iPlayer* (2007) y se introdujo en el mercado online (Jenner, 2018). Este primer paso para adaptarse a las hipertextualidades imperantes en el cambio de siglo vino acompañado con modificaciones en las narrativas de sus producciones. Aunque durante los primeros años la creación de transmedias no cosechó el éxito esperado (Álvarez Berciano, 2012), la manera con la que se modificaron esos productos volvió a evidenciar que las características del medio modifican el mensaje (McLuhan, 1994).

En la clasificación de Álvarez Berciano, el segundo grupo (dimensión lúdica) lo protagonizaron los videojuegos, los blogs y las Redes Sociales. Este fenómeno tuvo una gran influencia en los productos televisivos, pues en el público aparecieron dos

necesidades nuevas para el medio: interaccionar con la obra (Mittell, 2006) y consumir el relato sin límites (Murray, 1999). Por eso los videojuegos se convirtieron en uno de los medios preferidos para generar transmedias para las obras de la TVIII. Aparte de ser uno de los entretenimientos más populares de ese periodo, los videojuegos también compartían tres elementos fundamentales con la narrativa televisiva: la posibilidad de crear relatos con dinámicas de serie o de serial (A. N. Smith, 2014); los universos extensos en forma de ecosistemas abiertos (Wellenreiter, 2015); y el consumo basado en la repetición de la misma experiencia (Cuadrado, 2016). La adaptación de la TVIII a este entorno aumentó las especulaciones y comunicaciones entre sus consumidores y, para canalizar estas interacciones, la televisión se introdujo en el otro entorno lúdico: las Redes Sociales. Usando herramientas como las “narraciones en directo”, consiguieron aumentar el compromiso del espectador y mejorar la relación que este tenía con la marca (Andersen y Linkis, 2019). Este factor también permitió que la televisión midiera las reacciones que generaban sus productos. La posibilidad de seguir estos pulsos de los espectadores fue de especial interés para marcar el rumbo de las adaptaciones cuyas obras originales seguían en curso; como *Game of Thrones*, *Outlander* (Starz, 2014-hoy), *True Blood* (*Sangre fresca*; HBO, 2008-2014) o *The Walking Dead* (AMC, 2010-2022) (Sulimma, 2014). A su vez, también sirvieron para seleccionar sus productos o priorizar las interconexiones dentro de franquicias de éxito, como el Marvel Cinematic Universe (Roughan et al., 2020), y así optimizar y modificar las narrativas en favor de la comercialidad.

3. La llegada de Netflix.

Netflix no es una compañía televisiva más. Estudiarla es atender a una nueva forma de concebir la serialidad (Buonanno, 2019) y el medio televisivo en su totalidad (McDonald y Smith-Rowsey, 2016). Dada su envergadura, cuestión que se delimitará durante este capítulo, Netflix no supone una excepción, sino un modelo consolidado con una aceptación sin precedentes entre los públicos más jóvenes y un impacto cultural de primer orden (Steiner y Xu, 2018). Aunque actualmente se considera que sus obras siguen formando parte de la TVIII, a nivel industrial ha generado una revolución que cambia por completo la lógica del medio y su historia (Lotz, 2018, 2019; Mittell, 2015).

En ocasiones una anécdota puede ser más ejemplificadora que la explicación de un gran recorrido. En 1997 Reed Hastings acudió a una de las tiendas Blockbuster y le sancionaron por el retraso en la devolución de una película. Ese fue el catalizador para la idea fundacional de Netflix: un servicio de alquiler de DVDs por correo postal. Con este sistema basado en el “modelo de alquiler desde casa”¹⁶⁶ (Ahuja y Novelli, 2016, p. 128), los usuarios obtenían un beneficio inmediato, pero también la empresa, que podía prescindir del gasto que suponía mantener miles de puntos de venta a lo largo de los Estados Unidos. Ese mismo año, Hastings se unió a Marc Randolph (ambos ingenieros de *software*) para crear una distribuidora que ha conseguido traspasar cualquier etiqueta empresarial y ha supuesto una revolución equiparable a la aparición de la radio o el impacto que tuvo la misma televisión dentro del medio cinematográfico (Lotz, 2016).

La clave del éxito de Netflix se basó en la adaptación a los nuevos modelos, ya fuera desde el punto de vista tecnológico, empresarial o creativo. Durante sus primeros años, los pasos fueron rápidos. Enseguida se introdujeron en el mundo *online*: en 1998 se creó *netflix.com* para facilitar el alquiler por internet; en 1999 se instauró el modelo de suscripción mensual con acceso ilimitado al catálogo (una tarifa plana); y en el año 2000 se implementó el famoso sistema de recomendaciones, base del éxito venidero (Heredia Ruiz, 2017). Durante la siguiente década, Blockbuster, la empresa que lideraba ese mercado antes de la llegada de Netflix, pasó de tener 25.000 empleados, 8.000 tiendas y 6.000 máquinas de venta a la bancarrota; en el año 2010, ya había perdido 518 millones

¹⁶⁶ Traducción propia. Original: “rent from home model”.

USD y tenía una deuda de mil millones USD (Halal, 2012). Por el contrario, Netflix no solo creció expandiéndose hacia otros negocios ajenos a la distribución, como la producción de sus propios contenidos, sino que mantuvo el servicio de alquiler de DVDs “con 4,7 millones de miembros en EEUU y un margen de contribución de 72 millones de dólares” (Heredia Ruiz, 2017, p. 281).

Más allá de los cambios tecnológicos que marcaron profundamente el inicio del siglo XXI, uno de los puntos de ruptura más significativos de ese periodo fue la huelga de guionistas que paralizó en 2007 la industria norteamericana justo a mitad de la temporada televisiva –también afectó a formatos de no ficción como los *talk shows*–. Estas protestas bloquearon la producción de contenido en todo el país y disparó la venta de grabadores digitales, los *DVR*¹⁶⁷. Todo ello mostró la viabilidad de un sistema de distribución no basado en la publicidad, que eliminaba el flujo constante propio de la televisión y que aumentaba el control de los espectadores para parar, rebobinar y consumir el relato de forma libre (Curtin, 2009). Paradójicamente, la causa fue la demanda de los guionistas que pretendían una participación mayor en los *royalties* vinculados a la distribución online y a los grandes beneficios que obtenían las *OTTs* (*Over The Top*; es decir, empresas, como Netflix). La huelga supuso un cambio de era: de la *network* a la *matrix* o *post-network*. Fue entonces cuando Netflix decidió convertirse en una plataforma de distribución digital de vídeo bajo demanda y basar su financiación en las suscripciones: *SVOD*; *Subscription Video On Demand*.

Las compañías por cable líderes del momento no se adaptaron inmediatamente al modelo *SVOD* y Netflix se encontró con un mercado sin apenas competencia. Durante los primeros años del *boom* de la web 2.0, Netflix perfeccionó sus sistemas y consiguió un volumen de ingresos suficientes para pasar a producir contenidos (Burroughs, 2018). Durante esos años, Netflix incrementó su catálogo: compró una gran cantidad de productos que, desde el punto de vista de las grandes compañías, ya habían agotado su vida útil; o al menos así se preveía dentro del sistema financiero propio de la *network era*. Cuando Netflix creció y empezó a competir en mercados ajenos a la distribución, las grandes productoras televisivas se sintieron amenazadas en su hegemonía histórica.

¹⁶⁷ En sus siglas en inglés: *Digital Video Recorder*. Grabadores caseros.

Durante esa primera etapa, la hostilidad entre ambos modelos aumentó y los “conflictos con las empresas de televisión por cable salieron a la luz”¹⁶⁸ (Wayne, 2018, p. 734).

Netflix realizó el cambio por necesidad: Hastings en una entrevista a *The New York Times* declaró: “sabíamos que ser una empresa basada en las reposiciones no era un negocio a largo plazo, como tampoco lo era ser una compañía de alquiler de DVDs”¹⁶⁹ (Wayne, 2018, p. 735). La traducción práctica de estas estrategias se materializó en la primera serie producida íntegramente por Netflix: *House of Cards* (2013-2018). El responsable fue Ted Sarandos, que tuvo claro cuál era la línea creativa a seguir y quién era su competidora directa: “El objetivo es convertirnos en HBO más rápido de lo que HBO puede convertirse en nosotros”¹⁷⁰ (Bishop, 2013). Las predicciones de Sarandos fueron certeras: “en la última década, HBO se ha movido agresivamente para aumentar su legado como negocio lineal y ofrecer acceso a través de internet con un servicio suplementario (HBO GO) y con otro servicio independiente (HBO Now)”¹⁷¹ (Lotz, 2019, pp. 931-932). Mientras que HBO hizo los cambios para acercarse al modelo tecnológico de Netflix, esta última también tomó las decisiones creativas necesarias para que sus productos se vincularan a los altos estándares de su competidora. Casi una década después del estreno de su primera obra, se puede afirmar que “anunciar que tienes Netflix o HBO es hacer un anuncio de estatus”¹⁷² (Steiner y Xu, 2018, p.10).

Netflix empezó como un experimento, pero su éxito hizo que otras distribuidoras (en un primer momento fue Amazon Prime Video) imitaran su modelo de negocio y empezaran a producir contenido propio (Hadida et al., 2020). Los años siguientes vieron como las obras producidas por plataformas *OTT* se incrementaron muy notablemente. Por ejemplo, se duplicaron entre los años 2015 y 2016; pasando de 46 a 93 (Wayne, 2018). Los resultados de audiencias fueron controvertidos, porque a diferencia de las operadoras de la *network era*, Netflix no hace pública esa información: “Netflix es nueva, de evolución

¹⁶⁸ Traducción propia. Original: “conflicts with cable television networks became public”.

¹⁶⁹ Traducción propia. Original: “[w]e knew there was no long-term business in being a rerun company, just as we knew there was no long-term business in being a DVD-rental company”.

¹⁷⁰ Traducción propia. Original: “The goal is to become HBO faster than HBO can become us”.

¹⁷¹ Traducción propia. Original: “[i]n the last decade, it [HBO] has also moved aggressively to augment its legacy linear business to offer Internet-distributed access as both a supplement (HBO Go) and stand-alone service (HBO Now)”.

¹⁷² Traducción propia. Original: “[t]o announce you have Netflix or HBO is to make an announcement of class”.

rápida, y complicada; es una caja negra regida por algoritmos y automatizaciones”¹⁷³ (Lobato, 2018, p. 252). Eso hace que el éxito de la empresa deba medirse atendiendo a otros parámetros. Por ejemplo, en julio de 2020, tenía 185 millones de suscriptores. Sobre todo, “las cuentas de Netflix representan hasta un tercio del tráfico de internet en EEUU en cualquier momento”¹⁷⁴ (McDonald y Smith-Rowsey, 2016, p. 1). En cualquier caso la gran mayoría del catálogo de Netflix era de compra de licencias: en 2016, de las 1.200 series que ofertaba la plataforma, solamente 98 (un 8%) eran propias (Wayne, 2018). Compaginar ambos modelos (producción propia y compra de material a terceros) demostró ser rentable: en 2017, permitió “superar los 11 mil millones USD en ingresos”¹⁷⁵ (Buonanno, 2018, p. 5). Netflix no tenía ningún problema en cambiar sus enfoques y amoldarse a nuevas prácticas de distribución, de producción, tecnológicas, empresariales, etc. Uno de los elementos más significativos fue la unión entre “una nueva tecnología de distribución y un modelo de negocio antes poco común”¹⁷⁶ (Lobato y Lotz, 2020, p. 133) que inevitablemente cambió el sistema de distribución internacional alejándose del concepto de parrilla. Este fenómeno reformuló las estrategias de *windowing*¹⁷⁷ que marcaban cuándo, dónde y cómo lanzar los productos. Estos cambios tan extremos ocurridos en un lapso de tiempo tan corto también tuvieron su impacto en los estudios sobre el medio televisivo que, en un inicio, no prestaron atención a este fenómeno y “la descuidaron, en el estudio de la cultura popular, a pesar de su surgimiento como fuerza cultural con la llegada y auge de la tecnología *streaming*”¹⁷⁸¹⁷⁹ (Burroughs, 2018, p. 4). A medida que Netflix se afianzó en el panorama televisivo, “los investigadores sobre medios de comunicación se refirieron al papel pionero de la plataforma en la cultura de recomendación *streaming*, la entrega inmediata y la producción personalizada”¹⁸⁰ (Pilipets, 2019, p. 1).

¹⁷³ Traducción propia. Original: “Netflix is new, fast-evolving, and complicated; it is a black box, governed by algorithms and automation”.

¹⁷⁴ Traducción propia. Original: Netflix accounts for up to one-third of North American internet traffic at any given time”.

¹⁷⁵ Traducción propia. Original: “to exceed \$11 billion in revenues”.

¹⁷⁶ Traducción propia. Original: “a new distribution technology and a previously uncommon business model”.

¹⁷⁷ Sistema de venta basado en estrenar el producto en un contexto concreto.

¹⁷⁸ *Streaming* hace referencia la transmisión en directo o la emisión en continuo a través de internet.

¹⁷⁹ Traducción propia. Original: “neglected in the study of popular culture despite its emergence as a cultural force with the advent and rise of streaming technology”.

¹⁸⁰ Traducción propia. Original: “media scholars usually refer to the pioneering role of the platform in the streaming culture of recommendation, immediate delivery, and custom-tailored production”.

Para analizar el cambio que provocó Netflix en el panorama televisivo, detonante para esta investigación, se debe atender a tres aspectos fundamentales: su estrategia de distribución y exhibición, junto con la producción propia; la convergencia que supuso la unión de internet, cine y televisión; y la experiencia que proporcionó la plataforma, condicionada por las decisiones tomadas por el usuario y las recomendaciones (Heredia Ruiz, 2017). Por este motivo se estructuran los siguientes apartados de este bloque siguiendo la división planteada por Elena Pilipets (2019):

- Para empezar, se relacionará el primer punto, destinado a los elementos empresariales, con “la producción personalizada”; atendiendo especialmente al *narrowcasting*¹⁸¹, piedra angular en la televisión contemporánea. Esto permitirá, por un lado, mostrar cómo el nuevo modelo de consumo (el *Binge Model*) formó parte de la esencia de la compañía y sus estrategias empresariales. Además, se establecerá la importancia de Netflix en su entorno. Aunque el estreno simultáneo no es la práctica habitual en otras empresas, el extraordinario volumen de Netflix convierte esta metodología de estreno en un fenómeno social relevante. Para valorar el impacto de la compañía se atenderá al modelo de financiación, la relación con los creadores y el público, y la expansión a otros países.
- El segundo, centrado en la revolución tecnológica implementada por Netflix, atenderá a “la cultura de recomendación *streaming*” y el peso del algoritmo en los sistemas *OTTs*¹⁸² y *SVODs*¹⁸³. Este apartado mostrará cómo la implementación del estreno simultáneo solamente pudo darse cuando existieron las herramientas digitales necesarias para ello. A su vez, esta revolución no afecta solamente al medio televisivo, sino que ha condicionado por completo la evolución de las compañías que incorporan el *big data* y los algoritmos dentro de sus modelos de negocio. Con este fin, se valorará la distribución por internet de Netflix como plataforma *OTT* y el uso revolucionario del algoritmo.
- Para terminar, se vinculará el tercer apartado con el estreno a simultaneo y el modo de consumo llamado *binge watching* –atracones audiovisuales consistentes en

¹⁸¹ Estrategia basada en apelar a nichos concretos con una retransmisión selectiva y evitar las pautas del *broadcasting*, centradas en generar productos dirigidos a la totalidad de los espectadores.

¹⁸² *Over The Top*; servicios de libre transmisión basados en la divulgación de material audiovisual a través de internet.

¹⁸³ Subscription Video On Demand; servicios de distribución de productos audiovisuales que ofrecen sus servicios a una base de subscriptores.

visionar diversos capítulos de una misma serie de seguido– que, con “la entrega inmediata”, consigue generar una nueva experiencia llamada el *Binge Model*. La creación de un nuevo modelo de consumo cambia la experiencia del usuario y propone un diseño innovador que modifica las definiciones clásicas que relacionaban la televisión con el flujo.

3.1. La revolución empresarial.

Como se ha comentado, el panorama de la industria televisiva norteamericana no es tan amplio como puede parecer al observar el volumen económico que genera. Aunque el auge del cable en la TVII aumentó el número de cadenas, en las siguientes décadas la gran mayoría de estas se fueron uniendo y comprando hasta formar grandes conglomerados. No obstante, cuando uno de estos grupos adquirió otro canal, no le cambió el nombre y así pudo mantener una estrategia de nichos más amplia; a esta práctica se le llamó *tiering* (Caldwell, 2006). A principios del siglo XXI, el panorama televisivo quedaba regido por seis grandes empresas (Comcast, 21st Century Fox, Disney, Viacom, Time Warner y CBS) que también dominaban el lucrativo negocio del largometraje (Viacom y CBS coexisten dentro de Paramount y Comcast en Disney). Estas empresas “son conocidas como las *Big Six Majors* [y] controlan el 90% de la cuota de mercado de cine del mundo” (Heredia Ruiz, 2017, p. 278). En el caso de la televisión, este porcentaje era algo menor, pero en el año 2000 el 75% de los productos de la parrilla estadounidense seguían estando vinculados a estas grandes empresas; su alcance seguía dominando la oferta global (Holt, 2003). Esta monopolización del mercado fue posible gracias a que dichas empresas controlaban todos los aspectos de la creación de las obras televisivas: producción, distribución y exhibición. Este control (casi) absoluto del panorama y de las obras permitía calcular estratégicamente el plan de distribución y crear un calendario de estrenos basado en el *windowing*. Este garantizaba un aumento en el *engagement* y, por lo tanto, un mayor rendimiento económico. Este mecanismo propio de la *network era* tenía sus fuentes de ingreso en la “publicidad, el pago de los subscriptores y la posesión de los derechos de propiedad intelectual”¹⁸⁴ (Lotz, 2019, p. 929). La fiabilidad de la publicidad como fuente de financiación durante ese periodo justificó el conservadurismo de estos conglomerados.

La llegada de Netflix desestabilizó estos esquemas al desvincularse por completo de la publicidad y las empresas externas; tanto en sus productos como en su plataforma. Netflix no solamente supuso una amenaza al sistema de financiación, sino que revolucionó por completo la distribución y el modelo de consumo al apostar con convicción por la convergencia mediática. La velocidad con la que evolucionaron las tecnologías digitales,

¹⁸⁴ Traducción propia. Original: “advertising, subscriber payment, and intellectual property ownership”.

y más en las prácticas empresariales vinculadas a la comunicación y/o los medios audiovisuales, junto con la mentalidad de adaptación mostrada por Netflix durante su historia pusieron en jaque el esquema empresarial que le precedía. Netflix hizo bandera de esta mentalidad de negocio basada en la transformación constante y la adaptación a las nuevas tecnologías. Como aseguran Ramon Lobato y Amanda Lotz (2020), “nada sobre Netflix debe aceptarse como norma o estándar”¹⁸⁵ (p. 133). Mientras que los conglomerados evitan el cambio, Netflix cambia su comportamiento empresarial sin miedo.

Las innovaciones y el modelo empresarial de Netflix queda dividido, según Jessica Izquierdo Castillo (2015), por “la fórmula de monetización y configuración de catálogo, la política de relaciones con sus principales públicos (usuarios y proveedores de contenido y de red) y su estrategia de internacionalización” (p. 819). Siguiendo esta propuesta, los siguientes apartados responderán a estas mismas cuestiones:

- El primero atenderá a “la forma de monetización” y se centrará en el modelo de negocio, financiación, lanzamiento, producción, Recursos Humanos e impacto en la industria.
- El segundo se dedicará a la “configuración del catálogo”, basándose en la relación que mantiene Netflix con los creadores y el *narrowcasting* (o retransmisión selectiva); esta estrategia se basa en apelar a nichos concretos y evitar las pautas del *broadcasting*, centradas en generar productos dirigidos a la totalidad de los espectadores.
- El tercero analizará “la política de relación con sus principales públicos” atendiendo a las campañas de publicidad y distribución basadas en el público *millennial* e internet.
- Para concluir, el cuarto apartado focalizará en la “estrategia de internacionalización” y se contemplarán el plan de expansión y el contexto legislativo en el que este se desarrolló.

¹⁸⁵ Traducción propia. Original: “[n]othing about Netflix should be accepted as a norm or standard”.

3.1.1. Forma de monetización y modelo de negocio.

Desde sus inicios Netflix entendió que los cambios tecnológicos también debían ir acompañados de un cambio de planteamiento en la manera de producir, financiar y distribuir sus series. El primer gran paso que hizo Netflix en este sentido fue dejar de depender de la publicidad y obtener la totalidad de sus ingresos por su base de suscriptores. Esta apuesta ya había sido probada en su anterior negocio de alquiler de DVDs; que se basaba en un “modelo de suscripción mensual (una fuente relativamente estable y predecible; con pocos costes de transacción; y las aportaciones de los usuarios poco frecuentes) y las preferencias de la audiencia (el atractivo del consumo ilimitado por un bajo coste fijo)”¹⁸⁶ (Napoli, 2016, p. 347). Sin embargo, el inconveniente de esta estrategia residía en el periodo inicial, donde todavía no existía una base de suscriptores cuantiosa. Pese a este reto inicial, una vez se consiguió el volumen necesario, la supresión de la publicidad permitió tener los intereses y gustos de los usuarios como única prioridad.

El modelo de suscripción también aportó una regularidad de ingresos que permitía reformular la relación que la compañía tenía con las productoras creadoras del contenido. Hasta la aparición de Netflix, la empresa productora vendía el producto a la distribuidora o emisora por un porcentaje de lo que había costado, esperando que este *first-run* (primera vez que la serie se emitía) tuviera el éxito suficiente como para revender la serie a otras compañías y acabar de cubrir los gastos (Lotz, 2019). Este sistema provocaba que la entrada en el negocio fuera sumamente arriesgada y, por lo tanto, que muchas compañías medianas o pequeñas abandonaran la idea o sobrevivieran precariamente esperando la llegada de una obra de éxito que saneara sus cuentas. Este modelo basado en financiar un porcentaje del coste a cambio de obtener los derechos de distribución para un periodo limitado de tiempo se denominó *deficit financing* (Doyle, 2016). El abandono de la publicidad, la parrilla y la televisión lineal, también dejó obsoleto este sistema basado en el *first-run*; en internet el concepto “ventana” pierde su dimensión temporal. El sistema que propuso Netflix –que ya era una tendencia habitual en Europa y, en concreto, en el Reino Unido– fue el denominado *cost plus* (Doyle, 2016). Esta metodología estaba basada en que la empresa distribuidora (en este caso, Netflix) financiara la totalidad de la

¹⁸⁶ Traducción propia. Original: “monthly subscription model (relatively stable, predictable income; lower transaction costs; and the subsidies that accrue from infrequent users) and audience preferences (the appeal of unlimited consumption for a low fixed cost)”.

producción y, además, aportara un pequeño beneficio (el *plus*) para la empresa que producía el contenido. A cambio, la productora cedía la totalidad de los derechos en exclusiva y para un periodo de tiempo ilimitado. De este modo, “el modelo *cost plus* disminuye el riesgo de tener déficits no compensados para las productoras, pero también la posibilidad de una ganancia financiera inesperada en el caso de un éxito extraordinario”¹⁸⁷ (Lotz, 2019, p. 930). Con el modelo *cost plus* Netflix no solamente se aseguró la obtención de la totalidad de los beneficios, sino que agilizó la producción de los contenidos. Esta idea encajó perfectamente con un modelo televisivo no lineal basado en añadir constantemente productos nuevos a su catálogo, en vez de preocuparse por decidir qué se sitúa en la limitada parrilla propia de la televisión lineal. Ante este cambio, también se reformularon las negociaciones relacionadas con los pagos de este *plus* y, para ello, se calculaba una estimación de la comercialidad que tendría el producto dentro del catálogo de la empresa distribuidora (Lotz, 2016).

Paralelamente a estos avances, las dos grandes operadoras de televisión por internet (Amazon Prime Video y Netflix) complementaron este modelo con dos estrategias para atraer clientes diametralmente opuestas. Por un lado, Amazon Prime Video aumentó su base de suscriptores con anuncios en otras plataformas de televisión lineal y, aprovechando esta relación comercial, comprar los productos antiguos de estas cadenas: en 2011 compró parte de las series de CBS; en 2012 las de Warner Bros; en 2013 algunos productos de ITV, FX’s y MGM; culminando este proceso en 2014 con la compra de parte de la librería de HBO. Netflix optó por una estrategia que planteaba alejarse por completo de las *networks* tradicionales, buscar fórmulas de promoción alternativas (principalmente las Redes Sociales) y apostar firmemente por la producción propia. La crispación entre Netflix y las grandes compañías televisivas también influyó en esta decisión y, cuando puntualmente invirtió en la compra de productos ajenos, los ofertó añadiendo su logotipo corporativo en el inicio del visionado (Wayne, 2018).

El modelo *cost plus*, combinado con las características tecnológicas de los servicios *OTT* y el abandono de la televisión lineal, también permitió un cambio de paradigma dentro del *windowing*. Esta estrategia, basada en segmentar el mercado y hacer estrenos escalonados de los productos en función de los *targets* comerciales, ganó en flexibilidad

¹⁸⁷ Traducción propia. Original: “[c]ost plus decreases not only the risk of unrecouped deficits for production companies but also the possibility of financial windfall in the case of extraordinary success”.

con este nuevo modelo ya que la empresa distribuidora tenía un control absoluto al no depender de la empresa productora y tampoco de las parrillas de cada mercado (Doyle, 2016). El margen de maniobra en el *windowing* que suponía la distribución por internet también cambió los planes que tenían las *majors* para la distribución de sus series en formato DVD después del *first-run*. Cuando apareció internet, estos conglomerados apostaron por la continuidad de sus patrones y, por esto, esta industria “se introdujo en internet simplemente en forma de anuncios, como escaparate de exposición de películas para estimular el mercado de venta y alquiler videográfico” (Izquierdo-Castillo, 2012, p. 387). Esta decisión de las *majors* vino dada por el conservadurismo que las caracterizaba, pero también por la falta de confianza en el *long tail*. El *long tail* fue la previsión que se hizo a principios del siglo XXI sobre la potencialidad económica que tendría internet como medio en el que hacer negocios. En la primera década de ese siglo se demostró que la realidad, marcada por la piratería y el temor de muchas empresas a estas tecnologías, no era tan favorable como parecía. Por ejemplo, en los primeros años de Netflix, se puso en entredicho la apuesta de la compañía, pues “las tarifas de licencia que exigían muchos creadores de contenido eran simplemente demasiado altas para que valieran la pena”¹⁸⁸ (Napoli, 2016, p. 346). Estas inseguridades desaparecieron con “la desregulación que permitió la creación de conglomerados entre distintos medios y la eliminación de normas; creando la *Financial Interest and Syndication (Fin Syn)*”¹⁸⁹ (Lotz, 2019, p. 925) que garantizó la viabilidad de las empresas *OTT*.

Si al nacer Netflix su relación con las *majors* era problemática, empeoró todavía más con su incursión en el mercado de los largometrajes. Más allá de acabar con el diseño planteado por los *majors* para la distribución de DVDs (McDonald y Smith-Rowsey, 2016), también puso en entredicho la estrategia de *windowing* para el medio cinematográfico sustentada en el “estreno en salas”¹⁹⁰ (Hadida et al., 2020, p. 1). Este cambio de paradigma se relacionó con lo ocurrido en la década de 1950, cuando la aparición de la televisión hizo que el cine se viera amenazado ante el nacimiento de un nuevo medio. Con la incursión de Netflix (y, en menor medida, el resto de las empresas

¹⁸⁸ Traducción propia. Original: “the licensing fees being demanded by many content creators are simply too high to make licensing the content worthwhile”.

¹⁸⁹ Traducción propia. Original: “deregulatory action that enabled substantial conglomeration of once-distinct media industries and the elimination of rules – the Financial Interest and Syndication (Fin Syn) rules”.

¹⁹⁰ Traducción propia. Original: “theatrical reléase”.

OTT) este peligro no provenía de una fuente externa, sino como reformulación dentro del mismo mercado. El hecho de que Netflix pudiera estrenar tanto en salas como en su plataforma ensalzó su estrategia de seguir las pautas marcadas por la tecnología; principalmente por el *Recommender System* y el *big data*, elementos que se atenderán más adelante. Esta combinación les permitió personalizar el *windowing* para atraer a diferentes públicos y, por lo tanto, poder predecir con más exactitud sus ganancias. La industria del largometraje, al ser prácticamente la misma que la televisiva y conocer el efecto desestabilizador que podía generar Netflix, intentó evitar la competencia en salas con la “norma de exclusividad de noventa días generalmente aplicada a los estrenos de los *blockbusters*”^{191,192} (Hadida et al., 2020, p. 6). Esta norma tuvo como objetivo hacer incompatible el estreno simultáneo en salas y plataformas; estrategia que pretendía seguir Netflix. A la industria norteamericana se le sumaron voces desde Europa que apoyaron el boicot de las *majors* sobre Netflix: “todo esto es parte de la tradición en la que se basan las películas, la historia del cine y la de internet no son la misma cosa”¹⁹³; declaraba Thierry Fremaux, director del festival de Cannes (Keslassy, 2018). En los últimos años, el éxito exponencial de las producciones de Netflix (10 nominaciones a los Academy Awards en 2018, 14 en 2019 y 24 en 2020) ha hecho que estas posturas se reconsideren y se flexibilicen.

Los cambios empresariales, la conexión con las nuevas tecnologías y la mala relación con los conglomerados también afectó a la estructuración interna de Netflix. Estos factores llevaron a un cambio total en “la gestión interna de la comunicación en el seno de la empresa, sobre todo en el área de recursos humanos” (Liberal-Ormaechea y Cabezuolo-Lorenzo, 2018, pp. 160-161). En concreto, la política de Recursos Humanos de la compañía se sustentó en cederle una mayor libertad al empleado para que este eligiera sus tiempos de descanso durante la semana y los periodos vacacionales (Halal, 2012). Este sistema se basaba en confiar en que el empleado siempre actuaría con responsabilidad y pensando en todo momento en el interés de la empresa. Como declaró anónimamente una de las ejecutivas de Netflix, “nos dimos cuenta de que algunas de las ideas sobre la gestión del talento que habíamos promovido, como el concepto de que los

¹⁹¹ El término *blockbuster* hace referencia a las películas de gran éxito; “taquillazos”.

¹⁹² Traducción propia. Original: “90-day exclusivity rule typically in place for blockbuster releases”.

¹⁹³ Traducción propia. Original: “[a]ll this is part of a tradition on which the history of film is based [...] the history of cinema and the history of the internet is not the same thing”.

trabajadores puedan tomarse el tiempo de vacaciones que consideren oportuno, se vieron como una locura”¹⁹⁴ (McCord, 2014, p. 1). La efectividad de este sistema estaba ligado a mantener a los empleados motivados creando un modelo de relación basado en el trabajo colaborativo en todos los departamentos (Inga Henríquez y Caba Gajardo, 2015). Esto solamente fue factible con una gran base de empleados especializados, motivados y altamente formados. Ser una empresa *OTT* volvió a tener un papel fundamental en este aspecto, ya que, al no ofrecer una atención al cliente presencial, Netflix podía contar con un reducido número de empleados (2.189 en 2015) y una única sede; por su lado, en 2005 Blockbuster tenía 60.000 empleados distribuidos por todo el país que no tenían ese grado de especialización y motivación (Inga Henríquez y Caba Gajardo, 2015).

3.1.2. Configuración del catálogo y relación con los creadores.

Volviendo a la rotunda afirmación de Ted Sarandos: “el objetivo es convertirnos en HBO más rápido de lo que HBO puede convertirse en nosotros”¹⁹⁵ (Bishop, 2013); Netflix empezó a producir sus productos teniendo como meta que estos se vincularan con la calidad del mismo modo que ocurría con su competidora: “*it’s not TV, it’s HBO*”. Del mismo modo que HBO transformó la tradición narrativa televisiva, Netflix se propuso crear una evolución hacia lo digital apostando por la calidad y los grandes talentos: su primera producción, *House of Cards* (adaptación de la miniserie homónima emitida por la BBC en 1990), contó con David Fincher (dos candidaturas a los premios Óscar como Mejor director) y Kevin Spacey (ganador de dos premios Óscar por sus trabajos interpretativos). El resultado fue una serie con “altos valores de producción y cinematográficos que imitaba las convenciones formales de calidad que se encuentran en los largometrajes y en la televisión posterior a la *network era* como HBO”¹⁹⁶ (Burroughs, 2018, p. 6). De este modo Netflix “siguió el ejemplo de HBO de crear una identidad de marca donde el contenido de ‘calidad’ ayuda a construir la marca”¹⁹⁷ (Jenner, 2014, p. 7). Sin embargo, se diferenció de esta (y otras compañías que siguieron este camino, como

¹⁹⁴ Traducción propia. Original: “[w]e realized that some of the talent management ideas we’d pioneered, such as the concept that workers should be allowed to take whatever vacation time they feel is appropriate, had been seen as a little crazy”.

¹⁹⁵ Traducción propia. Original: “The goal is to become HBO faster than HBO can become us”.

¹⁹⁶ Traducción propia. Original: “high production values and cinematography to mimic formalistic conventions of quality programming in movies and post-network television like HBO”.

¹⁹⁷ Traducción propia. Original: “follow HBO’s example of creating a brand identity where ‘quality’ content helps construct the brand”.

MTV) al no vender su contenido original a otras cadenas (Wayne, 2018). El hecho de que Netflix entrara en el mercado de las *SVOD* con una clara intención de generar *quality TV* también mejoró la reputación global de todas esas plataformas y supuso un crecimiento de suscriptores en sus competidoras; entre ellas, HBO (Burroughs, 2018).

Para conseguir un conjunto de obras de calidad que relacionen el alto nivel artístico con la marca de la cadena no existe una fórmula preestablecida que garantice el éxito. Con este objetivo, Netflix optó por abandonar la búsqueda de patrones estables (como hizo la TVIII) y dar la máxima libertad creativa y de presupuesto a sus “*showrunner-auteurs*”. De este modo “intentó crear una identidad de marca en la que el contenido de ‘calidad’ ayudara a construir la marca al focalizar la atención sobre el estatus artístico de la televisión como texto de autor”¹⁹⁸ (Wayne, 2018, p. 729). Esta libertad creativa también permitió que aparecieran nuevos géneros y formas seriales que ganaron en popularidad. Ejemplo de ello fueron la nueva ola de series documentales vinculadas a crímenes y el éxito que cosecharon (Bruzzi, 2016); los “microgéneros como el ‘drama con nostalgia exótica e impacto visual’ (aunque, por supuesto, debemos preguntarnos, ¿exótico para quién?)”¹⁹⁹ (Lobato, 2018, p. 250); o la transgresión narrativa que supuso el capítulo de *Black Mirror* (Channel 4/Netflix, 2011-2019) *Bandersnatch* y su propuesta vinculada a los “vídeos narrativos con interacción digital”²⁰⁰ (Roth y Koenitz, 2019, p. 247). Los riesgos narrativos que permitió Netflix a sus *showrunners* fue una continuación de la transgresión en los formatos de ficción canónicos que había imperado en la TVIII. Dos de los ejemplos más destacados fueron el abandono de las tramas autoconclusivas en *Mindhunter* (Netflix, 2017-2019), que la alejaron de los dramas policíacos o de investigación al uso (Naranjo y Fernández-Ramírez, 2020), o el *reboot*²⁰¹ de *Arrested Development*, donde se desafiaron las lógicas temporales habituales en las comedias televisivas; en este caso, las *sitcoms*:

El resurgir de *Arrested Development* continúa con el espíritu de la serie original al asumir riesgos estéticos, es decir, experimentar con nuevas formas de complejidad que en última instancia limitan el atractivo para su audiencia. Estas están influenciadas, y quizás

¹⁹⁸ Traducción propia. Original: “attempts to create a brand identity where ‘quality’ content helps construct the brand by drawing attention to the artistic status of television as an authored text”.

¹⁹⁹ Traducción propia. Original: “microgenres such as “Visually-Striking Foreign Nostalgic Dramas” (though of course we must ask, Foreign to whom?)”.

²⁰⁰ Traducción propia. Original: “interactive digital narrative videos”.

²⁰¹ Relanzamiento de un producto manteniendo solamente algunas partes de su narrativa.

también minadas, por el cambio de la televisión lineal a la plataforma de *streaming* que es Netflix²⁰² (Leyda, 2018, p. 356).

Esta libertad afectó a los géneros, pero también a las temáticas argumentales y la representación de ciertas minorías. En concreto, cabe destacar el impacto social que tuvo *13 Reasons Why* (*Por trece razones*; Netflix, 2017-2020) y como “las búsquedas en Internet relacionadas con el suicidio aumentaron tras el lanzamiento de la serie, lo que sugiere que la serie tuvo tanto un efecto positivo de mayor conciencia sobre el suicidio como un efecto nocivo al incrementar la ideación del acto suicida”²⁰³ (O’Brien et al., 2017, p. 1418). Teniendo en cuenta que “la evidencia sugiere que los medios de comunicación pueden influir en las actitudes y creencias de la sociedad hacia diversos problemas sociales, con especial fuerza en las cuestiones vinculadas a la salud mental y, particularmente, el suicidio”²⁰⁴ (Carmichael y Whitley, 2018, p. 1), el estreno de *13 Reasons Why* se relacionó con el gran aumento en el número de suicidios entre la población de diez a 19 años (público potencial de la serie) durante los tres meses posteriores al estreno (Bridge et al., 2019; Cooper et al., 2018; Niederkrotenthaler et al., 2019; Romer, 2020). Al mismo tiempo, otros estudios demostraron que la libertad otorgada por Netflix a sus creadores tuvo un efecto social en la visualización de ciertos elementos polémicos, como pueden ser el consumo de tabaco y alcohol; que aumentaron en las obras de plataformas *SVOD* (Barker et al., 2019). Entendiendo que visualizar es normalizar, también se encontraron elementos positivos surgidos por esta relación que tuvo Netflix con sus creadores de contenido. Entre ellos destacó la representación de personajes femeninos, afrodescendientes o transexuales de un modo no estereotipado en *Orange Is the New Black* (Netflix, 2013-2019) (Capuzza y Spencer, 2017). Aunque se abrieron algunas discusiones sobre el modo en que se visualizaron estas minorías y la afectación que esto tuvo en dichos colectivos, incluir personajes no normativos dentro del entretenimiento de masas fue una novedad para el medio. De este modo se abrió la

²⁰² Traducción propia. Original: “The Arrested Development revival does continue in the spirit of the original by taking aesthetic risks, namely, experimenting with new forms of complexity that ultimately limit its audience appeal, in ways that are influenced, and perhaps also ultimately undermined, by the move from broadcast network television to the streaming platform Netflix”.

²⁰³ Traducción propia. Original: “suicide-related internet searches increased following the release of the series [...] suggesting that the series had both a positive effect of elevated suicide awareness as well as a deleterious effect of increased suicide ideation”.

²⁰⁴ Traducción propia. Original: “[e]vidence suggests that the media can influence societal attitudes and beliefs to various social issues, [...] especially strong for mental health issues, particularly suicide”.

posibilidad de que todas las personas pudieran tener una “posible identificación con esa comunidad”²⁰⁵ (Jenkins, 2006).

Con el fin de atraer a un público diverso y minoritario, se crearon “nichos conglomerados” mucho más concretos (Lotz, 2018) y se aumentaron las estrategias usadas en la TVIII para crear la “plenitud narrativa”, “televisión de prestigio” o “televisión de culto”²⁰⁶ (Jenner, 2014). Como se ha comentado, el *narrowcasting* tuvo su origen en la década de 1980; para hacer frente a los grandes conglomerados, las cadenas por cable apelaron a segmentos concretos de la población (Hundley, 2002). La aparición de los canales por cable, financiados en gran medida por los suscriptores, inició un proceso de cambio entre “el ‘antiguo’ *broadcasting*, con sus audiencias mezcladas (masivas), y el ‘nuevo’ *narrowcasting* televisivo, bendecido con nichos seleccionados de televidentes educados y con poder adquisitivo”²⁰⁷ (Buonanno, 2018, p. 3). Dentro de la televisión con parrilla, el *narrowcasting* se incorporó siguiendo la fragmentación de públicos marcada por las horas de emisión; donde cada grupo tenía sus hábitos propios y unas horquillas temporales en las que consumía más productos audiovisuales (Van Den Bulck y Enli, 2013). La aparición de internet, y la acomodación del medio televisivo a esta tecnología, aumentó las posibilidades para fragmentar los públicos sin depender de las franjas horarias. Otro cambio que impuso internet fue el replanteamiento sobre el análisis de viabilidad que tenían ciertas propuestas. Si la televisión lineal hacía este proceso limitándose a un territorio concreto, “[l]a Red permite estimular la creación y venta de productos dirigidos a públicos minoritarios, que, considerados de forma agregada, constituyen una demanda importante” (Izquierdo-Castillo, 2012, p. 386). Al contemplar distintos países de una forma (casi) unitaria, el *narrowcasting* se amoldó perfectamente a estos “nuevos modos de creación, distribución y consumo”²⁰⁸ (Buonanno, 2018, p. 2). Por este motivo Netflix no modificó dicha estrategia (Jenner, 2014), sino que la adaptó al volumen de información que tenía gracias al *big data*²⁰⁹: los *targets* dejaron de definirse por edades o géneros (biológicos), y quedaron delimitados

²⁰⁵ Traducción propia. Original: “possibly self identification with that community”.

²⁰⁶ Traducción propia. Original: “narrative plenitude”, “prestige TV” o “cult TV”.

²⁰⁷ Traducción propia. Original: “the ‘old’ broadcasting, with its mixed (mass) audience of ordinary viewers, and the ‘new’ narrowcasting television, blessed with its select niche-audience of educated and affluent viewers”.

²⁰⁸ Traducción propia. Original: “new modes of creation, distribution and consumption”.

²⁰⁹ También llamado macrodatos, se refiere a grandes conjuntos de datos que requieren un tratamiento informático especializado.

por los gustos que habían mostrado los usuarios con anterioridad. En concreto, Netflix contemplaba en 2014 hasta 76.897 etiquetas diferentes para apelar a públicos concretos (Madrigal, 2014). Estos nuevos *targets* fueron los llamados “micronichos” y el gran valor que les dio Netflix se demostró en las palabras de Carlos Gomez-Uribe y Neil Hunt (2015), vicepresidente (responsable del algoritmo) y Chief Product Officer, respectivamente:

La personalización nos permite encontrar audiencias hasta para nichos de vídeo que no tenían sentido en la televisión de *broadcasting*, ya que sus audiencias eran demasiado pequeñas como para aguantar la significativa inversión en publicidad u ocupar una franja horaria dentro de la cadena de *broadcast* o el canal por cable²¹⁰ (p. 13:6).

La incorporación de las tecnologías digitales para analizar el comportamiento y los gustos de estos micro nichos también influyó en las decisiones creativas que tomó Netflix para sus producciones propias (Fernández-Manzano et al., 2016). La precisión del algoritmo y la inmensa cantidad de datos que producían los usuarios permitió segmentar al público en el mayor número de nichos posibles, pero también interrelacionarlos entre ellos para así encontrar puntos en común altamente rentables. De este modo se pudieron combinar también diferentes géneros y apostar por creadores y propuestas que no tenían cabida en la televisión convencional. Dentro de sus largometrajes, Netflix confió del mismo modo en la fiabilidad de estos procesos estadísticos; la prueba fue que en el año 2018, de las 35 películas producidas con un presupuesto superior a los veinte millones de USD, el 75% de ellas se realizaron siguiendo “análisis avanzados de datos”²¹¹ (Hadida et al., 2020). La estrategia de los micro nichos, unida a las aportaciones del algoritmo, no solamente mejoró las probabilidades de éxito de sus productos, sino que generó una imagen de marca vinculada a la atención individualizada a sus usuarios. De este modo la reputación de Netflix aumentó de forma global consiguiendo productos de calidad que interesaban a diferentes nichos, pero también en entornos muy específicos gracias a su capacidad “de interpelar a grupos demográficos específicos”²¹² (A. N. Smith, 2019, p. 445). Todos estos elementos conformaron la estrategia de posicionamiento de Netflix y

²¹⁰ Traducción propia. Original: “Personalization enables us to find an audience even for relatively niche videos that would not make sense for broadcast TV models because their audiences would be too small to support significant advertising revenue, or to occupy a broadcast or cable channel time slot”.

²¹¹ Traducción propia. Original: “advanced data analytics”.

²¹² Traducción propia. Original: “to appeal to specific demographic groups”.

determinaron la “línea editorial” de la productora. Desde la propia compañía declararon que “también invertimos en una gran cantidad de contenido para audiencias muy pequeñas, porque sigue siendo valioso para los suscriptores que son fans realmente comprometidos con un programa en particular y, por lo tanto, esta es una inversión valiosa para nosotros”²¹³ (Curtin et al., 2014, p. 136). Ted Sarandos, Co-Chief Executive Officer y Chief Content Officer de Netflix, dejó claro que este posicionamiento los diferenciaba de toda su competencia y que fue fruto de la inversión tecnológica hecha desde el nacimiento de la empresa (Burroughs, 2018). Toda esta revolución se basó en algo muy sencillo, pero imposible de realizar sin la aportación de las tecnologías digitales: dejar de prever qué quiere el espectador y preguntarle directamente a él o ella. Este proceso, que en el esquema de la *network era* se podría plantear con una estrategia *push*²¹⁴, ahora Netflix lo realizaba, siguiendo su lógica empresarial, con el uso del *Recommender System* y la gestión del *big data*. De este modo se pudieron analizar las decisiones de los usuarios como si fueran peticiones y reflexiones sobre las expectativas que tenían hacia productos futuros.

3.1.3. Relación con el público.

Si el apartado anterior atendía a las capacidades de Netflix para ofrecer los productos vinculándolos a los micro nichos; en este se analizará el público que espera y recibe positivamente estos nuevos métodos y la relación que crea Netflix con ellos. Los miembros de la generación *millennial*, los nacidos entre 1981 y 1995 (Liberal-Ormaechea y Cabezuelo-Lorenzo, 2018), adoptaron este sistema como propio y se desvincularon progresivamente de la televisión lineal. Esto supuso un aumento en la media de edad de las cadenas tradicionales de EEUU, que llegó a los 45 años; fuera del llamado “grupo de influencia” (de los 18 a los 39 años) (A. N. Smith, 2019). Como argumenta Michael Serazio (2013), la relación entre los *millennials* y la televisión se basó en su conexión con las tecnologías y las culturas digitales, y el rechazo a la publicidad. En el proceso de cortar su conexión con el cable –los *millennials* se definen por ser *cord-cutters*²¹⁵ o,

²¹³ Traducción propia. Original: “[w]e invest in a lot of content for really small audiences too, because it’s still valuable for subscribers who are really engaged fans of a particular program, and, therefore, it’s a valuable investment for us”.

²¹⁴ Estrategia de *marketing* basada en la interpelación directa; que, en este caso, podría materializarse en forma de encuesta.

²¹⁵ Espectadores que dejan de consumir televisión convencional o por cable y centran sus fuentes de ocio audiovisual en las compañías que distribuyen por internet.

directamente, *cord-nevers*²¹⁶; es decir, que no se relacionan con la televisión lineal o por cable– surgió “un usuario experto en textualidades fragmentadas con gran capacidad de adaptación a nuevos entornos de interacción” (Scolari, 2008, p. 5). Netflix se pudo relacionar con ese público ya que compartía el mismo entorno (el digital) con la generación *millennial*. Esto facilita el *share* (el compartir), elemento que también definía ese *target* (Dafonte-Gómez y Martínez-Rolán, 2016) y, como argumentan Erika Fernández-Gómez y Juan Martín-Quevedo (2018), “[e]n estas plataformas todo gira en torno a participar y compartir” (p. 1293). Estas circunstancias contribuyeron a que Netflix fuera “la marca más valorada por los *millennials*” (Mayorga Escalada, 2019, p. 239). Las narrativas de los productos de Netflix (y otras plataformas parecidas) también tuvo la intención de apelar directamente a este público y solía tener protagonistas de esa edad o con características similares. Como analiza Anthony Smith (2019), obras como *Mr. Robot* (USA Network, 2015-2019) se crearon para reflejar el punto de vista de esta generación. En ese caso, se construyó el protagonista en función de que “los *millennials* suele ser percibidos como delicados, angustiados y faltos de fortaleza mental”²¹⁷ (p. 450). De este modo las cadenas dirigieron todos sus esfuerzos –desde la creación de productos hasta el medio y la forma en la que estos se ofrecían– a cautivar al *target millennial* y priorizar, dentro de este, los micro nichos anteriormente mencionados.

Erigiéndose el modelo de Netflix como la televisión de las nuevas generaciones, la compañía promovió una relación con su público mucho más interactiva, “muy por encima de la ‘televisión ordinaria’”²¹⁸ (Buonanno, 2018, p. 10). A través de las Redes Sociales, y rehuyendo en todo momento los medios tradicionales y la publicidad al uso, Netflix consiguió que la promoción de su marca y sus productos se ejecutara siguiendo las lógicas de la cultura digital. La marca “Netflix” se relacionó directamente con el modo de consumo y la libertad que la no-linealidad aportaba al espectador, a quien se le otorga “la autonomía para construir su propia parrilla”²¹⁹ (Jenner, 2014, p. 14). De este modo sus campañas tuvieron como eje central el producto y las características que apelaban a los *millennials*. Entre estas características, en gran medida a causa de la libertad otorgada a

²¹⁶ Espectadores que en ningún momento han contemplado la televisión convencional o por cable como opción y que en todo momento han consumido este medio a través de plataformas que operan en internet.

²¹⁷ Traducción propia. Original: “millennials are often perceived as delicate, anxiety-ridden, and lacking in mental fortitude”.

²¹⁸ Traducción propia. Original: “well above ‘ordinary television’”.

²¹⁹ Traducción propia. Original: “the autonomy to build their own schedule”.

los creadores, sus obras plasmaron una tendencia ideológica más vinculada a los movimientos progresistas (A. N. Smith, 2019); una mayor presencia de personajes del colectivo LGBT con una representación de estos que no los criminaliza (Ruderman-Looff, 2019); una voluntad de señalar el racismo inherente en algunos entornos –como el sistema penitenciario en *Orange Is the New Black* (Shoemaker, 2017)–; o el pesimismo con el que se retrataron los mundos narrativos en los que se encontraban dichos personajes.

En el modo de consumo, la gran diferencia que planteó el hecho de eliminar la parrilla fue que el espectador pudiera elegir el producto para un consumo individualizado y, de este modo, desapareciera el televisor situado en el salón familiar como fuente principal para el ocio. En el año 2018, el estudio experimental de Jacob Rigby, Duncan Brumby, Sandy Gould y Anna Cox concluyó que el 75,8% del tiempo destinado a consumir entretenimiento audiovisual ya se llevaba a cabo en soledad. Desvincular la televisión (la industria y sus productos) del televisor modificó la experiencia audiovisual del mismo modo que ocurrió cuando el cine dejó de vincularse exclusivamente a las salas de cine. El consumo de estos productos en soledad y la posterior interacción en RRSS hizo que se creara un “tipo de cultura audiovisual y una sensación de pertenencia a un grupo” (Arrojo y Martín, 2019, p. 19) equiparable al generado en los espacios físicos anteriormente mencionados. En este sentido, Netflix aprovechó la buena percepción de su marca para ofrecer “experiencias únicas y conversaciones pertinentes de tú a tú” (Mayorga Escalada, 2019, p. 225) que enriquecían el relato y abrían la puerta a nuevas hipertextualidades. En las Redes Sociales, el objetivo de Netflix fue generar una identificación con la marca y que, a través de esta, se generaran interacciones centradas en las series de su catálogo. La prolongación de la experiencia espectral con el uso de segundas pantallas no solamente alienta nuevos procesos de socialización, sino que también aumenta el conocimiento sobre las ficciones televisivas (Lacalle y Gómez, 2017). De este modo Netflix también potenció las interacciones y su grado de control sobre las Redes Sociales. Aunque inicialmente internet se relacionaba con una “estrategia de guerrilla” en la que todo era gratuito y comunitario, el peso que tuvo Netflix en ese entorno demostró que esos recursos pasaron a ser controlados y alimentados por las grandes compañías. Por otro lado, la intrusión de estas compañías en las Redes Sociales y la monitorización de estos fenómenos hizo que estas interacciones “pudieran crear una ‘falsa’ sensación de

pertenencia personal, pudiendo crear también un ‘falso’ sentimiento de comunidad”²²⁰ (Pearson, 2010, p. 92). La ironía que planteó internet fue que, cuando la ficción se vinculó a este nuevo medio, en el fenómeno fan se generó un proceso de empoderamiento, pues existían más canales para el debate, y “desempoderamiento”, dado que estos canales estaban controlados por las grandes corporaciones.

La promoción por internet también supuso un abaratamiento de costes en publicidad, en comparación con el sistema canónico. Netflix destinó todos sus recursos en “crear su propia comunidad y generar conversación con la audiencia en torno a la marca” (Fernández-Gómez y Martín-Quevedo, 2018, p. 1293). Esto alimentó el fenómeno fan e hizo que se generaran sinergias entre los propios usuarios, cosa que aumentó exponencialmente el *engagement* y la creación de nuevos seguidores. Gracias a esto, Netflix se dedicó a estimular periódicamente este diálogo entre fans “a través de las redes sociales, eventos en vivo y narraciones interactivas”²²¹ (Decarvalho y Cox, 2016, p. 515) y “eventos sociales o de actualidad [...] e incluso memes populares del momento” (Fernández-Gómez y Martín-Quevedo, 2018, p. 1300). Mientras que estas estrategias siguieron un calendario fijo durante el estreno de los productos (similar al de la televisión lineal), existió una gran diferencia en cuanto a la promoción que se hacía durante los periodos de espera entre una temporada y la siguiente. El estreno a simultáneo fomentó el *binge watching*, pero también creó un vacío de un año entre el estreno de una temporada y la siguiente. Para fomentar la interacción durante ese periodo se usó una estrategia de recuerdo basada en viralizar contenidos y el uso del humor; evitando en todo momento la promoción *push* (Fernández-Gómez y Martín-Quevedo, 2018). Por su lado, los fans también mantuvieron el entusiasmo usando los recursos propios de la web 2.0 para proyectar ideas o posibles avances narrativos (Krstić, 2018). La espera causada por el *binge watching* generó a su vez unas narrativas y discusiones digitales entorno al propio fenómeno y, por lo tanto, una cultura sobre la metodología de estreno en sí (Pilipets, 2019).

En lo referente a la publicidad dentro de otros canales, se mantuvo la agresiva relación existente entre la industria televisiva convencional y Netflix: “las estrategias de las

²²⁰ Traducción propia. Original: “may create a “false” sense of personal agency, it may also create a “false” sense of community”.

²²¹ Traducción propia. Original: “through social media, live events, and interactive storytelling”.

cadenas tradicionales para promocionar las series televisivas no se aplican en los servicios online de *streaming*”²²² (Decarvalho y Cox, 2016, p. 515). Los grandes conglomerados televisivos, más reacios a la promoción en Redes Sociales, hicieron tímidos acercamientos al medio digital sin formular cambios radicales en sus estrategias de promoción. Por su lado, las plataformas que compartían las características de Netflix (principalmente Amazon Prime Video y Hulu) adoptaron una estrategia híbrida que les permitió usar los anuncios como fuente de financiación –aunque en menor medida que en la televisión lineal– y promocionar sus series en la publicidad convencional de otras cadenas. Netflix reforzó su imagen de marca desvinculándose totalmente de la publicidad y, así, eliminando las demandas habituales relacionadas con los patrocinadores.

3.1.4. Estrategia de internacionalización.

Los éxitos empresariales de Netflix se completaron con una expansión internacional que modificó la (casi) totalidad de las industrias televisivas del mundo. Junto con las otras compañías que conforman las *GAFANs* (acrónimo correspondiente a Google, Amazon, Facebook, Apple y Netflix; las dominadoras del negocio de internet), Netflix consiguió aumentar su rendimiento económico del 56% hasta el 170% entre 2012 y 2017 (Campos-Freire et al., 2018). La expansión de Netflix tuvo su punto de partida en Canadá en el año 2010 y se puede entender como concluida cuando, “en enero de 2016, Netflix lleg[ó] a 190 países, con lo que oficialmente se pu[do] llamar ‘global’” (Herrero Subías et al., 2018, p. 82); ese mismo año, Netflix anunció la expansión a 243 países –contemplando, como lo hace la compañía, el concepto “país” como zona geográfica y no como Estado–. En el caso europeo, entre 2012 y 2014 Netflix se introdujo en Reino Unido, Irlanda, Suecia, Dinamarca, Noruega, Finlandia, Austria, Bélgica, Francia, Alemania, Luxemburgo, Suiza, España, Italia y Portugal; en este orden (Izquierdo-Castillo, 2015). Aunque en (casi) todos los casos se posicionó como la primera plataforma *SVOD*, “eso no significa que sea popular o tan siquiera significativa en cada país”²²³ (Lobato, 2018, p. 244) ya que hay zonas donde, principalmente por su situación económica, no se consume de forma masiva la televisión a través de plataformas *OTT* y/o *SVOD*.

²²² Traducción propia. Original: “traditional network strategies for promoting television series do not apply to online streaming services”.

²²³ Traducción propia. Original: “is by no means popular or even significant in every country”.

En este proceso de expansión también jugó un papel clave las tecnologías en las que se apoya la compañía. La distribución por internet supuso un gran cambio en este aspecto, pues los costes relacionados con el envío de material quedaron eliminados. Pese a estas facilidades, Netflix no distribuyó el mismo catálogo en todos los países en los que ofertaba su servicio. Esto se debió a que, por un lado, el algoritmo evidenciaba cambios culturales entre estas zonas, por lo que algunos productos tenían un mejor encaje en cada lugar. A su vez, Netflix tuvo que adaptarse a las legislaciones y restricciones de cada país (Aguiar y Waldfogel, 2017). Estas diferencias entre los catálogos también dificulta analizar de un modo global y generalizado la llegada de Netflix, pues “el catálogo, estatus cultural, identificación de marca y poder en el mercado varían enormemente de un país a otro”²²⁴ (Lobato y Lotz, 2020, p. 132). Las particularidades y características sobre la llegada de Netflix a cada una de las zonas geográficas también generó una gran cantidad de literatura académica; dentro de esta se pueden destacar los casos de Francia (Daidj y Egert, 2018), España (Cascajosa Virino, 2018b), Alemania (Stiegler, 2016), China (Kokas, 2018) o Israel (Wayne, 2019), entre muchos otros.

A nivel legislativo, mientras que Estados Unidos resolvió este tema “en febrero de 2015, con la aprobación por parte de la Comisión Federal de Telecomunicaciones del reconocimiento de internet como un servicio básico, lo que garantiza la neutralidad de red” (Izquierdo-Castillo, 2015, p. 824), en Europa supuso un periplo algo más largo. Teniendo presente el efecto desestabilizador que había tenido Netflix en algunas partes del mundo, como en Australia y Corea del Sur (Dwyer et al., 2018), Nueva Zelanda (Given, 2016) o Alemania (Mikos, 2016), el Parlamento Europeo planteó este debate en 2014. Dos años después, aprobó el Audiovisual Media Services Directive que “propone una cuota mínima del 20% de contenido europeo en todos los servicios de *streaming*”²²⁵ (Lobato, 2018, p. 247). Así se garantizó que la llegada de servidores norteamericanos en el panorama europeo también generaba un beneficio (económico y cultural) para los países de destino. De este modo, aunque la gran mayoría de títulos del catálogo (la mitad) fueran de origen estadounidense y solamente la tercera parte fueran producciones europeas (Lobato, 2018), estas legislaciones también fomentaron los trasvases culturales

²²⁴ Traducción propia. Original: “catalog, cultural status, brand recognition, and market power also vary enormously from country to country”.

²²⁵ Traducción propia. Original: “proposes a 20 percent minimum European content quota on all streaming services”.

entre países, ayudando a “ampliar el espectro geo-cultural de las narrativas puestas a disposición de los espectadores”²²⁶ (Buonanno, 2018, p. 6). Mientras que este flujo fomentó el enriquecimiento cultural dentro de los diferentes países europeos, Netflix aprovechó la gran cantidad de información que recopilaba en cada país para hacer campos de pruebas y así poder reajustar sus estrategias, modificar sus catálogos locales y tomar decisiones creativas sobre las obras a producir en cada uno de esos países (Fernández-Manzano et al., 2016). La Unión Europea siguió aprobando nuevas leyes para adaptarse a esta nueva realidad y, en 2018, se definió que, entre otros aspectos (protección de menores, normas en contra de los “discursos del odio” o apología del terrorismo, etc.), se requería que al menos el 30% del catálogo ofertado en suelo europeo fuera de origen europeo (Council of the European Union, 2019). En 2019, se actualizaron estas regulaciones con el fin de mantener la influencia que tenía el sector audiovisual europeo dentro del panorama cultural y político internacional (Vlassis, 2020). En cada uno de los Estados miembros se siguió un procedimiento parecido y adaptaron sus legislaciones propias para este nuevo panorama. En concreto, Francia, la “excepción cultural”, modificó su legislación para seguir teniendo el rentable “sistema jurídico basado en la ley de derechos de autor y relaciones económicas entre las diferentes industrias audiovisuales nacionales”²²⁷ (Alexandre, 2016, p. 145).

Cuando Netflix llegó a España se planteó si esta reconfiguración del mercado podía afectar negativamente a las producciones locales o, por el contrario, les proporcionaría una plataforma para poder llegar a un público más amplio (Aguiar y Waldfogel, 2017). La estrategia de Netflix en España se sustentó en “confiar en la experiencia en cine y televisión de cada país e irrumpir en ese mercado audiovisual”²²⁸ (Alexandre, 2016, p. 151). La llegada a España de Netflix (octubre de 2015) y sus competidoras (HBO y Amazon Prime Video en 2016) provocó un cambio en la industria nacional y popularizó el uso de plataformas *SVOD*. También alentó la creación de producción propia por parte de Movistar+ que, una vez adquirido Canal+ en 2015, se convirtió en la gran televisión de pago en el Estado español (Cascajosa Virino, 2018a). Netflix también se convirtió en

²²⁶ Traducción propia. Original: “to widen the geo-cultural spectrum of the narratives made available to viewers”.

²²⁷ Traducción propia. Original: “juridical system founded on copyright law and economic solidarity relations among the different national moving image industries”.

²²⁸ Traducción propia. Original: “rely on the film and television expertise from each country and disrupt their audiovisual market”.

un elemento fundamental para que se diera uno de los cambios más significativos dentro del panorama español: el lanzamiento de Movistar+ Live en junio de 2019; un servicio *OTT/SVOD* con el mismo precio de 8€ que tenía Netflix. Esto creó una gran diferencia con su paquete básico anterior, donde se incluía Movistar+, teléfono e internet con un coste de 65€ al mes (Castro y Cascajosa Virino, 2020). Otro elemento que demostró la voluntad de Movistar+ de acercarse al modelo de Netflix fue imitar una de sus características más definitorias: el estreno único de toda la temporada en sus series originales. Además, esta reconfiguración también impactó en los formatos y la narrativa en todos los productos de la industria española; se redujeron las duraciones y se priorizó lo dramático por encima de lo cómico (Mateos-Pérez y Sirera-Blanco, 2021).

Finalmente “en diciembre de 2018, las dos compañías [Netflix y Movistar+] optaron por establecer una alianza antes que competir directamente por los clientes”²²⁹ (Castro y Cascajosa Virino, 2020, p. 155). De este modo, Netflix también consiguió otra vía para adentrarse en el mercado latinoamericano. En España, Netflix tuvo uno de los crecimientos más llamativos dentro de su historia y duplicó su masa de suscriptores “en tan sólo seis meses (diciembre 2016-junio 2017), [llegando a] 1.163.000 suscriptores (7,3% del total de hogares con acceso a Internet)” (García Leiva, 2019, p. 74). El auge de Netflix en España coincidió con el contundente éxito que tuvieron las grandes empresas que operaban en internet durante ese periodo. En España, las *GAFANs* eran responsables de más del 43% del tráfico de Internet, si bien era Netflix la que mayor consumo realizaba con cerca de un 12,6% del tráfico total. Este éxito se relaciona con los grandes avances que proponía la compañía y el hecho diferencial que “[l]a calidad de reproducción se ajusta automáticamente a la calidad de la conexión a Internet y ofrece contenido en 4K” (Liberal-Ormaechea y Cabezuelo-Lorenzo, 2018, pp. 163-164).

Como en el resto del mundo, el mercado español también tuvo que amoldarse a las demandas de la generación *millennial*, que quedaron cubiertas por Netflix y la nueva apuesta de Movistar+: uso de internet y nuevas tecnologías de visionado; interacción en RRSS; mala relación con las estrategias publicitarias *push*; predilección por el *VOD* y la convergencia mediática; o una mayor exigencia en cuanto a la calidad de los productos

²²⁹ Traducción propia. Original: “in December 2018, the two companies [Netflix y Movistar+] opted to establish an alliance rather than to compete directly for costumers”.

ficcionales (Liberal-Ormaechea y Cabezuelo-Lorenzo, 2018). La adaptación que hizo el mercado español a las nuevas tecnologías y la televisión distribuida por internet modificó por completo el panorama nacional creando nuevos servidores especializados como Filmin; *SVOD* española centrada en el cine de autor y las producciones europeas (Clares-Gavilán y Medina-Cambrón, 2018). La llegada de nuevas operadoras también facilitó el proceso de “cortar el cable” y se incrementó el consumo a través de estos medios, llegando en 2017 al 20,4% (Fernández-Gómez y Martín-Quevedo, 2018); teniendo un incremento sin precedentes durante la pandemia del 2020 (Lacalle et al., 2021). Aunque el consumo de televisión por internet en España está al alza (dos millones de hogares tenían Netflix en 2018), “el público local sigue prefiriendo las producciones nacionales que suelen estrenarse en horarios de máxima audiencia”²³⁰ (Castro y Cascajosa Virino, 2020, p. 154). Sin embargo, las tendencias formales planteadas por Netflix tuvieron un efecto directo en las producciones nacionales y la televisión lineal española: “las normas de estos servicios han animado a la industria española de televisión lineal a ajustar la duración de sus episodios, lo que ha creado nuevas oportunidades para la distribución internacional”²³¹ (Lobato y Lotz, 2020, p. 136).

²³⁰ Traducción propia. Original: “local audiences still prefer the domestic productions that are commonly shown in prime time”.

²³¹ Traducción propia. Original: “the norms of these services have encouraged the linear Spanish industry to adjust its episode length, which has created new opportunities for international distribution”.

3.2. La revolución tecnológica.

Uno de los grandes cambios que sufrió el medio televisivo durante las primeras décadas del siglo XXI fue justamente adentrarse en las “pantallas ajenas al televisor”²³² (Lotz, 2016, p. 124). La digitalización fue un proceso global y transversal que afectó a diferentes campos de un modo radical: la música o la prensa fueron buenos ejemplos de ello. Estos cambios han sido tan profundos “que no se explican con una mera evolución en el tiempo, sino que solo se pueden explicar a través de la historicidad” (Arrojo y Martín, 2019, p. 20). La revolución que supuso “Internet, junto con la democratización tecnológica, provoca que las sociedades desarrolladas evolucionen hacia una nueva realidad hiperconectada, transmedia, líquida, globalizada y micro-segmentada donde impera la inmediatez” (Mayorga Escalada, 2019, p. 222). La aparición de las tecnologías digitales, desde un punto de vista cultural, generó grandes modificaciones en la relación que tenían los usuarios con el medio televisivo. Mientras que en la televisión convencional el espectador tenía pocas herramientas para abandonar su rol pasivo, en la era digital “[e]l usuario es actor principal y beneficiario de este cambio, accede a través de un único canal a todo el catálogo de contenido comunicativo y participa en su proceso de creación, difusión y desarrollo” (Izquierdo-Castillo, 2015, p. 820).

Cuando en 2007 Amanda Lotz clasificó las tres etapas en las que se divide la historia de la industria televisiva (*network era*, *multi-channel transition* y *post-network era*) confirmó que la tecnología con la que se distribuía el producto también cambiaba el medio; desde el modelo industrial hasta el producto en sí. No obstante, la incursión de internet no desembocó en “un nuevo medio, sino el medio televisivo distribuido a través de una tecnología diferente”²³³ (Lotz, 2016, p. 134), la definición del medio tuvo que reformularse y, en muchos casos, alejarse de la vinculación con el objeto/canal: el televisor (Spigel y Olsson, 2004). Como afirma Mike Van Esler (2016), “la estructura interconectada de la televisión es una parte integral para entenderla como un concepto más que como un objeto o una tecnología”²³⁴ (p. 133). En la primera edición de *The Television will be Revolutionized* (Lotz, 2007), aún no se podía prever el enorme poder

²³² Traducción propia. Original: “non-television screens”.

²³³ Traducción propia. Original: “a new medium, but the medium of television distributed through a different technology”.

²³⁴ Traducción propia. Original: “[t]he interconnected structure of television is an integral part of understanding it as a concept rather than an object or technology”.

transformador que tendría Netflix y el papel que una “compañía de alquiler de DVDs por correo jugaría como abanderada de los significativos cambios en la distribución de los productos de este medio”²³⁵ (Burroughs, 2018, p. 3). El éxito de Netflix y el impacto causado en el panorama de la televisión tradicional obligaron a redefinir qué era la televisión y encontrar límites que, yendo más allá del canal de transmisión, se centraron en el formato y la creación del producto. Mientras que Netflix fue considerada como una productora televisiva, plataformas como YouTube, que también tenían internet como método de distribución, se alejaron de esta definición (Uribe-Jongbloed, 2016, p. 361). Mientras que ambas fueron definidas como “portales”, ya que no producían una parrilla sino que ofertaban una librería (Lotz, 2016), la diferencia residió en el contenido que estas ofrecían: Netflix y las demás plataformas *OTT/SVOD* proporcionaban obras que podrían encajar en la televisión convencional; pero, por su lado, YouTube se centró en productos de carácter *amateur* (en el caso de la ficción, estos son llamados “web series”) y se alejó del paradigma empresarial de las productoras/distribuidoras televisivas. Aunque estos cambios obligaron a “reconsiderar todos los procesos, y tratar de renombrar la ‘televisión’” (Uribe-Jongbloed, 2016, p. 361), quedó claro que “el *streaming* es más que una práctica de audiencia; es una parte creciente de las industrias de medios y entretenimiento”²³⁶ (Burroughs, 2018, p. 2).

La convergencia de medios y el uso de algoritmos predictivos abrieron el debate sobre si estos avances habían provocado el cambio de la TVIII a la TVIV. Como apunta Mareike Jenner (2014) desde el título de su artículo (*¿Es esto la TVIV? Netflix, TVIII y el binge watching*²³⁷), la adaptación de Netflix a las tecnologías digitales puede estar generando un cambio estructural en la historia de la televisión. La idea de que la televisión vinculada a las matrices estuviera creando una nueva era, “donde los patrones de visualización, las estrategias de marca, las estructuras industriales, la manera en la que las diferentes formas de los medios interactúan entre sí o los diversos modos en que el contenido está disponible se alejan del televisor”²³⁸ (Jenner, 2014, p. 260), fue compartida por varios académicos

²³⁵ Traducción propia. Original: “mail-order DVD rental company would play as the harbinger of seismic changes in the distribution of media properties”.

²³⁶ Traducción propia. Original: “[s]treaming is more than just an audience practice; it is a growing part of media and entertainment industries”.

²³⁷ Traducción propia. Original: *Is this TVIV? Netflix, TVIII and binge-watching*.

²³⁸ Traducción propia. Original: “an era of matrix media where viewing patterns, branding strategies, industrial structures, the way different media forms interact with each other or the various ways content is made available shift completely away from the television set”.

(Kelly, 2017; Mittell, 2015). Aunque haya poca distancia temporal como para definir estos cambios, la nueva metodología de distribución y el uso del *big data* para ofrecer unos “catálogos de contenido seleccionados algorítmicamente”²³⁹ (Lobato, 2018, p. 241) cambiaron radical e irreversiblemente el modo de consumir los productos televisivos. En esta transformación también jugó un papel importante el uso de canales digitales altamente desarrollados que facilitaron la introducción del *big data* en el planteamiento empresarial de las operadoras con base de suscriptores. Por ejemplo, los teléfonos inteligentes permitieron la visualización de contenido, la compartición o la opción de valorarlos en forma de *like*. Estas tecnologías hicieron posible que, “en menos de dos décadas, Netflix hubiera establecido un modelo de negocio que ponía al usuario como elemento central en sus decisiones”²⁴⁰ (Fernández-Manzano et al., 2016, p. 569). Concebir la relación con el cliente a partir del *big data* generó un nuevo sistema de distribución que afectó a la calidad del servicio técnico ofrecido, el contenido que se mostraba (el *Recommender System*), la manera de ofrecerlo (la interfaz) y también la narrativa de los productos en sí (Van Esler, 2016). Ante el riesgo de que en este nuevo paradigma “los competidores pudieran imitar más fácilmente las infraestructuras y tecnologías de una empresa innovadora como Netflix”²⁴¹ (Berry et al., 2006, p. 63), esta empresa supo liderar el mercado y en el año 2018 se situaba entre las 5 “compañías más innovadoras del mundo”²⁴² (Lichtenthaler, 2018).

3.2.1. OTT. La televisión que no se consume en el televisor.

Las convergencias propias del siglo XXI han puesto a prueba muchas de las definiciones sobre los medios de comunicación que se habían propuesto durante el XX. En el caso televisivo hubo un elemento que había servido como referente durante la TVI, la TVII y la TVIII para vertebrar esta definición: el flujo. Partiendo del trabajo inaugural de Raymond Williams (1974), el *flow* se determinó como el devenir constante de contenidos formando, de este modo, una parrilla continua que se dilataba indefinidamente. La televisión, al igual que el medio radiofónico, se diferenciaba de otras experiencias

²³⁹ Traducción propia. Original: “algorithmically curated catalogs of content”.

²⁴⁰ Traducción propia. Original: “[i]n under two decades, Netflix has established a business model that places the user at the core of its decisions”.

²⁴¹ Traducción propia. Original: “[c]ompetitors can more easily imitate the infrastructure and technology of an innovator like Netflix”.

²⁴² Traducción propia. Original: “world’s most innovative companies”.

audiovisuales por este devenir ininterrumpido que sobrepasa la simple reproducción de un elemento aislado (Corner, 1999). Algunos teóricos de la primera ola de estudios televisivos vincularon este flujo con la función que ocupaban las cadenas, determinando que su prioridad era la de mantener esta parrilla y evitar que la continuidad se detuviese (Miège, 1989). El papel de la publicidad también tenía un papel fundamental dentro de este esquema. Las pausas comerciales no solamente servían para mantener el flujo, sino que, al ser la fuente principal de ingresos para las cadenas, estas llegaron a ser la justificación para el resto de los productos. Siguiendo esta lógica económica, se podía entender la televisión lineal como un devenir de anuncios que quedaba interrumpido por programas, y no al revés. A su vez, la parrilla y la publicidad tuvieron un papel fundamental dentro de los productos ficcionales ya que marcaron sus estructuras y las formas que adoptaron los géneros televisivos (García Fanlo, 2014). En el caso de las ficciones televisivas y su estudio, “los horarios han proporcionado las bases para el análisis del contenido estructurado en torno a cuestiones particulares, como la cantidad de material importado o la combinación de géneros”²⁴³ (Lobato, 2018, pp. 242-243). De este modo, todo lo que tenía que ver con la televisión se veía condicionado por el flujo.

Antes de los cambios vinculados a la televisión por internet ya aparecieron diferentes tecnologías que desafiaron los conceptos de flujo y parrilla. Cuando en la década de 1990 las cadenas por cable empezaron a generar sus producciones propias, el diseño de los productos se desvinculó de las exigencias de los anunciantes, ya que estas tenían un modelo de financiación basado en los suscriptores que eliminaba a los anunciantes externos. Según Amanda Lotz (2016), este fue el catalizador para que las cadenas aumentaran el riesgo en sus productos, cosa que repercutió positivamente en la calidad de sus productos seriados. Sin embargo, el modelo industrial sufrió pocas modificaciones ya que los propietarios de estas cadenas también era los que controlaban la televisión convencional. Junto con la popularización de estos productos aparecieron las tecnologías de grabado que facilitaban la venta al por menor de estas obras de éxito. Al DVD y el VHS²⁴⁴ se les unió el DVR, una tecnología que permitía grabar digitalmente los programas seleccionados dentro de la parrilla. De este modo el usuario empezó a tener el poder suficiente para decidir cuándo consumir la obra en cuestión. Estos dispositivos,

²⁴³ Traducción propia. Original: “schedules have provided a basis for structured content analysis around particular issues, such as the amount of imported material or the genre mix”.

²⁴⁴ *Video Home System*. Sistema analógico para la grabación y distribución de productos audiovisuales.

nacidos a caballo entre el siglo XX y el siglo XXI, aportaron también las funciones “para grabar, rebobinar y pausar la programación, aunque en algunos casos se enfrentaron a acciones legales por parte de los titulares de los derechos del contenido por hacerlo”²⁴⁵ (Lotz, 2016, p. 133). Aunque cronológicamente el DVR fue posterior al DVD, los sistemas VOD se asemejaron más a este último, pues el DVD permitió la eliminación de las pausas publicitarias y desvinculó los productos del concepto de parrilla fija creada por las *networks* (Jenner, 2015). Una vez eliminada la publicidad, ya no se pudo definir la televisión “como un medio doméstico y caracterizado por su recepción en una parrilla lineal”²⁴⁶ (Lotz, 2016). Las nuevas pantallas acentuaron estos cambios y propusieron protocolos que eliminaron el flujo y modificaron la experiencia televisiva (Kelly, 2017, p. 81). Dicho de otro modo, la llegada de las *OTTs*, con Netflix a la cabeza, supuso una revolución del medio equiparable a la que “asociamos con la adaptación del sonoro por el cine a finales de los años veinte, la adopción generalizada de la televisión en la década de 1950, la introducción del vídeo doméstico, y el auge de internet en los años noventa”²⁴⁷ (McDonald y Smith-Rowsey, 2016, p. 3).

Durante la primera década del siglo XXI aparecieron dos elementos que hicieron posible la adaptación de la industria televisiva a la transmisión de vídeos a través de internet y, por lo tanto, ofrecieron la oportunidad de romper con la linealidad. Por un lado, se consiguieron las características de almacenaje y compartición (ancho de banda) necesarias para transmitir productos audiovisuales con una recepción óptima (*QoE*; “Calidad de Experiencia” en sus siglas en inglés). Por el otro, aparecieron en el mercado una variedad de dispositivos que permitieron esta modalidad de consumo: en primer lugar, surgieron las tabletas y, como consolidación, en el año 2007 aparecieron los primeros *smart phones*²⁴⁸. Estas novedades ocurrieron en un contexto convulso marcado por la crisis de las *punto-com* (2000) y la crisis económica del 2008. La aparición de la web 2.0 (2005) y el éxito de las *GAFANs* demostró la consolidación de la revolución digital de forma mundial (Halal, 2012).

²⁴⁵ Traducción propia. Original: “to record, rewind, and pause programming, although in some cases faced legal action from content rights’ holders for doing so”.

²⁴⁶ Traducción propia. Original: “as a domestic medium and characterized by its reception of a linear schedule”.

²⁴⁷ Traducción propia. Original: “associate with film’s adoption of sound technologies in late 1920s, the widespread adoption of television in the 1950s, the introduction of home video [...], and the rise of the internet in the 1990s”.

²⁴⁸ Teléfonos inteligentes con funciones propias de los ordenadores personales.

La primera plataforma en dar el salto a internet fue Aereo, que en 2012 lanzó un servicio que “permitiría a los suscriptores acceder a la programación de televisión en vivo y grabada en la nube (OTA) en cualquier dispositivo con conexión a internet”²⁴⁹ (Van Esler, 2016, p. 131); por cuestiones legales, Aereo cesó su actividad en 2014. El avance que propuso este nuevo servicio fue ofrecer acceso a contenido en directo o en diferido en cualquier tipo de dispositivo. Con esta propuesta, el consumo televisivo empezó a desvincularse del clásico sofá en el salón de casa ya que “al capturar señales OTA y almacenarlas en un servidor basado en la nube, Aereo les dio a sus clientes lo que era esencialmente un DVR al que se podía acceder desde el teléfono, la tableta o el ordenador”²⁵⁰ (Lotz, 2016, p. 131). Esta revolución tecnológica modificó por completo el entramado empresarial en muy pocos años y permitió que el medio televisivo llegara a audiencias más amplias.

Como afirma William Halal (2012), “esto no es simplemente una avalancha de avances tecnológicos, sino un gran avance en la forma en que se llevan a cabo la ciencia, el desarrollo de productos y el espíritu empresarial”²⁵¹ (p. 32). Conocedora del cambio que se estaba fraguando en ese momento, “Netflix cierra en el año 2010 su primera expansión de mercado dentro de un nicho estratégico, implantando su presencia en todos los dispositivos móviles de Apple” (Mayorga Escalada, 2019, p. 227). De este modo, aunque aún sin basar todo su modelo en la distribución por internet y sin empezar a producir sus *Netflix's Originals*, la compañía hizo una primera incursión en el mercado buscando la calidad y la seguridad que aportaba estar bajo el paraguas de una gran multinacional como Apple. Netflix apostó por estas sinergias y también se alió con Amazon para la cesión de “tres redes de distribución de contenido: Akamai, LimeLight y Level-3”²⁵² (Adhikari et al., 2015, p. 1986); que le permitieron usar un ancho de banda que se adaptaba individualmente a cada cliente y garantizaba una gran calidad de experiencia. Más adelante, cuando Netflix apostó por el *binge watching* como modelo de consumo, el

²⁴⁹ Traducción propia. Original: “would allow subscribers to access live and recorded over-the-air (OTA) television programming on any device with an Internet connection”.

²⁵⁰ Traducción propia. Original: “[b]y capturing OTA signals and storing them on a cloud-based server, Aereo gave its customers what was essentially a DVR that could be accessed by phone, tablet, or computer”.

²⁵¹ Traducción propia. Original: “[t]his is not simply a rush of technological advances, but a breakthrough in the way science, product development, and entrepreneurship are conducted”.

²⁵² Traducción propia. Original: “three CDNs [redes de distribución de contenido]: Akamai, LimeLight, and Level-3”.

ancho de banda también se vio beneficiado ya que reproducir un vídeo después de otro permitió substituir directamente el caché reduciéndolo al 20%, cosa que disminuyó en un 4% el ancho de banda usado (Claeys et al., 2016). Por estos motivos, aunque Netflix ha mostrado una gran capacidad de adaptación, su estrategia fue premeditada y diseñada para funcionar a corto, medio y largo plazo.

La convergencia de televisión, cine e internet abrió las puertas para que los productos audiovisuales se pudieran consumir dónde, cuándo y cómo se quisiera. A medida que Netflix y las demás operadoras *OTT* se posicionaron como una de las fuentes principales de ficción, “la creciente ubicuidad del acceso permanente al contenido de los medios y la comunicación en un entorno saturado de medios hizo que las muchas gratificaciones positivas del entretenimiento estuvieran constantemente disponibles”²⁵³ (Granow et al., 2018, p. 10). Mientras que el modelo anterior se basaba en las conexiones por cable, la aparición de las tecnologías inalámbricas eliminó también incompatibilidades de *hardware* que dificultaban la interconexión entre dispositivos; imposibilitando que el producto se consumiera en diferentes artefactos digitales. Como se ha comentado, estos avances hicieron que muchos usuarios empezaran un proceso de “cortar con el cable” y alejarse de la televisión convencional. Mientras que los *cord-cutters*, protagonistas de este cambio, se vincularon con la generación X y los primeros *millennials*; los *cord-nevers* (los *late-millennials* y la generación Z) ya no contemplaron la televisión por cable en ningún momento (Burroughs, 2018). Este proceso se tradujo en una disminución de 19 horas al mes (un 27% menos) en el consumo de televisión lineal en los Estados Unidos durante el periodo comprendido entre 2010 y 2018 (Lotz, 2019). La causante principal de esto fue Netflix que, durante ese periodo, consiguió que más del 50% de hogares norteamericanos se suscribieran a su plataforma. En España también aumentó esta demanda y los *millennials* ya “dedican 22 horas a la semana a esta actividad frente a 8,3 horas a la televisión [convencional]” (Izquierdo-Castillo, 2015, p. 821). Lejos de convivir, el modelo digital de Netflix se impone paulatinamente al resto.

La gran preocupación por parte de las distribuidoras lineales fue que los nuevos públicos que estaban cortando con el cable y la televisión de la *network era* no tenían intención de

²⁵³ Traducción propia. Original: “[t]he growing ubiquity of permanent access to media content and communication in our media-saturated environment makes the many positive gratifications of entertainment constantly available”.

hacer el viaje a la inversa. Factores como el rechazo a la publicidad o la imposibilidad de hacer maratones –ya que se debía respetar el estreno semanal impuesto por el sistema de parrilla– hizo que la desconexión con el sistema lineal fuera irreversible. Para más inri, el crecimiento en el uso de estas tecnologías fue al alza y se previó que aumentaría todavía más en las siguientes generaciones: en 2015, el 96,6% de los infantes de entre seis meses y cuatro años usaban habitualmente el teléfono móvil, y la mayoría de ellos habían empezado antes del primer año de vida (Kabali et al., 2015). La aparición del *streaming* cambió tanto el medio televisivo como a las generaciones que lo consumían. A fecha de 2018, ya se podía afirmar que el portátil superaba a la televisión como medio predilecto para consumir productos de ficción audiovisual (Rigby et al., 2018).

Estos avances fueron posibles gracias a un amparo legal que facilitaba la adaptación de cualquier tipo de empresa a internet. Las facilidades que tuvieron las plataformas *OTT* (Netflix entre ellas) para establecerse legalmente en los Estados Unidos se relacionaron directamente con la Internet Tax Freedom Act (*ITFA*) (Conti, 2017). Esta desregulación fue aprobada en 1998 y marcada como perpetua en 2016 bajo el nombre de Trade Facilitation and Trade Enforcement Act (*TFTEA*) constituyendo un panorama propicio para todas esas empresas que operan en ese medio. Desde el punto de vista legal, cabe destacar que la llegada de estas empresas –juntamente con la mejora de los sistemas de Vídeo Bajo Demanda y el Sistema de Recomendaciones– fue una de las grandes causantes para la disminución de la piratería a nivel mundial (Godinho De Matos et al., 2018). En 2013 ya se demostró que, a causa de la aparición de plataformas de distribución legales, “el peso de BitTorrent en el tráfico general de internet había disminuido”²⁵⁴ (Farahbakhsh et al., 2013, p. 80). No obstante, estas mediciones fluctúan y, “de hecho, la piratería digital todavía está muy extendida y probablemente seguirá creciendo”²⁵⁵ (Aversa et al., 2019, p. 3). Desde que las tecnologías digitales democratizaron internet y facilitaron la compartición de grandes datos, eliminar la amenaza de la piratería se convirtió en una prioridad para las productoras; ya fueran las de la *network era* o las nuevas *OTT*. En ese momento se calculó que el fin de la piratería supondría un 15% más de beneficios para las productoras norteamericanas; dicho de otro modo, esto incrementarían sus beneficios en un billón USD anuales (Ma et al., 2016). A pesar de que

²⁵⁴ Traducción propia. Original: “the weight of BitTorrent in the overall Internet traffic has decreased”.

²⁵⁵ Traducción propia. Original: “as a matter of fact digital piracy is still widespread and will most likely continue to grow”.

Netflix ayudó a combatir la piratería aportando una alternativa digital y legal, el servicio que ofrecía seguía siendo de pago y, por lo tanto, se generó un evidente sesgo económico. Como mostraron Johnny Nhan, Kendra Bowen y Aaron Bartula (2020) en su estudio experimental sobre el uso de servicios de *streaming*, el consumo lícito sigue condicionado por el poder económico del usuario.

3.2.2. El algoritmo. Impacto del *Recommender System*.

Aunque el uso de algoritmos y la aplicación del *big data* fueron técnicas nuevas para el medio televisivo, no lo eran para Netflix que, cuando su negocio se centraba únicamente en la distribución de DVDs, ya puso en práctica estos recursos. Para poder personalizar la experiencia y mejorar su posicionamiento, Netflix incorporó estas nuevas tecnologías y, en sus propias palabras, “de hecho, confiábamos en gran medida en el algoritmo porque, en ese contexto, una calificación basada en estrellas era la información principal que recibíamos sobre si un miembro había visto el vídeo”²⁵⁶ (Gomez-Uribe y Hunt, 2015, p. 2). Cuando Netflix irrumpió en el panorama televisivo las únicas herramientas parecidas a su sistema de recomendaciones eran las guías de programas (Electronic Program Guides; EPG), que no proporcionan más que un listado de la parrilla ofertada. Estas guías no reforzaban el compromiso del consumidor con la marca, sino con el medio, facilitando así que el usuario saltara de cadena en cadena practicando el zapeo (Soares y Viana, 2015). Esta desatención a los gustos del espectador generaba algunas “presiones en la elección”²⁵⁷ (Samuel, 2017, p. 86) que perjudicaban la imagen de las cadenas, la recepción del producto y la percepción sobre la televisión en sí. El nuevo modelo impulsado por Netflix introdujo el algoritmo para evitar este efecto y mejorar la relación con el usuario.

Aunque los sistemas de recomendación sustentados en algoritmos se usaban desde 1995 en los negocios vinculados a internet, hubo una sucesión de evoluciones tecnológicas que perfeccionaron su funcionamiento. Innovaciones, como la mejora en las Inteligencias Artificiales o la aplicación de algoritmos en los Sistemas de Recomendación, hicieron

²⁵⁶ Traducción propia. Original: “[w]e indeed relied on such an algorithm heavily [...] because in that context, a star rating was the main feedback that we received that a member had actually watched the video”.

²⁵⁷ Traducción propia. Original: “pressures of choice”.

que el uso de estas herramientas fuera imprescindible para las empresas digitales del siglo XXI (Burke et al., 2011). Concretamente, uno de los momentos más significativos dentro de la evolución de los Sistemas de Recomendación fue el célebre *Netflix Prize*. Esta competición se estableció por Netflix en 2006 ofreciendo 1 millón USD al individuo o equipo que mejorase la exactitud del RS en un 10% (Hallinan y Striphas, 2016). Una vez concluida la competición, llevándose el premio en 2009 el equipo BellKor's Pragmatic Chaos, se demostró que la mejora del 10% que pedía Netflix estaba muy cercana al margen de mejora total que se podía obtener en ese momento con las tecnologías que se tenían (Feuerverger et al., 2012). Más allá del resultado de la competición, el impacto de este certamen sobrepasó las dimensiones pragmáticas y de rendimiento económico con las que Netflix lo ideó. El *Netflix Prize* supuso el primer gran punto de encuentro para todos los investigadores de ese campo y, mientras que la totalidad de grandes empresas que usaron este tipo de tecnologías imponían el secretismo con leyes y cláusulas en sus contratos, “el *Netflix Prize* conectó los algoritmos con el arte y, al hacerlo, intervino en los fundamentos conceptuales de la cultura”²⁵⁸ (Hallinan y Striphas, 2016, p. 118). Este impacto no solo mejoró la empresa, sino que también vinculó la marca con la calidad tecnológica.

Estas mejoras sirvieron para que la “experiencia completa de consumir Netflix” quedara íntimamente ligada a la tecnología y, en concreto, a la intervención del *Recommender System*. El éxito de esta convergencia también generó que en Estados Unidos el volumen digital de Netflix aumentara hasta ser la responsable del 34,9% del tráfico de datos de bajada en internet (Izquierdo-Castillo, 2015). Este aumento de volumen se debió a que la personalización, del RS y de la plataforma, no se realizaba a través de un solo algoritmo, sino con “una colección de diferentes algoritmos que se usan en diferentes casos y se unen para crear la experiencia completa que es Netflix”²⁵⁹ (Gomez-Uribe y Hunt, 2015, p. 2). La necesidad de usar diferentes algoritmos se relacionó con el hecho de entender al usuario como un generador de datos, facilitando así la ordenación y clasificación de los patrones de una forma individualizada para cada uno de ellos. Gracias a esta gran cantidad de datos, Netflix también aprovechó los algoritmos para diseñar sus “lógicas

²⁵⁸ Traducción propia. Original: “the Netflix Prize connected algorithms to art and, in doing so, intervened in the conceptual foundations of culture”.

²⁵⁹ Traducción propia. Original: “a collection of different algorithms serving different use cases that come together to create the complete Netflix experience”.

empresariales” y, a su vez, crear una nueva “inteligencia empresarial”²⁶⁰ (Fernández-Manzano et al., 2016, p. 574). Esta propuesta, fácil de manejar en grupos pequeños, se complica cuando los usuarios superan los 200 millones. Por este motivo se hizo imprescindible la aplicación del *big data* para gestionar y analizar los gustos de cada usuario, primero como individuo y después como integrante de diferentes colectivos. Para perfeccionar su rendimiento, la unión de algoritmos no focalizaron únicamente en los gustos y preferencias, sino que también atendieron a los “días de la semana, horas del día, elección de dispositivo y ubicación”²⁶¹ (Leyda, 2018, p. 3) en los que se usaba la aplicación y se consumían los productos.

Si el uso del algoritmo se pudo perfeccionar hasta esos niveles fue por no limitarse a analizar las opciones y gustos del cliente, sino que también incorporó la comparación entre los diferentes usuarios: a esto se le llamó *collaborative filtering*. Para que la aplicación de este algoritmo al *Recommender System* fuera efectiva, se debía recuperar la información concreta dentro de las matrices correspondientes y clasificarla siguiendo los patrones clásicos basados en el género, la edad o la situación geográfica del usuario (Bobadilla et al., 2012). La problemática apareció con los nuevos usuarios, ya que estos todavía no habían generado suficientes datos como para que el algoritmo los clasificara e hiciera un uso del Sistema de Recomendación adecuado. La dificultad en esta recuperación de datos residía en el “problema para completar la matriz ” pues, “en general, la recuperación precisa de una matriz con pocas entradas es imposible”²⁶² (Candès y Tao, 2010, p. 2053). Este problema para completar la matriz afectó a Netflix “debido a que, si los usuarios solo calificaban unos pocos elementos, uno quisiera inferir su preferencia en los elementos sin calificación; este es el famoso *Netflix problem*”²⁶³ (Cai et al., 2010, pp. 1956-1957). Por este motivo, cuando el algoritmo tenía poca información sobre el usuario para extraer datos con precisión, se siguió un sistema parecido al que se usa para recuperar imágenes de vídeo con píxeles desaparecidos: se hace una suposición sobre el tamaño de la matriz dándole el valor mínimo con el que se puede empezar a trabajar y así se puede obtener un resultado aproximado que sirva para

²⁶⁰ Traducción propia. Original: “business logics” / “business intelligence”.

²⁶¹ Traducción propia. Original: “days of the week, times of day, choice of device, and location”.

²⁶² Traducción propia. Original: “matrix completion problem” / “[i]n general, accurate recovery of a matrix from a small number of entries is impossible”.

²⁶³ Traducción propia. Original: “[b]ecause users only rate a few items, one would like to infer their preference for unrated items; this is the famous Netflix problem”.

el usuario y para la base de datos de la empresa. Los responsables de la compañía, conocedores de que “la personalización nos permite aumentar significativamente nuestras posibilidades de éxito al ofrecer recomendaciones”²⁶⁴ (Gomez-Uribe y Hunt, 2015, p. 7), buscaron diferentes mecanismos para mejorar el Sistema de Recomendaciones y rebajar el alto índice de bajas que tenía su servicio dentro de los usuarios en periodo de prueba. En el año 2010 Jian-Feng Cai, Emmanuel Candès y Zuowei Shen encontraron una solución que resolvía gran parte de este problema. Basada en matrices con umbrales flexibles y un rango no-decreciente, esta opción, además de solucionar el “problema de Netflix”, también disminuyó el espacio de almacenaje.

Uno de los problemas que surgió durante el *Netflix Prize*, y que sigue presente en la actualidad, fue el hecho de que algunos productos creaban más polarización que otros. *The New York Times* lo ejemplificó con la película del 2004 *Napoleon Dynamite*, que recibía tanto críticas muy positivas como muy negativas. Entendiendo el singular valor que poseían estas piezas, cuando Netflix usaba el *Collaborative Filtering* buscaba justamente estos “productos polarizados” para analizar y localizar los “vecinos” más concretos posibles (entendiendo este término en el sentido de tener preferencias afines). Por este motivo, el algoritmo no tenía por qué seleccionar a usuarios que tuvieran los mismos gustos (que votaran positivamente a lo mismo), sino que también contemplaba los votos negativos. Además, se priorizaron las respuestas minoritarias que daba el usuario, independientemente de si estas eran en un sentido u otro. Estos datos eran mucho más valiosos para el Sistema de Recomendaciones, pues así podía no analizar los gustos sino la singularidad dentro de las afinidades y así aumentar la efectividad del algoritmo. Actualmente la evolución de los *collaborative filtering* se encuentra en un nuevo sistema predictivo llamado *Network-Based Inference* que, eliminando los resultados redundantes, mejora el *Recommender System* de Netflix en un 22% (Zhou et al., 2009). Este nuevo sistema prioriza la diversidad de opciones por encima de la popularidad global de los productos; elemento fundamental para catálogos tan extensos como el que posee Netflix.

Estas tecnologías llegaron a los usuarios traducidas en una interfaz diseñada para priorizar las recomendaciones más optimizadas, llamadas “*Top N*”. Estas se completaron con una

²⁶⁴ Traducción propia. Original: “personalization allows us to significantly increase our chances of success when offering recommendations”.

segunda recomendación destinada a las tendencias de ese momento en concreto: “tendencias temporales a corto plazo”²⁶⁵ (Gomez-Uribe y Hunt, 2015, p. 14); que se ven influenciada por elementos externos como pueden ser fechas señaladas (San Valentín o Navidad, por ejemplo). Esta interfaz (la visualización de la aplicación) también poseía un *Artwork Personalization* que aseguraba que el diseño que veía cada usuario también estuviera construido de forma individualizada. De este modo se alentaba el consumo y se mejoraba la relación entre el espectador y el Sistema de Recomendación. A su vez, el algoritmo analizó las lenguas en las que el usuario consumía los productos, para así poder descartar las obras que no estuvieran en uno de esos idiomas o, por lo contrario, priorizar las nuevas traducciones o subtítulos que pudieran ser de interés (Gomez-Uribe y Hunt, 2015).

Pero, más allá de mostrar recomendaciones ajustadas individualmente en la interfaz, la gran prioridad de Netflix fue que el usuario tuviera una continuidad de visionado y fidelización con los productos que ya había empezado: fomentar el *binge watching*. Por este motivo, se priorizó el “seguir viendo” dentro de la página de inicio; diferenciando los productos que se han abandonado a mitad del visionado de los que se detuvieron en el inicio o el final de este. Por este motivo se dotó al algoritmo de la capacidad para gestionar datos como “el momento en el que se detiene, rebobina o se vuelve a mirar cualquier parte de un contenido de *streaming*”²⁶⁶ (Burroughs, 2018, p. 11). De este modo también se podía calcular el grado de compromiso que había producido cada obra en cada usuario. A lo largo de su breve historia, Netflix modificó constantemente su interfaz y la manera de mostrar las recomendaciones del Sistema de Recomendación. Mientras que en un inicio el elemento principal era el *Because You Watched* (“Porque has visto”) basado en similitudes vídeo-vídeo; a partir de 2015 se decidió relegar este elemento a un segundo plano y optar por recomendaciones que mezclaran las etiquetas de las diferentes obras que había visualizado el usuario. La evolución del algoritmo permitió variar lo que se mostraba de cada producto recomendado, cambiando así la portada, sinopsis o aspectos resaltados dependiendo del impacto que tenía cada elemento en cada usuario; desde sus premios o actores, hasta las imágenes o la vinculación con otros productos similares. Para ello, el algoritmo hizo uso de la llamada “prueba A/B” basada en rastrear “qué imágenes

²⁶⁵ Traducción propia. Original: “shorter-term temporal trends”.

²⁶⁶ Traducción propia. Original: “[w]henver you stop, rewind, or rewatch any part of a streaming piece of content”.

obtienen la mayor cantidad de clics en diferentes mercados”²⁶⁷ (Lobato, 2018, p. 250). De este modo, recuperando los comentarios sobre la expansión internacional de la compañía, Netflix unió las estrategias empresariales con las tecnológicas.

Siguiendo la coherencia con la que Netflix ajustó sus técnicas empresariales a la tecnología, la empresa creó un equipo humano de 300 trabajadores –con una inversión de 150 millones USD al año– destinado a perfeccionar y personalizar el algoritmo y la interfaz (Izquierdo-Castillo, 2015). Otro equipo (los *taggers*) se encargó de visualizar todos los contenidos y añadir las etiquetas que servían para que el algoritmo pudiera relacionar unos productos con otros en función de las tendencias de cada usuario. La inversión fue económicamente rentable, pues el uso del algoritmo mejoró la fidelización de los usuarios, elemento que proporcionaba a la compañía un total de 1 billón USD al año. Este ahorro apareció al calcular la inversión que supondría para Netflix hacer campañas de publicidad para conseguir nuevos usuarios. La fidelización que suponía la mejora en los Sistemas de Recomendación consiguió que los usuarios mantuvieran sus suscripciones durante más tiempo, haciendo que se necesitara un menor “número de nuevos suscriptores para remplazar a los miembros que cancelaban”²⁶⁸ (Gomez-Uribe y Hunt, 2015, p. 7). El éxito de esta apuesta quedó demostrado ya que el 75% de material que se consumía a través de la plataforma partía del Sistema de Recomendación (Buonanno, 2018). El porcentaje restante provenía del buscador, donde se podía introducir un título, un nombre, un género, etc. En estos casos también se aplicó un algoritmo que relacionaba la búsqueda con productos similares y, en el caso de que el título deseado no se encontrara en el catálogo, se pudieran recomendar obras afines (Subías et al., 2018).

El Sistema de Recomendaciones también sirvió para reducir el tiempo de búsqueda de los usuarios; dejándolo entre sesenta y noventa segundos (Fernández-Manzano et al., 2016). El uso de este recurso no solamente afectó a la visualización de la interfaz y el proceso de elección, sino que también “modeló el comportamiento del espectador, cuyo seguimiento detallado estaba por tanto destinado a generar predicciones que postulaban

²⁶⁷ Traducción propia. Original: “A/B testing” / “which images get the most clicks in different markets”.

²⁶⁸ Traducción propia. Original: “number of new subscribers [...] to replace cancelled members”.

preferencias determinadas siguiendo el mismo sistema”²⁶⁹ (Buonanno, 2018, p. 9). Además, el análisis de los resultados de búsqueda sirvió para que Netflix tomara decisiones creativas para futuras producciones (Soares y Viana, 2015). A modo de ejemplo, la compañía firmó cuatro películas con Adam Sandler. Mientras que el actor no generaba grandes ingresos en los Estados Unidos, el algoritmo de Netflix dejó ver que su aceptación en el mercado latinoamericano era mayor. Otros ejemplos similares fueron los casos de las *revival series*: series ya estrenadas, y en muchos casos canceladas, que recuperó Netflix siguiendo los “patrones y predicciones”²⁷⁰ que aporta el algoritmo (Leyda, 2018, p. 347). Por lo tanto, la revolución que supuso el “algoritmo de Netflix” y el uso del *big data* para gestionar el comportamiento de los usuarios fue un avance tecnológico que no solamente mejoró el mundo del ocio, sino que pudo aplicarse a diferentes campos. Modificando los ítems que contempla la matriz y creando una interfaz adecuada, se adaptó, por ejemplo, para mejorar el aprendizaje médico (Gaglani y Haynes, 2014), detectar el cáncer (Ransohoff, 2010), curarlo (Vickers et al., 2018), tratar la hepatitis C (Trusheim et al., 2018), el estudio de las proteínas (Ransohoff, 2010) o mejorar el mercado vinculado a los medicamentos (Sukumar y Aline, 2013).

²⁶⁹ Traducción propia. Original: “shapes viewer behavior, whose detailed monitoring is therefore destined to generate predictive assumptions that postulate preferences determined, to a lesser or greater extent, by the same system”.

²⁷⁰ Traducción propia. Original: “patterns and predictions”.

3.3. La revolución televisiva. El *Binge Model*.

Como se ha comentado a lo largo de los capítulos anteriores, el concepto “serialidad” está ligado a la producción en serie y, por lo tanto, a la sucesión. Lo que hace que los productos seriales abandonen los preceptos de los relatos únicos es, justamente, ofrecer un seguido de partículas esparcidas en el tiempo que, de un modo u otro, se relacionan entre sí. En su estudio de la serialidad, Sean O’Sullivan (2019a) menciona como elemento constitutivo “la necesidad de atraer clientes cada semana o cada mes”²⁷¹ (p. 55). De este modo la espera entre entregas y el lapso temporal en la narrativa (*momentum*) son la esencia para este tipo de obras. Mientras que el formato impreso en el que se ha reproducido la literatura durante siglos permite este “consumo comprimido”²⁷² (Lotz, 2014) (que actualmente se relaciona con el *binge watching*), el medio audiovisual ha tenido que esperar hasta la aparición de los VHS, los DVR y los DVD para ofrecer esta opción. Estas tecnologías anteriores a la distribución por internet permitieron el consumo de productos audiovisuales seriales desvinculándolos del televisor y/o la parrilla. Este cambio supuso un nuevo paradigma para el medio televisivo y “fue un avance histórico en la forma en que el público elige consumir la programación”²⁷³ (Samuel, 2017, p. 82). Aunque la venta masiva de DVDs empezó a popularizar este nuevo modelo de consumo (Lotz, 2014; Jenner, 2015), no se instauró como paradigma hasta la llegada de los productos de calidad propios de la TVIII (Pilipets, 2019; Jenner, 2018).

El éxito del DVD inició una recodificación que cambió por completo la relación entre espectador y medio (Samuel, 2017), pero, al basarse en un formato físico, estas nuevas prácticas se vieron delimitadas por cuestiones pragmáticas como son la obtención y el almacenaje del objeto. Netflix, una empresa que nació justamente como distribuidora de DVDs, fue la encargada de llevar esta apuesta un paso más allá. En el momento en que la compañía empezó a producir y emitir su material propio (2013) se tomó la arriesgada e innovadora decisión de optar por el estreno único basado en ofrecer en su plataforma las temporadas de sus obras al completo y con una única fecha de estreno. Aunque este nuevo sistema eliminó la posibilidad de analizar la reacción del público semana a semana

²⁷¹ Traducción propia. Original: “the need to bring back customers each week, or each month”.

²⁷² Traducción propia. Original: “compressed consumption”.

²⁷³ Traducción propia. Original: “was a milestone advance in the way that audiences choose to consume programming”.

(herramienta fundamental en la *network era*), sí permitió la unión entre el modelo económico, el tecnológico y el creativo; una de las prioridades de Netflix (Buonanno, 2018). Con esta modalidad de estreno el sistema de parrilla quedó completamente obsoleto y nació un nuevo sistema destinado a incentivar el maratón como modelo de consumo: el *binge model*. Desde ese momento, “Netflix se convirtió en un punto de referencia para el cambiante modelo de la industria de la televisión de pago”²⁷⁴ (Fernández-Manzano et al., 2016, p. 570).

La propuesta del estreno único también cambió el sistema de distribución que precedía a Netflix. Al desaparecer la fuente de ingresos que suponía la publicidad, el concepto de calendario quedó obsoleto y los poderes hegemónicos de la industria vieron en entredicho sus estrategias de *windowing*: “ellos [Netflix] lo están cambiando todo, en parte por la forma en que lanzan una serie completa en un día”²⁷⁵ (Doyle, 2016, p. 86) declara con preocupación uno de los *CCO* de la BBCW. Por su lado, las empresas vinculadas a la venta de DVDs también vieron amenazado su negocio: “[este es] un gran cambio en la forma en que las personas interactúan con el contenido. La gente está superando la idea de poseer”²⁷⁶ (Burroughs, 2018, p. 14), argumenta Michael Lynton, *CEO* de Sony. Estos temores no fueron infundados, pues, entre 2012 y 2017, el 42% de los espectadores aumentó su consumo de series siguiendo el *binge watching* (Castro et al., 2019) y en 2015 se calculó que “un 94% de usuarios de Vídeo Bajo Demanda (*VOD*) ven estos contenidos utilizando el procedimiento de los “atracones visuales” o *binge-watching*” (Arrojo y Martín, 2019, p. 7).

Desde su debut como creadora de contenido, Netflix mostró un posicionamiento claramente destinado a que se vinculara el *binge watching* con su marca. Prueba de esto fueron algunos de sus reclamos publicitarios (“*See what’s next*”, por ejemplo) o el propio logo simplificado de la empresa, una “N” donde el diseño remite a la idea del bucle (Mayorga Escalada, 2019). De este modo Netflix consiguió que la marca se relacionara con un modelo de consumo que se podía resumir con el famoso *Netflix and chill* (“Netflix

²⁷⁴ Traducción propia. Original: “Netflix has become a reference point for the changing model in the pay-TV industry”.

²⁷⁵ Traducción propia. Original: “They [Netflix] are changing everything, partly because of the way [they] will often release a whole series all in one day”.

²⁷⁶ Traducción propia. Original: “[this is] a big change in the way people interact with content [...] People are getting over the idea of ownership”.

y relajarse”) que usó la empresa para darse a conocer en las Redes Sociales (Pilipets, 2019). Con esta estrategia la imagen de marca de Netflix no quedó solamente supeditada a los productos de su catálogo, sino a una forma de consumirlos. Dicho de otro modo, ver Netflix es más que visionar una de sus obras, sino que implica la experiencia del *binge watching*. El origen de esta experiencia, basada en la eliminación de las pausas publicitarias y el visionado continuado, se consiguió con un elemento mucho más sencillo que los algoritmos o los complejos modos de compartición de productos en línea: el *autoplay*²⁷⁷. Esta herramienta, que permitía visionar sin interrupciones y de forma continuada, creó un nuevo flujo con sus propias características (Lotz, 2016) y el aumento del *engagement*. El sistema de Netflix permite “la posibilidad de recibir contenido sin fin, la omisión de las introducciones y la reproducción automática del siguiente episodio”²⁷⁸ (Pilipets, 2019, p. 4). Estas cuestiones permitieron que Netflix se convirtiera en una de las experiencias más inmersivas de la historia de la televisión.

3.3.1. El binge watching.

El número exacto de capítulos que se deben consumir para que se considere *binge watching* “ha generado mucha confusión y se ha tratado con prudencia por parte de críticos y periodistas durante los últimos años”²⁷⁹ (Samuel, 2017, p. 79). En las investigaciones de carácter experimental también se encuentra una gran disparidad entre las respuestas que dan los sujetos para definir este concepto: estas van desde “ver mucho más de un solo episodio, en una sentada” hasta consumir “más de cuatro o cinco horas”²⁸⁰ (Rigby et al., 2018, p. 76). Se mide que la duración media de una sesión de *binge watch* se sitúa en las dos horas y diez minutos (Castro et al., 2019). De este modo, como definición genérica, se acepta la dada por Emil Steiner y Kun Xu (2018): “la acción definitoria del *binge watching* parece ser una visualización constante y secuencial de al menos dos episodios seguidos de una serie”²⁸¹ (p. 3). Aunque los parámetros cuantitativos no estén perfectamente delimitados, sí se pueden identificar los efectos que esta práctica

²⁷⁷ Herramienta que permite visionar sin interrupciones y de forma continuada.

²⁷⁸ Traducción propia. Original: “the affordances of endless content feed, skipping intros, and auto-playing next episodes”.

²⁷⁹ Traducción propia. Original: “has generated much confusion and been met with contention from critics and journalists alike in recent years”.

²⁸⁰ Traducción propia. Original: “watching many more than just one single episode, in one sitting” / “above four or five hours”.

²⁸¹ Traducción propia. Original: “the defining action of binge-watching appears to be a consistent and sequential viewing of at least two episodes of a show in succession”.

generan en el espectador y como estos cambian su relación con el relato. Estos efectos quedan divididos entre “un mayor grado de autodeterminación, un mayor tiempo de uso, y el incremento en la intensidad del proceso de recepción”²⁸² (Granow et al., 2018, p. 4). Siguiendo estos parámetros, el *binge watching* se describirá en función del control que se le otorga al espectador (autodeterminación), la atención que este deposita (intensidad en la recepción) y el *engagement* (tiempo de uso).

a. Mayor control.

La transformación que propone el *binge model* y el estreno único supuso que el espectador dejara de adaptarse al medio y fuera el medio el que se adaptara al espectador. Mientras que la “televisión lineal funciona tratando de encajar en los horarios diarios”²⁸³ (Krstić, 2018, p. 16), el modelo impulsado por Netflix permitió que fuera el espectador quien gestionara su propio tiempo de ocio situando en él los productos deseados y eligiendo el modo de consumo que más le conviniera. Con la aparición del DVD ya “proporcionó a los usuarios un mayor grado de control”²⁸⁴ (Kelly, 2017, p. 86) y, junto a este fenómeno, apareció uno de los elementos más sintomáticos para radiografiar la desaparición del flujo: “la opción de ver cada episodio con o sin resúmenes”²⁸⁵ (Mittell, 2010, p. 90). Elidir este *recap* demostró que, cuando el espectador poseía la totalidad de la temporada, tenía la intención de consumirla de seguido y, por lo tanto, no eran necesarios estos recordatorios. Esta continuidad en el visionado (el *binge watching*) fue una “mediación en la experiencia de visualización entre los patrones tradicionales y los basados en las elecciones”²⁸⁶ (Samuel, 2017, p. 86). Este factor permitió que el espectador interactuara con la concepción del *flow* (R. Williams, 1974) y pudiera parar el relato o rebobinarlo (usando una terminología analógica). Sin embargo, quitando las excepciones en las que se alteraba el orden previsto por los creadores, el poder que tenía el espectador no hacía desaparecer del todo la noción de *flow* de Williams. En este nuevo esquema seguía habiendo una continuidad, pero esta era finita y terminaba cuando el espectador decidía detenerla. El principal cambio residió en que este flujo dejó de estar controlado por las

²⁸² Traducción propia. Original: “[binge watching is characterized by] a higher degree of self-determination, longer usage time, and an increase in the intensity of the reception process”.

²⁸³ Traducción propia. Original: “[I]inear television works by trying to fit into daily schedules”.

²⁸⁴ Traducción propia. Original: “provides users with a greater degree of control”.

²⁸⁵ Traducción propia. Original: “the option of viewing each episode with or without recaps”.

²⁸⁶ Traducción propia. Original: “mediation of the viewing experience between choice-based and traditional patterns”.

cadena (creadoras de la parrilla) y pasó a manos del receptor. Este control se amoldó perfectamente a las demandas del público *millennial* y se tradujo en una recepción individualizada del producto, principalmente durante las noches de los días laborables y teniendo como emisor predilecto el ordenador portátil (Castro et al., 2019).

El efecto que generó en el espectador este cambio de paradigma se vinculó con la *self-determination theory*²⁸⁷. Esta cuestión, relacionada con el bienestar, determina la posición de los seres humanos frente al relato; situándolos como “proactivos y comprometidos o, por el contrario, pasivos y alienados”²⁸⁸ (Ryan y Deci, 2000, p. 68). De este modo, aumentar la autonomía del espectador cambia la relación que este tiene con la narración y también la lectura que hace de ella; en este caso, no solamente es él quién selecciona el producto, sino que tiene la potestad para alterar su devenir. En el modelo lineal, la interacción que tiene el espectador con el medio televisivo era pasiva. En cambio, el *binge model* y la posibilidad de “seguir viendo” (el *auto play*) convirtió la diégesis habitual en hiperdiégesis (Hills, 2002) facilitando así que la interacción pudiera ser activa (S. Jones et al., 2018). Partiendo de las bases introducidas por Michel Foucault, la hiperdiégesis se manifiesta como “una especie de ruptura absoluta con el tiempo tradicional”²⁸⁹ (Foucault y Miskowiec, 1986, p. 26). Sin embargo, este factor también genera un malestar al terminar la obra, pues el usuario se ve obligado a abandonar la hiperdiégesis creada con la narrativa y esperar un año entero hasta el estreno de la siguiente temporada (S. Jones et al., 2018). Pero, entre las satisfacciones que genera este cambio, también se encuentra el sentimiento de gratificación relacionado con haber acabado algo; una sensación parecida a lo que ocurre cuando se termina un libro (Steiner y Xu, 2018).

Desde el ámbito de la psicología este fenómeno despierta una pregunta importante: ¿realmente es positivo tener este control? Para ello se tiene en cuenta el momento del día y las circunstancias bajo las que se practica el *binge watching*. En muchos casos, el usuario que lleva a cabo esta práctica se encuentra en un momento de *ego depletion* (Baumeister et al., 1998). El “agotamiento del ego” determina que los recursos mentales destinados al autocontrol y la resiliencia son limitados. Esto puede provocar que la satisfacción y la recuperación que pretende el espectador con la ficción no se alcancen

²⁸⁷ Teoría de la autodeterminación.

²⁸⁸ Traducción propia. Original: “proactive and engaged or, alternatively, passive and alienated”.

²⁸⁹ Traducción propia. Original: “a sort of absolute break with their traditional time”.

como era de esperar y, al tener que ser activo y elegir, aumente el agotamiento del usuario (Reinecke et al., 2014). Esta cuestión responde principalmente al contexto del que parte el espectador; es decir, el complejo entramado social y laboral aumenta la cantidad de decisiones que se toman a lo largo del día. Por este motivo “la elección, aunque inicialmente deseable y percibida como liberadora para los espectadores, en realidad puede causar ansiedad”²⁹⁰ (Samuel, 2017, p. 87). El “agotamiento del ego” afecta al momento en el que se debe elegir el producto, pero también al momento en el que parar el flujo creado por el espectador. Mientras que “el *binge watching* podría aumentar el disfrute de los espectadores, las experiencias de recuperación y la vitalidad a través de un aumento en su percepción de la autonomía”, también puede “desencadenar en conflictos y sentimientos de culpa, lo que puede reducir el bienestar”²⁹¹ (Granow et al., 2018, p. 2). Dicho de otro modo, la autonomía aumenta la sensación de control, pero, si no se sabe cuándo terminar este proceso, aparece la culpabilidad; cuestión que tienen en común las narrativas “interactivas (videojuegos) y las no interactivas (televisión)” y acaba convirtiéndose en una “manera de procrastinar”²⁹² (Reinecke et al., 2014, p. 1). Como es de suponer, este sentimiento negativo solamente aparece cuando se aplazan otras responsabilidades para consumir la narrativa, pero, en el caso del *binge watching*, este aplazamiento puede ser tan prolongado como se desee, así que la culpabilidad también puede verse aumentada.

Aunque este modelo permite que la gestión del tiempo de ocio se lleve a cabo con mayor o menor responsabilidad, la definición del mismo concepto *binge* se define directamente con comportamientos compulsivos en los que el individuo pierde el control. En este sentido, se debe recalcar que la nomenclatura vuelve a suponer un agravio comparativo entre el medio televisivo y el literario, ya que “no llamamos ‘*binge*’ a leer una novela de una sola sentada”²⁹³ (Ramsay, 2013). Sin embargo, se use la nomenclatura que se use, cuando el *binge* se realiza siguiendo el *auto play*, realmente es Netflix quien genera este nuevo flujo y no tanto el espectador. Esto hace que algunos usuarios muestren su

²⁹⁰ Traducción propia. Original: “[c]hoice, though initially desirable and perceived as liberating by viewers, can actually cause anxiety”.

²⁹¹ Traducción propia. Original: “binge watching could increase viewers’ enjoyment, recovery experiences, and vitality through an increase in perceived autonomy” / “trigger goal conflicts and feelings of guilt, which may reduce well-being”.

²⁹² Traducción propia. Original: “interactive (video games) and noninteractive (television)” / “form of procrastination”.

²⁹³ Traducción propia. Original: “nor do we call reading an entire novel in one sitting a ‘binge’”.

descontento, llegando a afirmar que Netflix “toma las decisiones por [ellos]’ al decidir si ver otro episodio”²⁹⁴ (Rigby et al., 2018, p. 78); por lo tanto, este proceso “es una rearticulación simbólica del control de la audiencia realizada irónicamente por las audiencias perdiendo el control”²⁹⁵ (Steiner y Xu, 2018, p. 4). Como se ha comentado, si este flujo se regula con responsabilidad, puede aliviar la “fatiga de elección”²⁹⁶ (Ellis, 2000) impuesta por la demandante estructura social y laboral; pero, cuando esta responsabilidad no aparece, Netflix puede llevar el *binge watching* a un extremo en el que la única competencia real son las necesidades fisiológicas del usuario (Pilipets, 2019). Si se llega a este punto, el *binge watching* puede vincularse con problemas médicos propios de la vida sedentaria: principalmente la obesidad y los problemas del sueño (Walton-Pattison et al., 2018). Esto también afecta a los hábitos y tendencias del individuo, pues visionar un capítulo tras otro genera un “mecanismo de recompensa, sin necesidad de una toma de decisiones consciente, lo que conduce a un comportamiento más impulsado por la automaticidad”²⁹⁷ (Walton-Pattison et al., 2018, p. 18).

b. Mayor atención.

La eliminación de la publicidad, vinculada a la estrategia de las *SVOD* y la televisión por cable, garantizó que la narrativa se pudiera consumir sin interrupciones y, por lo tanto, la atención podía focalizarse en el relato sin distracciones internas. Al aparecer el *binge model*, el aumento en la atención se hizo más evidente, pues el tiempo destinado a esta actividad se hizo mucho mayor. Este modelo y el nivel de atención que requiere fueron factibles gracias a las tecnologías que aparecieron en su mismo contexto; especialmente la tableta, que permitía que el relato pudiese pararse o rebobinarse, pero también saltar de un dispositivo a otro para así amoldarse a la actividad y el espacio en el que se encontraba el espectador (Greer y Ferguson, 2015). Estas facilidades para seguir consumiendo el relato sin interrupciones hicieron que las narraciones pudieran ganar en complejidad y, a su vez, demandaran un alto nivel de atención que solamente era posible “si los

²⁹⁴ Traducción propia. Original: “made the choice for [them]’ when deciding whether to watch another episode”.

²⁹⁵ Traducción propia. Original: “[i]t is a symbolic rearticulation of audience control ironically performed by audiences losing control”.

²⁹⁶ Traducción propia. Original: “choice fatigue”.

²⁹⁷ Traducción propia. Original: “reward mechanism, without need for conscious decision-making thus leading to more automaticity-driven behaviour”.

espectadores pueden crear autónomamente su parrilla”²⁹⁸ (Jenner, 2014, p. 10). De este modo los productos también quedaron definidos por la posición que debía tener el espectador ante ellos. Por lo tanto, más allá de si este era activo o pasivo, la televisión contemporánea también se articuló en función del grado de atención que destinaba el usuario hacia el producto (Steiner y Xu, 2018). Sin embargo, el *binge model* también hizo más complicado que el emisor (Netflix en este caso) controlara el modo en el que se consumían los productos. Aunque las serialidades nacidas en este contexto tendieron a exigir una mayor atención, muchos de los usuarios usaron estos recursos con otros fines y, dentro de estas nuevas prácticas, cabe destacar que algunos espectador usaran el *binge watch* para “hacer *binge* de productos ya vistos, como una forma de relajarse o quedarse dormidos” o “tener productos familiares que se reproducen como ‘música de fondo’ durante momentos de multitarea”²⁹⁹ (Steiner y Xu, 2018, p. 9). Es decir, el *binge* modificó el consumo tanto de los productos altamente continuos (seriales) como de los desconectados (vinculados a las series canónicas).

El nivel de atención también afecta a la percepción que se tenía sobre el texto en cuestión, pues “el espectador es más consciente de la construcción narrativa del texto”³⁰⁰ (Kelly, 2017, p. 84). Esta atención permitió que los creadores televisivos usaran estrategias propias del medio cinematográfico basadas en generar “más confusión en el proceso de comprensión narrativa” o “jugar con la memoria del espectador” y así aumentar la complejidad del relato permitiéndole una “comprensión a largo plazo”³⁰¹ (Mittell, 2010, p. 78). Esto hizo que los capítulos de los productos ideados dentro de los parámetros del *binge model* ya no fueran consumidos como narrativas de lectura cerrada, sino que se aumentó la consciencia de que esa partícula formaba parte de un todo (Hills, 2007). El impacto generado por estos factores no solamente afectó a los espectadores, sino que también cambió la manera en la que el mundo académico recibía y analizaba estos productos. La posibilidad de parar el relato, rebobinarlo, saltar de capítulo a capítulo o, simplemente, poder consumir la totalidad de la temporada sin tener que esperar semana

²⁹⁸ Traducción propia. Original: “if viewers can schedule autonomously”.

²⁹⁹ Traducción propia. Original: “rebinging, as a way to unwind or to fall asleep” / “having familiar programming playing as ‘background music’ during multitasking”.

³⁰⁰ Traducción propia. Original: “the viewer is more conscious of the text’s narrative construction”.

³⁰¹ Traducción propia. Original: “more confusion in their process of narrative comprehension” / “play with viewers’ memories” / “long-term comprehension”.

a semana hizo que “los académicos pudieran adaptar sus técnicas para examinar a los espectadores del siglo XXI”³⁰² (Steiner y Xu, 2018, p. 16).

c. Mayor *engagement*.

El *engagement* fue, es y será una de las máximas preocupaciones para las cadenas televisivas. Este fenómeno no solamente afecta a la relación que tiene el espectador con el producto serial, que hace que este permanezca conectado a la cadena, sino que fomenta la relación entre el usuario y la marca. La aparición del *binge model* facilitó todas estas cuestiones, pues permitió que el espectador pasara más tiempo conectado a la aplicación sin preocuparse por si aparecían anuncios o se acababa la retransmisión del producto que estaba consumiendo, circunstancias habituales en la *network era*. Netflix fue conocedora de la ventaja que suponía para la marca que sus usuarios dedicaran más tiempo a estar consumiendo productos y, en palabras de su vicepresidente, “hemos observado que mejorar el *engagement* (el tiempo que nuestros miembros pasan viendo contenido de Netflix) está fuertemente correlacionado con la mejora de la retención”³⁰³ (Gomez-Uribe y Hunt, 2015, p. 9). Esta “retención” garantizó que los abonados, única fuente de ingresos de la compañía, tuvieran una mayor satisfacción y renovaran periódicamente sus suscripciones. Por este motivo todas las decisiones se dirigieron a aumentar el tiempo que el usuario pasaba conectado al canal: desde la mejora del Sistema de Recomendaciones, hasta la gestión de datos para tomar decisiones sobre los proyectos a realizar (Pilipets, 2019).

En el proceso de vincular sus series con el *binge model*, no todos los resultados que tuvo Netflix fueron satisfactorios. En el caso de los *revivals* (una de las primeras apuestas de Netflix) este sistema no acabó de tener la recepción esperada. Una de las causas fue que el periodo de espera en el que los fans generan expectativas había sido demasiado elevado (Leyda, 2018). Quitando estas excepciones, la fórmula dio buenos resultados desde un punto de vista global demostrando que “cuanto más comprometido está un espectador

³⁰² Traducción propia. Original: “media scholars can adapt their techniques for examining 21st century viewers”.

³⁰³ Traducción propia. Original: “we have observed that improving engagement—the time that our members spend viewing Netflix content—is strongly correlated with improving retention”.

con la narrativa, con más frecuencia consume en exceso”³⁰⁴ (Castro et al., 2019, p. 4). De este modo también se moldearon las tendencias en los hábitos de consumo de los usuarios. A sabiendas de que los productos con tramas prolongadas eran más susceptibles de ser consumidos con el *binge model*, Netflix usó “modelos de publicación e interfaces que fomentan los atracones, intentando predecir y manipular el comportamiento del espectador y promocionar sus dramas serializados (originales) por encima de otros contenidos”³⁰⁵ (Jenner, 2015, pp. 23-24). Esta estrategia encarada a priorizar el *binge watching* también modificó las preferencias de los espectadores, que buscaron “conectar con visualizaciones más largas de los programas televisivos y las temporadas de las series”³⁰⁶ (Burroughs, 2018, p. 8) y así poder seguir una misma trama que ocupara la totalidad del periodo destinado a ese visionado concreto. El hecho de usar esta metodología de consumo también generó una tendencia y una “cultura del *binge*”. Esta integración normalmente desembocaba en que el receptor repitiera esta práctica la siguiente vez. De este modo, el éxito del *binge model* propuesto por Netflix se retroalimentaba y también suponía un beneficio para el resto de las plataformas que operaban con un sistema parecido.

Todas estas estrategias se sustentaron en la hiperdiégesis que generaba el *binge model* en el espectador. Este sentimiento de participación en el relato hace que los “los *binge watchers* traigan consigo sus preocupaciones personales y sociales y, a menudo, regresen a la realidad con conocimientos adquiridos y especulaciones para adaptarse mejor a sus propias vidas”³⁰⁷ (S. Jones et al., 2018, p. 503). Como es de suponer, estos efectos se relacionan con la regularidad y la duración de estos *binges*. La repetición del simple hecho de decidir dónde, cómo, cuándo y qué ver hizo que el espectador pudiera llegar a involucrarse tanto en el texto que la lectura de este se decodificara como una experiencia biográfica personal (S. Jones et al., 2018). Cuando el *binge model* consiguió aumentar el *engagement*, la atención y el control, la psique del espectador tendió a convertir la ficción

³⁰⁴ Traducción propia. Original: “the more engaged a viewer is with the narrative, the more frequently they binge-watch”.

³⁰⁵ Traducción propia. Original: “publication models and interfaces that encourage bingeing, attempt[ing] to predict and manipulate viewer behavior and marketing (original) serialized drama over other content”.

³⁰⁶ Traducción propia. Original: “to engage in more “long-form” viewing of television shows and seasons”.

³⁰⁷ Traducción propia. Original: “binge-watchers bring personal and social concerns with them on their journeys, and often return to reality with learned insights and speculations to better accommodate their own lives”.

en un espacio seguro en el que sentirse cómodo. Este sentimiento también generó una necesidad de compartir y especular sobre la ficción que se estaba consumiendo/viviendo.

Dado que “un atracón implica una elección deliberada de ver contenido serializado de ‘calidad’”³⁰⁸ (Jenner, 2015, p. 18), el *binge* se vinculó con el fenómeno fan y el compromiso con el relato. La relación que tuvo el *binge model* con el fenómeno fan también se manifestó en las Redes Sociales e, irónicamente, siguió el sentido contrario a la tendencia planteada en el periodo de la TVIII. Una de las características fundamentales de ese periodo fue el uso de las Redes Sociales para hacer “uso de Twitter en vivo”³⁰⁹ (Burroughs, 2018, p. 8) y relacionarse con los usuarios durante el periodo temporal concreto en el que se emitía el programa en cuestión; pues todos consumían el relato al unísono. Con el *binge model* la interacción con el producto en directo quedó alterada y algunos formatos, como los *reality shows* basados en los votos de los espectadores, tuvieron que modificarse para encajar en este nuevo modelo. Aunque “los saltos especulativos pueden ser una parte placentera del proceso de visualización”³¹⁰ (Pearson, 2010, p. 86), el estreno único no eliminó la interacción en Redes Sociales, sino que la intensificó. De este modo también se aumentó la velocidad en la que se consumía el total de la temporada: “no solo necesitas ver un episodio, sino que necesitas ver una temporada completa para poder participar en las discusiones sobre la serie surgidas en las Redes Sociales”³¹¹ (Burroughs, 2018, p. 9) y así evitar el *spoiler*³¹².

La inmediatez que propusieron las Redes Sociales y la *speed culture*³¹³, característica en el inicio del siglo XXI, también hicieron que la vigencia se perdiera rápidamente. Por este motivo el *binge watching* encajó en ese contexto y alentó la rapidez en el consumo y la proactividad del espectador. Paradójicamente, aunque estos productos se consumieran y generaran interacciones con más premura, a diferencia de los productos de la televisión lineal, en este caso las obras sí seguían “en el aire” y permanecían accesible en cualquier

³⁰⁸ Traducción propia. Original: “a binge implies a deliberate choice of watching serialised ‘quality’ content”.

³⁰⁹ Traducción propia. Original: “social media live-tweeting”.

³¹⁰ Traducción propia. Original: “[t]he speculative leaps [...] can be a pleasurable part of the viewing process”.

³¹¹ Traducción propia. Original: “[n]ot only do you need to watch one episode—you need to watch an entire season to be conversant across social net-works about the show”.

³¹² Revelación (externa y no deseada) sobre la narrativa que todavía se está consumiendo.

³¹³ “Cultura de la rapidez”.

momento. Esta aceleración provocó que los usuarios que terminaban una temporada lo hicieran generalmente en el periodo de una semana y consumieran todavía con más rapidez la siguiente (Kelly, 2017). También se generó una disposición en el espectador para “volver a hacer un rápido *binge watch* de los episodios y temporadas anteriores antes del lanzamiento de la nueva temporada”³¹⁴ (Steiner y Xu, 2018, p. 9), posibilidad que aumentó el *engagement* con el producto y, por ende, con la marca.

3.3.2. Impacto en la narrativa.

Entre la aparición del *binge model* (con el *VHS*, el *DVD* o los sistemas de grabación caseros) y su consolidación (con las plataformas *SVOD* y *OTT*) hubo un elemento en común: para acceder al contenido se debía hacer un reembolso económico. El hecho de que se diera esta transacción de forma puntual (alquiler) o regular (suscripción) hizo que las expectativas del espectador aumentaran y se buscara un producto de mayor calidad (Jenner, 2015). Además de la cuestión económica, el *binge model* también afectó a la esencia del mensaje y modificaron la percepción del relato. En palabras de Reed Hastings, cofundador y *CEO* de Netflix, “a los espectadores de todo el mundo les encanta ver la televisión por Internet porque les proporciona una experiencia de calidad superior” (Martín y Martín-Lunas, 2016). El efecto que tuvo “el soporte tecnológico utilizado en la distribución de los contenidos audiovisuales (televisión convencional o Internet) o el tipo de dispositivo utilizado para su visionado (teléfono, ordenador o televisión convencional) puede modular la percepción” (Arrojo y Martín, 2019, p. 6). Esto generó una nueva cultura de consumo en la que “el *binge watching* se asoció con los llamados textos ‘cultos’ o ‘de calidad’”³¹⁵ (Jenner, 2015, p. 15).

Aunque definir qué es y cómo se articula la calidad audiovisual es algo que, como se ha visto, depende del contexto, sí se pueden encontrar unos conceptos en común. Los elementos más sobresalientes que listan Deborah Castro, Jacob Rigby, Diogo Cabral y Valentina Nisi (2019) son: la complejidad narrativa, vinculada a las teorías de Jason Mittell (2015); el refinamiento de la estética que aproxima la televisión al cine (Shim et al., 2018); o los cambios en la función del capítulo como unidad y en concreto el

³¹⁴ Traducción propia. Original: “to binge-watch older episodes and seasons of a show in quick succession prior to the release of a new season”.

³¹⁵ Traducción propia. Original: “bingeing is associated with so-called ‘quality’ or ‘cult’ texts”.

tratamiento del *cliffhanger* como recurso de cierre (Steiner y Xu, 2018). La unión de estos conceptos promueve un tipo de narrativas que se amolda a las demandas del público que practica el *binge watching* y las características de las “series que merecen ser vistas con atracones”³¹⁶ (Lobato, 2018, p. 251). Viendo que el uso de estas fórmulas creativas mejora la recepción del público y la percepción del *binge model*, otras cadenas también siguieron estos pasos y aplicaron estos conceptos a sus producciones. Por este motivo, algunas productoras y distribuidoras “hacen la inversión para adaptar su formato y modos de narración para encajar en estas prácticas”³¹⁷ (Pierce-Grove, 2017) y así aprovechar la tendencia propuesta por Netflix y el *binge model*.

Para garantizar que las series fueran consumidas siguiendo el *binge model* estos productos “fomentaron la atención y las auto-parrillas para hacer atracones a través de complejas estructuras narrativas”³¹⁸ (Jenner, 2015, p. 305). De este modo, se alentó a los espectadores a volver a ver algún capítulo o la totalidad de la temporada para descifrar aún más esta complejidad narrativa y así aumentar el vínculo a través del *re-watching*. Uno de los caso más claros en los que se puede observar cómo el estreno a simultaneo de toda la temporada también puede favorecer a la complejidad narrativa es el de *Arrested Development* (Leyda, 2018). En una estrategia basada en entrar en el mercado usando la nostalgia (Kelly, 2017), Netflix recuperó esta “nueva comedia” que había sido emitida originalmente (las tres primeras temporadas) por FOX. Los capítulos de la cuarta temporada (ya en Netflix) transcurrían en un mismo momento temporal; donde cada uno de ellos seguía a uno de los protagonistas en ese contexto narrativo. Esta estrategia estructural permitió que la temporada se pudiera consumir con el orden que se prefiriera, creando una participación del público próxima a las vanguardias literarias de la década de 1960 que no sería posible sin su vinculación al *binge model* y el estreno único. La compañía aprovechó la cuarta temporada de *Arrested Development* (una de sus primeras producciones; 2013) para mostrar las posibilidades narrativas que permitía el estreno único y “educar a la audiencia en cómo ver Netflix de una manera diferente a la televisión lineal”³¹⁹ (Burroughs, 2018, p. 7). Sin embargo, uno de los factores que hizo que esta

³¹⁶ Traducción propia. Original: “binge-worthy series”.

³¹⁷ Traducción propia. Original: “make the investment to adapt their format and modes of storytelling to appeal to these practices”.

³¹⁸ Traducción propia. Original: “encourage focussed, and self-scheduled binge-watching through complex narrative structures”.

³¹⁹ Traducción propia. Original: “teach the audience how to watch Netflix differently than broadcast television”.

apuesta no acabara de generar los beneficios esperados en el caso de *Arrested Development* (Jenner, 2014) fue precisamente “exagerar la complejidad de su laberíntica narración sincrónica, de tal manera que iba en contra de los nuevos protocolos del *binge watch* de la nueva plataforma”³²⁰ (Leyda, 2018, p. 11). No obstante, este caso sirvió para que el estreno único no se concibiera solamente como una metodología de distribución, sino como un cambio de carácter narrativo.

Una de las modificaciones que propuso Netflix en las narrativas de sus productos a partir de *Arrested Development* fue aumentar la duración de los arcos y las tramas para reforzar la unidad de la temporada (Kelly, 2017). Los formatos autoconclusivos (serie) demandaban una atención menor, pues no había un arco de temporada que vertebrara la mayoría de las tramas y facilitara su asimilación. Por el contrario, los dramas serializados sí poseían esta continuidad narrativa (Steiner y Xu, 2018). Por este motivo la apuesta que tomó Netflix para garantizar el *binge* se centró en las “series en horario de máxima audiencia que imitan las tendencias temporales dominantes en la era de las *networks*: velocidad, aceleración y simultaneidad”³²¹ (Kelly, 2017, p. 144). Esta tendencia hacia lo serial ya formaba parte de los productos de la TVIII, pero en ese caso la prolongación argumental respondía a motivos creativos. En el caso de Netflix, este uso de la narrativa se unió directamente con *binge* y su relación con la imagen de marca.

El estreno único, catalizador de esta investigación, pone en entredicho la función del capítulo y permite comportamientos anómalos en las estructuras episódicas (Naranjo y Fernández-Ramírez, 2020). De este modo, las cadenas que adoptaron *binge model* y el estreno a simultáneo (con Netflix a la cabeza) propusieron “todos los episodios de una nueva temporada de una serie como un paquete”³²² (S. Jones et al., 2018). Mientras que en la *network era* “la estructura de la trama en las series televisivas se veía afectada por la cantidad de episodios que comprendían”³²³ (Allrath et al., 2005, p. 22), Netflix pone en tela de juicio “la noción, hasta ahora tan convencional, de que las historias deban dividirse de ese modo, en episodios claramente determinados, con tiempos repetitivos”

³²⁰ Traducción propia. Original: “overdoing the complexity of its labyrinthine synchronic storytelling in such a way that it goes against the grain of the new binge-viewing protocols of its new platform”.

³²¹ Traducción propia. Original: “prime time serials” / “imitate the dominant temporal forces of the network era: speed, acceleration, and simultaneity”.

³²² Traducción propia. Original: “all episodes of a new season of a show as a package”.

³²³ Traducción propia. Original: “[t]he plot structure of TV series is affected by the number of episodes they consist of”.

(Uribe-Jongbloed, 2016, p. 360). El *binge model* aumentó la inmersión en la narrativa hasta el punto de entender la temporada como una sola unidad; al menos desde las prácticas de consumo (Steiner y Xu, 2018). En este sentido, el guionista Matt Kester argumenta que “escribir para el *streaming* es más parecido a escribir el guion de una película, proporcionando más espacio para explorar los personajes y desarrollar atributos con mayor profundidad”³²⁴ (en Burroughs, 2018, p. 7). De este modo se abandonaron las estructuras clásicas y se aumentó la libertad que tenía el guionista para explorar nuevas formas y convertirse en un “mejor escritor”³²⁵ (testimonio anónimo de un guionista de Netflix; en Pilipets, 2019, p. 2).

Aunque la percepción y recepción de las obras televisivas haya sufrido cambios, esto no tiene por qué haber afectado a los recursos usados para crearlas y estructurarlas. Es decir, desde la perspectiva comunicacional ha cambiado el fenómeno, pero la narrativa puede mantener los patrones anteriores o adaptarlos a las nuevas características. El hecho de que el espectador consuma la temporada como una sola unidad y la atención ya no se centre en el episodio sino en el arco global, permite el cambio, pero no lo exige. De este modo, la función estructural y formal del episodio puede que haya mantenido las normas anteriores (VanArendonk, 2019) o planteado profundas modificaciones (Naranjo y Fernández-Ramírez, 2020).

Los estudios sobre el impacto del *binge watching* en la percepción ya señalan puntos de ruptura entre las obras estrenadas semanalmente y las que ofrecen toda la temporada en bloque. En las entrevistas a los guionistas vinculados a Netflix (Burroughs, 2018), estos han declarado que, desde la propia compañía, se incentiva este cambio de paradigma, ya que Netflix, sabiendo (y queriendo) que la temporada se consume con *binge watching*, permite que sus creadores no usen las convenciones sobre el episodio o los preceptos de la serialidad canónica. Esta investigación presenta un análisis de las obras de producción propia de Netflix, en busca de responder si ciertamente el estreno simultáneo de sus series ha tenido un impacto en su construcción narrativa.

³²⁴ Traducción propia. Original: “writing for streaming to be more like writing a screenplay for a movie [...] provid[ing] more space to explore characters and develop their attributes in greater depth”.

³²⁵ Traducción propia. Original: “better writer”.

4. Aspectos formales y metodológicos para el análisis.

Una vez delimitado el marco de referencia (capítulo 2) y la importancia de Netflix en su entorno (capítulo 3), cabe determinar el punto de vista metodológico que se usará para analizar la estructura de las series producidas por esta compañía. Con el fin de atender a los cambios cuantitativa y cualitativamente, se empleará una metodología objetiva y diseñada para reconocer el texto como un discurso válido por sí mismo (Todorov, 1981b). Para ello se definirán los elementos principales del estructuralismo y sus mecanismos de análisis principales aplicados a las ficciones televisivas actuales. Estos conceptos definirán la metodología empleada durante la investigación.

Si el medio televisivo tardó más de dos décadas en instaurarse y regularizarse (de finales de los años veinte hasta los cincuenta), los estudios académicos sobre él tardaron aún más: hasta casi mediada la década de 1970, de la mano de Horace Newcomb (*TV: The Most Popular Art*, 1974) en Estados Unidos y Raymond Williams (*Television: Technology and Cultural Form*, 2003) en el Reino Unido, no se puede decir que empezaran (Cascajosa Virino, 2009). Durante ese estadio inicial, los académicos se acercaron a la televisión para relacionarla con la cultura popular, y ensalzar el medio y su poder representativo. Estos inicios retrasaron los estudios televisivos centrados en el análisis narrativo. La falta de atención no fue tan preocupante como “los términos limitantes en los que se tendió a concebir el poco trabajo realizado”³²⁶ (Heath y Skirrow, 1977, p. 7). Aunque aumentaron en número durante los años noventa, la principal línea de investigación siguió siendo las representaciones culturales y se desatendieron las cuestiones estrictamente narrativas (Mittell, 2015). La desatención señalada por Heath y Skirrow siguió mostrando agravios comparativos al relacionarse con otros medios narrativos: “mientras es de conocimiento común que los criterios de verificación de un texto literario o cinematográfico deben considerarse válidos solo dentro de los límites del texto en sí, esto no siempre sucede en la televisión”³²⁷ (Savorelli, 2010, p. 167). Independientemente de la voluntad o consciencia que hubiera detrás de este hecho – Savorelli apunta a la relación que tiene el medio televisivo con la realidad–, la

³²⁶ Traducción propia. Original: “the limiting terms in which the little work done has tended to be conceived.”

³²⁷ Traducción propia. Original: “[w]hile it is common knowledge that the veridiction criteria of a literary or cinematic text should be considered valid only within the boundaries of the text itself, this does not always happen for television.”

aproximación académica a las ficciones televisivas no ha seguido las líneas impuestas en otros campos.

Aquí se ha optado por un enfoque que analizará las estructuras de la serialidad e intentará cuantificar la incidencia en las mismas a partir de las innovaciones introducidas por Netflix. Aunque no se niega la importancia de la percepción del “consumidor” para configurar la industria, se entenderá que los textos en sí tienen suficiente entidad propia: “no basaremos nuestro entendimiento en sanciones (éxito, legislación, religión o política) sino en la propuesta de valores que inevitablemente contiene cada texto. No existe obra de arte que no sugiera por sí misma cómo se debe leer y juzgar”³²⁸ (Calabrese, 1992, p. 12). Por eso, se aplica una metodología que entiende los géneros y los formatos como categorías fijas que, aunque evolucionan a lo largo del tiempo, delimitan con continuidad los aspectos formales del relato. Pues, si existe la posibilidad de encontrar similitudes y patrones comunes, es que, “debajo de la superficie, una forma subyacente permite la comparación y la conexión. Una forma. Una organización abstracta de fenómenos que gobierna su sistema interno de relaciones”³²⁹ (Calabrese, 1992, p. xiii). Además, el hecho de que el entorno televisivo sea tan conservador y propenso a la repetición de fórmulas hace que “las limitaciones financieras dentro de las cuales se producen los textos de la televisión promuevan una comprensión estructural de los textos”³³⁰ (Huisman, 2005a, p. 165). Por este motivo, la aplicación de esta metodología también responde a que las prácticas del medio demandan dicha aproximación. Aunque las características formales, como se ha visto en el *Capítulo 2*, evolucionan y varían, la televisión está profundamente ligada a la reproducción en serie y el público de masas. La serialidad televisiva vive por y para las repeticiones, los géneros y los formatos.

³²⁸ Traducción propia. Original: “We shall not base our understanding on sanctions (critical or popular success, the legal system, religion, or politics) but on the proposal of values that each text inevitably contains. No work of art exists that does not itself suggest how it should be read and judged”.

³²⁹ Traducción propia. Original: “beneath the surface, an underlying form permits comparison and connection. A form. An abstract organization of phenomena, which governs their internal system of relationships.”

³³⁰ Traducción propia. Original: “[t]he financial constraints within which television texts are produced promote a structuralist understanding of texts”.

4.1. Preceptos para el estudio de las estructuras.

El estructuralismo fue un movimiento intelectual que se centró en aportar universalidad y rigor metodológico al estudio de las narrativas (Barthes, 1966). Entre otras cuestiones, el estructuralismo dio validez a los textos de la cultura popular y atendió, por ejemplo, a las obras del medio cinematográfico (Barthes, 1957). De este modo se propuso una metodología que, diferenciándose de otras tendencias anteriores y posteriores, dejó de analizar las obras “por sus cualidades estéticas o formales, y ciertamente no se preocupó por clasificarlos en ninguna jerarquía de ‘calidad’”³³¹ (Fiske, 1985, p. 176). El estructuralismo pretende la objetividad y, por lo tanto, construye herramientas que puedan cuantificar los elementos que componen la narrativa. Por este motivo, “el problema aquí no es establecer cuáles son las mejores obras de arte”³³² (Calabrese, 1992, p. xi) sino definir la estructura en las series y seriales de Netflix para poderlas comparar con el comportamiento canónico de la serialidad.

El enfoque estructuralista se amolda al medio televisivo, pues, como se ha comentado, la serialidad se sustenta tanto en la forma (su dinámica repetitiva) como en la evolución a lo largo del tiempo (dada su “segmentación episódica, el *feed-back* del público y la periodización intermitente” (Garin, 2017, p. 31)). Sin embargo, la aplicación total del estructuralismo literario aporta una problemática vinculada al lenguaje del medio: “la televisión es, como el cine, un sincretismo de varios sistemas semióticos que contribuyen a la creación de un sistema complejo cuya capacidad de significado es, posiblemente, mayor que la de la suma de sus partes”³³³ (Savorelli, 2010, p. 11). Mientras que televisión y literatura comparten “la forma narrativa en sí –la estructura de transmisión narrativa–, [difieren en] su manifestación –su aparición en un medio materializador específico”³³⁴ (Chatman, 1978, p. 22). Por este motivo muchos de los estudios televisivos han seguido la tendencia posestructuralista, esquivando así esta cuestión y centrándose en el estudio del proceso de recepción, las expectativas o los paratextos. Aunque, como se ha visto,

³³¹ Traducción propia. Original: “was not concerned with their aesthetic or formal qualities, and certainly not with ranking them in any hierarchy of ‘quality’”.

³³² Traducción propia. Original: “[t]he issue here is not to establish which are the finest works of art”.

³³³ Traducción propia. Original: “television is, like film, a syncretism of various semiotic systems contributing to the creation of a complex system whose capacity for meaning is, arguably, greater than that of the sum of its parts.”

³³⁴ Traducción propia. Original: “the narrative form itself-the structure of narrative transmission– [...] its manifestation-its appearance in a specific materializing medium”.

este enfoque fue útil desde las ciencias sociales, no creó sistemas objetivos a nivel narratológico. Por este motivo, se aboga por una vuelta a tendencias metodológicas pasadas y, concretamente, beneficiarse del patrón del nuevo formalismo basado en “la aplicación del conjunto de herramientas narratológicas al medio audiovisual televisivo y la tendencia actual de la narratología para ir más allá de sus inicios estructuralistas hacia una contextualización”³³⁵ (Allrath et al., 2005, p. 3).

Respondiendo a estas demandas, en los últimos años se ha aplicado esporádicamente el nuevo formalismo para reformular algunas cuestiones entorno a las ficciones televisivas. Primeramente, estas herramientas han permitido el análisis estructural macroscópico. Entre otras cuestiones este enfoque ha determinado que, en las temporadas de los dramas serializados, “cualquier serie sigue una progresión establecida a través de la exposición, la complicación y la resolución parcial que, con el *cliffhanger*, termina la típica temporada para traer de vuelta a los espectadores al año siguiente”³³⁶ (Warhol, 2014, p. 146). Cuando el nuevo formalismo se ha usado para abordar las cuestiones microestructurales, se ha definido que el capítulo televisivo se aleja del capítulo literario, pues este último sigue patrones más relacionados con la escena o el *beat*. En televisión, el capítulo se concibe como una repetición estructural que busca ser reconocida y, en el caso de la serie, volver al punto de partida (VanArendonk, 2019). Pero, por encima de estas categorizaciones, esta metodología ha permitido definiciones concretas, taxonómicas y contextualizadas de la serialidad y su relación con el tiempo. Siguiendo las divisiones planteadas por Sean O’Sullivan (2019a), los siguientes subapartados responderán al argumento y su estructura –cuya vinculación con el tiempo crea la multiplicidad y la contención temporal en forma de *momentum*–, el espacio (mundo narrativo), la perspectiva autoral y los personajes – donde se recuperará el debate semiótico sobre los actantes y sus funciones–.

³³⁵ Traducción propia. Original: “[the study of TV series stands to benefit enormously from] the application of the narratological toolkit to the audiovisual medium of TV and from the current trend in narratology to move beyond its structuralist beginnings towards a contextualization.”

³³⁶ Traducción propia. Original: “any given series follows an established progression through exposition, complication, and partial resolution to the cliffhanger that ends a typical season and brings viewers back the next year.”

4.1.1. Estructura. Historia y discurso.

En su análisis sobre la construcción de la tragedia, Aristóteles (2013) identificó seis elementos constitutivos: “el argumento, los caracteres, la elocución, la manera de pensar, el espectáculo y la composición musical³³⁷” (*Capítulo VI*). Dentro de estos, creó una jerarquía donde situó la fábula/argumento por encima de los demás. El razonamiento fue que sin ella no podría existir la tragedia, mientras que sin alguno de los otros elementos sí podría darse. Partiendo de esta base, “la *Poética* de Aristóteles da las pautas necesarias para entender que existen unos principios estables dentro del relato, que permiten conocer la consistencia poética de una obra determinada, y que esta estabilidad deriva del mito poético”³³⁸ (Brenes, 2011, p. 105). Aunque han pasado más de dos milenios, el predominio de la trama sobre el resto de elementos sigue vigente en las teorías actuales, los movimientos narratológicos o los manuales para escribir guiones audiovisuales (Conor, 2014; Greens, 2017; Nevado et al., 2022). Estudiar la narrativa de las series implica estudiar sus tramas y, necesariamente, sus estructuras.

Para aplicar estos conceptos a las narrativas contemporáneas se deben separar dos cuestiones que Aristóteles planteó al unísono: el argumento (*logos*) y la organización de las unidades que lo conformaban (*mythos*) (Huisman, 2005b; Koivumäki, 2016). Aunque esta problemática no afectó a las narrativas que mantenían ambos conceptos unidos (Elliott, 2019; Foley y Coates, 2014), la llegada de textos más complejos obligó a reformular estos preceptos. La complejidad estructural de las series actuales tiene sus raíces en los relatos surgidos en los inicios del siglo XX; a causa de esta necesidad, los teóricos vinculados al formalismo ruso dividieron ambos conceptos³³⁹. Este cambio de paradigma teórico permite que se puedan estudiar, entre otros, los textos de la televisión contemporánea, donde el desorden cronológico es habitual. Así, la trama se estudia

³³⁷ El “argumento” equivale a la trama o la fábula; los “caracteres” se relacionan con el *êthê*, los personajes; la “elocución” con el *lexis*, planteada como el lenguaje y los diálogos; la “manera de pensar” es la *diánoia*; el “espectáculo” es la *opsis*, que en el medio audiovisual responde a los aspectos visuales; y la “composición musical” se relaciona con la *melopoia*, equivalente al ritmo.

³³⁸ Traducción propia. Original: “Aristotle’s *Poetics* gives the necessary guidelines to understand that there are some stable principles within the story, which make it possible to know the poetic consistence of a given work, and that this stability derives from the poetic myth.”

³³⁹ El primer autor en abordar esta cuestión fue Boris Tomachevski que, en su *Teoría de la literatura*³³⁹ (1982), “propuso la distinción originaria entre historia y discurso, es decir, entre el contenido y la estructura de la secuencia narrativa, distinción apoyada en la construcción sintáctica y la existencia de unidades estructurales en todo material narrativo” (Zavala, 2016, p. 71).

atendiendo tanto a la “fábula” (el desarrollo natural de la historia) como al *syuzhet* (el orden cronológico con el que se presenta) (Propp, 2014)³⁴⁰.

Aunque estos conceptos también se aplicaron al estudio televisivo (Bignell, 2004; Herbig y Herrmann, 2016), la vinculación de estas teorías con el mundo audiovisual tuvo mayor desarrollo en el medio cinematográfico. Entre estas aportaciones, la principal referencia de esta investigación es el libro de Seymour Chatman, consecuentemente titulado *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*³⁴¹. Empleando las teorías anteriores (la poética aristotélica, el formalismo ruso y el estructuralismo francés), Chatman argumenta que, tanto en la historia como en el discurso, se encuentran elementos de forma y de substancia. En la historia, los eventos y los “existentes” (personajes y espacios) crean la forma; la “gente, cosas, etc., elementos pre-procesados por la cultura del autor” son la substancia. En el discurso, la forma queda delimitada por la “estructura narrativa”, mientras que la substancia agrupa las “manifestaciones” (relacionadas con lo verbal (p. 26)). De este modo, tanto la historia como el discurso pueden abordarse desde el qué y desde el cómo, desde la organización y desde el estilo o influencias. Al plantear su clasificación taxonómica, Chatman destaca que “la macroestructura a su vez implica una teoría de la tipología de la trama, cómo las tramas se agrupan por sus similitudes estructurales”³⁴² (p. 84). Por lo tanto, para analizar las dinámicas de una obra, objetivo de esta investigación, antes se deben determinar las estructuras teóricas de su trama.

La estructura es la forma que adopta el discurso y, por lo tanto, “es el elevado arte de selección, combinación, exageración, distorsión, omisión, aceleración, retraso, implicación, etc., mediante el cual una historia básica (o cadena de eventos) se reestructura para volverse interesante y convincente para una determinada audiencia”³⁴³ (Murphet, 2005, p. 53). En *La poética de la prosa*³⁴⁴ (1971b; Capítulo 4. *La gramática de la narración*) Todorov plantea cinco puntos comunes en toda estructura narrativa:

³⁴⁰ Aunque en los cuentos folclóricos que Propp analizó fábula y *syuzhet* siempre coincidían, ya determinó la existencia de narraciones donde estos conceptos no seguían este comportamiento.

³⁴¹ Traducción propia. Original: “Story and discourse. Narrative Structure in Fiction and Film”.

³⁴² Traducción propia. Original: “Macrostructure in turn implies a theory of plot typology, how plots group together according to structural similarities.”

³⁴³ Traducción propia. Original: “[i]t is the higher-order art of selection, combination, exaggeration, distortion, omission, acceleration, retardation, implication and so on, whereby a basic story (or chain of events) is restructured to become interesting and compelling to a certain audience.”

³⁴⁴ Traducción propia. Original: “Poétique de la prose”; “4. La grammaire du récit”.

1. Estado de equilibrio; situación 1.
2. Acción que rompe el equilibrio.
3. Reconocimiento de que esto ha pasado.
4. El intento de reparar esta disrupción.
5. Restablecimiento del equilibrio; situación 2.

Mientras que esta clasificación ha sido validada en múltiples estudios sobre narrativas cinematográficas y/o televisivas (Huisman, 2005c; Kozloff, 1987; Lacey, 1998), otros autores (Cortazzi, 1994; Peterson y McCabe, 1983) han usado las variaciones que planteó William Labov (1972) para aplicar este modelo a cualquier tipo de comunicación:

1. Resumen (o *abstract*). Muestra el elemento principal y “establece una proposición general que la narración ejemplificará”³⁴⁵ (Cortazzi, 1994, p. 159).
2. Orientación. Aporta detalles sobre el tiempo, las personas, los lugares y las situaciones.
3. Complicación. Descripción del problema, crisis o punto de giro.
4. Evaluación. Consecuencias y magnitud significativa de lo ocurrido; donde se muestra la actitud selectiva y el posicionamiento del relator.
5. Resultado. Resolución de la crisis.
6. *Coda*. El narrador devuelve el oyente a su presente aportando las conclusiones de lo ocurrido.

Este planteamiento implica que, en toda narración, hay tres condiciones fundamentales: temporalidad, causalidad e interés humano. La primera apela a “la secuencia de eventos en el tiempo entre un estado inicial de equilibrio, una acción intermedia que establece tensión por un cambio dinámico o desequilibrio a través de la acción del actante, y un estado final de resolución o resultado”³⁴⁶ (Cortazzi, 1994, p. 158). Por su lado, la causalidad muestra la relación lógica entre lo acontecido en la acción intermedia y la final; diferenciando así la organización que tiene la narrativa de la caótica propia de las experiencias vitales (Kozloff, 1987). El interés humano es la condición que permite que el narrador imprima su punto de vista sobre el relato, y proyecte sus hipótesis ideológicas

³⁴⁵ Traducción propia. Original: “states a general proposition which the narrative will exemplify.”

³⁴⁶ Traducción propia. Original: “the sequence of events in time between a beginning state of equilibrium, a middle action which sets up tension by a dynamic change or disequilibrium through character action, and a final state of resolution or outcome.”

sobre el porqué de los cambios o las acciones que se llevan a cabo por los personajes. Estas tres condiciones no solamente definen el comportamiento del conflicto que se representa en la narrativa, sino que marcan la voluntad del narrador para que la estructura contemple exclusivamente la parte que se desea contar. Es decir, aunque la narración termine con la resolución de una crisis o el restablecimiento de un equilibrio, esto no implica que el conflicto haya desaparecido. En el caso paradigmático del viaje del héroe (Campbell, 2014), cuando el actante protagonista ha recorrido todos los pasos, puede haber acabado el conflicto para él (Sánchez-Escalonilla, 2005), pero no para sus oponentes, que han visto incrementados los suyos. Por este motivo, cuando el narrador elige quién es el protagonista, también determina cuáles son los “conflictos productivos” y cuáles no (M.-L. Ryan, 1991). La estructura del discurso evidencia la voluntad del que la crea.

Estas clasificaciones (la de Todorov y la de Labov) se relacionan con la estructura planteada por Aristóteles, comúnmente llamada “estructura en tres actos”; definida por Gustav Freytag (2010) como “triángulo dramático” en el siglo XIX. La aplicación de esta teoría a las estructuras de las tramas televisivas ha llevado a ciertas confusiones y nomenclaturas imprecisas a nivel teórico. En primer lugar, en la serialidad televisiva, donde una obra contiene diferentes tramas, el término “historia” se debe usar para definir “una secuencia de eventos donde los personajes participan en la eventual resolución de la acción, que tiene un inicio, un medio y un final”; es decir, la trama. Mientras que se reserva el concepto “narrativa” para referirse a “la construcción más amplia de varias historias diferentes que se entretajan”³⁴⁷ (Herbig y Herrmann, 2016, p. 750); la obra en su totalidad. En lo referente a la construcción del episodio (donde hay diferentes tramas), algunos manuales (Douglas, 2011) proponen el concepto “acto” para referirse a las partículas narrativas situadas entre las pausas publicitarias. Con el fin de “capturar el interés de la audiencia ofreciendo nuevos puntos de giro cada cinco minutos”³⁴⁸ (Hochscherf, 2019, p. 168), los manuales hablan de tramas con múltiples actos, pero no son otra cosa que estadios intermedios que aumentan las peripecias del segundo acto. Desde la perspectiva teórica, estos “actos” no se deberían denominar de este modo por

³⁴⁷ Traducción propia. Original: “a sequence of events in which characters are engaged in the eventual completion of the action, which has a beginning, a middle, and an end”; “the larger construction of several different stories woven together”.

³⁴⁸ Traducción propia. Original: “capture the audience’s interest by offering new plot points at least every five minutes.”

diversos motivos. En primer lugar, porque atienden a la narrativa en su totalidad y no a una trama en concreto. Y, en segundo, porque, en el caso concreto de cada trama, estos “actos” no son otra cosa que fragmentaciones del segundo acto aristotélico con el uso de renovaciones. Por este motivo, en televisión la estructura en tres actos sigue funcionando tal y cómo la describieron Aristóteles y Freytag:

Hay que aclarar que a menudo, especialmente en los manuales de guion americanos, se dice que muchas historias no tienen tres actos sino cuatro o cinco o incluso más. [...] Sin embargo, siempre, incluso en esas historias, podremos encontrar los tres actos. En toda historia encontraremos ese punto donde el héroe ha tomado la decisión de embarcarse en la aventura, es decir, el paso del primer al segundo acto, y ese momento en el que el héroe se dirige al lugar de la lucha final, ahí estará el comienzo del tercer acto (Rodríguez de Fonseca y Serrano Jiménez, 2017, pp. 94-95).

No obstante, como muestra la diferencia entre trama y narrativa, la serialidad aporta variaciones al esquema con el que se construyen los relatos cerrados/únicos. En las historias únicas todos los elementos son diseñados con la intención de dirigirse a una resolución: “el punto de giro aparece en la acción y hace girar la historia en otra dirección. El primer acto tiene que ver con la preparación, el segundo acto con la confrontación y el tercer acto con la resolución”³⁴⁹ (Dancyger y Rush, 2007, p. 37). Pero, en el caso de las tramas seriales, el objetivo no es la resolución, sino generar composiciones “que llamaremos de *estructura* sinusoide: tensión desenlace, nueva tensión, nuevo desenlace, etcétera” (Eco, 2016, p. 35). Por estos motivos, la renovación de la trama serial no marca el paso al tercer acto –como hace el punto de giro–, sino que cambia la dirección del conflicto con el fin de prolongarlo. Esto también afecta al comportamiento de los personajes dentro del relato. Si en las obras cerradas el segundo punto de giro se da “cuando el personaje, habiendo ido a los extremos, busca volver a un término medio”³⁵⁰ (Rush, 2014, p. 408), en las narrativas seriales este equilibrio interno llevaría a una resolución no deseada. Por este motivo, la serialidad sustituye un desequilibrio con el siguiente y evita que el personaje resuelva los conflictos internos planteados en su

³⁴⁹ Traducción propia. Original: “The plot point hooks into the action and spins the story around in another direction. The first act is concerned with setup, the second act with confrontation, and the third act with resolution.”

³⁵⁰ Traducción propia. Original: “when the character, having gone to extremes, seeks to return to a middle ground.”

presentación. Los seriales televisivos usan el punto de giro (o renovación del segundo acto) principalmente para crear un efecto de sorpresa y estimular la curiosidad del espectador (H. J. Pérez, 2020). Las obras únicas (como, por ejemplo, los largometrajes cinematográficos) también tienen la capacidad de aumentar el número de puntos de giro, pero que, al tener una duración más limitada, su peso cuantitativo es menor.

Pero, como es sabido, el silencio entre las notas es tan importante como las notas mismas³⁵¹. El estudio narrativo de la serialidad no puede atender únicamente a los momentos significativos del relato (sean puntos de giro o renovaciones seriales) y se deben considerar esos instantes que “no determinan el desarrollo de la intriga” (Propp, 2014, p. 93). Mientras que las partes que hacen avanzar la acción son denominadas “núcleos”³⁵² y se definen como “bisagras en la narrativa (o partes de la narrativa)”³⁵³ (Barthes, 1966, p. 8); los espacios entre los núcleos son de naturaleza complementaria y se apodan “catálisis”³⁵⁴. Atendiendo a los núcleos, su función es la de generar una relación de causa-efecto, hacer avanzar la trama y cambiar la dirección de la narrativa; ya sea creando “declaraciones narrativas” –donde no se generan dudas sobre lo ocurrido– o “enigmas narrativos” –cuyo objetivo es crear incertidumbre– (Mittell, 2015, p. 24). Para Roland Barthes, el núcleo marca el devenir de la trama y, por lo tanto, el relato no se puede entender si se elide uno de ellos. El núcleo es de naturaleza irreversible, por lo que, cuando tiene lugar, la situación ya no puede volver al punto de partida.

Por su lado, las catálisis sirven para medir el grado de autoría de las series y, dado su carácter opcional, se manifiestan entre los núcleos de la historia³⁵⁵. Sin modificar el curso narrativo, estas partículas tienen una relación de dependencia con los núcleos a los que anteceden o preceden: “su funcionalidad es disminuida, unilateral, parasitaria”³⁵⁶ (Barthes, 1966, p. 9). Una de las funciones de las catálisis es confundir al espectador sobre si ese elemento es precisamente un núcleo o una catálisis, por lo que juegan un papel fundamental en la creación de expectativas inherente en la serialidad. De este modo

³⁵¹ Aforismo atribuido a W. A. Mozart.

³⁵² *Noyaux* en el original; *kernels* en su traducción anglosajona.

³⁵³ Traducción propia. Original: “hinges in the narrative (or parts of the narrative)”.

³⁵⁴ *Catalyses* en el texto de Barthes; en inglés se traduce como *satellites* para evitar que se confundan con “catalizadores” y se desvirtúe su significado.

³⁵⁵ En el discurso pueden aparecer en posiciones diferentes, pues el narrador tiene la capacidad de alterar el orden del relato

³⁵⁶ Traducción propia. Original: “their functionality is diminished, unilateral, parasitic”.

despiertan una “tensión semántica” sobre el sentido de lo que ha ocurrido o lo que está por ocurrir y evidencian la relación fática entre el narrador y la narrativa (Jakobson, 1984). Las catálisis transmiten un sentido “más rutinario”³⁵⁷ (Kozloff, 1987, p. 70), y son útiles para “anclar la ficción en la realidad: es una operación para el realismo”³⁵⁸ (Barthes, 1966, p. 9). En lo narrativo, al no aportar cambios ni en el argumento ni en el mundo, la catálisis “se abre a lo digresivo, a lo intranscendente, a lo inexpresado, al tiempo, parafraseando a Borges, que uno debe olvidar” (Lozano Maneiro, 2016, p. 255). Las catálisis interfieren, eso sí, sirven para enfatizar el tono y el estilo de la narrativa. En las series, su voluntad no-beligerante permite que la espera entre núcleos determine el ritmo de la narración y aporte una autoría propia. Si los núcleos crean el esqueleto, las catálisis son la carne (Chatman, 1978; M.-L. Ryan, 1991).

4.1.2. Construcción del mundo narrativo.

Como se ha comentado, para el estudio estructural de las series se atiende a la forma del contenido (de la historia) y se diferencian los eventos y los “existentes”³⁵⁹ (Chatman, 1978). Si los eventos quedan condicionados por el tiempo (y lo condicionan), los “existentes” se relacionan con el espacio físico. Del mismo modo que el discurso puede alterar el orden cronológico de la historia, también puede modificar y segmentar los espacios. En el lenguaje audiovisual esto es todavía más evidente, pues el discurso se relaciona visualmente con el marco (el encuadre, el plano) y delimita qué se muestra del mundo y qué no. Esto hace que el mundo narrativo de las series televisivas adopte una concepción más amplia y contemple tanto lo que se ve como lo que no se ve. De este modo, la cantidad y variedad de espacios no influye en el tamaño y la lógica interna del mundo narrativo; tanto si los espacios aparecen monótona y repetitivamente o con variaciones heterogéneas (Allrath et al., 2005; Goodman, 1978; M.-L. Ryan, 1991). Siguiendo esta idea, los estructuralistas franceses ya dieron al mundo narrativo una dimensión superior a las meras acciones que acontecían en él: “declaraciones descriptivas”. En él también incluyeron aquellas catálisis que promovían las anticipaciones, especulaciones o pensamientos de los actantes: los “enunciados modalizados” (Bremond, 1973). Es decir, las ficciones crean una realidad propia, única y

³⁵⁷ Traducción propia. Original: “more routine”.

³⁵⁸ Traducción propia. Original: “to anchor the fiction in reality: it is an operation for realism.”

³⁵⁹ *Existents*.

amplia que incluye tanto lo que está en la trama como lo que se intuye de ella. Esto crea una nueva realidad a la que Marie-Laure Ryan (1991) denomina “mundo real textual”³⁶⁰ y define como

el sistema de realidad en el que la trama ocurre como una secuencia de estados mediados por eventos. Esta historia se extiende más allá del segmento de tiempo representado en la trama, y su inventario no se limita al elenco de personajes y escenarios que la historia hace visibles. El universo narrativo comprende todos los hechos afirmados o implicados por el texto, ya sean narrativos o descriptivos, así como una infinidad de hechos no contados que lo completan ontológicamente.³⁶¹ (p. 127)

En la concepción más amplia del mundo (y su proceso de transmisión), el símbolo y la metáfora ocupan un papel fundamental; en las expresiones narrativas importa tanto lo literal como lo metafórico (Goodman, 1978). En la ficción pueden aparecer elementos que, relacionándose con la coherencia que rige su mundo, crean una “verdad metafórica o alegórica que puede ser más importante ya que puede marcar o hacer nuevas asociaciones y discriminaciones, cambiar énfasis, efectuar exclusiones y adiciones”³⁶² (p. 18). No obstante, aunque la narrativa use estos recursos para expresarse, no deben traducirse como una apelación al mundo del lector; pues la metáfora y el símbolo forman parte de la realidad del mundo textual. Aunque el medio televisivo ha tenido históricamente una estrecha relación con la realidad, la ficción “no mantiene una relación de referencia con el ‘mundo’, como a menudo lo hacen las frases de nuestro discurso cotidiano; solo es ‘representativo’ de sí mismo” (Todorov, 1981a, p. 28). De este modo, el texto (como las matemáticas, dice Todorov) responde solamente a la lógica que hay en él y, aunque el lenguaje permita usar símbolos que superen los límites de la obra, la función del relato no es la de expresar verdades. Desde esta perspectiva, la utilidad que tienen los símbolos para el análisis de narrativas seriadas y serializadas se relaciona con la repetición y no con su contenido (Goodman, 1978). Siguiendo esta línea, se atiende a la repetición y los cambios en los espacios de las series atendiendo a la iteración de estos

³⁶⁰ *Textual Actual World-TAW*.

³⁶¹ Traducción propia. Original: “the system of reality in which the plot occurs as a sequence of states mediated by events. Its history stretches beyond the time segment represented in the plot, and its inventory is not limited to the cast of characters and settings made visible by the story. The narrative universe comprises all the facts asserted or entailed by the text, whether narrative or descriptive, as well as an infinity of untold facts which make it ontologically complete.”

³⁶² Traducción propia. Original: “metaphorical or allegorical truth may matter more, for even [...] may mark or make new associations and discriminations, change emphases, effect exclusions and additions.”

recursos y así subrayar el énfasis con el que el autor crea una jerarquización entre ellos y construye las estructuras.

4.1.3. La cuestión autoral.

En los productos televisivos, “que normalmente se han visto como algo *producido* en lugar de *escrito con voluntad autoral*”³⁶³ (Mittell, 2015, p. 95), las escasas marcas de autoría aparecieron con el incumplimiento de las normas de los formatos. La vinculación del medio con la serialidad hace que las marcas autorales se relacionen con la repetición y su situación dentro del global de la narrativa. Estas marcas se pueden manifestar tanto en momentos concretos –“la microestructura de gestos, escenas y capítulos”– como crear patrones en el global de la narrativa –“la macroestructura de tramas y arcos”– (Garin, 2017, p. 36). La aparición de estos elementos en los productos televisivos siempre ha sido fácilmente identificable, pues el medio se ha caracterizado por la homogeneidad de sus productos y la concreción en sus desarrollos. Dicho de otro modo, la televisión canónica ha priorizado la transmisión de información trascendente (núcleos) tanto en la concepción global como en la ejecución particular.

Atendiendo al primer punto (la concepción macroestructural), la televisión ha vinculado la estructura global (la división de la trama en los diferentes episodios) con el estilo (Macdonald, 2018). Esto ha hecho que, una vez que el producto crea unas normas propias y diferenciadas del resto, muestre un diseño (*design*) identificable “que nos alerta de la particularidad de una serie, sus sistemas específicos de hábitos, preferencias y protocolos”³⁶⁴ (O’Sullivan, 2019a, p. 60). Es decir, las marcas autorales en las macroestructuras de seriales no solamente se identifican al compararlas con las normas del formato, sino que dependen de la regularidad iterativa con la que aparecen. Si no ocurriera en cada episodio, no podríamos afirmar que la totalidad de *Six Feet Under* se define por el “muerto de la semana”; lo mismo ocurre con *The Affair* y su estructura basada en que todos los episodios tengan dos mitades con dos puntos de vista diferentes. Para medir la autoría en el *design* de la macroestructura, las marcas autorales se valoran por su repetición y distribución. Por lo tanto, desde la perspectiva macroestructural, el

³⁶³ Traducción propia. Original: “which has typically been seen as something that is *produced* rather than *authored*.”

³⁶⁴ Traducción propia. Original: “[Design is the element] that alerts us to the particularity of a series, its specific systems of habits, preferences, and protocols.”

interés no reside en la cantidad de marcas de autoría, sino en su repartición a lo largo de los capítulos. La asimetría –por ejemplo, que no aparezcan estas marcas en cada partícula, sino que se repartan indistintamente a lo largo de la temporada– marca la voluntad de no seguir una regularidad y, por lo tanto, una mayor intención autoral.

En la cuestión microestructural, la televisión ha buscado afianzarse como un medio de entretenimiento y, por ende, plantear discursos cohesionados que no presenten complicaciones en su lectura. Con el objetivo de no perder espectadores, el medio ha priorizado que (casi) todas sus escenas sean núcleos barthesianos: “las elipses, especialmente una omisión de sucesos sin importancia y eventos rutinarios, son esenciales en las series de televisión”³⁶⁵ (Allrath et al., 2005, p. 32). Por este motivo, la principal marca autoral narrativa en la microestructura de la obra televisiva es la catálisis. Esta, al no aportar información argumental trascendente, va en contra de los preceptos industriales de la televisión y dificulta la recepción directa y la cohesión narrativa: “el nivel de cohesión describe cuán plausible y bien integrada es una narrativa, y debería afectar directamente la dimensión de participación de la comprensión narrativa”³⁶⁶ (Sukalla et al., 2016, p. 176). Las catálisis plantean conexiones más vagas y distantes entre los núcleos y, por lo tanto, demandan un mayor grado de atención. A diferencia del tratamiento macroestructural, la autoría microestructural no se basa en la repetición en los capítulos. Por lo tanto, la medición es completamente cuantitativa: cuántas más marcas autorales (en este caso, catálisis), mayor será la intención autoral de la obra.

4.1.4. Propuesta para el estudio del personaje.

La supeditación que tiene el personaje para con la trama hace que, desde casi todas las escuelas narratológicas, se haya definido este elemento como una herramienta funcional para el desarrollo de la historia y el discurso. En la raíz de esta idea, Aristóteles argumentó que en los procesos mímicos lo que está imitando el actor son las acciones y no a las personas; por lo tanto, la dimensión del personaje reside en la función que ocupa dentro de la trama y no en sus características internas. El formalismo ruso, continuista de este

³⁶⁵ Traducción propia. Original: “[e]llipses, especially an omission of unimportant occurrences and routine events, are essential in TV series”.

³⁶⁶ Traducción propia. Original: “The level of cohesion describes how plausible and well integrated a narrative is, and should directly affect the engagement dimension of narrative understanding.”

pensamiento, planteó dos teorías alrededor de este fenómeno. Por un lado, Propp (2014) relacionó el personaje “con las funciones que desempeña en el relato, mientras que la caracterización específica que adquiere (sexo, edad, apariencias...) es irrelevante” (en Galán Fajardo, 2005, p. 266). Por el otro, Tomachevski (1982) fue más allá y propuso que el personaje no llega a ser un “elemento funcional”, pues, si desapareciera, no habría cambios en el devenir narrativo.

Aunque la posibilidad de eliminar el personaje en el estudio narrativo se planteó por Aristóteles (Brenes, 2012) (posteriormente apoyada por Lévi-Strauss (1984)) esta postura fue desechada por Todorov (1966) y Barthes (1966). Este último propuso entender los personajes del mismo modo que lo hacía Greimas (1987) y “describirlos y clasificarlos, no según lo que son, sino según lo que hacen (de ahí el nombre de actantes)”³⁶⁷ (Barthes, 1966, pp. 15-16). Siguiendo la idea de Propp de que “para que ocurra una acción heroica, debe haber un héroe que la realice; para que el héroe sea engañado, debe haber un villano que practique el engaño”³⁶⁸ (Huisman, 2005b, p. 31), Greimas y Courtés (1990) usaron el término actante (proveniente de Tesnière) y lo definieron así: “El actante puede concebirse como el que realiza o el que sufre el acto, independientemente de cualquier otra determinación” (p. 23). Dado que la presente investigación usa y se inscribe en estos preceptos, la nomenclatura debería ser consecuente y no usar la etiqueta “personaje” que ya descartó Greimas. No obstante, como observa Antonio Savorelli (2010) cuando estos conceptos literarios se trasladan a las artes escénicas, aparece una problemática de carácter idiomático: “actante” puede confundirse con “actor”. Para diferenciar la persona que interpreta un papel e imita unas acciones de la construcción narrativa que está imitando, como Savorelli, “para el propósito de la simplicidad de esta discusión, asigno al término personaje todas las propiedades semióticas atribuidas al concepto actante en la teoría greimasiana clásica”³⁶⁹ (p. 12). Clarificar que, aunque se use indistintamente el término “personaje”, no se hace para contemplar la esencia o dimensión psicológica que este pueda tener, pues esta solamente puede analizarse desde la sociología (Galán Fajardo, 2007), área que no se engloba en los fines de este estudio.

³⁶⁷ Traducción propia. Original: “[Greimas has proposed that the characters of the narrative should be] described and classified, not according to what they are, but according to what they do (hence the name of actants).”

³⁶⁸ Traducción propia. Original: “For a heroic action to occur, there must be a hero to do it; for the hero to be deceived, there must be a villain to practise deception.”

³⁶⁹ Traducción propia. Original: “to the purpose of this discussion’s simplicity, I hereby assign to the term character all semiotic properties attributed to the concept of actor in classic greimasian theory.”

Dado que los actantes quedan definidos por su función en el relato, Greimas los clasificó del siguiente modo:

1. El sujeto. Deseador del objeto, “héroe” en la nomenclatura de Propp.
2. El objeto. Objetivo del sujeto.
3. El destinador. Catalizador que pone en marcha la trama.
4. El destinatario. Beneficiario del objeto.
5. El adyuvante. Comúnmente llamado ayudante, que apoya al sujeto.
6. El oponente. Que desea que el sujeto no obtenga el objeto.

Aunque normalmente ocurra, estas categorías no tienen la obligación de estar encarnadas por un actor; pueden ser fuerzas con un carácter más abstracto. Dado que el estudio de los actantes se aplica a una trama en concreto, la serialidad y las narrativas con múltiples hilos argumentales muestran variaciones. Aunque en cada trama el comportamiento de los personajes sigue los patrones planteados por el estructuralismo, en las series y los seriales, al no ser obras cerradas, las tramas se multiplican y la coralidad aporta complejidad al esquema planteado por Barthes, Todorov y Greimas. Mientras que en el esquema original se contempla que en toda historia existe un sujeto identificable, la multiplicidad propone diferentes focos argumentales que tanto avanzan paralelamente como entretejiéndose. Siguiendo la teoría de Greimas, Tudor Oltean (1993) plantea que la simple continuidad en pantalla del sujeto no es suficiente para que se dé la continuidad. Para que esta constancia prevalezca, Oltean pone como condición *sine qua non* la variación en las funciones de los actantes. El caso de la serie es el más estable (siendo la procedimental el ejemplo más evidente), pues la variación se da casi exclusivamente en los oponentes, que son reemplazados por nuevos actantes capítulo a capítulo. Esto crea un esquema donde hay un grupo invariable de personajes que dan forma al mundo, y otro independiente que aporta variedad a la narrativa (Calabrese, 1992; Rush, 2014); entendiendo narrativa como la obra en su conjunto de tramas, historias y discursos.

El caso del serial es más complejo, pues, al basarse en un grupo de personajes amplio que (habitualmente) se muestra inalterado, son sus funciones y relaciones las que cambian (Kozloff, 1987). Es decir, en el serial los actantes se intercambian el rol de sujeto, objeto y oponente dentro de un elenco determinado de antemano. Según Oltean (1993), esta

permutabilidad también implica que los actantes ocupen eventualmente funciones más estáticas; ya sea como adyuvantes, destinadores, destinatarios o, directamente, sin tener un rol directo en esa historia concreta. Estas dos condiciones (cambio en sus funciones y estaticismo) llevan a que la narrativa serial presente particularidades únicas. En primer lugar, la obra en su conjunto transmite un sistema de valores variable, pues un actante que ha ocupado la posición de sujeto en la trama A puede convertirse en oponente en la B. La relación entre actante e ideología se debe a que en toda obra el personaje no solamente se articula como actante, sino que también se le transfiere una dimensión simbólica que afecta al mensaje que manda el relato (Brenes, 2012). En segundo lugar, estas variaciones deben mostrar cierto “virtuosismo combinatorio”, pues si los personajes cambian siguiendo la misma cadencia, se crea un patrón previsible (Ndalianis, 2004). Más allá del efecto negativo que esto podría suponer en el espectador (esta discusión correspondería al posestructuralismo), la repetición del mismo esquema haría que esta variación pasara de ser variable a fija. Por ejemplo, si el oponente de la trama A se convierte en sujeto de la B, pero siempre acaba volviendo a situarse como oponente (en la C), la función varía, pero el actante se puede encasillar fácilmente.

Junto con estas cuestiones, una de las máximas diferencias entre la narrativa serial y la no-serial se encuentra en la justificación lógica que precisan los cambios de cada uno de los actantes. El hecho de que los personajes en los seriales sean “figuras abiertas a una biografía siempre susceptible de ser incrementada con nuevos episodios” (X. Pérez y Garin, 2013, p. 591) debe ir acompañado de una coherencia interna. Los “incrementos biográficos” y los cambios de función necesitan mostrar una armonía con los acontecimientos precedentes ya que, en el caso de que no fuera así, el espectador los crearía de la nada desdibujando la intencionalidad autoral (Hohle, 2017). Además, dado que el episodio “depende en gran medida de la llamada intensidad del instante”³⁷⁰ (Russo, 2017, p. 12), no hay tiempo para extensas explicaciones sobre las motivaciones que justifican ese cambio de función en el personaje. Por este motivo la serialidad confía en la información que ya se ha dado anteriormente y, para transmitirla, busca un equilibrio entre los personajes (O’Sullivan, 2019a); en el supuesto de que el personaje X sea oponente en la trama A y sujeto en la C, debe mantenerse en pantalla en la trama B

³⁷⁰ Traducción propia. Original: “rely heavily on so-called instant intensity”.

(aunque no ocupe una función principal) para mostrar un momento estático que justifique el cambio de posición.

En esta investigación, centrada en la disposición estructural de la serialidad, no se atiende a la naturaleza de los cambios internos que sufren los personajes. Por este motivo, no se estudian las variaciones que tienen los actantes en una historia concreta, sino que se focaliza en el cambio de funciones entre una historia y la siguiente dentro de una narrativa global. Es decir, no se analiza el personaje desde la dicotomía existencialista-dinámica (Galán Fajardo, 2007), sino cuantificando sus variaciones de función a lo largo del tiempo. Centrar la atención en el global de la obra implica atender a las dos visiones posibles: la macroscópica (la concepción dramaturgica global) y la microscópica (la ejecución y materialización de las ideas abstractas en cada *beat*). La primera analiza cómo cambia el personaje (de qué función a qué otra y con qué patrón) y cómo se crea una justificación lógica para que esto ocurra. La segunda se centra en aquellos momentos en los que se materializan dichos cambios y los mecanismos de representación usados.

a. Visión macroscópica (variación en las funciones y su justificación).

Pese a que este estudio atiende a la configuración estructural de las series de Netflix, y tal y como se acaba de establecer entenderá a los personajes como actantes y como origen de las tramas, también tendrá en cuenta los cambios en su caracterización o biografía interna. Esto se debe a que, en el serial, el personaje sí tiene memoria y su mundo interno puede (y suele) originar tramas de carácter externo. Es decir, no se valorará si, por ejemplo, un personaje cumple con el esquema del héroe o del antihéroe, sino que se atenderá a si el cambio de un patrón a otro tiene una función estructural equivalente a un punto de giro o renovación serial de la trama externa. Por ejemplo, en *Breaking Bad*, los cambios y proceso internos de Walter White cumplen esta función estructural y, sin ellos, no se puede analizar al detalle la estructura de la obra (Rush, 2014). Dado que la mayoría de las obras actuales (también las de Netflix) adoptan, aunque sea en parte, una dinámica serial, cabe destacar y atender al valor que posee el personaje y su arco.

Para que la narrativa serial pueda tener un potencial de desarrollo infinito, el personaje debe cambiar su función dentro de las diferentes tramas. Tanto si esto ocurre en paralelo –alternando planos diferentes del personaje, como son la esfera íntima y la esfera

profesional (García Martínez, 2014)– como cronológicamente, la narrativa debe dotar al personaje de múltiples posturas entorno a diferentes temas. Aunque la trama sea el elemento principal y el actante quede supeditado a ella, este último no puede tener siempre una predisposición positiva hacia el objeto, pues ocuparía en todo momento la función de sujeto. Con la necesidad de justificar estos cambios de posición, las historias seriales tienden a construirse con “tramas de personajes” o “tramas de pensamiento” (en contraposición a las “tramas de acción”) (nomenclatura de Crane, 1953), donde la focalización interna muestra las motivaciones para dichas variaciones funcionales. La naturaleza interna de la trama no apela a las motivaciones de cambio que pueda tener el personaje, pues estas son comunes en todas las narrativas y, como ya se ha comentado, no aportan elementos significativos para el estudio estructural. Donde sí se encuentra una dimensión estructuralmente destacable es en el hecho de que el pasado del personaje sirva para renovar la narrativa serial.

Las series autoconclusivas pueden evitar las cuestiones internas generando conflictos cuyas premisas son las deficiencias propias del mundo narrativo; así, añadiendo sucesivamente elementos disruptivos, encontrar una fórmula que se repita *ad infinitum* (M.-L. Ryan, 1991). Esta característica argumental también se complementa con la necesidad formal (vinculada a motivaciones económicas) que tienen las series: que el personaje no cambie. La falta de memoria y la atemporalidad de esta dinámica impiden la evolución interna, el cambio de función del actante o la aparición de tramas personales que sí supondrían una continuidad y un cambio (Kozloff, 1987; O’Meara, 2015; Pearson, 2007; K. Thompson, 2003). Aunque, como se ha visto en el *Capítulo 2*, las dinámicas de la serialidad se han fusionado en la televisión contemporánea, la esencia de la serie impide que haya un cambio duradero; si este ocurre, queda dentro de los límites del episodio y se olvida en la siguiente entrega.

A diferencia de la serie, la dinámica serial precisa de continuidad y esto lleva a que la moral³⁷¹ del actante evolucione y varíe. Esto lleva a concebir el personaje como “un producto combinatorio [cuya] combinación es relativamente estable y más o menos compleja; esta complejidad determina la ‘personalidad’ del personaje” (Barthes, 2011a, p. 83). Esta combinatoria sirve para que el serial renueve sus historias y, por este motivo,

³⁷¹ “Moral” entendida como la postura del personaje ante un tema y no como elemento de su caracterización.

el personaje se pueda convertir en el elemento que origina la trama; pasando de sujeto a destinador (Chatman, 1978). En el caso de las tramas internas (o de personaje), siendo el destinador el propio sujeto, la búsqueda del objeto ya no es una petición externa sino una necesidad interna. Como se ha comentado, la visión estructuralista no atiende al proceso de aprendizaje que ocurre en el personaje durante un arco cerrado (el de una trama) o la resolución de este, sino al conjunto global compuesto por la sucesión de estos “microarcos”. Con los mismos objetivos y metodologías estructuralistas que plantea la presente investigación, Jeff Rush (2014) propone dos esquemas paradigmáticos para analizar el comportamiento de los arcos en las ficciones televisivas con presencia serial: el de *The Sopranos* y el de *Breaking Bad*.

La primera estrategia es la estática (ejemplificada, de nuevo, por *The Sopranos*) donde la sucesión de arcos parece que va a cambiar la situación del personaje, pero siempre acaba volviendo al punto de partida con una regularidad capitular. El segundo caso (visible en el Walter White de *Breaking Bad*) se denomina estrategia fluida y los núcleos marcan una progresión con continuidad. Ambos paradigmas concuerdan con la propuesta neobarroca basada en usar un mismo tema repetido con diferentes variaciones (Ndalianis, 2004); pero, mientras que el primero hace que el personaje gire en torno al tema y profundice en este (una estructura cíclica), el segundo lo lleva a avanzar (estructura lineal). Aunque estos esquemas mantienen la naturaleza serial de las tramas y la unidad de los episodios, no se comportan igual en cuanto a la dinámica de variación en la función del actante. Los personajes del primer esquema son “esclavos” de su posición inicial y, por lo tanto, su función tiende a variar poco; obligando a que sean los personajes secundarios los que cambien su funcionalidad. En el segundo, la dinámica serial empuja a la evolución tanto en la narrativa como en el actante; en este caso, los hechos son irreversibles y el personaje es “esclavo” de lo que ya ha hecho durante el relato. En la estrategia fluida el personaje puede “escapar” de su destino/situación-inicial y cambiar. Este esquema se representa gráficamente como una cadena en la que la trama A se relaciona con causalidad y evolución con la B: “cada ola en su expansión declara un nuevo centro narrativo, solo para ser reemplazado más tarde por otro, creando una forma de centros narrativos cambiantes, o policentrismo, a lo largo de todo el serial”³⁷² (Rush, 2014, p. 395). Por su

³⁷² Traducción propia. Original: “[e]ach wave in its expansion declares a new narrative centre, only to be later replaced by another, creating a form of shifting narrative centers, or polycentrism, over the course of the entire serial.”

lado, aunque el esquema estático (*The Sopranos*) parta de una idea de retorno, esto no implica que sea una dinámica de serie. En este paradigma la trama sí evoluciona y el personaje tiene la memoria suficiente como para recordar el camino que lleva recorrido; permitiendo que haga evaluaciones periódicas de su propia trayectoria.

La sucesión de arcos en ambos casos lleva a una concepción global basada en la acumulación; el arco general que engloba la totalidad de la narrativa (O'Meara, 2015). Ya sea con el uso de una trama completamente serial que ocupe un gran número de episodios –estando estos delimitados por unidades temáticas– o con la disposición de tramas capitulares, el cambio en el personaje siempre es gradual. Por lo tanto, su interés estructural reside en los momentos en los que cambia de función y no tanto en sus variaciones psicomorales. Esto lleva a que, dentro de la clasificación de arcos planteada por Antonio Sánchez-Escalonilla (2001, pp. 291-298), el paradigma estático se sustente en la “transformación circular” –pudiendo vincularse a “arcos moderados” o “arcos de personaje plano”– mientras que el esquema fluido se basa en la “transformación radical”.

Ambos esquemas tienen como meta la generación constante de nuevas tramas y sus consecuentes arcos, afectando así a la estructura global. Para que el actante pueda convertirse en una fuente narrativa, se sitúan en su biografía elementos con potencial conflictivo. Estos elementos equivalen al término “herida” planteado por Manuel Garin (2017), y que Sánchez-Escalonilla vincula a los “arcos traumáticos”. Entendiendo que “[l]a reapertura y la regeneración in/finita de las heridas es un mecanismo clave de la serialidad” (p. 36), este elemento sirve para que el trauma se renueve con regularidad serial (*iteration*) y cree nuevas historias. La herida es un concepto altamente versátil que puede activarse dentro de los confines de un solo episodio –si no vuelve a aparecer, se denomina “herida episódica”–, desarrollarse con discontinuidad –reabriéndose periódicamente–, o protagonizar un gran número de capítulos –herida de carácter “teleológico”– (p. 36). Pero, en cualquiera de estos casos, tener a un personaje atrapado por su pasado “crea más oportunidades para la interacción, produciendo así núcleos de trama de elección/oportunidad más fructíferos”³⁷³ (Straubel, 2006, p. 6). Las tramas basadas en heridas se diferencian del esquema clásico en la inestabilidad del “Mundo

³⁷³ Traducción propia. Original: “[character’s entrapment] creates more opportunity for interaction, thus producing more fruitful choice/chance plot nodes”.

Privado”³⁷⁴ y la proyección de deseos irrealizables “debido a inconsistencias (deseos contradictorios, lealtad simultánea a conjuntos de reglas incompatibles) o porque los personajes no pueden delinear sus fronteras [entre el Mundo Privado y el Mundo Textual Actual]”³⁷⁵ (M.-L. Ryan, 1991, p. 122). Desde la perspectiva greimesiana, este esquema implica que el sujeto genera un oponente irreal o que, directamente, se convierte él mismo en su propio oponente.

Este hecho, más allá de suponer una desaparición progresiva del esquema del héroe clásico (Hohle, 2017), convierte el personaje en “redondo” y permite que pueda generar tramas nacidas en su interior (Chatman, 1978; Galán Fajardo, 2005). Esta característica abre la posibilidad de que los conflictos no sean siempre los mismos (Eco, 1985) y permite la novedad. Dotar a los personajes de contradicciones no solamente genera tramas internas –donde el oponente es o se genera por el sujeto–, sino que influye en la relación que tienen los actantes entre sí y las funciones que estos ocupan en otras tramas de la narrativa. La creación de tramas originadas por “heridas” se popularizaron en la TVIII y, en su mayoría, siguieron un comportamiento autoconclusivo destinado a respetar el capítulo como unidad (Gendler, 2016). Aplicado a la dicotomía de Rush, esta dinámica puede adaptarse tanto al esquema estático (*The Sopranos*) como al fluido (*Breaking Bad*). No obstante, Jason Gendler avisa que este patrón puede cambiar con el estreno único de Netflix y, por lo tanto, da validez a algunas de las hipótesis que planteará la presente investigación:

Dicho análisis también podría tener en cuenta las diferencias en el formato de distribución; las series en las que los episodios se estrenan a simultáneo, como las que se distribuyen a través de Netflix o Amazon, podrían mostrar marcadas diferencias con las que se transmiten en la *network* y la televisión por cable, si dichas series tienen en cuenta el mayor potencial de hábitos de visualización del *binge watching* (aunque es igualmente probable que tales series también estén de acuerdo con al menos algunas de las normas y prácticas de la narración episódica que aún son comunes en la televisión de la *network* y por cable)³⁷⁶ (Gendler, 2016, p. 59).

³⁷⁴ *Private World*.

³⁷⁵ Traducción propia. Original: “[private worlds cannot be realized] because of internal inconsistency (contradictory desires, simultaneous allegiance to incompatible sets of rules) or because characters are unable to outline their borders.”

³⁷⁶ Traducción propia. Original: “Such analysis might also take into account differences in distribution format; series where episodes are released in bulk, like those distributed through Netflix or Amazon, could

b. Visión microscópica (materialización de los cambios).

En el apartado anterior (visión macroscópica) se ha reflejado la importancia estructural de los arcos en las dinámicas seriales, resaltando sus similitudes con el funcionamiento de las tramas y sus actos. Sin embargo, para analizar las series de Netflix, se debe plantear una metodología que atienda a los momentos concretos donde estos cambios ocurren. La materialización de los momentos de cambio (visión microscópica) muestra diferencias más acusadas con las cuestiones externas propias de la trama: un arco puede actuar como una trama, pero los puntos de giro no tienen una traducción tan directa. Mientras que la medición de los actos de una trama es simple, los arcos se basan en progresiones internas que precisan de una mayor explicación.

Si en la concepción macroscópica la literatura y el cine se asemejan, en la ejecución microscópica se evidencia las disparidades entre ambos lenguajes. La gran diferencia se debe a que la literatura es un lenguaje sucesivo que no puede abarcar a la vez toda la realidad que designa; mientras que el arte fílmico, al ser visual, se caracteriza por la simultaneidad y dispone en el encuadre diferentes elementos (Gimferrer, 2012). En lo que refiere a la cantidad de información, lo que la literatura muestra en diferentes frases, el cine y la televisión lo pueden exponer en un solo plano. Por este motivo la distinción planteada por Barthes (1966) entre Funciones e Indicaciones no es traducible directamente al estudio del audiovisual. En su definición, la Función se vincula a la “narración metonímica” (*metonymic relata*) y a “la funcionalidad del hacer”; mientras que las Indicaciones reflejan la “narración metafórica” (*metaphoric relata*) y “la funcionalidad del ser”³⁷⁷ (p. 8). La diferencia se encuentra en que en el lenguaje fílmico ambas pueden convivir en los parámetros de un solo fotograma. Barthes plantea que la medición cuantitativa de las Funciones y las Indicaciones puede tener un valor clasificatorio: los cuentos folclóricos sobresalen por su uso de las Funciones, mientras que las “novelas psicológicas” lo hacen con las Indicaciones. En cambio, el análisis fílmico no puede atender a estas características de una manera cuantitativa sino

show marked differences from those airing on network and cable television, if such series take into account the increased potential for cluster- and binge-viewing habits (although it is equally likely that such series also accord with at least some of the norms and craft practices of episodic storytelling still commonplace in network and cable television).”

³⁷⁷ Traducción propia. Original: “a functionality of doing”; “a functionality of being”.

cualitativa: se valora cuál de las dos tiene mayor presencia en cada momento, pero aceptando la simultaneidad.

Este cambio de lenguaje afecta a las concepciones sobre los personajes planteadas por Tomachevski (1982). En concreto, cuando en literatura el actante aparece en la narración³⁷⁸ su físico no tiene por qué ser presentado al lector. En ese medio, se puede introducir a través de la descripción de sus acciones (Funciones), dejando para más adelante su descripción (Indicaciones). El medio audiovisual, dada su dimensión mimética, implica la simultaneidad entre la Función y la Indicación cuando el personaje aparece en pantalla: se observa su acción y su presencia física al mismo tiempo. Más allá de la visualización física, la división entre Funciones e Indicaciones permite que la representación del personaje no siempre esté vinculada a acciones y núcleos; sea la primera vez que este aparece o en cualquier punto del relato.

Como el literario, el lenguaje fílmico tiene la capacidad de “retratar” momentos estáticos (Álamo Felices, 2006) y, a su vez, crear catálisis que puedan servir para exponer el personaje, crear estrategias de seducción narrativa o conexiones entre núcleos. Sin embargo, aunque estas diferencias permiten que el lenguaje audiovisual posea una mayor economía narrativa, se encuentra en desventaja en lo referente a la representación de cuestiones internas. Mientras que la literatura, con el uso de Indicaciones, puede detener el avance narrativo y centrarse en descripciones o pensamientos, lo cinematográfico muestra más dificultades en este proceso. Por este motivo “las emociones y los más secretos pensamientos de los personajes deben expresarse desde el exterior” (Galán Fajardo, 2005, p. 267). Esto obliga a poner en pantalla símbolos, metáforas y consecuencias de los cambios, pero no los cambios en sí. Ante esta dificultad, el lenguaje cinematográfico ha desarrollado una red de recursos centrados en materializar (hacer visible) lo que ocurre dentro del personaje (lo invisible). Estos recursos son usados tanto en la exposición de las características (descripción más estática), como en los puntos de inflexión dentro de los arcos. Estos cambios son especialmente relevantes para detectar los arcos y, para analizar los marcadores externos, se compara el punto inicial con el final. En televisión, este marco de referencia (momento inicial del arco) es fácilmente identificable. En primer lugar, por el comportamiento estable que tiene un personaje

³⁷⁸ El autor ruso propone el término “exposición”.

dentro de una trama concreta; pues su condición de actante le transfiere una pauta clara. En segundo, por la repetición inherente a la serialidad que obliga a que el reconocimiento del personaje sea inmediato; desde su comportamiento o su habla hasta su forma de vestir. Dada la tendencia estática con la que la televisión presenta a los personajes, cuando el cambio se manifiesta genera un contraste evidente con el estado anterior; facilitando así su identificación y cuantificación. A estos momentos se les llama “hitos”³⁷⁹.

Esta investigación va a tener en cuenta los cambios en el personaje, pues constituyen hitos con un valor parejo al del punto de giro. Los hitos, aunque se manifiesten de diferentes modos, siempre cumplen la misma función: externalizar los cambios internos. Entre las modalidades con las que se representan los hitos, la más activa es la que usa las acciones y decisiones realizadas por el personaje. El hito-acción puede situarse en un momento de mayor interés narrativo (núcleo) o en una partícula destinada a crear conexiones (catálisis). Cuando se da en núcleos (hito-acción-núcleo), el cambio interno hace que el personaje incumpla el patrón de comportamiento que había seguido para tomar decisiones hasta ese momento; pudiendo llegar a suponer un punto de giro (Rush, 2014). En lo referente a las catálisis (hito-acción-catálisis), estas partículas sin avance narrativo describen el estado anímico del personaje y, para ser consideradas como hitos, muestran un cambio en su actitud. Aprovechando la repetición propia de las narrativas seriales, donde “la gestualidad de los intérpretes es una dimensión tan o más serial que la trama” (Garin, 2017, p. 27), estos hitos-acción-catálisis muestran una respuesta física diferente a la acontecida en situaciones parecidas anteriores.

Cuando estas representaciones tienen lugar en momentos estáticos (hitos-indicativos), estos se muestran con elementos externos al avance narrativo; que en la literatura se articularían como frases independientes. Una de las maneras de materializar estos hitos es con el diálogo (Mittell, 2015). Dado que el lenguaje cinematográfico prioriza el uso de acciones por encima del uso de palabras (Sukalla et al., 2016), este recurso es más propio del teatro; donde “el diálogo es el medio principal por el cual se prueba la premisa, se revelan los personajes y se lleva a cabo el conflicto, ya que es la parte de la obra que es más evidente para el público”³⁸⁰ (Egri, 1960, p. 238). Si este cambio es expuesto por el

³⁷⁹ Siguiendo la nomenclatura usada en investigaciones anteriores (Naranjo y Fernández-Ramírez, 2020).

³⁸⁰ Traducción propia. Original: “dialogue is the chief means by which the premise is proved, the characters revealed, and the conflict carried [...], since is the part of the play which is most apparent to the audience.”

actante que ha sufrido el arco (hito-indicativo-monólogo), este recurso explicita lo ocurrido con claridad, pues la palabra es más inequívoca que el gesto. En el caso de que el diálogo se produzca entre personajes ajenos al arco (hito-indicativo-comentario), no solamente se representa el hito, sino que se aporta el punto de vista de los personajes que lo comentan y su valoración moral sobre dicho cambio (Canet y García-Martínez, 2018). Más allá del diálogo, las expresiones narrativas vinculadas a la dramaturgia también aprovechan su dimensión mimética para evidenciar los cambios del actante en el físico del actor que lo interpreta, los espacios que habita o los objetos que le rodean (hito-indicativo-físico). Esta modalidad, como argumenta Francisco Álamo Felices (2006), se relaciona tanto con “el emblema” –la relación metafórica entre espacios u objetos y el interior del personaje– como con el concepto de “máscara” planteado por Tomachevski (1982). El uso de esta máscara se define por mostrar los cambios internos en el físico y la vestimenta del personaje (el caso de *Breaking Bad* vuelve a ser paradigmático). Cuando esto ocurre, el hito se muestra como una transfiguración. El hito-indicativo-físico también supone un cambio en la repetición serial de los elementos materiales; desde la ropa o el peinado del personaje hasta los espacios del mundo narrativo.

5. Diseño de la investigación.

Aunque la serialidad ha generado múltiples tipos de narrativas a lo largo de la historia (las mitologías de la Antigüedad, la novela por entregas, el primer cine...), estas no se han comportado del mismo modo en cada etapa. El modelo de producción y distribución ha ejercido una gran influencia en estas expresiones y ha cambiado la manera con la que las narrativas presentaban y organizaban sus discursos. No obstante, todas las obras de la serialidad (tanto series como seriales) han tenido un elemento en común: la espera entre los episodios. Esta es la característica que hizo que la entrega fuera, justamente, una transmisión de una parte que estaba englobada dentro de un todo. Es decir, en un origen, la serialidad residía en la pausa del relato y la espera en la lectura (Buonanno, 2019; Leighton y SurrIDGE, 2008; Mittell, 2015). La fragmentación no solamente ha dado entidad al global y a sus partes, sino que ha ampliado la relación entre la narrativa y el transcurso temporal. Esta característica, más allá de afectar a la construcción y la recepción del texto, ha determinado la manera con la que los estudios narratológicos se han aproximado a la serialidad. En este caso, el *leitmotiv* investigador se ha basado en “metodologías empeñadas en diferenciar una entrega de otra”³⁸¹ (O’Sullivan, 2013, p. 280). Por este motivo, cuando Netflix plantea una metodología de distribución que modifica (o directamente elimina) la separación entre las entregas, la investigación científica debe adaptar su aproximación.

La posibilidad de distribuir y consumir una narrativa serializada sin esperas es una opción que ha existido en todo momento histórico. Sin embargo, esta posibilidad siempre se articulaba *a posteriori* y nunca se había concebido como la manera de entregar el producto en primera instancia. Del mismo modo que el lector decimonónico podía esperar a que se estrenara la totalidad de la novela para leerla como un objeto concluido, el espectador televisivo pudo hacerlo gracias a la aparición de tecnologías de grabado como el DVD. Aunque este tipo de consumo eliminó las pausas (entre los capítulos y dentro de ellos) y otros elementos que servían para encapsular la unidad (como la entradilla, el *teaser* o los créditos) (Allrath et al., 2005; Radošinská, 2017), el producto seguía siendo el mismo. Atendiendo al texto por su valor propio, el que una obra se creara pensando en la parrilla o en el canal en el que se iba a distribuir hacía que su descontextualización no variara sus

³⁸¹ Traducción propia. Original: “methodologies bent on differentiating one installment from another.”

características. Dicho de otro modo: la serialidad no la definía el modo de consumo, sino su composición, basada en la entrega y el uso de estrategias y dinámicas relacionadas con su estreno original.

Aunque el DVD también alimentaban el consumo continuo (el *binge watching*) su aparición no es equiparable a la llegada del estreno único de Netflix. El cambio reside en que, en el caso de Netflix, los productos sí son creados con la intención de ser distribuidos en bloque. Por lo tanto, quedan justificadas las variaciones intencionadas en la construcción de los textos seriados y serializados. Precisamente, el objetivo de esta investigación reside en delimitar y analizar las estrategias que ha usado Netflix para que sus productos sean consumidos de forma continua con el *binge watching*. El abandono de la parrilla implica una libertad de consumo exponencial en el espectador y, por lo tanto, aumenta la necesidad de intervenir en la narrativa para guiar al público hacia la metodología de visionado deseada; el *binge watching*. Para atender a esta cuestión, se comparan estos textos con el comportamiento estructural canónico observado en las narrativas con serialidad (O’Sullivan, 2019a); principalmente las obras de la TVIII.

La aparición de Netflix ha tenido un gran impacto en el ámbito académico generando dos dudas: la primera, de corte mediático, plantea si estos productos siguen formando parte de la televisión (Falvey, 2020; Klarer, 2014); la segunda, más narrativa, se pregunta si siguen siendo seriales (Mittell, 2015). Siguiendo esta última línea, Milly Buonanno (2019) analizó cómo el estreno único de Netflix ha modificado algunas de las normas que definían la serialidad convencional. Su estudio se centra concretamente en cómo la eliminación de las interrupciones entre entregas ha supuesto una ruptura radical entre Netflix y todas las expresiones televisivas anteriores; el “colapso de la periodicidad”³⁸² (p. 198). Corroborando las hipótesis de la presente investigación, Buonanno argumenta que este cambio de paradigma no solamente se debe a cómo se estrenan y/o se consumen estos productos (el estreno único y el *binge watching*), sino que, en el caso de Netflix, también se encuentran modificaciones en las “propiedades formales del texto”³⁸³ (p. 195). Esto no afecta a la posible voluntad serial de estos textos, pues, aunque se haya trasladado al receptor el poder de decisión sobre las pausas, la serialidad sigue marcando “la textualidad y la temporalidad, a través de las cuales se crean significados en la narración

³⁸² Traducción propia. Original: “collapse of periodicity”.

³⁸³ Traducción propia. Original: “formal textual properties.”

en serie”³⁸⁴ (p. 193). No obstante, este cambio de paradigma implica que algunos recursos de la serialidad se hayan usado y expresado siguiendo otras necesidades. Buonanno destaca que estos cambios de comportamiento han afectado a “los ritmos de la progresión narrativa”, la cualidad de ser una “narrativa en progreso”, el uso de “las formas en que se cuentan las historias” o “la ruptura del pacto implícito entre el espectador y la narrativa”³⁸⁵, pues la obra ya no está diseñada para ser consumida a lo largo del tiempo (p. 198). De este modo la autora argumenta que las variaciones en las prácticas externas (tanto en el estreno como en el consumo) han tenido impacto en la serialidad de sus productos y se han abierto nuevas posibilidades para estas narrativas.

Mientras que Buonanno atiende a la serialidad en su conjunto, Kathryn VanArendonk (2019) se centra en la función que tiene el episodio, adoptando una posición más formalista. Específicamente, su estudio gira entorno a cómo el estreno propuesto por Netflix ha hecho que

la omnipresencia y familiaridad del episodio televisivo como forma definitoria haya empezado a cambiar un poco. En las *networks* el episodio televisivo sigue el ritmo habitual. Pero en algunas series nuevas de Netflix y Amazon Prime, el episodio como un dispositivo formal significativo –el episodio como algo que se filtra en los poros de cada momento de cada programa, algo que opera como una presión ineludible que impulsa su forma y la narración– ha comenzado a aparecer insistentemente y de forma menos esencial. Esta influencia menguante es más evidente en el contexto de las series que se estrenan a simultáneo”³⁸⁶ (pp. 65-66).

Aunque VanArendonk destaca que están sucediendo cambios en este sentido, concluye que todavía son pocos y sin un impacto significativo. La autora defiende que el episodio sigue manteniendo una unidad en contenido y forma, y que el respeto a las normas del

³⁸⁴ Traducción propia. Original: “textuality and temporality – through which meanings are made in serial storytelling.”

³⁸⁵ Traducción propia. Original: “the rhythms of the narrative progression”; “work-in-progress narrative”; “the ways stories are told”; “the breaching of the implicit pact between the viewer and the narrative”.

³⁸⁶ Traducción propia. Original: “the familiar, ubiquitous weight of the TV episode as a defining form has started to shift a little. On network television [...] the TV episode pulses along as usual. But in some new series on Netflix and Amazon Prime, the episode as a meaningful formal device —the episode as something that seeps into the pores of every moment of a television show, something that operates as a driving inescapable pressure on its form and the storytelling— has begun to look less insistent and less essential. That waning influence is most apparent in the context of series that appear in massive multi-episode chunks all at once.”

formato sigue vigente: “incluso en las series que ya no aparecen en el restrictivo marco de la parrilla, donde el episodio se ha convertido en un órgano formal vestigial, los ecos de su pasado y su utilidad como herramienta de narración permanecen”³⁸⁷ (p. 68). Es decir, en contra de las hipótesis planteadas aquí, VanArendonk considera que los límites del episodio siguen operando como antaño. Aunque admite que existen las condiciones para que se produzcan cambios, argumenta que estos no se han dado todavía y que las fronteras de las entregas siguen siendo estrictas e incuestionables. Pero, pese a que sean pocos y sin afectar a su funcionalidad, la autora encuentra variaciones en el uso de ciertos recursos. En este mismo sentido, ya en la primera temporada de la primera serie de Netflix (*House of Cards*) Robyn Warhol (2014) detectó anomalías en cómo se usaban los elementos de la serialidad. Las partículas, al ser creadas para su consumo continuo, ya no incluían momentos de recuerdo o *cliffhangers* para terminar. En el caso concreto de este último recurso (el *cliffhanger*) otros argumentaron que, a causa del estreno a simultáneo de Netflix, este había perdido su función para generar misterios duraderos (Burroughs, 2018; S. Jones et al., 2018; Leyda, 2018; Radošinská, 2017) y, por lo tanto, podía aparecer a mitad del episodio con una funcionalidad alejada de la serialidad (Jenner, 2014; Kelly, 2017).

Pregunta de Investigación 1: ¿El estreno único ha hecho que desaparezca la repetición regular de los mismos elementos en cada entrega?

Dado que el capítulo ha sido históricamente un elemento para crear el ritmo y la composición sintáctica, estos cambios se relacionan directamente con los seis elementos con los que O’Sullivan (2019a) analiza la serialidad. Específicamente, el comportamiento del episodio delimita dos cuestiones fundamentales. En primer lugar, la voluntad que tiene el producto de crear un patrón; es decir, la repetición de un esquema identificable que asemeja y relaciona cada objeto. Por este motivo, si se modifica la función del episodio, estos elementos no tienen por qué seguir el mismo patrón repetitivo. Para empezar, el elemento con mayor presencia en esta cuestión es la iteración, pues es la encargada de crear un patrón de organización basado en la repetición de elementos o estructuras narrativas con el fin de que cada capítulo tenga una concepción “idéntica (o

³⁸⁷ Traducción propia. Original: “Even in series that no longer appear within the framework of a restrictive schedule-driven setting, where the episode has become something of a vestigial formal organ, the echoes of its past and its utility as a storytelling tool remain.”

casi-idéntica)”³⁸⁸ (p. 53). Esta repetición también afecta al *personnel* (los personajes centrales aparecían en cada entrega), a la multiplicidad (se generaba un “hábito narrativo” que delimitaba el peso jerárquico con el que las tramas aparecían en el episodio), el mundo narrativo (los espacios principales se manifestaban en cada capítulo) y el diseño (que, siguiendo un patrón regular, repetían “forma e infraestructura”³⁸⁹ (p. 59) y unas marcas autorales y recursos propios). Si esta necesidad de repetición desaparece, un personaje principal, marca de autoría o espacio central pueden no aparecer en un episodio concreto. A su vez, las tramas A y B no tienen por qué ocupar más tiempo en cada capítulo que las demás, por ejemplo.

Pregunta de Investigación 2: ¿El estreno único ha hecho que el capítulo pierda su función unitaria en trama, arco y/o tiempo, desaparezcan los patrones identificables y se dejen de usar los finales con una función estructural clara?

En segundo lugar, la serialidad tradicional usaba la división capitular para evidenciar las desconexiones entre las partículas y, por lo tanto, dotar de una unidad individual a cada una de ellas. Esta cuestión se relacionaba con el *momentum*, cuyo objetivo era conferir una unidad temporal al episodio. Apoyado por la “intensidad del instante” (Russo, 2017), el discurso se desarrollaba en un lapso de tiempo delimitado, breve e identificable; corroborando su unidad narrativa en forma de “episodio” en el sentido aristotélico. Este patrón afectaba tanto a los episodios que contemplaban la totalidad de la trama (dinámica de serie), como a los que representaban partes de ella (dinámica de serial). Concebir el episodio como una cápsula temporal definida también implicó que entre ellos hubiera hiatos de tiempo. Estos elementos hicieron que el capítulo pudiera ser una unidad por sí misma y tuviera una concepción separada e igual a la del resto. Por este motivo, si las fronteras del episodio han perdido su valor (en mayor o menor medida), ya no existe la necesidad para que esta repartición sea homogénea. Esto implica que no hay obligaciones formales para que la unidad temporal se use para separar y asemejar cada partícula; para que las tramas de series queden contenidas en los confines del episodio; o para que las entregas de seriales se vinculen con unidades narrativas y/o temáticas de la trama.

³⁸⁸ Traducción propia. Original: “identical (or near-identical)”.

³⁸⁹ Traducción propia. Original: “shape and infraestructura”.

Atendiendo a la significación temporal del episodio, O’Sullivan apunta que las evoluciones que plantean las narrativas seriales también generan cambios diegéticos que se materializan en los diferentes elementos de la serialidad. En concreto, estos cambios se manifiestan en los lapsos entre episodios y sirven para que la partícula se inicie informando de lo sucedido mientras la narrativa no se estaba mostrando. Las evoluciones más visualmente evidentes se encuentran en el *personnel* (tanto en el cambio físico del actante como en la aparición de nuevos personajes) y en el aspecto del mundo narrativo (ídem). Estas variaciones se relacionan con el *momentum*, pues este delimita el hiato temporal sucedido entre el final del episodio A y el inicio del B. Si, como apunta Buonanno, las obras de Netflix se crean mediatizadas por el consumo continuo, el paso del tiempo puede manifestarse en cualquier instante y no tiene por qué respetar la unidad del episodio. El hecho de que el cambio propuesto por Netflix mantenga la serialidad modificando sus funciones y recursos propios, implica que estos componentes de continuidad también muestren comportamientos diferentes a los vistos en expresiones anteriores.

Además, como apuntaba Milly Buonanno (2019) –aunque sin usar los conceptos estructuralistas y cuantificables de O’Sullivan–, el estreno único también afecta a la serialidad desde una visión macroscópica. En concreto, la serialidad se relaciona con la progresión y la continuidad y, por lo tanto, se observa a través de la representación y distribución de los cambios. Por este motivo, cuando O’Sullivan analiza el comportamiento canónico de la serialidad, subraya el papel fundamental que ocupa el final en cada una de las entregas. Al tratar la serialidad canónica, el autor destaca el uso del *cliffhanger* y su valor para crear un punto de giro o renovación en las conclusiones capitulares. No obstante, al existir también la dinámica de la serie, se añade que estos puntos de clausura también puedan coincidir con el final de la trama. Además, aunque las tramas seriales tengan como objetivo la prolongación, todas ellas deben terminar en algún momento. El hecho de que la multiplicidad disponga diferentes hilos discursivos hace que estos, al no tener la misma duración, terminen en diferentes puntos de la narrativa. En el funcionamiento habitual de la serialidad, estos finales ocasionales también sirven como “remate” de la partícula. A su vez, la popularización de las tramas internas de los personajes hace que estas muestren sus cambios y/o finales en forma de hitos que, en la definición canónica de la serialidad, también coinciden con el final del capítulo. La evolución temporal de las tramas seriales afecta a las rupturas marcadas por los límites

de la entrega y, por lo tanto, cuando el estreno único desdibuja estas fronteras, los recursos usados en los finales pierden su utilidad.

* * *

Aunque la aparición de Netflix, el estreno único y el *binge watching* ponen en entredicho algunas de las normas de la serialidad, irónicamente, han aumentado exponencialmente el consumo de relatos seriados y serializados (Buonanno, 2019). Por consiguiente, este fenómeno no es anecdótico, sino que el cambio en la serialidad ha incentivado su popularidad. La continuidad de esta tendencia (y de sus respectivas modificaciones textuales) invita a la reevaluación de los conceptos de la serialidad que actúan en esos productos: “[c]uando la excepción se convierte en la norma (o, más precisamente, cuando la ruptura se convierte en una tradición de ruptura), es necesario reformular el concepto mismo de canon”³⁹⁰ (Zavala, 2012, p. 283). No obstante, dada la juventud de estos cambios y la escasa presencia de investigaciones narratológicas entorno a Netflix (Naranjo y Fernández-Ramírez, 2022), Buonanno acusa la “aparente ceguera de la academia” entorno a este fenómeno y lo etiqueta como la “ruptura ignorada”³⁹¹ (p. 189). Con el objetivo de delimitar el impacto y las modificaciones causadas por el estreno único, esta tesis doctoral pretende cuantificar la resignificación del episodio y las modificaciones en el comportamiento de la serialidad.

³⁹⁰ Traducción propia. Original: “When the exception becomes the rule (or, more precisely, when rupture turns into a tradition of rupture), it is necessary to reformulate the very concept of the canon”.

³⁹¹ Traducción propia. Original: “the apparent blindness of academia”; “disregarded disruption”.

5.1. Hipótesis y variables.

Esta investigación propone un diseño descriptivo basado en el análisis textual de las series seleccionadas. Con el fin de responder a las dos preguntas de investigación (la unidad del episodio y el uso repetitivo de los elementos), se recurre a las características de los formatos de serie y de serial aparecidos en la historia de la televisión (descritos en el capítulo 2) que funcionan como marco de referencia al análisis de las series de Netflix; con especial atención a los patrones empleados en la TVIII y, en concreto, en el drama serializado.

El segundo objetivo de esta investigación es aportar una metodología de estudio nueva, amplia y válida para analizar el comportamiento de la serialidad. Atendiendo a la metodología de estreno, las herramientas planteadas tienen como fin cuantificar la relación entre el constructo principal (la serialidad) y el cambio en la distribución propuesto por Netflix. Como comenta Lauro Zavala (2012), cuando una expresión nueva consigue el estatus de norma o tendencia, los recursos metodológicos debe reformularse y adaptarse. Para ello, estas herramientas están diseñadas para estudiar este fenómeno y, por lo tanto, pueden ser de utilidad para otras investigaciones que también atienden a cambios digitales parecidos.

5.1.1. Patrones y repeticiones dentro del episodio.

Hipótesis 1: Con el estreno único no se repiten los mismos elementos con regularidad capitular.

Uno de los objetivos principales de la televisión lineal era generar familiaridad en el espectador. Ante la posibilidad de que en la pausa entre una entrega y la siguiente (habitualmente de una semana) el receptor olvidara algún componente del relato, estos elementos tendían a aparecer en todos los episodios. Además, la regularidad capitular permitía que el espectador supiera a qué atenerse. Aunque, como se ha comentado, una de las características de la TVIII y HBO fue la sorpresa, sus productos seguían un patrón estable en lo estructural, lo formal y en cuanto a la aparición regular de las tramas, los personajes, los espacios, las marcas autorales que conforman el diseño y demás elementos de la narrativa. Con el estreno simultáneo y el *binge watching* esta familiaridad deja de

ser necesaria, pues el consumo invita a eliminar las pausas entre los episodios y la memoria del espectador disminuye su presencia. Por este motivo, la repetición capitular llevaría a la previsibilidad y, en última estancia, al aburrimiento. Para evitar la consecuente bajada en las suscripciones, se prevé que los productos de Netflix evitan este factor y pretenden la heterogeneidad; tanto en sus cada una de sus obras como al compararlas entre ellas.

En primera instancia se tienen en cuenta las repeticiones externas a la narrativa. Es decir, las características que la televisión ha marcado históricamente en función de los formatos y su posición en la parrilla. Para ello, como hizo Tobias Hochscherf (2019), se atiende a la duración de los capítulos y el número de episodios que componen las temporadas. Aunque este último elemento no influye en el patrón de repetición de los capítulos, sí comparte la voluntad empresarial de crear una fórmula repetitiva y estable. Además, dado que el *binge model* invita a que se consuma la temporada de forma continua, la duración de esta debe permitirlo.

En segundo lugar, se atiende a la homogeneidad en el ritmo y las duraciones de los *beats*. Para delimitar esta unidad narrativa se usan las definiciones aportadas por Robin Nelson (1997): “un *beat* narrativo se define en términos del tiempo y el espacio que se le da a un hilo narrativo particular antes de cortar a un *beat* de otro hilo narrativo”³⁹² (p. 34); y Paul Booth (2011): “los ‘*beats*’ suelen durar menos de dos minutos y representan el desarrollo de información narrativa en un solo punto de un programa”³⁹³ (p. 372). Estas consideraciones han sido usadas y validadas en diferentes estudios (Kozak, 2016; O’Sullivan, 2010). En lo referente a la cuantificación de los *beats* y sus duraciones, se usa la metodología propuesta por Matthew Roughan, Lewis Mitchell y Tobin South (2020). En su estudio emplean este proceso para medir el peso de los personajes y las tramas en una ecología narrativa amplia basada en la multiplicidad de hilos argumentales.

Siendo la repetición el elemento central de este bloque, también se atiende a la regularidad capitular con la que aparecen las tramas, los personajes y los espacios. Siguiendo la

³⁹² Traducción propia. Original: “A narrative byte is defined in terms of the time and space given to a particular narrative strand before cutting to a byte of another narrative strand.”

³⁹³ Traducción propia. Original: “‘beats’ are usually under two minutes in length and represent the unfolding of narrative information at a single point in a show.”

metodología usada por Paolo Russo (2017) y Roughan et al. (2020) para cuantificar la presencia de los personajes, se analiza la regularidad con la que aparecen estos elementos en cada uno de los episodios.

Con la misma intención, también se valora el diseño desde una perspectiva autoral; entendiendo la autoría como una fuerza desvinculada de individuos concretos (Bignell, 2004; Blakey, 2017; Kompare, 2011; Kozloff, 1987; O’Sullivan, 2019a). Para ello, se cuantifican las “marcas de autoría” (Sellors, 2007) y su posición dentro de la entrega. Contemplando la variedad con la que estas marcas pueden aparecer, se crean dos distinciones. La primera busca la repetición episódica de las catálisis planteadas por Barthes (1966). La segunda atiende a otros recursos que generen este diseño. Para ello se identifican estos elementos y se analiza su repetición. Estos quedan delimitados por cuestiones extradiegéticas (intertítulos, recursos de montaje, etc.), la organización discursiva (alteraciones en el *syuzhet* en forma de analepsis o prolepsis), o recursos recurrentes como las *voces en off* o las miradas a cámara.

En el análisis de la homogeneidad (o falta de ella) se cuantifican los minutos que ocupa cada trama dentro de cada episodio. Para ello se crea en primer lugar una jerarquización (marcando cuál es la trama A, la B, etc.) y, después, se vincula cada *beat* con su correspondiente trama. La cantidad de minutos determina si el peso de cada una es el mismo en cada episodio de la temporada.

5.1.2. El episodio como una unidad narrativa y/o temporal.

Hipótesis 2: Con el estreno único el capítulo pierde su función unitaria en trama, arco y/o tiempo, desaparecen los patrones identificables, se dejan de usar los finales con una función estructural clara y, por lo tanto, no se crea un patrón identificable.

En el modelo canónico, la distribución de las tramas (coherente con el episodio) y la temporalidad (marcando unidades en cada capítulo) aportaba entidad a las entregas y, a su vez, igualarlas entre ellas y separarlas. Con el estreno único, esta contención llevaría a vincular el cierre del episodio con el final de la sesión de visionado. Por lo tanto, la entidad de los episodios se prevé como un elemento a evitar en los productos de Netflix. Del mismo modo, aunque el capítulo no contenga una trama conclusiva, un bloque de esta (en

el caso de las tramas seriales) o una unidad temporal medible, el final de la entrega con un elemento estructuralmente destacable también podría generar este efecto. En la televisión lineal, la concordancia de estos elementos con el cierre de la entrega proporcionaba, por un lado, sensación de clausura y, por el otro, alentaba la especulación entre los episodios. En ambos casos, este recurso se vincula con la metodología de estreno (semanal) y, al modificarse, se alienta un consumo seguido que no concuerda con los objetivos de la televisión convencional.

Dado que la unidad narrativa se expresa con gran diferencia en las dos dinámicas de la serialidad, estas se atienden de forma independiente. En el caso de la serie, se valora que el episodio contenga la trama autoconclusiva de inicio a fin. En el caso del serial, se analiza si el detalle de la trama global equivale a un bloque temático equivalente a los episodios con los que Aristóteles (2013) dividió el segundo acto. Para ello se analiza si la unidad temática responde a un mismo conflicto argumental contenido. Se tiene en cuenta que el comportamiento histórico de las ficciones televisivas ha unido ambas dinámicas (por ejemplo, en los dramas serializados de la TVIII o las *dramedias* de la TVII) y que la multiplicidad permite que un mismo episodio contenga tramas con diferentes comportamientos. Por este motivo se trata cada trama de forma autónoma.

Al formar parte de la trama, también se atiende al comportamiento del arco del personaje dentro del episodio. Con la misma lógica del caso anterior, se contempla que el arco pueda adoptar una dinámica de serie, contenido en los parámetros formales del episodio. Los arcos con dinámica de serial, sin embargo, muestran un cambio progresivo y se descarta su función estructural. Esta última cuestión también afecta a la situación de los hitos y su sincronía con el final del episodio.

Para el análisis de la unidad temporal (*momentum*) se tienen en cuenta las dos características propuestas por O'Sullivan (2019a). Estas responden a lo ocurrido dentro del capítulo (el tiempo comprimido e identificable) y entre ellos (un salto temporal indefinido). A su vez se valora si este último fenómeno (el hiato) está situado en mitad del episodio sin una función estructural vinculada a la estructura serial canónica.

Para corroborar que el estreno único afecta a los finales de los episodios es necesario diferenciar las dos dinámicas de la serialidad y sus estadios intermedios. Los seriales

pueden buscar la infinidad o, por el contrario, desarrollar tramas de larga duración que tiene un final determinado (“ficción serial por arcos de episodios”). Mientras que la dinámica de serie queda determinada por la “ficción episódica capitular”, esta presenta hibridaciones con lo serial en forma de “ficción episódica con tramas secundarias seriales” (Gordillo, 2009, pp. 104-105). Por este motivo se valora la dinámica de cada trama por su duración en pantalla y su voluntad conclusiva. Las tramas de serie (episódicas) son aquellas que, como en las series procedimentales o las *sitcoms*, ocupan un espacio que podría ser contenido en un solo capítulo.

En el caso de la dinámica serial, el último *beat* del capítulo determina la voluntad de continuidad de la obra. Para observar esta intención, se registran los *cliffhangers* basados en “puntos de giro que están relacionados con acciones repentinas”³⁹⁴ (Hochscherf, 2019, p. 158) y su coincidencia con los finales de los episodios.

Como ya se ha comentado, el arco del personaje también se concibe en función de la trama. Por lo tanto, los cambios en los personajes (hitos) se articulan como conclusiones de una trama; en este caso, interna. Por este motivo, en las dinámicas de serie se valora el fin de la trama y el hito del personaje en relación con el final de la partícula.

El hecho de que estos elementos no se usen para dar continuidad o cerrar, no tiene por qué implicar que hayan desaparecido. Pueden materializarse en otro punto del capítulo. En este caso, su valor no se vincula a las conexiones entre las partículas, sino que responde a una estética de la serialidad. Es decir, estos recursos se emplean como estrategias de seducción narrativa (Barthes, 1966) y reformulan su función. Como otros han argumentado en el caso del *cliffhanger* (Jenner, 2014; Warhol, 2014), se puede valorar la resignificación de estos elementos al observar la posición que ocupan dentro de la entrega.

Esta diferenciación permite atender al *cliffhanger*, el hito y el final de trama desde su función estructural en el episodio y, a su vez, también delimitar su nueva funcionalidad como recurso de estética narrativa.

³⁹⁴ Traducción propia. Original: “plot points that are related to sudden actions”.

Finalmente, para el análisis de la temporalidad se valoran las variaciones en aquellos elementos con una dimensión física dentro del ecosistema narrativo: los personajes y los espacios. En ambos casos se valora tanto el cambio en los elementos regulares (variaciones visuales) como la adición de nuevos elementos que acabarán por ser regulares. En la serialidad canónica, la sincronía entre el *momentum* y la entrega hacía que estas variaciones surgieran en los lapsos y, por lo tanto, se manifestaban al empezar el capítulo.

5.2. Herramientas.

Para analizar cuantitativa y cualitativamente el comportamiento de las variables que intervienen en las hipótesis anteriores, se ha diseñado un grupo de tablas *exprofeso*. Se busca la representación exclusivamente de los datos trascendentes para la investigación (M.-L. Ryan, 1991); por eso estas tablas no contemplan la dimensión gramática de la obra. Es decir, no se pretende realizar una representación efectiva en forma de gráfico y tampoco una descripción sistemática de las cuestiones semánticas. Las herramientas de este estudio no buscan la creación de figuras visuales y se centran en almacenar la información pertinente para comprobar el comportamiento de las variables de una forma práctica y orientada a la obtención de resultados. Por todo ello y a la vista de la doble naturaleza de las hipótesis, el análisis textual atiende a cada capítulo individualmente y a la temporada en su conjunto. Para ello, se asigna un documento propio a cada temporada y, dentro de este, se vincula una hoja por episodio. Además, se añade una hoja final donde se valoran las cuestiones que afectan al conjunto de la temporada.

Como ejemplo que permita comprobar el funcionamiento de estas herramientas, se incluyen las tablas correspondientes al primer episodio del primer individuo de la población: *House of Cards* 1x01.

5.2.1. Hojas de capítulo.

En el caso de las “hojas de capítulo”, las filas determinan los *beats* que contiene la entrega y las columnas las variables; dejando la fila inicial para el nombre de la variable correspondiente a cada columna:

- A. Minuto de inicio y minuto final del *beat*.
- B. Duración del *beat*.
- C. Trama a la que pertenece el *beat*. A cada una de ellas se le asigna un nombre y un color. De este modo se puede comprobar si el episodio contiene la trama en su totalidad, todas las tramas que hay en desarrollo y el protagonismo o peso que tiene cada una en el capítulo. En el caso de ejemplo (*House of Cards* 1x01) las tramas que giran en torno a las aspiraciones políticas del protagonista tienen tonos azules (su ascenso truncado, el nombramiento de una nueva secretaria de estado, y la reforma

de la ley de educación); la trama con Claire como sujeto usa el verde (despido de parte de su plantilla); la trama de Russo aparece en amarillo (se destapa su romance y su alcoholismo); y la investigación periodística de Kate en naranja (el protagonista la usa para truncar la ley de educación).

Las siguientes variables son de naturaleza dicotómica y, por lo tanto, se llenan las celdas con “SÍ” o “NO”.

D. Presencia de catálisis.

E. Presencia de marcas autorales propias del diseño de la obra. En el caso de ejemplo, estas marcas se relacionan concretamente con la ruptura de la cuarta pared y se indican como “HABLAR A CÁMARA”. En cada obra analizada se detectan diferentes marcas.

F. Presencia de saltos temporales significativos; desde unos días hasta varios años.

	A	B	C	D	E	F
1	INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	DISEÑO / MARCAS	SALTO TEMPORAL
2	0:00 – 2:05	2:05	PRESENTACIÓN	NO	HABLAR A CÁMARA	NO
3	2:05 – 3:35	1:30	POLÍTICA / ASCENSO	NO	HABLAR A CÁMARA	NO
4	3:35 – 5:10	1:35	CRÉDITOS			
5	5:10 – 5:53	0:43	POLÍTICA / ASCENSO	SÍ	NO	NO
6	5:53 – 7:30	1:37	PERIODISMO	NO	NO	NO
7	7:30 – 9:09	1:39	AFFAIR RUSSO	NO	NO	NO
8	9:09 – 11:40	2:31	POLÍTICA / ASCENSO	NO	NO	NO
9	11:40 – 12:38	0:58	POLÍTICA / ASCENSO	SÍ	NO	NO
10	12:38 – 13:30	0:52	PERIODISMO	NO	NO	NO
11	13:30 – 16:15	2:45	POLÍTICA / ASCENSO	SÍ	NO	NO
12	16:15 – 18:09	1:54	POLÍTICA / ASCENSO	SÍ	HABLAR A CÁMARA	NO
13	18:09 – 20:07	1:57	P / SECR. ESTADO	NO	HABLAR A CÁMARA	NO
14	20:07 – 21:45	1:38	POLÍTICA / ASCENSO	SÍ	NO	NO
15	21:45 – 23:47	2:02	AFFAIR RUSSO	SÍ	NO	NO
16	23:47 – 25:24	1:37	POLÍTICA / ASCENSO	SÍ	NO	NO
17	25:24 – 27:19	1:55	PERIODISMO	SÍ	NO	NO
18	27:19 – 29:11	1:52	P / LEY EDUCACIÓN	NO	HABLAR A CÁMARA	NO
19	29:11 – 29:44	0:33	P / SECR. ESTADO	NO	NO	NO
20	29:44 – 31:11	1:27	CARIDAD / CLAIRE	NO	NO	NO
21	31:11 – 35:21	4:15	PERIODISMO	NO	NO	NO
22	35:21 – 36:46	1:25	AFFAIR RUSSO	SÍ	NO	NO
23	36:46 – 38:32	1:46	AFFAIR RUSSO	NO	NO	NO
24	38:32 – 38:56	0:24	CARIDAD / CLAIRE	NO	NO	NO
25	38:56 – 40:23	1:27	P / LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO
26	40:23 – 41:08	0:45	P / SECR. ESTADO	NO	HABLAR A CÁMARA	NO
27	41:08 – 43:58	2:50	PERIODISMO	NO	NO	NO
28	43:58 – 44:32	0:34	P / LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO
29	44:32 – 46:54	2:22	AFFAIR RUSSO	NO	NO	NO
30	46:54 – 48:32	1:38	PERIODISMO	NO	NO	NO
31	48:32 – 50:05	1:34	P / LEY EDUCACIÓN	NO	HABLAR A CÁMARA	NO
32	50:05 – 51:31	1:26	P / SECR. ESTADO	NO	NO	NO
33	51:31 – 53:50	2:19	P / LEY EDUCACIÓN	SÍ	HABLAR A CÁMARA	NO
34	53:50 – 56:38	2:48	CRÉDITOS			

- G. Presencia de *cliffhangers*; que una escena quede interrumpida en su punto álgido sin mostrar la resolución a la pregunta dramática.
- H. Presencia de hitos del personaje; momentos que muestran un cambio en la esencia del personaje.
- I. Final de una trama.
- J. Presencia de puntos de giro; cambios significativos en la persecución del objeto por parte del sujeto; contemplando también las renovaciones propias de la serialidad.
- K. Visualización de cambios físicos en el personaje por el paso del tiempo.
- L. Visualización de cambios físicos en el espacio por el paso del tiempo.

	G	H	I	J	K	L
1	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
2	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4						
5	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
9	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
17	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
22	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
28	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
30	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
33	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
34						

5.2.2. Hoja de temporada.

En el caso de la “hoja de temporada”, cada fila corresponde a un episodio y las columnas a las variables.

- A. Duración del capítulo.
- B. Número de *beats* del capítulo; incluyendo créditos iniciales y finales como *beats*.

Las siguientes variables son de naturaleza dicotómica y, por lo tanto, se llenan las celdas con “SÍ” o “NO”.

- C. Presencia de todas las tramas abiertas en ese momento en el episodio.
- D. Presencia de todos los personajes principales en el episodio.
- E. Presencia de todos los espacios principales en el episodio.

	A	B	C	D	E
1	DURACIÓN	NÚMERO BEATS	TODAS TRAMAS	TODOS PERSONAJES	TODOS ESPACIOS
2	56:38	33	SÍ	SÍ	SÍ

- F. Presencia de catálisis.
- G. Presencia de marcas autorales propias de esa obra.
- H. Uniformidad jerárquica en la presencia de las tramas. Es decir, las tramas A y B (sean conclusivas o seriales) ocupan mayor tiempo que las C y D. En el ejemplo propuesto, las tramas principales responden a las aspiraciones políticas de Francis Underwood. Las secundarias son aquellas con otros actantes como sujetos.
- I. Unidad narrativa; tanto si es la totalidad de la trama como un bloque argumental.
- J. Unidad en el arco del personaje.

	F	G	H	I	J
1	CATÁLISIS	DISEÑO / MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
2	SÍ	HABLAR A CÁMARA	SÍ	SÍ	NO

- K. Unidad temporal del capítulo.
- L. Salto temporal entre las entregas. En este caso, la fila 1 corresponde al salto entre los episodios 1 y 2, y así progresivamente. Por este motivo, es la única variable que no se ha contemplado en la tabla de ejemplo.
- M. Final del capítulo con *cliffhanger*.
- N. Final del capítulo con punto de giro.
- O. Final del capítulo con hito del personaje.

	K	L	M	N	O
1	UNIDAD TEMP.	SALTO TEMP.	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL
2	SÍ	?	NO	SÍ	NO

P. Final del capítulo con final de una trama.

Q. Inicio del capítulo con la representación de cambios físicos en el personaje.

R. Inicio del capítulo con la representación de cambios físicos en el espacio.

S. Inicio del capítulo con la aparición de nuevos personajes regulares.

T. Inicio del capítulo con la aparición de nuevos espacios regulares.

	P	Q	R	S	T
1	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
2	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ

La única cuestión no contemplada en este listado es la que hace referencia al número de capítulos por temporada. Esta información se obtiene con el número de filas de la tabla de la temporada, descontando la primera fila, que sirve para relacionar cada columna con su correspondiente variable.

5.3. Población y muestreo.

Este estudio abarca todas las obras con serialidad estrenadas y producidas por Netflix a lo largo de su historia. Aunque sea en parte, se incluyen todas las producciones creadas para ser estrenadas directamente en la plataforma; es decir, esas que quedan afectadas por la metodología de estreno a simultáneo. Quedan excluidas esas obras cerradas (como películas o especiales) y la telerrealidad (que no contempla aparentemente un guion previo). A fecha de 1 de septiembre de 2021 esta población consta de 691 individuos; incluyendo drama (101), comedia (86), animación (14), niños (101), anime (37), otros idiomas (163), docuseries (158) y continuaciones (31). Gran parte de dicha población es accesible con la suscripción a Netflix desde el territorio español.

Como “uno de los primeros rasgos del método científico consiste en que éste no exige la observación de todas las instancias de un fenómeno para poder describirlo” (Todorov, 1981a, p. 3), el proceso de selección de la muestra se realiza buscando coherencia con la naturaleza de los objetivos de la investigación. Más concretamente, la finalidad de este no es la búsqueda de la regularidad de este fenómeno (el impacto del estreno único en las formas de la serialidad). El objetivo principal de esta investigación reside en constatar si dicho fenómeno ha tenido lugar. Por este motivo, el análisis textual no tiene como fin expresar porcentajes o coeficientes de correlación entre el constructo principal (los comportamientos canónicos de la serialidad) y las variables. Con esta intención, el sistema de muestreo empleado tiene como fin conseguir el mayor número de respuestas positivas a cada una de las hipótesis alternativas planteadas. De este modo se puede optimizar el proceso e identificar si las posibilidades ofrecidas por la tecnología se han materializado (parcial o totalmente) en algunos casos.

Estas razones hacen que el muestreo probabilístico no sea necesario, y se enfoque este proceso hacia una selección no-probabilística de carácter intencional. Es decir, los individuos se extraen por su cumplimiento de una característica típica. En concreto, la selección de la muestra responde a los resultados obtenidos en el artículo *Netflix en Web of Science: Una aproximación bibliométrica*³⁹⁵ (Naranjo y Fernández-Ramírez, 2022). Con el fin de cuantificar el impacto de la compañía en el ámbito académico, se analizaron

³⁹⁵ Traducción propia. Original: “Netflix in Web of Science: A Bibliometric Approach”.

las características de esos artículos indexados en las bibliotecas ofertadas por Web of Science que tienen a Netflix como su objeto principal; la extracción de datos se realizó el 1 de diciembre de 2020. Entre otras cuestiones, los resultados determinaron las obras que más interés despertaron dentro de los artículos que componían la muestra. Como se puede observar (Fig. 7), los títulos con más de tres entradas concuerdan con las obras históricas de más renombre de Netflix.

OBRA	NÚMERO DE ARTÍCULOS
<i>13 Reasons Why</i>	19
<i>Orange Is the New Black</i>	15
<i>House of Cards</i>	8
<i>Black Mirror</i>	7
<i>Sense8</i>	5
<i>Narcos</i>	4
<i>Stranger Things</i>	3

Fig. 7. Series de Netflix con mayor número de artículos en Web of Science. Elaboración propia.

La única modificación de esta lista afecta a *Black Mirror*, pues se trata de una antología y, por definición, no hace uso de la serialidad de un modo comparable al desarrollo que tienen las series o los seriales. Con el objetivo de atender a este tipo de narrativas, la muestra se completa con cuatro obras más; llegando así a un total de diez. Las dos primeras son *Mindhunter* y *La casa de papel* (*Money Heist*; Antena 3, 2017 y Netflix, 2019-2021). En primer lugar, ambas aparecen en la lista anteriormente mencionada con dos artículos relacionados cada una. Además, algunas investigaciones reconocen el valor autoral e innovador de *Mindhunter* (Rodríguez Fidalgo et al., 2021), equiparándola a *Orange Is the New Black*, *Black Mirror*, *Stranger Things*, *Narcos* y *Sense8*; las mismas obras seleccionadas anteriormente. Por su lado, *La casa de papel* se ha convertido en uno de los fenómenos de mayor éxito de la compañía (Mastandrea y Martínez, 2019; Rebollo-Bueno, 2018). Aunque, a causa de su contemporaneidad, no entraron en la muestra del artículo bibliográfico, trabajos recientes han valorado su mensaje social (González Rosero, 2019), la estrategia publicitaria (Castelló-Martínez, 2020) o el uso de estereotipos (Mastandrea y Martínez, 2019); entre muchos otros. A su vez, *La casa de papel* es la única de las seleccionadas que no fue creada inicialmente para Netflix. Siendo esta una práctica común en el modelo de producción de la compañía, su presencia cubrirá este segmento poblacional y permitirá la generalización de los resultados globales.

Las otras dos obras seleccionadas son *The Crown* (2016-hoy) y *The Kominsky Method* (*El método Kominsky*; 2018-2021). La particularidad de ambas es la de ser las únicas obras de Netflix en ganar un premio Emmy y/o un Globo de Oro en la categoría absoluta (Mejor drama o Mejor comedia). *The Crown* obtuvo el Emmy (2021) y el Globo de Oro (2016 y 2020) como Mejor serie dramática; mientras que *The Kominsky Method* ganó el Globo de Oro (2018) como Mejor serie cómica o musical. El motivo por el que se incluyen estos galardones como criterio de muestra está relacionado con la vinculación que tienen estos galardones con el reconocimiento cultural (Hoff, 2016; Reeves et al., 2007), el reflejo de los cambios en los formatos (Forman, 2003) y, por encima de todo, el apoyo a la innovación en las expresiones formales (Feuer, 2007; Hayward, 1997; Inga Henríquez y Caba Gajardo, 2015; Redvall, 2013; Tous, 2008). Más concretamente, numerosos estudios destacan la relación entre los Emmy y el uso de elementos narrativos fuera de lo común como los que protagonizan la presente tesis doctoral. Este vínculo aparece en investigaciones sobre *Hill Street Blues* (Guarinos y Gordillo, 2011; Martin, 2013), *Mad Men* (Cascajosa Virino, 2009; Dunleavy, 2018), *The Sopranos* (Martin, 2013; J. McCabe y Akass, 2007a), u *Orange Is the New Black* (Havas y Sulimma, 2020; Shoemaker, 2017), entre muchas otras. Corroborando esta premisa, el hecho de que *The Wire* no figure entre las grandes ganadoras de este galardón se considera una anomalía y una excepción que confirma la regla (Guarinos y Gordillo, 2011; Lasierra Pinto, 2012; Martin, 2013). Además, los propios responsables de Netflix (en este caso, Ted Sarandos, director creativo de la compañía) declararon su intención de crear productos que fueran nominados a estos premios (Burroughs, 2018). Por estos motivos, se considera que los individuos de la población que cumplan esta característica tienen una mayor probabilidad de responder afirmativamente a las hipótesis planteadas.

Para poder analizar las diez obras que conforman la muestra, se atenderá exclusivamente a su temporada inicial. El motivo de esta decisión reside en que, tras la primera temporada, el resto están condicionadas por el éxito o fracaso de esa (Mittell, 2015). Además, como se ha reflejado en las hojas precedentes, la temporada se ha convertido en una unidad narrativa suficiente (Buonanno, 2019; Mittell, 2015; Warhol, 2014). La única excepción a esta norma será *La casa de papel*, de la que se analizará la tercera temporada. Esto se debe a que las dos primeras corresponden a la televisión lineal y, una vez cancelada su emisión en Antena 3, Netflix la recuperó para continuarla. Este fenómeno

no es aislado (visto en *Arrested Development*, *Gilmore Girls* (*Las chicas Gilmore*; The WB/The CW, 2000-2007; Netflix, 2016), *The Killing*; entre otras) y, por lo tanto, afecta a un número significativo de obras dentro del catálogo de la compañía.

5.3.1. Individuos de la muestra.

Siguiendo el criterio expuesto en el punto anterior, los individuos de la muestra serán los siguientes: (ordenados cronológicamente)

- *House of Cards* (primera temporada, 2013).
- *Orange Is the New Black* (primera temporada, 2013).
- *Sense8* (primera temporada, 2015).
- *Narcos* (primera temporada, 2015).
- *Stranger Things* (primera temporada, 2016).
- *The Crown* (primera temporada, 2016).
- *13 Reasons Why* (primera temporada, 2017).
- *Mindhunter* (primera temporada, 2017).
- *The Kominsky Method* (primera temporada, 2018).
- *La casa de papel* (tercera temporada; 2019).

Estas temporadas se estudian siguiendo las tablas planteadas en el apartado 5.2 correspondiente a las Herramientas.

6. Resultados.

6.1. House of Cards.

House of Cards fue la primera serie producida íntegramente por Netflix y estrenada directamente en su plataforma. Como se ha comentado, esta obra también inauguró la metodología de estreno basada en la entrega simultánea de todos los episodios de la temporada; la fecha elegida fue el primero de febrero de 2013. Pero este no fue el origen de *House of Cards*, pues en primer lugar esta narrativa se materializó como novela (escrita por Michael Dobbs y publicada en 1989). Dado el éxito de ventas que obtuvo, un año después se realizó la adaptación televisiva. La miniserie homónima constó de cuatro capítulos, fue estrenada por la BBC entre noviembre y diciembre de 1990 y obtuvo un premio Emmy al Mejor guion. Tanto en la novela como en la miniserie el protagonista es Francis Urquhart que, como el propio Dobbs, forma parte del Partido Conservador británico. Tras ver frustradas sus aspiraciones políticas, Francis hace todo lo posible para vengarse y satisfacer sus ansias de poder. Con referencias shakespearianas claras, el argumento se sustenta en las intrigas políticas, un protagonista maquiavélico en forma de antihéroe y las conversaciones que este mantiene con el espectador usando las miradas a cámara y la ruptura de la cuarta pared.

Más de dos décadas después, Beau Willimon (*showrunner*) y David Fincher (productor ejecutivo) llevan este relato a Estados Unidos. En este caso, el protagonista pasa a llamarse Frank Underwood (solamente su mujer le llama Francis) y Londres se convierte en Washington D.C. En cuanto al argumento, es determinante la duración de ambas narrativas: la versión británica no llega a las cuatro horas de metraje y la norteamericana sobrepasa las once –únicamente su primera temporada, pues el global de la serie se compone de seis temporadas y 73 episodios próximos a la hora–. Por este motivo, aunque ambas obras siguen las mismas líneas argumentales, su desarrollo no es equiparable. Siguiendo la estela de las series de la TVIII centradas en la vida política (como, por ejemplo, *The West Wing* (*El ala oeste de la Casa Blanca*; NBC, 1999-2006)) *House of Cards* plantea una multitud de tramas y personajes que se entremezclan y se renuevan constantemente. Dada la complejidad de este modelo, las tramas se relacionan entre ellas y sus protagonistas cambian de función al interactuar en otros hilos argumentales.

El hilo principal es el que relata las aspiraciones políticas de Frank y los subterfugios que usa para conseguir sus objetivos. El punto de partida es la negativa del recientemente elegido presidente a nombrarlo secretario de Estado. Aprovechando sus influencias como Líder de la Mayoría de la Cámara³⁹⁶, su primer paso es derrocar al responsable de educación y usurpar su puesto. Una vez conseguido, debe defender su propuesta de ley ante los sindicatos de profesores y afrontar la huelga de este sector. Esta cuestión se prolonga durante los seis capítulos iniciales, siendo así el eje principal de la primera mitad de la temporada.

Durante esta parte aparecen tres tramas con continuidad que acompañan y modifican el hilo central. La más influyente es la protagonizada por Zoe Barnes. Esta joven periodista, también sumamente ambiciosa, empieza una relación con Frank (primero profesional y después sexual) para filtrar información a la prensa. Gracias a Zoe, Frank consigue acabar con el anterior responsable de educación, situar a alguien de su confianza como secretario de Estado y solventar el problema con el sindicato de profesores. Obtener información de tanta relevancia también aumenta el estatus de Zoe en el periódico donde trabaja. Esto la catapulta a la esfera pública y le permite cambiar de trabajo; entrando en la plantilla de un medio digital en auge. La segunda de estas subtramas es la que atiende a Peter Russo y sus excesos. Russo, que como Frank es congresista por el partido demócrata, tiene dos hijos de un antiguo matrimonio y una relación amorosa con su secretaria. A su vez, abusa de diferentes sustancias y se acuesta con una trabajadora sexual. Para concluir, Claire Underwood, casada con Frank, protagoniza la cuarta trama del total. Durante los capítulos iniciales este hilo se centra en la recaudación de capitales para sus proyectos benéficos en África. Inevitablemente, las secuencias de Claire se ven afectadas por las cuestiones políticas de su marido y, a modo de clímax, el quinto episodio se construye alrededor de una gala organizada por Claire que aúna todas las tramas abiertas en ese momento.

A partir del séptimo episodio todas las tramas dan un vuelco y se inician nuevas variaciones en cada una de ellas. Con la ley de educación aprobada, el siguiente objetivo de Frank es la posición de gobernador. Para ello propone a Russo como candidato y pone en marcha los mecanismos para que el partido lo apruebe. El primer paso vuelve a mezclar dos tramas: rehabilitar a Russo de sus adicciones y esconder algunos errores de su pasado.

³⁹⁶ El *House Majority Whip* es el representante del partido con más asientos en el congreso.

Doug, el hombre de confianza de Frank, aumenta su presencia narrativa y protagoniza algunas de las tramas: lleva a Russo a Alcohólicos Anónimos y soborna la trabajadora sexual con la que estuvo. Una vez conseguido, la trama vuelve a cambiar de dirección: Frank orquesta un complot para que la candidatura fracase. Esta derrota tiene una dimensión tan absoluta que acaba implicando la muerte de Russo a manos de Frank. Durante estos episodios (del séptimo al decimoprimer, ambos incluidos), las tramas subyacentes vuelven a ser las mismas (Zoe, Russo y Claire) y siguen estando interrelacionadas con el hilo principal. La cuestión periodística sirve para allanar la campaña de Russo y, al mismo tiempo, refuerza la relación sentimental entre Frank y Zoe. Esta trama concluye con la ruptura entre la periodista y el congresista y, finalmente, el romance entre Zoe y un excompañero de trabajo. La trama de Russo queda incluida en el eje central y sus secuencias se relacionan en todo momento con el objetivo de conseguir la posición de gobernador. Este consigue rehabilitarse y retoma su relación con Christina, su exsecretaria, que ahora ocupa un lugar más relevante en la campaña. Con ella, Russo consigue el favor de los astilleros de Pittsburgh, el sector de mayor peso en el estado donde se presenta; pero, cuando en contra de sus pronósticos, la ley hidrográfica no prospera, pierde el respaldo y todo parece perdido. Esta situación lleva a un enfrentamiento entre Frank y Russo que acaba con la muerte de este último. El motivo por el que no se aprueba dicha ley responde a la trama de Claire y su proyecto benéfico. Las aspiraciones Claire la llevan a pactar con Remy (antiguo compañero de Frank) a espaldas de su marido para sabotear la campaña de Russo. Consecuentemente, esto lleva a una crisis matrimonial y Claire desaparece de escena para refugiarse en casa de Adam, un fotógrafo con quien había tenido una relación que se retoma a raíz de esto.

Los últimos episodios vuelven a crear una renovación argumental en todas las tramas que en ellos se desarrollan. En primer lugar, la muerte de Russo hace que el partido se quede sin candidato a gobernador. Esto lleva a que el vicepresidente renuncie a su cargo para liderar la campaña y, por lo tanto, deje su puesto vacante. Es entonces cuando se desvelan las intenciones reales de Frank: convertirse en vicepresidente. El presidente, desconfiado de que sea el idóneo para el cargo, pone a prueba a Frank. Tras superar estas adversidades, Frank consigue el puesto. A su vez, la trama periodística se activa para investigar lo sucedido con Russo: Zoe y sus compañeros no tardan en averiguar que hay múltiples intereses detrás de lo ocurrido. En los últimos minutos de la temporada el grupo de periodistas intuye el plan urdido por Frank. Esto coincide con el momento en el que Doug,

mano derecha de Frank, es informado de esta investigación. Por su lado, a consecuencia de la muerte de Russo, Claire rompe su amorío con Adam y vuelve al hogar familiar. En lo referente a su proyecto benéfico, el haber aceptado el dinero de Remy provoca malestar en una de sus trabajadoras: Gillian. Ella, que está embarazada, discute con Claire y le echa en cara la incongruencia moral que supone su nueva alianza. En una acalorada discusión, Claire la despide. Esto lleva a que Gillian la denuncie por despido improcedente, alegando que lo hizo por su embarazo. Esta trama queda sin cerrar, pero, durante el tramo final del último episodio de la temporada, abre una nueva renovación: Claire va a una clínica de fertilidad para plantear un posible embarazo.

6.1.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

Aunque con algunas discrepancias, los episodios de la primera temporada de *House of Cards* muestran una contención argumental y pueden definirse por bloques narrativos. Como ocurría en algunos dramas serializados de la TVIII, esta obra combina tramas seriales con continuidad y, ocasionalmente, tramas con voluntad autoconclusiva. Estas últimas muestran un comportamiento que sigue las normas de contención canónicas. En concreto, esto sucede en dos ocasiones: dos viajes realizados por Frank que abren y cierran tramas capitulares. El primero se desarrolla en el tercer episodio cuando, en medio de las discusiones con el sindicato de profesores (la trama serial de ese momento), Frank debe visitar su ciudad natal para solucionar un imprevisto. Este problema se origina porque, en palabras de Doug, “una chica de 17 años se salió de la carretera por mandar este mensaje a su novio: ‘El *Melocotonoide* parece un enorme...’ Entonces perdió el control del coche”³⁹⁷. Usando elementos surrealistas, el *Melocotonoide* es una estatua gigante que en su momento hizo construir Frank para honrar uno de los productos estrella de la zona. Este incidente, aunque parezca cómico o anecdótico, sirve para que uno de los oponentes de Frank organice una campaña para desprestigiarlo. Esta trama tendrá una presencia notable durante el episodio (con nueve *beats* dedicados a ello) y servirá para aportar unidad a la entrega: este conflicto se origina y concluye dentro del capítulo.

³⁹⁷ Traducción de Netflix. Original: “A 17-yr-old girl ran off the road texting her boyfriend, and I quote, “doesn’t the *peachoid* look like a giant...” and then she lost control of the car”.

El segundo caso se encuentra en el octavo episodio que, diferenciándose del resto, es el único *bottle episode*³⁹⁸ de la temporada. El concepto sobre el que se construye es la visita que hace Frank a su antigua universidad para inaugurar una nueva biblioteca que lleva su nombre. Este elemento, como ocurre en este tipo de capítulos, se desarrolla de forma aislada y rompe con todos los esquemas que pueda tener la temporada. Durante esta trama capitular Frank tiene una noche de desenfreno con sus antiguos compañeros de estudios. Lejos de tener puntos de giros o elementos que modifiquen el resto de los hilos argumentales, lo más destacado de la trama es un hito en el arco interno de Frank: en cierto momento de la noche se descubre que Frank tuvo una relación homosexual con uno de sus amigos. Pese a la posible conflictividad que podría generar este hecho, su condición sexual no vuelve a aparecer en ningún otro momento; es decir, si se eliminara esta trama, no habría ninguna consecuencia en el resto de la narrativa. Aparte de este hilo argumental, el episodio solamente contempla otra trama: el intento de Russo para recuperar el favor de los astilleros. Dentro del global de la trama, esta parte se construye como un bloque que tiene la intención de crear una unidad identificable para el episodio. Este se inicia con una visita de Russo a la residencia donde vive su madre. De este modo se anuncia el cambio de espacio y la excepcionalidad que tendrá la entrega. A diferencia de la trama de Frank, esta sí tiene un impacto en el total de la narrativa y sigue los habituales mecanismos basados en la causalidad. No obstante, su negociación con los astilleros tiene una apertura y un cierre inequívocos. Para concluir, reforzando esta unidad, cuando Russo ha conseguido su objetivo, vuelve a visitar a su madre. A diferencia del primer encuentro, esta vez tienen un momento más amistoso con ella. Estos elementos hacen que el octavo episodio se convierta en la gran excepción de la temporada. No solamente presenta una “trama embotellada”, sino que no sigue ninguno de los patrones estructurales que se verán a continuación.

En las tramas seriales de *House of Cards*, la cuestión política se divide en bloques identificables y con un nivel de protagonismo parejo en cada episodio (Fig. 8). El primer episodio sirve como catalizador para este hilo y en él se muestra la negativa a que Frank sea secretario de Estado y la filtración del proyecto de ley de educación hecho por Donald, el primer candidato al puesto. Esto tiene un efecto directo en la trama periodística, pues durante el capítulo inicial Zoe, gracias a conocer a Frank, pasa de tener una posición

³⁹⁸ Los “episodios embotellados” no siguen el patrón general de la serie, crean una trama capitular que no afecta al resto de la narrativa, con pocos personajes y espacios, y con una clara voluntad disruptiva.

irrelevante en su periódico a publicar un artículo de impacto. El segundo capítulo atiende a cómo Frank crea un complot contra uno de sus compañeros (Kern) y, consecuentemente, la entrega termina con la sustitución de este por una persona más afín al protagonista. Simultáneamente, la trama sobre la ley de educación también muestra una unidad: arranca con Frank organizando un grupo de becarios para que redacten su propuesta legislativa y termina con la limpieza de esa sala después de haber logrado su fin. El tercer episodio combina la negociación con el sindicato y el incidente del *Melocotonoide*. El cuarto muestra el complot de Frank en contra de otro congresista. Esta uniformidad se convierte en la tónica general para la trama política: cada capítulo corresponde a una renovación coherente y delimitada de la trama. Aunque, como ocurre en el quinto episodio, algunos de los bloques son más difíciles de definir, estos quedan comprendidos entre dos entregas que sí poseen una unidad clara. De este modo, la trama principal permite que el episodio sea identificable y, aunque forme parte de una narrativa con continuidad, lo independiza de los demás.

EPISODIO	TRAMA PRINCIPAL		TRAMA SECUNDARIA	
1	Secretaría de Estado	33,33%	Ley de educación	16,67%
2	Kern	30,77%	Ley de educación	15,38%
3	<i>Melocotonoide</i>	31,03%	Ley de educación	17,24%
4	Ley de educación	34,62%		
5	Ley de educación	16,67%	Gobernador	12,50%
6	Ley de educación	56,00%	Gobernador	16,00%
7	Gobernador	41,38%	Ley de educación	3,45%
8	Gobernador	50,00%		
9	Gobernador	46,67%		
10	Gobernador	51,72%		
11	Gobernador	26,09%		
12	Vicepresidencia	37,50%	Gobernador	8,33%
13	Vicepresidencia	40,74%		

Fig. 8. Porcentaje de *beats* de las tramas políticas en *House of Cards* (temporada 1).
Elaboración propia.

En lo referente al resto de tramas, estas también reparten sus renovaciones para que coincidan con la entrega. Como se ha comentado, tanto en el caso de Russo como en el de Zoe, sus tramas tienen una relación directa con la cuestión política y, por ende, sus divisiones concuerdan con las de esta. Los *beats* donde el protagonismo recae en Russo se dividen en las profesionales –que, como en el caso de la campaña para gobernador, se

incluyen en la línea central– y las personales –que, a causa de la dimensión pública que acaba alcanzando, también son inseparables de la trama política–. No obstante, los *beats* de Zoe no siempre están sincronizados con el avance cronológico de la trama principal o, directamente, se desarrollan con independencia de esta (Fig. 9). Las investigaciones que lleva a cabo concuerdan con los sucesos de la trama política: la ley de educación en el primer episodio, Kern en el segundo y la candidatura de Russo a gobernador en el séptimo, noveno y décimo. La excepción sucede en la parte final de la temporada y aborda la investigación sobre la muerte de Russo. Pero, más allá de las cuestiones profesionales, Zoe también protagoniza tramas relacionadas con las dos oficinas donde trabaja y otras de carácter romántico. Las primeras reflejan el malestar que causa su popularidad en la redacción de su periódico. En consecuencia, una de las tramas capitulares de la cuarta entrega será el despido de Zoe. Posteriormente, su incorporación a un nuevo medio aporta cierta unidad al quinto episodio. Las tramas románticas, también divididas en dos bloques, se inician con el amorío entre Zoe y Frank. Estos encuentros no crean una trama definible durante ningún episodio. En cambio, la nueva relación con un excompañero de trabajo es el hilo conductor de esta trama durante la décima entrega.

EPISODIO	TRAMA DE OFICINA	FILTRACIONES	TRAMA PERSONAL
1	Oficina 1	10,00% Ley de educación	10,00%
2		Kern	23,08%
3	Oficina 1	10,34%	Relación con Frank 6,90%
4	Oficina 1	19,23%	Relación con Frank 3,85%
5	Oficina 1 a 2	12,50%	Relación con Frank 12,50%
6	Oficina 2	4,00% Gobernador	4,00%
7	Oficina 2	3,45% Gobernador	10,34% Frank/Novio 10,34%
8			
9		Gobernador	10,00% Relación con Frank 13,33%
10		Gobernador	3,45% Novio/Frank 17,24%
11			Frank /Novio 17,39%
12	*Muerte Russo	37,50%	Novio 4,17%
13	*Muerte Russo	37,04% Vicepresidencia	3,70%

Fig. 9. Porcentaje de *beats* de las tramas de Zoe en *House of Cards* (temporada 1). Elaboración propia.

La trama de Claire, aunque también influenciada por los conflictos de Frank, tiene un desarrollo con mayor autonomía. A su vez, su peso dentro del metraje es inferior al resto y en algunos episodios llega a ser anecdótico. No obstante, también se consigue una

unidad clara en la mayoría de sus renovaciones. Por ejemplo, el segundo episodio empieza con Claire diciéndole a Evelyn, una compañera del proyecto, que debe despedir a la mitad de la plantilla; el capítulo termina con Claire despidiendo a la propia Evelyn. En el tercero, la trama se centra en cómo Claire convence a Gillian para que se una al proyecto. En el cuarto, Claire renuncia al dinero de Remy por las presiones de su marido; la trama concluye con una cena organizada por Frank en la que la mujer de otro congresista hace una donación al proyecto. Del mismo modo, la traición de Claire hacia Frank queda contenida en el noveno episodio y, a modo de excepción, el amorío entre Claire y Adam ocupa el décimo y el decimoprimer. De este modo, el desarrollo de sus tramas concuerda con los episodios y aporta unidad narrativa a las entregas.

EPISODIO	TRAMAS PROFESIONALES	TRAMAS PERSONALES	
1	Despidos	10,00%	
2	Despidos	15,38%	
3	Gillian	13,79%	Cementerio 10,34%
4	Fondos	23,08%	Adam 7,69%
5	Fondos	25,00%	
6	Hospital	16,00%	Adam 4,00%
7			<i>Origami</i> 6,90%
8			
9	Fondos	16,67%	
10	Zoe	3,45%	Adam 17,24%
11			Adam 21,74%
12	Gillian	12,50%	
13	Gillian	11,11%	Maternidad 7,41%

Fig. 10. Porcentaje de *beats* de las tramas de Claire en *House of Cards* (temporada 1).
Elaboración propia.

Además, esta trama también contempla catálisis con desarrollo que tienen una función puramente simbólica y que, coherentemente, también se comportan con contención capitular. Esto ocurre en tres ocasiones. En el segundo episodio, Claire le compra a Frank una máquina para hacer ejercicio. Aunque será él quien la use, el episodio emplea este elemento físico para mostrar la relación entre ambos. En el tercero, Claire sale a correr y pasa por un cementerio. Allí, una mujer le chilla porque le parece que su comportamiento es indecoroso. Después, Claire evitará pasar por ese lugar y, en el último *beat* del episodio, irá al cementerio vestida de calle para pasear. El hecho de que este espacio no vuelva a representarse o relacionarse con el personaje hace que se pueda definir la entrega

por la aparición de este: si se quisiera, se podría decir que el tercer episodio es “el del cementerio”. El último caso sucede en el sexto episodio y, a diferencia del resto, tiene cierta continuidad. Esta vez, Claire visita al antiguo guardaespaldas de Frank al hospital; esto genera una pequeña trama capitular sin mayor trascendencia. Pero, aparte de esto, cuando Claire sale por primera vez del hospital le da un billete a un mendigo. Cuando vuelve al lugar, el mendigo le tira el billete convertido en una grulla de papiroflexia. Aunque el mendigo y el hospital no volverán a aparecer –siguiendo el esquema mostrado en los otros casos–, la papiroflexia se queda como un símbolo relacionado con Claire. Ella aprenderá a hacer estas figuras viendo tutoriales (en el séptimo episodio), los hijos de Russo le regalarán unas (en el noveno) y ella terminará su relación con Adam dejándole una grulla hecha con una de sus fotografías (en la decimoprimer entrega). Aunque las tramas de Claire no tienen el peso suficiente como para determinar la entidad de la entrega, siguen la contención presentada en el resto de los hilos argumentales.

* * *

Los arcos internos de los personajes no ocupan una posición estructuralmente determinante en la primera temporada de *House of Cards*. Aunque Frank Underwood es el protagonista indiscutible, su arco es difícil de definir; si no inexistente. Esto se debe a que, ya en el inicio, se presenta como un antihéroe sin escrúpulos llevado al extremo. La escena inaugural arranca con unos gemidos agónicos y, cuando Frank sale de casa, se encuentra con un perro malherido.

FRANK: *Hay dos tipos de dolor. El que hace más fuerte, y el inútil, que es el que solo aporta sufrimiento. Yo no tengo paciencia para lo inútil. [empieza a ahogar al perro] Momentos como este exigen que alguien actúe y haga lo desagradable, lo que hace falta. Ya está. Se acabó el dolor.*³⁹⁹

En este caso, el interlocutor de Frank es el espectador. Sus monólogos a cámara, herencia de la serie original, sirven para transmitir de forma directa sus pensamientos y procesos internos. Esto facilita el análisis de sus evoluciones psicológicas, pero, como se ve en este

³⁹⁹ Traducción de Netflix. Original: FRANK: “There are two kinds of pain: the sort of pain that makes you strong, or useless pain, the sort of pain that’s only suffering. I have no patience for useless things. Moments like this require someone who will act, who will do the unpleasant thing, the necessary thing. There. No more pain.”

inicio, el punto de partida del personaje muestra ya un carácter despiadado. El hecho de que empiece de un modo tan claro hace que no haya grandes revelaciones sobre su carácter y su forma de actuar; el fin siempre justifica los medios.

Durante la temporada se encuentran pequeños momentos en los que las emociones de Frank salen a flote y lo hacen actuar de una forma irracional y alejada de su coherencia interna. Estos hitos aparecen en seis ocasiones, pero en ninguno de estos momentos se pretende generar continuidad o determinar la unidad del episodio. Es decir, son momentos puntuales y el capítulo nunca muestra un arco de Frank que se articule como una trama (capitular o no). La mitad de estos hitos forman parte de la relación de pareja que tiene con Claire. El primero (durante el segundo episodio), tiene lugar cuando el congresista accede a usar la máquina de ejercicio que su mujer le ha comprado; mostrando así el aprecio que siente por ella. El segundo (noveno episodio), sucede en una conversación entre ambos: ella quiere considerar la ayuda de Remy, pues su marido no puede solucionar los problemas económicos de su organización; cuando Claire insinúa que Frank está poniendo sus intereses por encima de todo, este explota. Aunque justo después se disculpa, este es un punto de inflexión para la relación y forma parte de los motivos por los que Claire lo traiciona con las votaciones de la ley hidrográfica y se va con Adam. Con la intención de mostrar las consecuencias internas de esta trama (el amorío de Claire), cuando ella se va con Adam, Frank tiene un momento de soledad sin precedentes: enciende la videoconsola, pero no juega. Se sienta en la oscuridad de la noche y tararea una canción. Finalmente, escribe a Zoe para que vaya a su casa. Aparte de estos, el momento en el que Frank habla con su excompañero de universidad y recuerda la relación que ambos mantuvieron también tiene una dimensión emocional en la que se muestra un cambio en el personaje.

Los otros dos hitos se relacionan con la trama política. Cuando Frank está en plena batalla con el sindicato de profesores, acude a un debate televisivo en el que su oratoria no funciona como es habitual y acaba haciendo el ridículo (sexto episodio). El hito tiene lugar cuando, una vez en casa, ve como en televisión hacen mofa de él. Siente vergüenza y, por primera vez, se muestra hundido y vulnerable. Su respuesta a este sentimiento es bajar al sótano y abrillantar todos sus zapatos; limpiarse metafóricamente. Como se puede observar en este ejemplo, el sentimiento del protagonista podría tener cierto desarrollo y, viendo el proceso interno de Frank, crear una evolución próxima a la de una trama. No

obstante, estos dos *beats* (el debate y la bajada al sótano) aparecen sin lapsos temporales; la cuestión se abre y cierra en pocos minutos. Por este motivo, su aparición no afecta a la estructura. El último hito coincide con el último capítulo. El clímax definitivo se acerca y Frank tiene los nervios a flor de piel. Su futuro político está en entredicho y el capítulo se inicia con Frank, martillo en mano, rompiendo un grifo de su casa que perdía agua. Este objeto podría cobrar la misma dimensión simbólica que tienen las figuras de papel para Claire, pero, en este caso, el grifo no vuelve a aparecer durante el episodio.

Aunque el arco de Frank posee pocos hitos y no cumple una función estructural destacable, los demás personajes sí muestran un comportamiento interno más trascendente. Entre los secundarios, Russo es el que hace cambios más bruscos a lo largo de la temporada. Durante sus consecutivos arcos, todos los hitos se relacionan con el abuso de sustancias. Entendiendo que la situación de equilibrio inicial es la drogadicción, Russo empieza a cambiar a partir del tercer episodio: después de que su pareja verbalice su intención de dejar la oficina, Russo destruye la cocaína que tiene en casa e intenta reformarse para que ella se quede. Esto surte efecto y su cambio queda contenido dentro del episodio (el tercero). Consecuentemente, cuando Christina deja la oficina, Russo vuelve a consumir cocaína y alcohol. Este arco se inicia en los primeros minutos del quinto episodio, se desarrolla en el punto medio y concluye al final de la entrega: completamente drogado, Russo se presenta en la casa de Frank y Claire; mientras se baña, Frank le dice que, si no va a cambiar, se suicide. Esto lleva a que Russo vuelva a hacer el proceso de rehabilitación: el sexto episodio sirve para que el personaje vaya a Alcohólicos Anónimos y vuelva a llamar a Christina para disculparse. A partir de ese momento, Russo presentará un arco de mejora en el que recuperará su confianza y mostrará firmeza ante diferentes personajes: en el séptimo episodio exige a un enfermero que cuide mejor a su madre y, en el octavo, le dice al vicepresidente que, si no lo va a apoyar en su campaña, no siga yendo con él. Con la cadencia de un péndulo, cuando Russo pierde el favor de los astilleros, vuelve a las conductas que había dejado atrás. El décimo episodio crea unidad alrededor de este cambio y, durante este, Russo vuelve a beber, a drogarse y a mantener relaciones con trabajadoras sexuales. Después de este punto de no retorno, el decimoprimer capítulo muestra la caída final: empieza con Russo tirado en el suelo, drogado y con el apartamento destrozado; y termina con su muerte a manos de Frank. Así, el arco de este personaje se basa en cinco estadios donde se alternan cíclicamente el consumo y la abstinencia. Su evolución interna tiene suficientes representaciones como para

generar un seguimiento consistente y, siguiendo el mismo comportamiento observado en las tramas externas, los hitos de Russo se agrupan para aportar unidad a las entregas.

El arco de Zoe está supeditado a Frank y se desarrolla con hitos aislados que no conforman una trama *per se*. Cuando empiezan su relación, ella tiene inseguridades y no está cómoda con su trabajo. Aprovechando que, gracias a las filtraciones, gana popularidad, Frank le recomienda que se haga valer y desoiga a sus superiores (tercer episodio). Aunque seguir este consejo le cuesta su puesto de trabajo, este hito aumenta su confianza y refuerza su carrera profesional. Durante los siguientes episodios sus *beats* son exclusivamente externos y no detonan cambios en el personaje. Sin embargo, cuando la temporada llega a su recta final, Zoe empieza a sentirse insatisfecha con su vida y, concretamente, con Frank: “me sentía atrapada”⁴⁰⁰ dice cuándo empieza su nueva relación sentimental (décimo episodio). En la siguiente entrega vuelve a producirse un hito: reconoce que tenía una relación con un hombre mayor, pero sin desvelar su identidad. Pese a la coherencia temática entre estos últimos hitos, esta cuestión solamente se menciona en esos momentos y no tiene una regularidad o evolución.

En el caso de Claire ocurre algo parecido: su arco solamente se desarrolla en cinco hitos aislados y sin continuidad. Estos quedan divididos en dos grupos. El primero hace referencia a la relación matrimonial y sirve para justificar las decisiones que toma el personaje en otras tramas externas. En primer lugar, después de haberle pedido un favor y acabar en su habitación de hotel rechaza a Adam (cuarto episodio). Más adelante, cuando huye de su casa y se refugia en el apartamento de este, vuelve a decirle que sigue enamorada de su marido y que no va a tener un amorío duradero con él (decimoprimer episodio). La otra línea tiene connotaciones más existencialistas. Envejecer es una cuestión importante en la evolución de Claire y se representa en tres ocasiones. En el segundo episodio, después de haber despedido a una empleada de aproximadamente la misma edad que ella, Claire se da cuenta de lo difícil que es reincorporarse en el mundo laboral. Este es un punto de inflexión que, aunque no cambia su carácter de una forma irreversible, sirve como catalizador para su arco. En el cuarto capítulo, durante una cena para recaudar fondos, tiene unos sofocos que ella relaciona con la menopausia. No se determina si este cambio biológico tiene un efecto en las tramas externas, pudiendo ser

⁴⁰⁰ Traducción de Netflix. Original: “I felt trapped.”

determinante en su amorío con Adam, pero aumenta la presentación emocional del personaje. El hito que sí se explicita el cambio tiene lugar en el último episodio:

CLAIRE: *No, quiero decir, ¿qué dejaremos al morir?*

FRANK: *Hemos conseguido grandes logros. Y pretendo que consigamos muchos más.*

CLAIRE: *¿Pero para quién?*

FRANK: *Para nosotros.*

CLAIRE: *Pero si no estamos... [una larga pausa] estoy siendo tonta.*⁴⁰¹

La primera temporada de *House of Cards* tiene tramas sumamente complejas y, por este motivo, la mayoría de los diálogos giran alrededor de cuestiones externas. En el global de la narrativa, esta conversación entre Claire y Frank contrasta por su temática, su ritmo y su focalización interna. Esta diferenciación con el reto subraya la importancia de este momento y, por consiguiente, cambia la dirección del personaje: justo después de esta escena, Claire tiene una entrevista en una clínica de fertilidad. En ese *beat* reconoce que anteriormente pasó por tres abortos, volviendo a enfatizar la trascendencia de este hito. Pero, como se ha comentado, esta cuestión solamente atañe a las dos escenas mencionadas, por lo que no tiene el desarrollo suficiente como para que el episodio se defina por este arco.

* * *

En cuanto a la definición de los episodios por su unidad temporal, este es un concepto con poco peso en *House of Cards*. Las referencias al avance temporal son escasas y, en algunas ocasiones, no tienen ninguna intención de definir el capítulo como un bloque. De forma directa –explicitada por el diálogo–, esto solamente sucede en dos ocasiones. El sexto episodio arranca con un compendio de telediarios anunciando que los profesores llevan un mes en huelga. El *beat* continúa con Frank suplicando por una semana más de margen. Estas dos referencias refuerzan la limitación temporal de esta entrega: tanto por detrás –ha pasado un mes desde el cierre del quinto episodio– como por delante –el capítulo ocupará menos de una semana–. No obstante, esta no es la tónica general que

⁴⁰¹ Traducción de Netflix. Original: CLAIRE: “No. I mean, what will we leave behind?” / FRANK: “We’ve accomplished a great deal. And I intend for us to accomplish a lot more.” / CLAIRE: “But for whom?” / FRANK: “For each other.” / CLAIRE: “But if we’re not... Ah, I’m being silly.”

sigue la temporada y este capítulo (el sexto) se construye como una excepción; junto con el octavo que, por su naturaleza embotellada, también posee una unidad temporal.

En el caso del decimosegundo episodio, este también arranca con una referencia al paso del tiempo: “Solo ha pasado un mes”⁴⁰², responde el jefe de los astilleros ante la propuesta para que relegue a Russo y se presente a gobernador. Pese a que este diálogo delimita un salto entre los episodios, no determina la unidad temporal para ninguno de los dos episodios, el anterior o el presente. Este recurso dilata la cronología en la que transcurre la temporada y permite crear un distanciamiento con lo sucedido en la anterior entrega: la muerte de Russo. Pero, además de no delimitar la entrega, tampoco muestra una repercusión en el resto de las tramas. En concreto, durante este decimosegundo episodio, los personajes actúan como si la defunción de Russo hubiera sucedido días antes y no con un mes de distancia: el presidente está empezando a buscar un relevo para él y Zoe justo empieza a investigar la cuestión.

Aunque en la mayoría de los episodios el tiempo no ocupa un papel relevante para crear una unidad, existen momentos en los que se denota un lapso temporal dentro de la narrativa global. Pese a que estos instantes podrían usarse para cerrar los episodios, se encuentran en puntos sin relevancia de sus correspondientes entregas. Por ejemplo, una vez solucionada la cuestión del *Melocotonnoide*, el viaje de vuelta de Frank sucede en los instantes finales de la tercera entrega; y la aceptación del nuevo trabajo por parte de Zoe tiene lugar en el minuto 25 del quinto capítulo. La posición en la que se encuentran estos saltos temporales, inevitables en cualquier narrativa serial dilatada, muestran cómo la voluntad de *House of Cards* no es la de producir bloques narrativos determinados por el paso del tiempo.

6.1.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

La primera temporada de *House of Cards* se ajusta a los patrones convencionales de la televisión lineal y crea iteraciones regulares en (casi) todos sus episodios. Pese a no estrenarse en un sistema de parrilla, la duración de sus capítulos se amolda al modelo de los dramas serializados de la TVIII; todos sus episodios encajarían en un bloque de

⁴⁰² Traducción de Netflix. Original: “It’s only been a month.”

programación de una hora. Sin embargo, oscilan entre los 47 minutos (el octavo) y los 57 (el primero); teniendo una duración media próxima a los 52 minutos. El lapso de diez minutos que hay entre uno y otro se justifica por la contención capitular que presentan las tramas y/o los bloques seriales; cuánto más dura la trama, más dura el episodio. La libertad que aporta el sistema de distribución permite la eliminación de las pausas publicitarias y que la duración de la entrega se amolde al contenido argumental y no al revés. Sin embargo, esta diferencia no es significativa, pues en todos los casos se pretende emular el formato canónico: que el episodio pudiera reproducirse en una ventana de programación de una hora. Por este motivo, aunque el metraje no sea completamente homogéneo, el diseño formal se incluye en las tendencias propias del modelo lineal.

La uniformidad de la duración hace que el número de *beats* en cada entrega también sea parejo (Fig. 11). La duración media del *beat* no llega a los dos minutos, permitiendo así que la serie imprima su ritmo ágil tan característico. Además, la multitud de tramas y de personajes hacen que sea necesario un flujo constante de información y, por lo tanto, los *beats* sean cortos y concisos. Como se observa en la gráfica, hay un individuo claramente discordante: el octavo episodio. Esto se debe a su construcción como “capítulo de concepto” o *bottle episode*; elemento usual en la televisión lineal. Como se ha comentado, esta entrega rompe con los esquemas seriales del global y plantea una trama capitular independiente: el viaje de Frank a su antigua universidad. Su situación, a mitad de temporada, permite un descanso en la monotonía formal. Exceptuando este episodio, donde se encuentran *beats* próximos a los ocho minutos, hay pocas secuencias que se alejen de la media. Solamente se encuentra una excepción que llegue a una duración tan dilatada. La razón es de peso: esta secuencia, situada en el decimoprimer episodio, representa el asesinato de Russo a manos de Frank. Dada su trascendencia, esta escena combina elementos poco habituales durante la temporada. Por un lado, su ritmo es lento y los silencios y las pausas son constantes durante el largo diálogo que mantienen ambos. Por el otro, este *beat* tiene un gran valor externo e interno: los remordimientos de Russo y la introspección de Frank se unen a la puesta en escena correspondiente al asesinato.

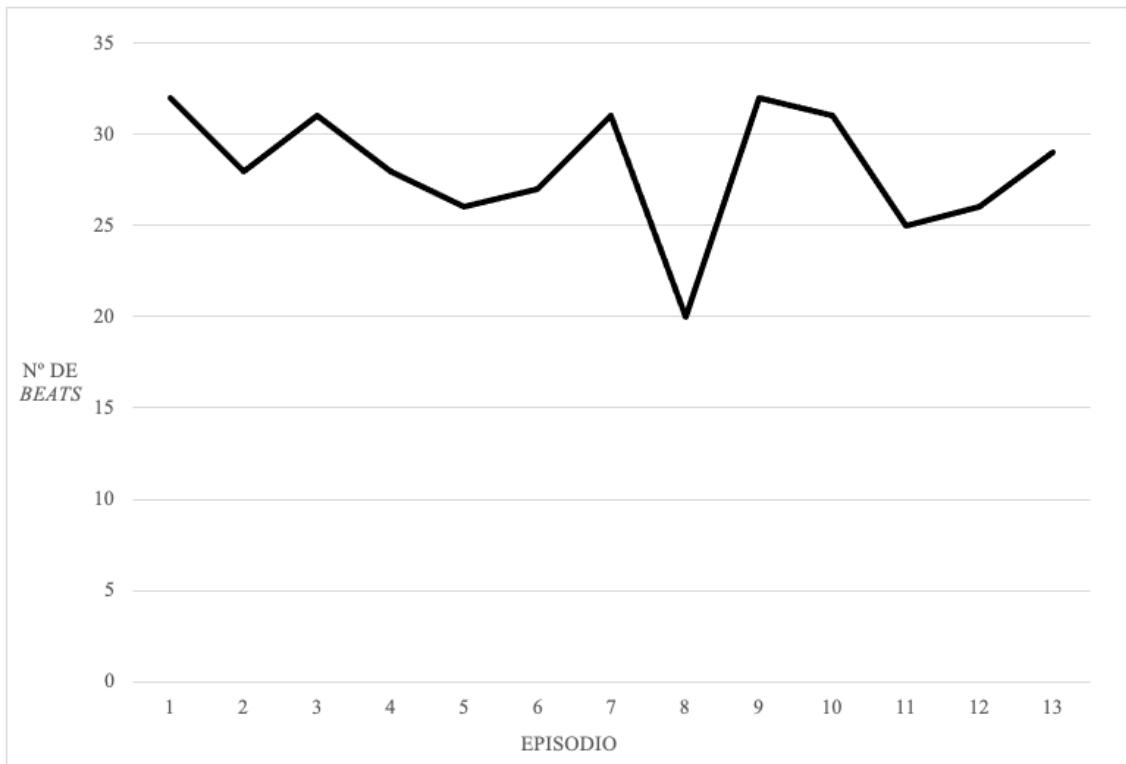


Fig. 11. Número de *beats* en los episodios de *House of Cards* (temporada 1). Elaboración propia.

En cuanto a los componentes físicos de la narrativa, todos ellos muestran una regularidad capitular próxima al modelo canónico. Para abordar la presencia y regularidad de los espacios, cabe determinar cuáles de estos aportan una identidad propia a la temporada. En lo referente a las tramas protagonizadas por Frank, su oficina y su casa son los dos espacios que generan mayor familiaridad. En cuanto a Zoe, las dos redacciones en las que trabaja determinan el hilo vinculado al periodismo. Lo mismo ocurre con Claire, cuya trama principal sucede en las oficinas de su organización. En el caso de Russo, dado que sus *beats* tienen en su mayoría un componente profesional y no personal, no se le adjudica un espacio propio; en todo caso, quedaría incluido dentro de la oficina de Frank. Como se puede observar (Fig. 12), el único episodio en el que no se representa ningún espacio principal es el octavo, el capítulo de concepto que, como ya se ha comentado, rompe con las normas de la temporada. Obviando esta excepción, en las doce entregas aparecen los dos espacios relacionados con el protagonista: la oficina de Frank y su casa. En cuanto a las redacciones donde se desarrollan las tramas periodísticas, estas no se representan en cuatro episodios. Estas entregas, comprendidas entre la sexta y la décima, coinciden con el cambio de trabajo realizado por Zoe; por lo que queda justificada la falta de regularidad. En el caso de la oficina de Claire, su comportamiento es más errático e injustificado. En

el quinto episodio no aparece, pues la parte de la entrega que atiende a esta trama se centra en la gala organizada por Claire. Sin embargo, sí existe una escena previa en la que podría representarse: Claire evalúa, en casa, las pérdidas que supone no aceptar la oferta de Remy. En los siguientes episodios, las tramas de Claire se relacionan exclusivamente con sus cuestiones personales (sus preocupaciones y su amorío con Adam), por lo que la trama profesional pasa a un segundo lugar. El hecho de que los puestos de trabajo de Zoe y Claire no tengan una regularidad capitular total responde a su menor peso dentro del global de la narrativa; siendo ambas tramas secundarias. En ambos casos, muchas de las tramas giran alrededor de Frank y, por lo tanto, se desarrollan fuera de los espacios profesionales de Zoe o Claire.

ESPACIOS	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10	E11	E12	E13
Oficina (Frank)								NO					
Casa (Frank y Claire)								NO					
Redacción (Zoe)						NO	NO	NO		NO			
Oficina (Claire)					NO		NO	NO			NO		

Fig. 12. Presencia de los espacios en *House of Cards* (temporada 1). Elaboración propia.

Las pequeñas irregularidades en los espacios no se encuentran en las representaciones de los personajes. Determinando a Frank, Claire, Zoe y Russo como los personajes de mayor peso de la temporada, su presencia es (casi) absoluta. Solamente se encuentran tres excepciones que quedan justificadas por la naturaleza de esos episodios. La primera, obviamente, responde al capítulo de concepto: en el octavo episodio Zoe no aparece. Las otras dos entregas sin los cuatro personajes en escena son la decimosegunda y la decimotercera. Evidentemente, por cuestiones de coherencia narrativa, tras la muerte de Russo, este personaje deja de representarse.

En lo referente a los elementos narrativos no-físicos, la jerarquía con la que aparecen las tramas también determina un patrón que genera familiaridad. En este caso, las cuestiones vinculadas a la política ocupan un mayor metraje que el resto de los hilos argumentales. Las tramas profesionales de Frank aparecen en todas las entregas y tienen una presencia superior a las otras (Fig. 13). La única excepción se encuentra en el decimoprimer episodio, pues la caída moral de Russo, aunque también relacionada con la campaña a gobernador, se computa dentro de su trama propia. Aparte de esto, las tramas de Zoe,

Russo y Claire solamente desaparecen en el célebre octavo episodio, dadas las características de este. En el resto de los casos, las tres tramas ocupan un papel secundario, pero constante. Sin embargo, dado que la trama de Russo desaparece con su muerte, el equilibrio de las tramas se altera durante las dos últimas entregas. En ambos casos, la investigación periodística liderada por Zoe se intensifica y su número de *beats* aumenta substancialmente. Esto genera un cierto desequilibrio que relega la trama de Claire, que ya ha cerrado su amorío con Adam, a una posición más anecdótica.

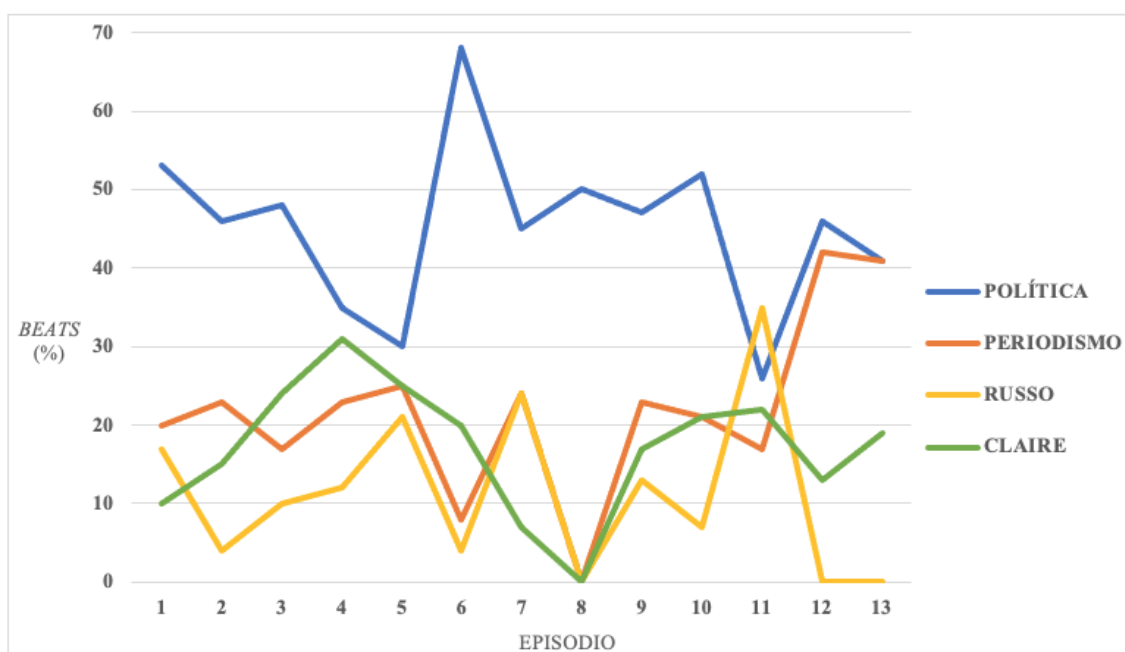


Fig. 13. Porcentaje de *beats* en las tramas de *House of Cards* (temporada 1). Elaboración propia.

Las marcas de autoría son otro elemento característico de *House of Cards* y, gracias a su iteración episódica, crean un formato identificable. En esta primera temporada el elemento autoral por excelencia es el diálogo a cámara rompiendo la cuarta pared. Este recurso, únicamente usado por Frank, inaugura la temporada y aparece en los momentos claves de esta. Estos momentos aportan una personalidad propia (diseño) a la temporada y su repetición denota una autoría que define cada uno de los episodios. El diálogo a cámara no solamente sobresale por su contraste con el resto de las escenas, sino que en ellas también aparece una faceta de Frank menos visible: todos los comentarios tienen un tono más íntimo y, a su vez, un cinismo que aumenta el atractivo del personaje. Pero, como no podía ser de otro modo, la única discrepancia se encuentra en el octavo episodio. Aunque en el inicio de la entrega Frank muestra su característico sarcasmo para poner al

espectador en antecedentes, este recurso no vuelve a aparecer y se desarrolla el episodio sin más rupturas de la cuarta pared. De este modo, el octavo se convierte en el único episodio con un solo *beat* en el que Frank interpela al espectador.

Atendiendo a las catálisis, el otro elemento autoral con consistencia en esta serie, estas también muestran un comportamiento anómalo en el octavo episodio. Este recurso aparece en cada una de las entregas, pero lo hace con mayor constancia en el mencionado capítulo. Aunque la gran cantidad de *beats* puede relacionarse con una premura narrativa, en muchas de las escenas se representan acciones cotidianas o imágenes simbólicas que no tienen como fin avanzar la trama: las conversaciones entre los antiguos compañeros están llenas de anécdotas y acciones sin repercusión en la trama. En cambio, en el octavo episodio este recurso no se usa como añadido al *beat*, sino que muchas escenas se desarrollan solamente a base de catálisis. Por este motivo, muchos de estos momentos sirven solamente para informar sobre cuestiones personales pretéritas: las conversaciones que Frank mantiene con sus antiguos compañeros o los momentos que Russo pasa con su madre. Con la intención de marcar una diferencia con el resto de las entregas, este episodio está lleno de catálisis destinadas a conversaciones sin un propósito narrativo claro; poseyendo hasta once catálisis claras.

Para concluir, existe un elemento formal que, a diferencia de la televisión lineal, en *House of Cards* no se usa para definir el formato: la situación de los créditos de inicio. En la primera temporada de *House of Cards* este recurso no cumple ninguna función estructural vinculada a generar un patrón y se sitúa en puntos indistintos de la entrega. La apuesta de Netflix por la tecnología y el control del espectador permite que este pueda suprimir los créditos (también los finales), por lo que el receptor puede consumir la temporada sin prestar atención a esta cuestión. En este caso, los créditos se emplean para abrir la entrega en cinco episodios. En cambio, en otras ocasiones, esta escena no aparece hasta pasados los dos *beats* iniciales; más de tres minutos y medio después del arranque. *House of Cards*, al ser la primera producción de la compañía, tiene una función inaugural y empieza a mostrar las rupturas que pueden darse en los modelos seriales. Aunque la situación de los créditos no genere una diferencia drástica para el formato, se debe considerar que este recurso es muy visible y que, en este caso, su falta de uniformidad es evidente.

6.1.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

Aunque la gran mayoría de tramas en la primera temporada de *House of Cards* tienen un carácter serial y sus bloques (de una renovación a la siguiente) concuerdan con los episodios (Fig. 8; Fig. 9), los finales de estos no se usan del mismo modo que en el modelo canónico. Muchas de las entregas no se cierran con momentos de renovación, pues algunos de estos recursos se sitúan en puntos menos predominantes del episodio. Por este motivo, el final de la entrega en muchos casos no cumple una función destinada a fortalecer el compromiso espectadorial. En concreto, este desajuste sucede en seis ocasiones; es decir, en casi la mitad de los capítulos.

En el primer episodio se encuentran cuatro puntos destacados, aunque tres de ellos responden al inicio de tramas que tendrán continuidad durante la temporada. El rechazo a que Frank sea secretario de Estado, que será el catalizador para el resto de las tramas tiene lugar en el décimo minuto. Del mismo modo, las dos relaciones profesionales con peso también tienen su punto de partida en momentos discretos de este episodio: el primer encuentro entre Zoe y Frank transcurre en el minuto 31 y entre Frank y Russo en el 44. Sin embargo, el último beat de esta entrega representa la primera renovación de la trama política: la filtración que hará caer al responsable de educación (minuto 52). El hecho de que durante el episodio inaugural se abran más tramas de las que se cierran, responde a la lógica de la dinámica serial. Su clausura con un *beat* de tanta importancia concuerda con el modelo lineal vinculado a la generación de expectativas.

En cambio, durante el segundo episodio aparecen tres puntos de giros o renovaciones y el cierre de una trama; todas ellas centradas en hacer caer a Kern y crear la ley de educación. Mientras que la televisión lineal haría coincidir uno de ellos con el fin de la entrega, en esta ocasión esto no sucede: la caída de Kern sucede en el minuto 36 y el fin de la trama en el 42, quedando todavía dos *beats* para concluir el episodio. Lo mismo ocurre en el tercer episodio donde, centrado en el conflicto del *Melocotonnoide*, esta trama concluye en el minuto 43, dejando tres *beats* sin trascendencia narrativa para el final. Durante los siguientes episodios las subtramas cobran mayor relevancia y, en el caso de la cuarta y la quinta entrega, sus giros sirven para marcar el cierre. El cuarto termina con el inicio de la relación amorosa entre Frank y Zoe y el quinto con la intención de Russo de rehabilitarse y presentarse a gobernador. Este comportamiento vuelve a acercarse al

desarrollo habitual de los seriales, pero, mostrando la bisagra que supone esta serie para el cambio de paradigma, queda interrumpido por dos episodios sin cierres destacables. El sexto posee un giro determinante: la renuncia del sindicato de profesores a seguir con la huelga. Aunque este *beat* supone el momento de mayor interés de su trama, el capítulo concluye con Frank y Claire fumando en el alfeizar de la ventana. El séptimo es de los episodios más anómalos y caóticos en este sentido. En su inicio se aportan las conclusiones a la trama anterior (la ley de educación), pero durante su desarrollo no se encuentran elementos significativos que cambien la dirección de las tramas; exceptuando el inicio de la rehabilitación de Russo, también situado en los primeros minutos de la entrega. El octavo, siendo un episodio de concepto, termina con el fin de las dos tramas que posee: el viaje de Frank a su universidad y el de Russo a convencer los astilleros. Aunque muestra concreción y se considera que cumple con los estándares de la televisión lineal, el único momento narrativamente predominante (cuando Russo consigue su objetivo) tiene lugar a falta de más de diez minutos para el final.

Entre los cinco capítulos restantes, tres de ellos usan el cierre de la entrega buscando la renovación de la trama: en el noveno, el equipo de Frank pierde la votación crucial para la candidatura de Russo; en el decimoprimer, Claire vuelve a casa después de estar unos días con Adam; y en el decimosegundo, después de iniciar la investigación, Zoe descubre que hay algo escondido tras la muerte de Russo. Sin embargo, una trama tan relevante como la caída de Russo no se emplea para concluir las entregas: su descenso sucede a falta de cinco minutos del cierre del noveno y muere ocho minutos antes de que el decimoprimer episodio concluya. Esto hace que algunas de las entregas no tengan finales en alto o con un cierre claro. Es destacable que esto no ocurra en el final de la última entrega, pues esta marca la única espera: el lapso entre el estreno de una temporada y la siguiente. Su *beat* más significativo, cuando ofrecen a Frank la posición de vicepresidente, no sirve como clausura. Esta entrega termina con un *beat* de la trama periodística que, aunque pueda servir para arrancar la siguiente temporada, no aporta un giro significativo.

Como ya se ha comentado, los arcos internos de los personajes no son equiparables a las tramas y, exceptuando a Russo, sus hitos no crean una continuidad con desarrollo. Pero, si estos pocos hitos de cambio se situaran al final de la entrega, sí podrían aportar un cierre coherente para esta. Contemplando los cuatro personajes principales, el total de sus

hitos llega a 23: seis de Frank, cinco de Claire, nueve de Russo y tres de Zoe. Aunque su abundante número, gracias a la multiplicidad en tramas y personajes, podría originar diferentes finales de capítulo con un alto potencial emocional, esto solamente ocurre en dos ocasiones. En el segundo capítulo, cuando Claire llega a casa después de trabajar, se encuentra que Frank está usando la máquina de ejercicio que le ha comprado. Este hito, relacionado con su negativa a usarla en el inicio de la entrega, sirve para enfatizar la relación entre la pareja. El hecho de que Frank reconozca el aprecio que tiene a su mujer sirve para que este episodio, que no termina con una renovación o un elemento sorpresivo, pueda tener una conclusión emocional. El segundo caso sucede en el último *beat* del quinto episodio. Russo, después de haber aparecido en casa de Frank fuera de sí, decide no suicidarse y empezar el proceso de rehabilitación para entrar en la pugna para ser gobernador. A su vez, este hito también se considera un giro en la trama, por lo que ya queda contemplado en la clasificación hecha anteriormente. El hecho de que esté situado en este punto aumenta la relación que el espectador genera con el personaje entre las entregas. Pero, en todo caso, el hecho de que tan pocos hitos se usen para el cierre de la entrega (existiendo tantos), sirve para enfatizar la falta de interés en ubicarlos al final y que sirvan como cierre en alto del episodio.

* * *

Como ya observó Robyn Warhol (2014), el uso del *cliffhanger* en *House of Cards* se diluye y deja de cumplir su función original: cerrar los episodios para crear un nexo entre las entregas que aumente la especulación. Siendo este el recurso por antonomasia de las tramas seriales televisivas, la aplicación que hace *House of Cards* del *cliffhanger* supone una de las grandes discrepancias con el modelo canónico. En concreto, la primera temporada de esta serie posee cinco *cliffhangers*. No obstante, este recurso se sitúa en el final del episodio en una sola ocasión. Esto sucede en la décima entrega cuando, después de la noche de excesos y recaídas, Russo concede una entrevista en un estado poco adecuado. Después de este suceso, el congresista va a ducharse, pero, cuando Doug llama a la puerta, Russo ha desaparecido. El episodio termina con este suceso y, por lo tanto, deja sin cerrar la pregunta dramática: ¿dónde habrá ido? La decimoprimer entrega se inicia con una llamada de Frank a la que Russo no responde. Pasados tres minutos, el congresista aparecerá en el suelo de su piso, ebrio y con una atmósfera lúgubre. En este

caso, el *cliffhanger* aumenta la tensión y genera el suspense con el que había sido ideado originalmente.

En los otros cuatro casos, el uso del *cliffhanger* no responde a las normas canónicas de la serialidad. En el tercer capítulo, Frank vuelve de su viaje (el caso del *Melocotonioide*) y entra en la sala donde se está discutiendo la ley de educación con el sindicato de profesores. El *beat* queda interrumpido en el momento en el que se sienta (minuto 46), desatendiendo así a su resolución. En el quinto episodio, mientras Russo se está bañando, Frank le insinúa que, si no va a rehabilitarse, se suicide; deja una navaja a su lado. La escena termina con Russo observando la cuchilla; pero, inmediatamente después, el congresista aparece en la cocina familiar convencido de cambiar. De este modo, la suspensión de la respuesta dramática no implica una prolongación considerable; la pregunta queda resuelta en unos segundos. El tercer *cliffhanger* sucede en el décimo episodio; igual que el cuarto, que sí sirve para concluir la entrega. En este caso, siguiendo el plan orquestado por Frank, Russo es tentado por la trabajadora sexual, tanto en lo sexual como en el consumo de sustancias. Russo, como hizo con la cuchilla del tercer episodio, duda. Antes de que haya tomado una decisión, la escena se corta. Esto sucede en el minuto 28 y la respuesta dramática no se encuentra hasta cuatro minutos después. De nuevo, este suspense se encuentra dentro de la entrega y no al final de esta. Para concluir, el último *cliffhanger* tiene lugar en el minuto 41 del decimotercer episodio. Frank está a punto de conseguir su objetivo: convertirse en vicepresidente. Pero antes le pide a Tusk (persona de confianza del presidente) que le prometa lealtad: “Ya te he dicho que no te daré un cheque en blanco”⁴⁰³. Después de su discurso, Frank se levanta con ademán de irse, pero Tusk lo para. Antes de que este responda, la narrativa salta a otra trama. Después de esta intromisión, Tusk, Frank y el presidente se encuentran reunidos. En ese momento se resuelve la cuestión y le ofrecen la vicepresidencia a Frank. De este modo, tanto en este caso como en los tres anteriores, el uso del *cliffhanger* responde a razones estilísticas. No hay funcionalidad serial, pues su situación no responde a las demandas especulativas en las que se sustentan estas narrativas.

⁴⁰³ Traducción de Netflix. Original: “I’ve already told you I will not do a blank check.”

6.1.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

La primera temporada de *House of Cards* presenta muy pocos cambios en los componentes físicos de la narrativa y, por lo tanto, estos fenómenos no son útiles para evaluar el cumplimiento o la ruptura con el modelo anterior. Los cuatro espacios más prominentes (la oficina de Frank, su casa, las redacciones donde trabaja Zoe y la oficina de Claire), solamente muestran tres modificaciones. Aunque todos estos cambios marcan un paso del tiempo evidente, ninguno de ellos se encuentra al inicio de la entrega; por lo que no se puede relacionar el salto temporal con el periodo transcurrido entre los capítulos. El primero sucede en el segundo episodio cuando Claire compra la máquina de ejercicio para Frank. Esta es la primera vez que se muestra el sótano de la casa y, además, la modificación que supone el aparato. Esto sucede en el minuto quince. El segundo tiene lugar en el minuto quince de la cuarta entrega. Doug y Frank colocan una enorme pizarra en la oficina de este último. En ella colocan los nombres de los congresistas y reflejan sus estrategias para conseguir los votos que necesitan. Este elemento físico permanecerá hasta el noveno episodio, que concluirá con su derrota en dicha votación. Dada su regularidad, este se convierte en un objeto recurrente y, por lo tanto, su primera aparición supone un momento destacable. Su discreta situación dentro del episodio muestra una falta de interés en que este salto temporal divida dos de las entregas. El último cambio espacial responde a la remodelación del sótano de Frank para convertirlo en el centro de operaciones para la campaña a gobernador de Russo. La transformación es substancial, pues el tiempo para realizarla se deduce como dilatado y la funcionalidad del espacio cambia por completo. Este sucede en el minuto diez del séptimo episodio, de modo que no separa temporalmente las entregas.

En cuanto a los personajes, de nuevo, hay muy pocos cambios en su físico. Concretamente, el único que hay refleja la última (y trágica) caída de Russo. En este caso sí abre la entrega (la decimoprimer) y cumple su función: anunciar un paso de tiempo entre el fin de un capítulo y el inicio del siguiente. Este mismo recurso también se usa para sincronizar el inicio de la entrega con la incorporación de nuevos personajes. Esto sucede en tres episodios y, aunque en algunas ocasiones no determine un salto temporal evidente, sirve para diferenciar una entrega de la anterior. El personaje de Remy, uno de los secundarios con mayor interés de la temporada –las pocas veces que aparece es para generar grandes obstáculos en los objetivos de Frank–, hace su primera aparición en el

inicio de la segunda entrega. De nuevo, en el octavo episodio (el viaje a la antigua universidad), Remy se presenta por sorpresa en el primer *beat* de dicha trama. El caso más sobresaliente se encuentra en el tercer episodio, pues este recurso se emplea tres veces: aparecen por primera vez Gillian (futura colaboradora de Claire), el nuevo guardaespaldas de Frank y la jefa de la primera redacción donde trabaja Zoe. Este devenir de nuevos personajes sucede del cuarto al sexto *beat*. Aunque la entrega no arranque con estas novedades, las primeras tres secuencias están destinadas a otras tramas y, por lo tanto, en este caso la novedad concuerda con el inicio. Sin embargo, existen otras incorporaciones que, pudiendo concordar con el inicio de la entrega, no lo hace. Es relevante el caso del vicepresidente, pues este personaje es presentado en el segundo *beat* del sexto episodio, pudiendo haber aparecido perfectamente en el primero. De nuevo, la funcionalidad de este recurso responde más a cuestiones estético-narrativas que a demandas relacionadas con la serialidad.

6.1.5. Relación con el modelo canónico.

La primera temporada de *House of Cards* presenta una gran similitud con los modelos de la TVIII; concretamente, con el drama serializado. Sus trece episodios de entre 47 y 57 minutos presentan duraciones homogéneas y acorde al consumo propio de la televisión lineal que se producía en sesiones de una hora –pese a que en Netflix esto deje de ser prioritario–. Como en el esquema canónico, la mayoría de los capítulos contemplan un bloque narrativo delimitado entre dos renovaciones; es decir, podemos definir la trama de cada uno de los episodios por cuestiones argumentales que abren y cierran. Aunque la multiplicidad de tramas aporta complejidad al relato, Frank es el protagonista indiscutible y su trama serial (correspondiente a sus aspiraciones políticas) lidera todos los capítulos. El “episodio embotellado” es el único en el que no aparecen todos los personajes y espacios principales y, por lo tanto, al romper el patrón enfatiza la existencia de este.

La principal discrepancia respecto al modelo canónico de la TVIII en *House of Cards* se encuentra en los finales de sus episodios. Aunque las tramas tienen una distribución acorde con los capítulos, son pocos los que concluyen con una renovación, el cierre de una trama, un *cliffhanger* o un hito del arco interno del personaje. La distribución simultánea de la temporada elimina la espera entre los episodios y, consecuentemente, no se usa la escena de clausura para alentar la especulación. Por el mismo motivo, la gestión

del paso del tiempo diegético no pretende relacionarse con el devenir temporal del espectador. La falta de cambios físicos en los espacios o los personajes entre los capítulos es un síntoma de que no hay una pauta temporal que defina los episodios ni las pausas entre ellos.

6.2. Orange Is the New Black.

Meses después de *House of Cards*, Netflix estrena la serie más vista durante sus primeros años: *Orange Is the New Black*; cuya primera temporada se lanzó completa el 11 de julio de 2013. Con Jenji Kohan como *showrunner*, esta serie toma como punto de partida el libro autobiográfico de Piper Kerman *Orange Is the New Black: Crónica de mi año en una prisión federal de mujeres*⁴⁰⁴. En la serie, donde Kerman también trabaja como guionista, su *alter ego* es Piper Chapman, una chica con dinero, estudios, piso, negocio propio y prometida con su novio Larry. Pero, de repente, un error que cometió en su juventud la lleva a la cárcel. Su vida cambia por completo y, siguiendo la lógica del viaje del héroe, se encuentra en un entorno hostil opuesto a lo que ella estaba acostumbrada. Su proceso de adaptación sirve para que Piper haga un viaje interno y, a su vez, descubra las historias de las mujeres con las que comparte el espacio.

En esta nueva etapa, Piper también se reencuentra con Alex, su expareja y causante de su situación actual. Durante la primera temporada, uno de los hilos principales es el dilema amoroso de la protagonista. Por un lado, la relación con su prometido se resiente ante la distancia. Además, Larry está empezando su carrera como periodista y, para conseguir cierta repercusión, airea las intimidades que le cuenta Piper sobre sus compañeras. Esto incrementa la crisis de la pareja, llegando a su peor momento cuando ella reconoce que ha estado manteniendo relaciones sexuales con Alex dentro de la cárcel. Este reencuentro amoroso sucede cuando Larry, mintiendo para protegerla, le dice a Piper que Alex no tuvo nada que ver con su encarcelamiento. Paulatinamente, ambas vuelven a hablar y a recuperar la confianza mutua. Cuando su enamoramiento se encuentra en su punto álgido, Larry confiesa que realmente fue Alex quién la delató. Esto hace que Piper rompa su relación con ella y acceda a casarse con su prometido mientras todavía está en prisión. Sin embargo, en el último episodio de la temporada Larry visita la cárcel, pero esta vez para hablar con Alex. Después de descubrir que fue Piper quien retomó la relación con ella, Larry decide romper con Piper y anular cualquier tipo de compromiso matrimonial. De este modo, la temporada concluye con la protagonista en una situación peor que la inicial.

⁴⁰⁴ Título original: *Orange Is the New Black: My Year in a Women's Prison*.

Después de este triángulo amoroso, la otra trama con presencia en casi todos los episodios de la temporada es la que protagonizan Dayanara Díaz y John Bennett. Pese a estar en lados opuestos del sistema penitenciario, ella es una presa y él trabaja como guardia, empiezan una relación a escondidas. El conflicto central surge cuando ella se queda embarazada. Para solventarlo, la madre de Díaz, que cumple condena junto a su hija, propone sacar provecho a la situación y culpabilizar a George Mendez, el peor de los guardias que hay en la institución. Para hacerlo, Díaz mantiene relaciones con George y le tienden una trampa para que las altas estancias de la cárcel lo descubran. Gracias a este plan, George es expulsado y Bennett queda libre de toda sospecha.

Como se verá durante las siguientes páginas, una de las características de *Orange Is the New Black* es su estructura basada en presentar mediante *flashbacks* el motivo de la encarcelación de una rea en (casi) cada episodio. Por este motivo, muchos de los personajes poseen tramas de corta duración que se desarrollan en uno o dos episodios; haciendo coincidir su trama pasada con la que sucede dentro de la cárcel. Sin embargo, en algunas ocasiones estas tramas se prolongan y, por lo tanto, sus protagonistas cobran una mayor relevancia en el global de la narrativa. Este es el caso de Galina “Red” Reznikova, Claudette Pelage, Tasha “Taystee” Jefferson, Suzanne “Sue” Warren, Sophia Burset y Tiffany “Pennsatucky” Doggett; cuyas tramas tienen una presencia capitular superior a la media.

Red es la responsable de la cocina y, por lo tanto, una de las internas con mayor poder. El motivo de su encarcelamiento se relaciona con la mafia rusa, pero sus tramas van más allá de este hecho. Para empezar, ella es la primera en generar un conflicto con Piper dentro de la prisión: sin saber que ella es la cocinera, Piper critica la comida delante de ella. Después, será clave en una trama capitular basada en atrapar una misteriosa gallina que aparece en el patio. Para terminar, la cocina se convierte en una puerta trasera para introducir droga en la cárcel por iniciativa de George. Red se propone detenerlo y no involucrarse en esos asuntos. No obstante, la acaban culpando a ella y, al final de la temporada, la apartan de su puesto como cocinera.

En el caso de Claudette, la compañera de cubículo de Piper, su presencia en los episodios se relaciona siempre con un mismo tema: una relación que tuvo en el pasado y que, si consigue que su apelación prospere, podrá retomar. Desafortunadamente, esto no sucede

y, en los confines de la temporada, agrede a una agente y es trasladada a la zona de aislamiento.

En cuanto a Taystee, su hilo argumental también tiene como fin la apelación para salir de prisión. En este caso, Taystee lo consigue, pero, pasados tres episodios, vuelve a ser encarcelada. Ella es el único personaje que hace este proceso y, por lo tanto, sirve para mostrar la dureza con la que el mundo exterior trata a las convictas.

Suzanne es una de las presidiarias más impredecibles e inestables de la cárcel. Su presencia se divide en dos bloques que se relacionan directamente con Piper. En el primero, Sue se obsesiona con ella y, cuando esta la rechaza, pierde la cabeza: orina en el suelo del cubículo que comparten Piper y Claudette. El segundo bloque, ya en los estadios finales de la temporada, muestra la reconciliación entre ambas.

Sophia es una mujer transexual que, a causa de las deudas relacionadas con su tránsito de género, acaba encarcelada. Su trama personal es de las pocas que se desarrolla después de los *flashbacks* y se representa en el tiempo presente. Las visitas de su mujer son habituales y en ellas se plantean diferentes conflictos: el hijo de ambas no quiere hablar con Sophia y, en cierto momento, su esposa le pide su bendición para empezar una nueva relación. Dentro de la cárcel, Sophia comparte sus dilemas y dudas con Jane, una monja que cumple condena por cuestiones políticas que no se mencionan durante la temporada; creando así un particular dúo. Aparte de las tramas familiares, Sophia también se enfrenta a la constante transfobia por parte de algunas de sus compañeras y de la institución en sí. En este sentido, cuando le retiran su medicación, se genera un conflicto directo entre Sophia y el sistema penitenciario.

Para terminar, Pennsatucky es una fanática religiosa que acaba convirtiéndose en la gran antagonista de Piper dentro de la cárcel. Ella lidera una especie de secta en la que se erige como enviada de Dios. No obstante, cuando estaba en libertad, Pennsatucky era una drogadicta poco relacionada con la fe. Después de su quinto aborto, una enfermera le hace un desafortunado comentario y ella, en un ataque de ira, la asesina. Esto sirve para que un grupo de antiabortistas contraten a un abogado y le den el estatus del que tanto presume. Paradójicamente, en la cárcel todos sus conflictos se relacionan con la soberbia. En primer lugar, cuelga una cruz en la iglesia después de que se lo hayan prohibido. Tal

y como le habían avisado, el techo no soporta el peso y se hunde. Más adelante, Pennsatucky inicia una cruzada en contra de Piper y Alex por su relación homosexual: encierra a Alex en una lavadora mientras esta la estaba reparando; le rompe las gafas; por su culpa, Piper acaba pasando acción de gracias en aislamiento; la amenaza en la ducha y le mancha el pecho de sangre; etc. Como venganza, Piper colabora en el juego de las otras internas para que Pennsatucky crea que realmente puede hacer milagros curativos. Esto la lleva al psiquiátrico y, a causa de la culpa, Piper acaba reconociendo lo sucedido y pidiendo que la devuelvan a la cárcel regular. Gracias a esto, la relación entre las dos internas mejora y Pennsatucky se propone bautizar a Piper. Sin embargo, en el último momento, esta reconoce que no es creyente y que no quiere seguir con ese proceso. Esto enciende a Pennsatucky y, de nuevo con su exageración habitual, se decide a acabar con ella. En los últimos minutos del último episodio, Pennsatucky y Piper pelean sin que nadie pueda pararlas. Piper, harta de todo a causa rupturas amorosas, pierde el control de sí misma. La temporada concluye con los puñetazos incesantes de Piper.

Además de sus hilos narrativos y la diversidad en sus personajes, uno de los elementos más característicos de *Orange Is the New Black* es su tono. En el primer episodio, Haely, uno de los responsables de la prisión, le dice a Piper que “esto no es *Oz*”⁴⁰⁵, haciendo referencia a la célebre serie de HBO (1997-2003). De este modo, no solamente se determina qué no es (un drama carcelario serial), sino que el uso de referencias a la cultura popular también anuncia algunas de sus características. *Orange Is the New Black* combina a partes iguales la comedia y el drama y, ya en la entrada a prisión de Piper, se mezclan los gags y la intensidad emocional, las risas y las lágrimas. Aunque en la tradición televisiva estadounidense ya existían las *dramedias*, no era habitual que una obra de este tipo consiguiera tal repercusión. Además, sus características estructurales, como se verá a continuación, aproximan esta obra al drama serializado. Por este motivo, *Orange Is the New Black* crea confusión alrededor de su categorización genérica y no posee una etiqueta tan obvia como otros productos. Como ejemplo de ello, la serie fue nominada a los Emmy de 2014 en la categoría de comedia, pero, un año después, se seleccionó dentro del apartado dramático⁴⁰⁶.

⁴⁰⁵ Traducción de Netflix. Original: “It isn’t *Oz*.”

⁴⁰⁶ Estas cuestiones se abordan en el artículo “‘Esto no es *Oz*.’ *Orange Is the New Black* y la *complex TV* femenina” (Naranjo, A., 2022), aceptado en la revista *Área Abierta* (monográfico: *Mujer(es) e Industrias Creativas*).

6.2.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

Como se ha comentado, los capítulos de la primera de *Orange Is the New Black* adquieren un formato identificable gracias a los *flashbacks*. En la mayoría de los casos, estas escenas relatan el motivo por el que algunas de las internas están en la cárcel. Este patrón se cumple íntegramente en los casos de Sophia, Claudette, Díaz, Nicky, Watson, Tricia y Pennsatucky (Fig. 14). Aunque los *flashbacks* de Red también tienen la voluntad de aportar una entidad al episodio, esta trama pretérita se desarrolla en dos entregas claramente distanciadas; la segunda y la octava. En total, este recurso se usa para aportar unidad narrativa a nueve de las trece entregas de la primera temporada.

EPISODIO	PERSONAJE PRINCIPAL	NÚMERO DE BEATS	PERSONAJE SECUNDARIO	NÚMERO DE BEATS
1	Larry	3	Alex	3
2	Red	7		
3	Sophia	4	Alex	1
4	Claudette	4		
5	Díaz	3		
6	Nicky	2	Alex	1
7	Watson	3		
8	Red	3	Larry	1
9	Alex	2		
10	Tricia	3	Larry	2
11	Alex	2		
12	Pennsatucky	2		
13				

Fig. 14. Beats con *flashback* en *Orange Is the New Black* (temporada 1). Elaboración propia.

Los capítulos centrados en una de las internas, más allá del uso de *flashbacks*, también reúnen pequeñas tramas individuales que atañen a esos personajes. De este modo, en el segundo episodio también se desarrolla una trama con voluntad autoconclusiva protagonizada por Red –la reconciliación con Piper queda contenida dentro de esa entrega–; el tercero lo hace con Sophia –la cuestión relacionada con su medicación–; y la cuarta con Claudette –empieza con su negativa a reabrir su caso y termina aceptando la apelación, gracias a una carta de Baptiste–; para poner algunos ejemplos. Esto enfatiza la voluntad de generar bloques definidos en los episodios que aporten una unidad temática identificable. Lo mismo ocurre con algunas tramas que, aunque forman parte de hilos

seriales más amplios, también se abren y cierran en un solo episodio. Entre otros, en el cuarto episodio Piper pierde un destornillador, elemento que crea conmoción en la prisión, y su búsqueda queda contenida en la entrega; en el quinto se contiene la trama de la gallina –empezando con el animal en el patio y terminando con el intento fútil de Piper para atraparlo–; en el sexto tiene lugar la votación para el Comité Asesor de Mujeres, que elige las representantes de las presidiarias –directamente, el capítulo se titula “Las elecciones”–; y, en el séptimo, como prolongación del capítulo anterior en el que Piper entra en el Comité, una de las tramas muestra los intentos de esta para que se reabra la pista de atletismo. De este modo, muchos de los episodios dedican gran parte de su metraje a cuestiones que no vuelven a aparecer durante la temporada; es decir, tramas episódicas y con voluntad de serie. Esto facilita la identificación de los capítulos como unidades de contenido suficientes y aporta una autoconclusividad que respeta los límites de la entrega.

No obstante, esta concreción no apela a todas las entregas y se encuentran numerosas excepciones que desafían el patrón de unidad con el que se define la temporada. El caso más flagrante es el último episodio, donde los *flashbacks* desaparecen y la trama capitular, vinculada a la celebración de las fiestas navideñas, solamente se representa en cuatro de los 32 *beats*. En este caso, las tramas con más presencia son de carácter serial y no generan bloques que se inicien y/o cierren dentro de este: se continúa el triángulo amoroso entre Piper, Larry y Alex –la petición de matrimonio viene del episodio anterior– y Pennsatucky prepara su venganza –también iniciada en entregas pasadas–. De este modo, este episodio es un clímax emocional que sirve para cerrar en alto la temporada, pero que no aporta ningún tipo de unidad a la entrega. Esta desatención al capítulo como contenedor narrativo también sucede en el octavo episodio –donde la mayoría de los *beats* responden a tramas seriales y el único elemento unitario es de carácter temporal: una pasa de gripe–, en la decimoprimer –el plan contra George se pone en marcha, pero no concluye ningún bloque; la relación entre Piper y Larry se sigue tensando; etc.–, la decimosegunda –todas las tramas tienen continuidad y se construyen en favor de la última entrega– y la ya mencionada decimotercera. De este modo, el esquema con el que se relaciona la serie solamente es efectivo en dos terceras partes de los capítulos. Este porcentaje hace que, aunque el patrón sea identificable y la mayoría de los episodios usen esta dinámica, no se pueda determinar como la tónica general y absoluta en la primera temporada de *Orange Is the New Black*.

En cuanto al triángulo amoroso protagonizado por Piper, Larry y Alex, la trama serial con más peso, su reparto es desigual a lo largo de la temporada (Fig. 15). Esto hace que el hilo argumental pueda desarrollarse con unidad en algunas entregas, pero que en otras no tenga el suficiente número de *beats* como para hacerlo. Hay episodios, como el cuarto, en el que la presencia de esta cuestión es ínfima, si no nula. En ese caso, el único *beat* relacionado con esta trama muestra el acercamiento entre Alex y Nicky. Su función principal es la de mantener un seguimiento del personaje, pero, en ningún caso, crear un cambio en la trama. Una vez acabado, el episodio se desarrolla sin prestar atención a cuestiones vinculadas a Alex o Larry (desaparecido en toda la entrega). En cambio, existen otros capítulos, como el primero –excepcional por estar dedicado a presentar la situación– o el octavo, donde la trama romántica de Piper ocupa aproximadamente la mitad del metraje. Esta descompensación responde a las características y desigualdades entre cada uno de los episodios: si este se dedica a la trama capitular y los *flashbacks*, la presencia de las tramas seriales disminuye; por el otro lado, si la trama capitular es secundaria, las cuestiones seriales poseen mayor número de *beats*. Por este motivo, en *Orange Is the New Black* la dinámica serial y la de serie se complementan y producen un desequilibrio en la presencia de cada una de ellas. A causa de esto, la definición de un patrón estable se pone en duda y no todos los episodios con *flashbacks* pueden definirse por esa trama. Por el lado contrario, las tramas seriales no tienen la presencia suficiente como para que los episodios se definan por el bloque que representan de estas.

EPISODIO	LARRY		ALEX	
1	5	45,45%	3	27,27%
2	2	10,00%	2	10,00%
3	3	10,34%	4	13,79%
4	0	0,00%	1	4,17%
5	2	8,00%	2	8,00%
6	2	7,41%	2	7,41%
7	2	7,69%	1	3,85%
8	4	13,79%	8	27,59%
9	5	15,15%	4	12,12%
10	3	11,54%	2	7,69%
11	6	20,69%	2	6,90%
12	4	13,33%	3	10,00%
13	5	16,67%	3	10,00%

Fig. 15. *Beats* de Larry y Alex en *Orange Is the New Black* (temporada 1). Elaboración propia.

* * *

En *Orange Is the New Black*, los arcos internos de los personajes no generan hilos narrativos de una forma constante. Coherente con la jerarquía que presenta la narrativa, Piper es la que sufre un mayor cambio a lo largo de la temporada. Como se ha comentado, este recorrido sigue el proceso de adaptación característico en la primera mitad del viaje del héroe. Por este motivo, el episodio inicial responde al cruce del primer umbral; es decir, en este caso, la entrada en prisión. Este inicio sirve para mostrar una caída en Piper y crear expectativas alrededor de la dureza que se encontrará en el nuevo mundo narrativo. Durante los minutos inaugurales, aun estando en libertad, muestra miedo; punto de partida para esta parte inicial del arco. Cuando entra en la cárcel y consigue comunicarse con Larry, verbaliza lo desubicada que se encuentra y los temores que la acechan. Para concluir, en el último *beat* del episodio, Piper sufre un ataque de ansiedad al encontrarse un tampón usado dentro de su desayuno; esto le obliga a salir corriendo. De este modo, el primer episodio también obtiene una unidad determinada por el arco interno de la protagonista.

NICKY: *¿Qué tal tu salud mental?*

PIPER: *No puedo evitar sentir que al final del día voy a poder irme a casa. Y por la mañana, cuando me despierto, hay unos segundos antes de darme cuenta de dónde estoy. Luego me doy cuenta y no puedo respirar. Y quiero llorar y tirar cosas y suicidarme. ¿Cuándo se pasa?*

NICKY: *Ya te avisaré.*⁴⁰⁷

Este diálogo, contenido en el inicio del cuarto episodio, es un ejemplo del proceso de adaptación de Piper. Este tipo de hitos se encuentran en diferentes puntos de la temporada, pero en raras ocasiones crean bloques que marquen un arco de evolución contenido en la entrega. En estos hitos Piper muestra cambios en su carácter y su manera de entender el mundo y, por ejemplo, en el quinto episodio prefiere ir a buscar la gallina a hablar con su socia por teléfono o, en el octavo, verbaliza su descontento con Larry y su acercamiento

⁴⁰⁷ Traducción de Netflix. Original: NICKY: “So... how’s your mental health?” / PIPER: “You know, I can’t shake the feeling that at the end of the day I’m gonna be able to go home. And, like in the morning... when I wake up... there are these few seconds before I realize where I am... and the I do realize, and I can’t breathe. And I wanna cry and throw shit and... kill myself. When does that end?” / NICKY: “I’ll let you know.”

a Alex. Sin embargo, junto con el episodio inicial, existen otros tres capítulos donde el arco de Piper muestra un comportamiento narrativo equivalente al de una trama. Esto sucede en el sexto, cuando, después de asumir las consecuencias de sus hechos ante su madre, se propone hacer las paces con su pasado y pedir disculpas a todos los que ha culpado por su situación: “Quiero que escuches lo que voy a decirte. Necesito que lo hagas. Estoy metida aquí porque soy como todas las demás. Tomé malas decisiones. Cometí un delito. Y la única culpable de estar aquí soy yo⁴⁰⁸”. Esta unidad relacionada con el arco también se observa en el noveno episodio, coincidiendo con su periodo en una celda de aislamiento. El capítulo se inicia con Sophia peinándola y Piper dándose cuenta de lo mucho que echa de menos el contacto físico. Durante la entrega, el personaje pasa por diferentes etapas (negación, miedo, frustración, desesperación, empoderamiento, etc.) que generan un cambio en ella. Cuando es liberada, lo primero que hace es ir corriendo hacia Alex, llevarla a la iglesia y, por primera vez, volver a mantener relaciones sexuales con ella. De este modo, la trama externa (el periodo en aislamiento) también crea un arco con inicio y final contenido en el capítulo.

En la parte final de la temporada, durante el penúltimo episodio, Piper vuelve a mostrar un arco con desarrollo y contención capitular. En el inicio de este, la protagonista muestra sus dudas amorosas ante Alex:

PIPER: ¡Que te jodan! ¡Que te jodan, Alex! ¿Quieres que esté cabreada? Pues sí. Estoy la hostia de cabreada porque te quiero, Alex. Te quiero y te odio, joder. Intento mantener una actitud positiva, pero si de verdad quieres que me desahogue de todo esto...⁴⁰⁹

Contrastando con este punto inicial, después de media hora de episodio, Piper y Alex están juntas y su relación se encuentra en el mejor momento: se cogen de la mano, hablan y hacen planes para cuando salgan de prisión. Entre ambos *beats* Piper reaparece en dos escenas que, coherentemente, sirven para justificar este cambio. En la primera mantiene una conversación íntima y reveladora con Claudette y, en la otra, lo hace con Pennsatucky. De este modo, como sucede en los otros tres casos comentados, la evolución

⁴⁰⁸ Traducción de Netflix. Original: “I need you to hear what I’m gonna say. I need you to really hear it. I am in here because I am no different from anybody else in here. I made bad choices. I committed a crime. And being in here is no one’s fault but my own.”

⁴⁰⁹ Traducción de Netflix. Original: PIPER: “Fuck you! Fuck you, Alex! You want me to be angry? Well, guess what, I’m really fucking angry, because I love you, Alex. I love you and I fucking... hate you. I have really been trying to keep my shit together, but if you really need to see me... Hulk out over this...”

interna de Piper sirve para que el capítulo tenga otro elemento que aporta unidad y separa una entrega del resto.

Dada la gran cantidad de personajes que aparecen en *Orange Is the New Black*, hay un gran número de hitos durante la temporada. Sin embargo, en ningún caso crean conexiones entre ellos que equivalgan al desarrollo visto en Piper. Los dos personajes con más hitos son Larry y Sophia y, por acumulación y sin continuidad capitular, tienen un arco identificable durante la temporada. En el caso de Larry, su cambio se articula con relación a Piper y el alejamiento emocional entre ambos. Por ejemplo, en el segundo episodio rompe su promesa de no seguir viendo *Mad Men*, serie que consumía junto a su prometida; en el séptimo, después de intentar ligar con una camarera, le confiesa su frustración; etc. Del mismo modo, Sophia muestra un arco relacionado con su relación familiar que en el global de la narrativa tiene una coherencia, pero no dentro de episodios concretos. En la tercera entrega, su mujer le pide que asuma las consecuencias de sus actos; en la quinta, se enfada cuando Jane le recrimina su comportamiento; y en la novena, accede a que su esposa empiece una relación extramatrimonial. Estos ejemplos sirven para mostrar cómo la acumulación de hitos no genera concreción y, salvando las cuatro excepciones mencionadas, los hitos no afectan a la estructura individual de los episodios.

* * *

En la primera temporada de *Orange Is the New Black* el paso del tiempo no ocupa un papel central, pero, en ocasiones, sirve para determinar temporalmente las entregas. Dada la “intensidad del momento” habitual en televisión, muchos de los episodios suceden en un lapso de 24 horas. Esta concreción se construye siguiendo dos esquemas. El primero delimita el episodio por el desarrollo de una festividad concreta; específicamente, el noveno sucede durante el día de acción de gracias y el decimotercero en Navidad. El otro recurso se sustenta en el empleo de tramas capitulares con una delimitación temporal clara y cuantificable. Para ello, estos episodios se inician con el amanecer y concluyen con la noche. Este es el caso del primer episodio –entrada en prisión de Piper–, el octavo –el parto de María, una de las internas, delimita la temporalidad de la entrega– y el décimo –una de las tramas se basa en la visita de un grupo de niñas que ya han tenido problemas con la ley–. La delimitación temporal permite aislar el episodio y tratarlo como una partícula independiente que respeta los límites del capítulo.

En el resto de los episodios, aunque el tiempo no tiene una función delimitante tan clara, también poseen la intensidad necesaria como para crear una sensación temporal. Pese a esto, no se puede definir si su desarrollo ocupa un día o varios. Aunque en muchos de los capítulos se hacen referencias al avance temporal, dichos comentarios no generan una intención delimitante específica. Durante la primera parte de la temporada, hay varios momentos en los que se menciona el tiempo que lleva Piper en prisión. Por ejemplo, en el cuarto episodio se menciona que lleva dos semanas encerrada y, en el quinto, estas ya son tres. Sin embargo, las referencias a esta acumulación no son regulares y no pretenden generar una cronología medible. De hecho, en los primeros episodios el lapso entre una entrega y la siguiente es nulo; el primer *beat* del capítulo es la continuación directa del último *beat* del episodio anterior. Pero, aunque el tiempo no sea determinante en muchos de los episodios, tampoco se usa este recurso para romper las normas de la serialidad. Al no encontrarse saltos temporales dentro de las entregas, se deduce que el avance sucede entre ellas. Por este motivo, no se puede determinar que la metodología de estreno haya ocasionado una desincronización entre los episodios y los lapsos temporales.

6.2.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

La primera temporada de *Orange Is the New Black* concuerda con el formato adoptado por los dramas serializados de la TVIII: trece episodios con una duración equivalente a una hora de parrilla. Aunque el tono de esta serie se aleja de esos productos, el formato de esta temporada no puede compararse con las duraciones propias de las *dramedias*. Concretamente, los capítulos se sitúan en una horquilla que va de los 52 minutos y medio (el primero) a los 61 y medio (el último). La diferencia no supone un cambio substancial dentro del formato y el objetivo de acercarse a la hora de programa se mantiene.

En lo referente al número de *beats*, se acusan diferencias substanciales con el modelo canónico (Fig. 16). El primer episodio, dada su función vinculada a presentar el punto de partida, se presenta como una excepción. Con solamente trece *beats* dista de la media, que se sitúa en 28 por episodio. Sin embargo, esta medida tampoco se respeta en el resto de las entregas y los episodios contienen entre 22 (el segundo) y 35 *beats* (el noveno).

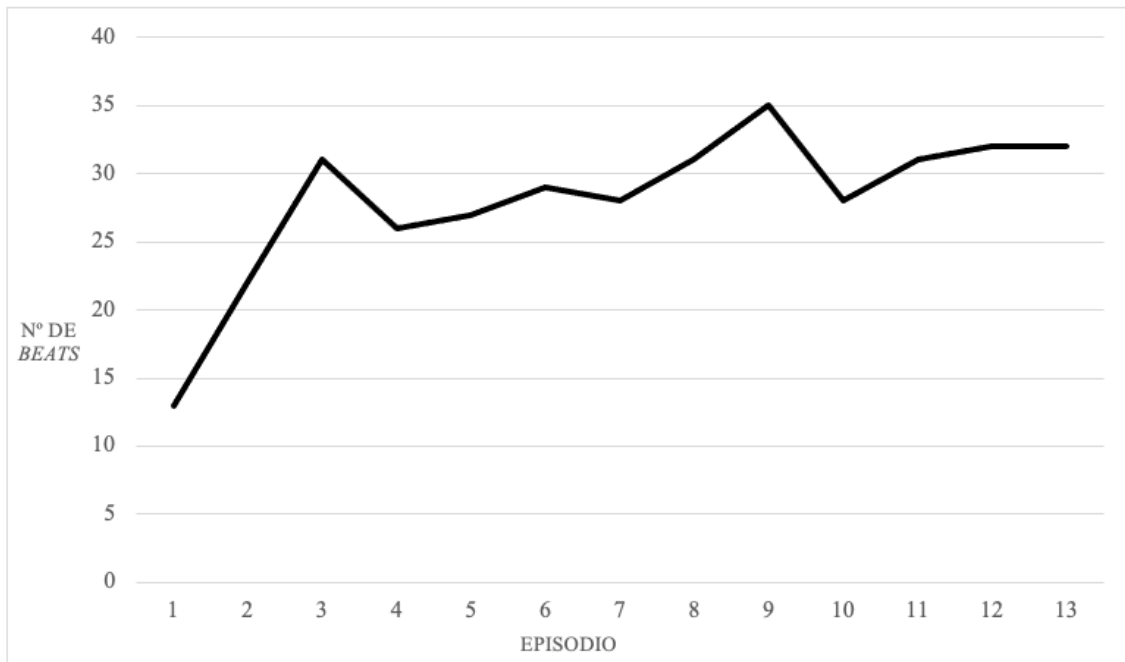


Fig. 16. Número de *beats* en *Orange Is the New Black* (temporada 1). Elaboración propia.

Una de las causas de esta desigualdad reside en las duraciones de cada uno de estos *beats*. Analizando a modo de ejemplo el decimoprimer episodio (Fig. 17), se observa una heterogeneidad que invalida cualquier tipo de patrón. Superando los cinco minutos en algunos casos y no llegando a los treinta segundos en otros, el ritmo abandona la regularidad y crea un modelo lleno de subidas y bajadas. Esto permite que algunas escenas se articulen con un desarrollo pausado y centrado en el interior de los personajes mientras que otras cumplen una función puramente pragmática con el único objetivo de hacer avanzar la acción. En el caso concreto del decimoprimer capítulo, cinco de los seis *beats* que superan los tres minutos responden a tramas seriales; las de Larry, Alex o Díaz. No obstante, entre las secuencias que no llegan al minuto, estas tramas con continuidad también están presentes. Por este motivo, no se puede relacionar la duración con la trama en la que se incluye el *beat* y se invalida la hipótesis de que existan dos desarrollos diferentes para los hilos seriales y los conclusivos. Estas desigualdades tan acusadas desafían el modelo anterior que, aunque con puntuales excepciones, originaba una duración estandarizada a la que se acercaban la mayoría de *beats*.

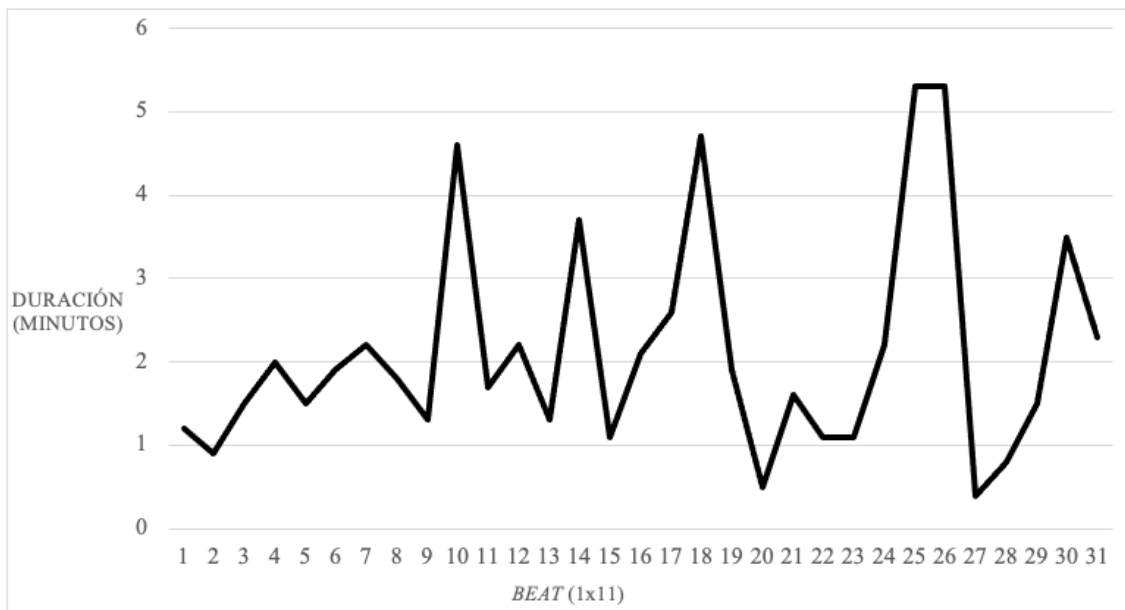


Fig. 17. Duración de los *beats* del decimoprimer episodio de *Orange Is the New Black* (temporada 1). Elaboración propia.

Si, como se ha visto, el número de *beats* es variable y estos no siguen ningún patrón de duración, la cantidad de tramas que puede contener cada episodio también es susceptible a cambios. En *Orange Is the New Black* la media se acerca a las siete tramas por episodio (Fig. 18). De este modo, contemplando que el episodio promedio tiene una duración de 53 minutos, cada trama tiene cerca de ocho minutos para desarrollarse. Pero, aunque este patrón se respeta en la mayoría de los casos (seis episodios con seis tramas y cuatro con siete), existen tres excepciones que rompen el esquema. La primera es, de nuevo, el capítulo inicial. En él solamente se presentan tres tramas: la presentación de las aristas del triángulo amoroso (la trama de Larry y la de Alex) y la presentación del primer conflicto de Piper con Red. La ruptura del esquema en el episodio inaugural refuerza la idea de que este capítulo se construye como un primer acto coherente con el viaje del héroe: la entrada del protagonista a un mundo narrativo nuevo.

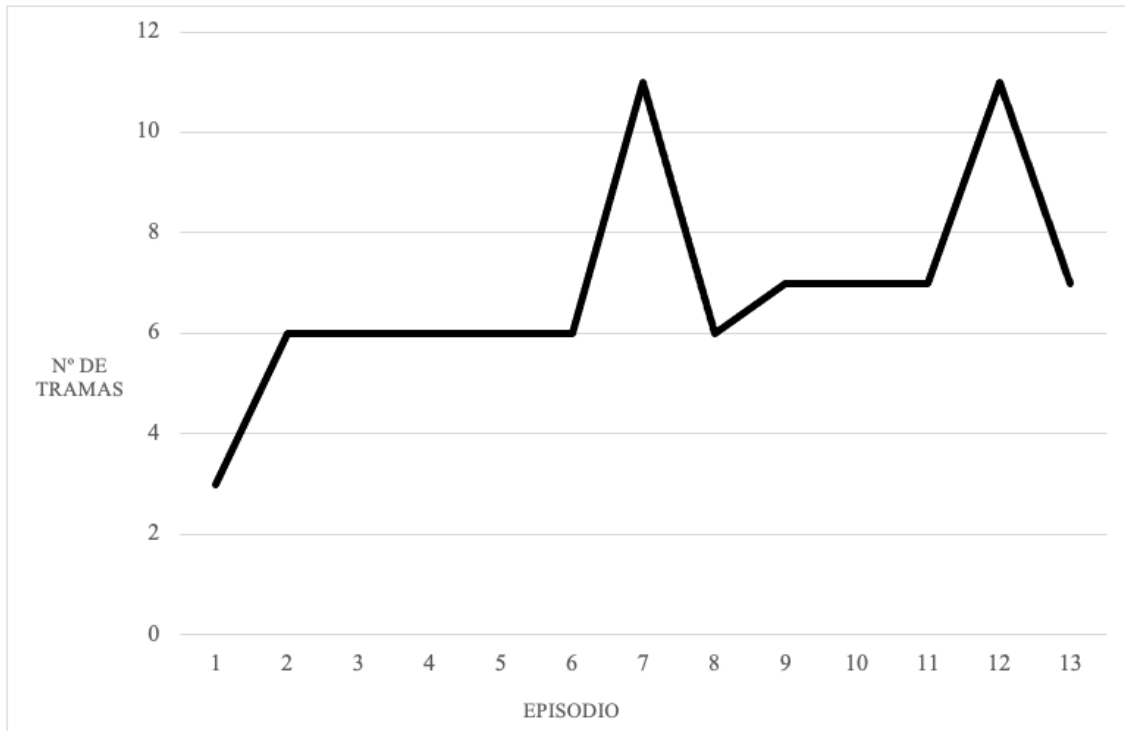


Fig. 18. Número de tramas en *Orange Is the New Black* (temporada 1). Elaboración propia.

Pero, en los otros dos casos, se hace más compleja la justificación. El séptimo episodio contiene once tramas diferentes con dinámicas sumamente dispares. En primer lugar, las tramas seriales de la temporada (Larry, Alex y Díaz) son representadas con muy poca presencia: la suma de las tres supone cuatro de los 28 *beats*. En este caso, la trama capitular se centra en Janae Watson y, con el uso de *flashbacks*, combina su presente y pasado. A su vez, algunas de las tramas iniciadas en los capítulos anteriores también se prolongan en este episodio –la disputa entre Red y George para entrar drogas en la cárcel o el proceso de apelación de Claudette– y, en algunos casos, estas encuentran su cierre en él –las elecciones al Comité, la petición de Piper para reabrir la pista o la búsqueda de un móvil introducido clandestinamente en la cárcel–. Por si fuera poco, se inicia una trama que solamente tendrá dos escenas en toda la temporada: Haely, uno de los jefes de la institución, se ha casado con una mujer ucraniana con la que tiene una relación muy tensa. La otra excepción, también con once tramas, se sitúa en el decimosegundo episodio. El esquema se diferencia al observado en el séptimo episodio y, en este caso, las tramas seriales cobran mayor relevancia. Sin poseer una trama capitular definible, este episodio se construye para favorecer el final de la temporada. Por un lado, se cierran las tramas que no tendrán cabida en el capítulo final: Sue, Haely, Claudette, Taystee, etc. Y, por el otro, se prepara el clímax definitivo aumentando la presencia de la trama de Pennsatucky.

Estos tres episodios desafían la creación de un modelo consistente y evitan que la repetición de un esquema genere familiaridad en el espectador.

Como se acaba de comentar, el séptimo episodio se sustenta casi exclusivamente en las tramas autoconclusivas mientras que el decimosegundo destina gran parte de su metraje a cuestiones seriales. Esta diferencia no es excepcional y durante la temporada no se crea un patrón que defina si las tramas episódicas definen el episodio o, por el contrario, lo hacen los hilos seriales (Fig. 19). Aparte del capítulo inicial, con más del 80% destinado a las tramas de Larry y Alex, en otras dos ocasiones estas cuestiones superan la mitad del metraje. En cambio, se encuentran seis entregas donde las tramas capitulares ocupan dos terceras partes del total. Este hecho no solamente dificulta la identificación de un patrón en la repartición de las tramas, sino que cuestiona algunos de los elementos que sí podrían hacerlo. Es decir, aunque el recurso del *flashback* suscita un estilo propio e identificable, en algunos casos estas tramas son el eje central de la entrega mientras que en otras tienen un papel mucho menor. Esta disonancia hace que, por ejemplo, el cuarto episodio pueda cumplir con las expectativas formales –con un 89% destinado a la trama episódica, sigue el patrón conclusivo– mientras que el decimoprimer –con solamente un 36%– se aleje de dicho esquema.

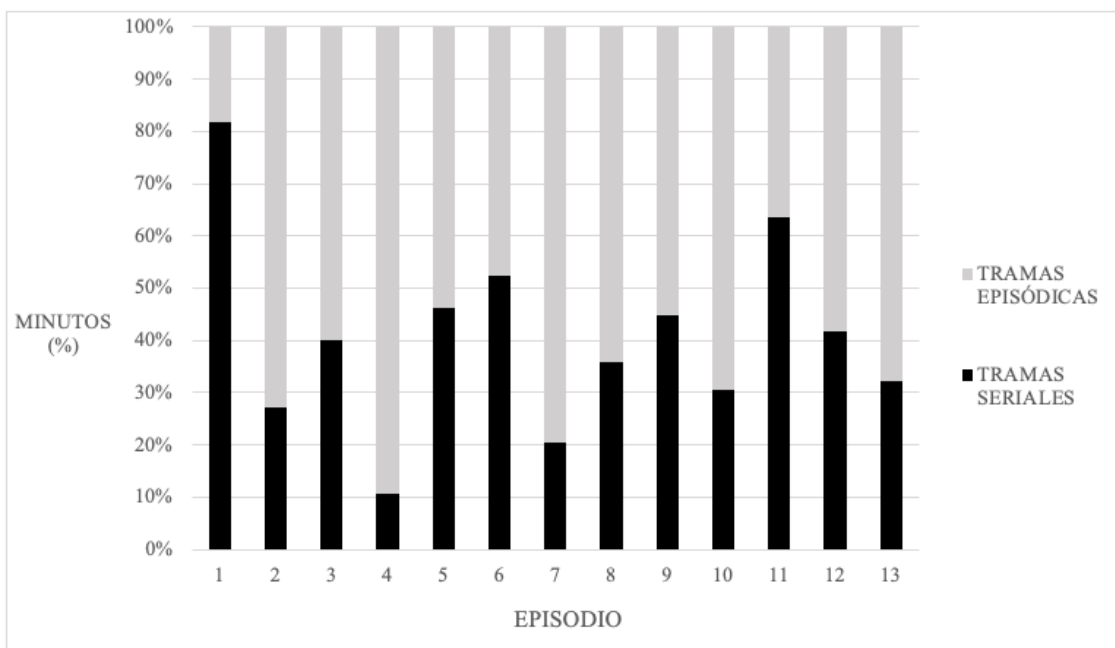


Fig. 19. Porcentaje de minutos de las tramas episódicas y seriales en *Orange Is the New Black* (temporada 1). Elaboración propia.

Estas anomalías también afectan a la regularidad con la que se representan los personajes en cada entrega. El hecho de que las tramas no sigan un patrón y no se pueda definir cuál es la jerarquía entre ellas, hace que algunos componentes físicos de la narrativa sean fundamentales en un episodio y desaparezcan en los siguientes. El caso más evidente sucede en el cuarto capítulo, donde el personaje de Larry, relevante durante toda la temporada, no aparece en ningún momento. En cuanto a los espacios, la repartición errática de las tramas no permite definir cuáles de estos son centrales durante la temporada. Por ejemplo, la cocina cobra relevancia en la trama de Red, pero esta no presenta la consistencia suficiente como para definir un patrón formal iterativo. Del mismo modo, el apartamento de Larry y Piper no tiene regularidad y tampoco cumple una función destinada a delimitar los episodios. Esto hace que el único espacio reconocible sea el cubículo de la protagonista, o la cárcel en su totalidad; que sí aparece en cada una de las entregas.

En el caso de las marcas de autoría, ocurre lo mismo que se ha analizado durante este apartado. Aunque los *flashbacks* cumplen una función destinada a aportar unidad a las entregas, estos no siempre siguen el mismo comportamiento. Como se ha observado (Fig. 14), solamente se crean tramas capitulares en siete ocasiones y, en el último episodio, desaparecen por completo. Del mismo modo, las catálisis están presentes en todas las entregas, pero no con la repetición suficiente como para que determinen un estilo constante. Por ejemplo, en el primer episodio aparecen diferentes momentos de intimidad entre Piper y Larry, pero estos no son constantes a medida que avanza la temporada. Dado su potencial descriptivo, estos instantes tienen una gran importancia narrativa para relatar el contexto carcelario, las dinámicas que allí se llevan a cabo y la experiencia de la protagonista. La cotidianidad también juega un papel fundamental en los *flashbacks*, ocasionando así un marcado contraste entre el mundo exterior y la prisión. No obstante, su presencia es irregular y, cuando el episodio posee muchos nudos, las catálisis disminuyen. En su caso más extremo, el último capítulo no posee ninguna y su desarrollo se centra en avanzar las tramas.

6.2.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

En la primera temporada de *Orange Is the New Black* las tramas con poco recorrido tienden a no desbordar los límites de la entrega. En concreto, esto sucede en once de las

26 tramas existentes. De este modo, muchos de los capítulos (un total de nueve) poseen una trama que se abre y se cierra en su interior. A su vez, existen dos tramas –el conflicto inicial entre Red y Piper y la muerte de Tricia– que se inician en un episodio y se cierran en el siguiente; mostrando un comportamiento similar al de las tramas capitulares, pero sin respetar los límites de la entrega. Dada la gran presencia de tramas capitulares, algunos de los capítulos concluyen con los finales de estas: la salida de Mercy supone el último *beat* del cuarto episodio; el final de la trama de la gallina concuerda con el cierre del quinto; las votaciones terminan el sexto; la apertura de la pista de atletismo cierra el séptimo; la salida de Piper de aislamiento concuerda con el final del noveno; y la muerte de Tricia sucede en los últimos minutos del décimo. Este fenómeno enfatiza la dinámica capitular y proporciona un final que separa una entrega de la siguiente.

Complementando los episodios que concluyen con el cierre de una trama, el resto de las entregas dedican su último *beat* a una renovación de una de las tramas seriales. En este caso, el final del primer capítulo concuerda con la aparición de Alex; el segundo con la proposición amorosa de Sue hacia Piper; el tercero con la venganza de Sue; el octavo con el embarazo de Díaz; el decimoprimer con la ruptura de Piper y Larry; el decimosegundo con Pennsatucky convencida de acabar con la vida de la protagonista; y el último con la pelea entre Piper y Pennsatucky. De este modo, todos los capítulos de la temporada, sin que haya ninguna excepción, terminan con el cierre de una trama capitular o con la renovación de una trama serial.

Además, por el potencial climático de estos recursos, en múltiples ocasiones también se encuentra un hito del arco en la clausura de la entrega. Reafirmando el rol central que tiene Piper en esta narrativa, las cuatro ocasiones en las que esto sucede el hito final responde al arco de la protagonista. En concreto, la aparición de Alex al final del primer episodio coincide con el primer ataque de ansiedad de Piper; el final de la trama de la gallina lleva a que esta ponga por delante la vida en la cárcel a su negocio en el mundo exterior (quinto episodio); la salida de aislamiento hace que Piper bese impulsivamente a Alex (noveno); y la temporada se cierra con Piper usando por primera vez la violencia y reafirmando su proceso de aprendizaje y adaptación. La unión de hitos con renovaciones, puntos de giro o finales de trama aumenta el potencial emocional de estos *beats* finales y aumenta la tensión en el cierre de los episodios. Este esquema concuerda con las

propuestas de la TVIII y obvia las posibilidades abiertas por la nueva metodología de estreno.

La abundancia de tramas –cuyo número dobla la cantidad de episodios– hace que algunas de ellas terminen sin coincidir con el fin de la entrega. No obstante, este hecho no es significativo, pues en todos los casos esto sucede en los compases finales del capítulo. Por ejemplo, el final de la trama del teléfono móvil –con la presa que lo usaba chillando desesperada por haberlo perdido–, sucede a dos minutos del final del séptimo episodio; del mismo modo, el parto de María concluye a ocho minutos de terminar el octavo episodio; y la celebración de Navidad ocupa el penúltimo *beat* de la decimotercera entrega.

En lo referente a los hitos, la gran cantidad de personajes también afecta al número de arcos que tienen lugar a lo largo de la temporada. Entre los trece episodios se encuentra un total de 32 hitos; dieciocho para Piper, cuatro de Sophia, tres de Larry, otros tres de Claudette y, con un peso menor, Janae, Red, Díaz y Alex poseen uno cada una. Que solamente haya cuatro episodios terminados con un hito responde a la falta de sincronía habitual entre este recurso y los puntos de giro o los finales de la trama. Sin embargo, en muchas ocasiones estos elementos se sitúan en posiciones discretas dentro de los episodios y se alejan de los inicios o los finales de estos. En 19 ocasiones el hito no se encuentra entre los tres primeros o los tres últimos *beats* de la entrega, desaprovechando así su potencial como punto álgido del relato.

* * *

En cuanto a los *cliffhangers*, la primera temporada de *Orange Is the New Black* utiliza ocho. En tres ocasiones este recurso sirve para cerrar estrictamente el episodio: el primero concluye con la aparición de Alex; el segundo con la mano de Sue posándose en la pierna de Piper; y el último con la paliza de Piper a Pennsatucky. Este fenómeno aumenta la especulación de las tramas de la protagonista dejando en suspenso la pregunta dramática. Dentro de estos, el que usa el misterio con mayor consistencia es el que sirve para cerrar el decimotercer episodio. De este modo, se confirma que la separación temporal entre el estreno de una temporada y la siguiente sigue necesitando de un aliciente en forma de

pregunta sin responder. En los otros dos casos, la renovación de la trama serial se plantea de manera sorpresiva e invita a seguir consumiendo la serie.

Entre los cinco *cliffhangers* restantes, tres de ellos se encuentran en el penúltimo *beat*. Esta posición, aunque disminuye el impacto que genera el recurso, también garantizan la suspensión de la respuesta dramática. Esto sucede con la proposición sexual de la madre de Díaz a la pareja de su hija (quinto episodio); Taystee llegando ante el tribunal de su apelación (el séptimo); y la propuesta de matrimonio de Larry (decimosegundo). En este penúltimo capítulo se encuentra otro *cliffhanger* que, aunque está situado a falta de cuatro *beats* para el final, deja en alto una trama que no vuelve a aparecer: llaman a Red para que responda sobre el tráfico de droga que tenía lugar en la cocina. El único elemento discordante es el *cliffhanger* del decimoprimer episodio, pues se encuentra en el minuto 24, justo en la mitad de la entrega. Larry está en la radio y el entrevistador le pregunta cuáles son sus historias favoritas dentro de las que le ha contado Piper. Aunque se puede deducir que la continuación generará problemas para la protagonista, no se sabe qué contará Larry y a qué personajes secundarios implicará. La duda posee tanto interés narrativo que, 22 minutos después, la trama se retoma en ese mismo punto. Esta dilatada separación hace que el *cliffhanger* no responda a una cuestión estética, pues el suspense sigue existiendo y la espera –aunque sucede dentro de la entrega– sirva para la especulación. En este caso, el *cliffhanger* cumple la función habitual y se asemeja a los que cierran el episodio. Sin embargo, aunque solo ocurra en esta ocasión, su situación dentro del episodio muestra una clara ruptura con el modelo canónico.

6.2.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

En la primera temporada de *Orange Is the New Black* no se usan los lapsos entre las entregas para definir saltos temporales dentro de la narrativa. Como ya se ha comentado, cinco de los episodios poseen una entidad temporal propia y definible; pero solamente dos de ellos se individualizan del resto: el noveno, que sucede durante el día de acción de gracias, y el último, que contempla la Navidad. En ambos casos, el episodio empieza con las presas colocando las respectivas decoraciones y, por lo tanto, demostrando un paso de tiempo a través del cambio físico en el espacio. Sin embargo, no se define cuán largo ha sido este lapso o si ha implicado un periodo de espera dentro de las tramas, que siguen desarrollándose sin acusar una brecha temporal con el capítulo anterior.

Junto a las decoraciones festivas, ambas introducidas en el inicio de sus respectivas entregas, solamente se modifica el espacio en otra ocasión. Esto sucede cuando, después de su muerte, limpian el cubículo de Tricia. Manteniendo la sincronía entre los saltos temporales de la narrativa y las separaciones de los capítulos, este cambio también tiene lugar en el inicio del decimoprimer episodio. De este modo, se anuncia un lapso entre la décima y la decimoprimer entrega, mostrando un comportamiento afín al de los seriales de la televisión lineal.

En cambio, la introducción de nuevos espacios no sigue este esquema. A diferencia de las alteraciones, no se introducen las nuevas partes del mundo narrativo en los inicios de las entregas. La asignación del cubículo definitivo a Piper –comparte espacio con Claudette– se sitúa en el antepenúltimo *beat* del tercer episodio; aunque el espacio hace su primera aparición en el minuto doce de esa entrega. La primera en ser asignada ahí es Janae, pero, dada su mala relación con Claudette, la cambian por Piper. Este cambio sucede en el penúltimo *beat*. En ningún momento del capítulo se hace una referencia al tiempo, por lo que no se puede definir si ha existido un salto; tanto en el presente, el tercero, como en el anterior, el segundo. Por este motivo, no se puede determinar la relación entre la temporalidad y la aparición del cubículo.

El otro espacio que aparece como novedad durante la temporada es el taller de la cárcel donde trabaja Piper. La tercera entrega, después de la asignación de Piper a su nuevo cubículo, termina con Sue orinando en el suelo de ese espacio. Esto lleva a que el cuarto episodio se inicie con continuidad y, todavía de noche, Piper limpie el estropicio. Después del *flashback*, correspondiente a Claudette, se representan las primeras horas del nuevo día y se hacen referencias directas al incidente de la noche anterior. Al final de este *beat*, Piper introduce el nuevo espacio: “Me han asignado un nuevo trabajo”⁴¹⁰. El taller entra por corte y sin un salto temporal, indicando que ocurre unas horas después. De este modo, la aparición del espacio no se relaciona con ningún salto o alteración temporal.

* * *

⁴¹⁰ Traducción de Netflix. Original: “I got a new job assignment.”

En cuanto a los personajes, el otro elemento físico que puede verse afectado por el paso del tiempo, no se encuentran variaciones en ninguno de ellos. Los únicos cambios responden a la introducción de nuevos personajes dentro del mundo narrativo. Esto sucede en tres ocasiones y, en ningún caso, coincide con el inicio de la entrega. En el sexto episodio entra una nueva guardia de seguridad llamada Susan. Su aparición sucede en el minuto trece, por lo que no relaciona la separación entre las entregas con un posible salto temporal. Lo mismo ocurre con la vuelta de Tracy después de estar en aislamiento. Como en ningún momento se menciona cuánto tiempo ha estado fuera de las zonas comunes, no se puede determinar la duración del lapso o su posición dentro de las entregas. El último caso responde al regreso de Taystee después de haber sido puesta en libertad tres capítulos atrás. Este hecho, acontecido en el minuto 45 del decimosegundo episodio, es una gran sorpresa para las internas; también para el espectador que, como ellas, no conoce el motivo de la vuelta. Como ocurre en el caso de Tracy, no se determina cuánto tiempo ha transcurrido entre su salida y su vuelta. En cambio, lo inesperado del regreso de Taystee se relaciona con el tiempo al crear preguntas sobre la duración de este lapso. Su situación, a casi veinte minutos del final, desvincula esta duda de la separación formal que divide las entregas. Por estos motivos, la aparición de espacios o personajes nuevos no se usa en ningún caso para mostrar un salto temporal entre las entregas y su función se aleja del modelo canónico.

6.2.5. Relación con el modelo canónico.

Pese a estrenarse durante el primer año de Netflix como creadora de contenido propio, *Orange Is the New Black* presenta más discrepancias con el modelo canónico que *House of Cards*. Desde el primer episodio plantea un modelo narrativo identificable que se define por la contención capitular que aportan los *flashbacks* y sus correspondientes tramas. Sin embargo, este patrón se incumple en una tercera parte de los casos, poniendo en entredicho la consistencia de dicho esquema. Sin ser un “episodio embotellado”, pues prolonga las tramas seriales y no se enmarca en un espacio o unos personajes limitados, el capítulo final rompe con las normas de la temporada: no aparecen ni *flashbacks* ni contención argumental. Además, la trama serial de mayor peso (la que atañe a Piper, Larry y Alex) no es constante y pasa de ser la principal en algunos capítulos a no desarrollarse en otros; de hecho, Larry, uno de los mayores protagonistas de la temporada, desaparece en uno de los episodios. A causa de este desequilibrio, el arco interno de Piper

no genera bloques capitulares de peso y se define por el conjunto de la temporada y no por lo que sucede en episodios concretos. En parte esto se debe a la heterogeneidad rítmica. El número de *beats* varía enormemente de un episodio a otro y, por lo tanto, el número de tramas que aparecen en cada capítulo no sigue ningún patrón identificable. Este hecho también afecta a las marcas autorales –que aparecen sin regularidad– y a la gestión del tiempo –que en ocasiones cobra importancia y en otras se desatiende–.

Por el otro lado, la primera temporada de *Orange Is the New Black* sigue cumpliendo con algunas de las normas del drama serializado. Además de su formato (trece episodios próximos a la hora de metraje), nueve de las entregas tienen una entidad narrativa definible. Aunque las tramas no siempre se distribuyen de modo acorde al modelo canónico, todos los episodios sin excepción terminan con el final de una de ellas o una renovación. Consecuentemente, los *cliffhangers* también se sitúan en los compases finales de sus respectivas entregas.

6.3. *Sense8*.

Después del éxito cosechado en el medio cinematográfico con la trilogía de *Matrix*, las hermanas Wachowski se aliaron con el veterano de la televisión J. Michael Straczynski para crear *Sense8*. Estrenada el 5 de junio de 2015, esta obra de ciencia ficción sigue la vida de ocho personajes dispersos por todo el mundo. La primera temporada arranca con una enigmática escena en la que Angelica, agonizando en una iglesia, tiene visiones con los ocho protagonistas; quienes también la ven. Este es el detonante para que sus poderes se activen y empiecen a conectarse entre ellos. Angelica habla con Jonas y, cuando una misteriosa organización viene a buscarla, se suicida.

Nomi es una mujer transexual que vive con su pareja en San Francisco. Nomi empieza a tener visiones que no consigue entender y, en medio del desfile del orgullo LGTB, la aparición de Jonas le causa un desmayo. Cuando despierta en el hospital, el doctor le informa de que tiene una extraña patología cerebral que le ocasiona las alucinaciones. Rápidamente, esta teoría se desvela como un engaño relacionado con su madre transfoba –quien sigue llamándola por su anterior nombre– y la organización que buscaba a Angelica. Durante la primera mitad de la temporada, la trama de Nomi atiende a cómo, con la ayuda de Jonas y su pareja, consigue escapar del hospital y así evitar la inminente operación. Una vez sorteado el acoso policial, Nomi se une con Bug, un antiguo compañero *hacker*, para investigar la organización que intenta acabar con todos los que tienen este poder. El doctor que iba a operarla también trabaja para esta “empresa”, así que empiezan a indagar y a buscar sus conexiones. Nomi se une con Will, otro de los protagonistas, para encontrar los secretos de la BPO (la organización) y desbaratar los planes de Susurros, el jefe de esta.

Will es policía en Chicago, la ciudad donde murió Angelica. Will tuvo una infancia conflictiva en la que, aunque su padre también era policía, cometía pequeños delitos. Cuando empieza a tener visiones y conectar con los otros protagonistas, le encomiendan que capture a Jonas alegando que es un peligroso terrorista. Una vez cumplida la misión, Jonas y Will conectan regularmente (con sus poderes) e intercambian información para acabar con la BPO. Durante este proceso, Will empieza una relación amorosa con Riley.

Aunque Riley es islandesa, trabaja de *DJ* en Londres. A causa de las malas decisiones de su novio, acaba involucrada en un tiroteo en el que este muere. Esto la obliga a huir y a volver a su país natal. La relación con su padre es excelente, sin embargo, Riley tiene una melancolía cuyo origen no se desvela hasta el final de la temporada: años atrás, cuando estaba a punto de parir, tuvo un accidente de coche que significó la muerte de su marido y su bebé. Al volver a Islandia, una antigua conocida le dice que su madre murió por culpa de la organización y que ahora ella está en peligro. Cumpliendo estos presagios, la BPO acaba reteniendo a Riley en sus instalaciones. Pero, antes de que Susurros pueda hablar con ella, Will y Nomi consiguen rescatarla.

Sun es una mujer de negocios coreana que trabaja para la multinacional de su familia. Pese a su profesionalidad, su padre no confía en ella y prefiere a su hermano, que es un irresponsable. Sun canaliza esta frustración participando en combates de boxeo clandestinos. Piensa recurrentemente en su madre, que falleció años atrás y que siempre le decía que protegiera a su hermano. Cuando se descubre el desfalco que este ha estado cometiendo, el padre le pide a Sun que asuma las culpas y cargue con las consecuencias. Tras sopesarlo, accede y se entrega a la policía. Al poco de ingresar en prisión, el padre de Sun se arrepiente y se reúne con ella para decirle que delatará al hermano. En un giro inesperado, el hermano va a la cárcel para informar a Sun de que el padre se ha suicidado antes de poder declarar. En un ataque de ira, Sun golpea incesantemente a su hermano.

Capheus conduce un autobús en Nairobi y, a causa de la decoración del vehículo, lo apodan “Van Damme”. La gran preocupación de Capheus es su madre enferma. Cuando por fin consigue medicación para ella, una banda de matones asalta su autobús y le quitan los fármacos. Tras recuperarlos en un espectacular enfrentamiento –ayudado por Sun–, el mayor mafioso de la zona se fija en él. A cambio de una suma de dinero que garantiza el bienestar de su madre, Capheus accede a hacer de chofer, con el autobús, para la hija del mafioso. Esto lleva a que los matones se presenten en casa de Capheus y lo amenacen: si no entrega a la hija del mafioso, matarán a su madre. Desoyendo estas órdenes, el chico se dirige a la guarida del grupo dispuesto a luchar. Sun vuelve a encargarse de todo y consigue salir con vida del enfrentamiento.

Lito es uno de los mayores actores de películas de acción en México. Dada la virilidad que transmite su figura pública, decide esconder su homosexualidad. Lito vive con

Hernando y, para que los medios no se hagan preguntas, acude a los estrenos con diferentes mujeres. El conflicto aparece cuando una de estas, Daniela, le sigue hasta su casa y descubre la situación. Ella propone ser su tapadera a partir de ese momento y ellos aceptan. Los tres conviven pacíficamente hasta que aparece la expareja de Daniela, Joaquín, un narcotraficante. Sus amenazas escalan hasta que conoce la sexualidad de Lito. Ante el chantaje, Daniela vuelve con Joaquín para zanjar el asunto, aun sabiendo que este abusará físicamente de ella. Lito no actúa y Hernando, dolido por la falta de reacción de su pareja, decide cortar la relación. Tras un periodo de depresión, Lito decide enfrentarse a Joaquín. Aceptando que este hará público su secreto, el actor se lleva a Daniela y recupera a Hernando.

La historia de Wolfgang se inicia en el entierro de su abuelo. Wolfgang vive en Berlín y, aunque se lleva muy mal con su familia, sigue la misma carrera delictiva que ellos. Junto a Felix, su inseparable amigo, atraca una compleja caja fuerte que contiene diamantes. Durante los días en los que celebran el robo, Wolfgang conecta con Kala y empieza el enamoramiento entre ambos. Pero el atraco conlleva problemas, pues el tío de Wolfgang también quería los diamantes. A causa de esto, los secuaces disparan a Felix y este queda en estado comatoso. Las amenazas no terminan aquí y el tío va al hospital: sigue queriendo los diamantes. Finalmente, Wolfgang pone a resguardo a Felix y se dirige a la mansión de su tío. Con la ayuda de Kala, consigue acabar con toda la organización y salir con vida del tiroteo.

Kala vive en Bombay y está a punto de unirse en un matrimonio con Rajan; su compañero de trabajo en la empresa farmacéutica. Sin embargo, Kala no le ama y reza para que la inminente boda no se celebre. Cuando descubre que su suegro quiere terminar con los templos a los que ella va, sus dudas aumentan y, además, empieza a enamorarse de Wolfgang. El día de la ceremonia, antes de que se formalice el enlace, Kala se desmaya. La boda se pospone, pero, en una de las visitas al templo, su suegro aparece para decirle que anule el compromiso. En ese momento, una multitud se abalanza sobre él y lo acuchillan repetidas veces. Mientras el suegro sigue hospitalizado, Kala expresa sus dudas ante su prometido. La pregunta queda sin responder y, después de ver a Wolfgang matando a su tío, su dilema se incrementa.

6.3.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

La primera temporada de *Sense8* no contiene ninguna trama autoconclusiva. Los ocho hilos argumentales tienen una naturaleza puramente serial y su desarrollo se extiende a lo largo de los once primeros episodios; el último solamente contempla cuatro tramas y se centra en el secuestro de Riley –donde intervienen Will y Nomi– y la venganza final de Wolfgang. Atendiendo a las renovaciones de estas tramas, algunas de ellas crean bloques que ocasionalmente sí se contienen dentro del episodio. Por ejemplo, en la primera entrega Will está de servicio y se encuentra con un niño malherido. Contradiendo a su compañero, decide salvarlo llevándolo al hospital. Pese a que todo sucede dentro del capítulo, la trama continúa y concluye con Will llegando al espacio donde murió Angelica. En el mismo episodio, otras tramas también presentan un bloque narrativamente delimitado: Wolfgang consigue realizar con éxito el atraco y Riley acaba presenciando el tiroteo en el que fallece su pareja. En este caso, siendo la presentación de los conflictos principales de cada una de las tramas, sí se puede encontrar una unidad narrativa que aporta una entidad propia al episodio.

Pero, dada la multiplicidad que presenta la temporada, cada hilo tiene un avance completamente diferente y las entregas no suele contener bloques que generen unidad capitular. Aparte del episodio inicial, esta contención no vuelve a repetirse hasta la parte final de la temporada. Con el objetivo de cerrar cada una de las tramas, el décimo episodio representa los últimos giros en los hilos de Riley (el secuestro) y Lito (recuperar a Daniela y Hernando); el decimoprimer concluye las tramas de Capheus (el enfrentamiento final), Kala (las dudas sobre su boda aumentan) y Sun (la traición de su hermano); y el decimosegundo lo hace con las tramas de Riley, Nomi y Will (el rescate) y con la de Wolfgang (la venganza contra su tío). En el caso contrario, los ocho episodios intermedios (del segundo al noveno) muestran fragmentos de cada trama sin pretender una unidad narrativa. Esta organización repercute en la identificación de las entregas y evita que estas posean una entidad propia. Por estos motivos, la mayoría de los episodios no pueden entenderse sin su contexto y, del mismo modo, las renovaciones de las tramas no están sincronizadas con el capítulo como contenedor narrativo.

La multiplicidad en tramas y personajes también afecta a la relación entre la entidad narrativa del episodio y los arcos que en él se representan. Aunque todos los personajes

sufren un cambio interno durante la temporada, solamente en cuatro ocasiones este tiene una progresión narrativa: Lito, Sun, Kala y Riley. En el resto de los casos (Capheus, Wolfgang, Nomi y Will), el arco se construye por acumulación y, aunque se encuentran hitos de importancia, este recorrido no tiene la consistencia suficiente como para equipararlo a una trama de carácter externo. Entre los arcos con desarrollo se diferencian aquellos que ocupan toda la temporada de los que se contienen en un número limitado de episodios. Los primeros atañen a Riley –superar la pérdida de su marido e hijo– y a Kala –decidir si casarse con alguien a quien no ama–. El arco de Riley, aunque consistente, no muestra divisiones que tengan lugar en un episodio en concreto. En cambio, el de Kala crea cierta unidad en el quinto episodio. Este se inicia con el incremento de sus dudas en la preparación de su boda y se desmaya durante la ceremonia al tener una visión de Wolfgang desnudo. Pese a la coherencia narrativa de este arco, la trama solamente se representa en cuatro de los 24 *beats* de la entrega. Esto hace que aparezca como una cuestión menor y que, en este caso, el capítulo no pueda definirse por el arco de Kala.

El arco de Sun ocupa la cuarta, quinta y sexta entrega. En ellas, el personaje se muestra alterado y el dilema que le causa la situación familiar modifica su manera de comportarse. El proceso de Sun se relaciona con su afición principal (el boxeo y las artes marciales) y, durante una sesión de entrenamiento en el quinto episodio, su maestro verbaliza el hito:

ENTRENADOR: *Pero ¿qué te pasa? Nunca te había visto tan poco concentrada. Parece que tengas dos mentes.*

SUN: *Como poco.*

ENTRENADOR: *¿Qué has dicho?*

SUN: *Nada, maestro.*

ENTRENADOR: *Se me ocurren formas mejores de emplear mi tiempo. Lo que te está distrayendo, si estás pensando qué debes hacer, toma la decisión y hazlo. Después, ven a verme.*⁴¹¹

Después de este diálogo, Sun toma la decisión de asumir las culpas del delito de su hermano. A diferencia de lo sucedido con el arco de Kala, en el sexto episodio sí hay una

⁴¹¹ Traducción de Netflix. Original: TRAINER: “What is wrong with you? Never have I seen you this unfocused before. You are of two minds.” / SUN: “At least.” / TRAINER: “What?” / SUN: “Nothing, teacher.” / TRAINER: “There are better ways that I could be spending my time. Whatever is distracting you, whatever it is you must decide or do, decide it and do it, and then come back to me.”

presencia significativa de Sun: este personaje protagoniza siete de los treinta *beats*, siendo la trama con mayor metraje del capítulo. Durante estas escenas, Sun se entrega, en el juicio no le conceden la libertad bajo fianza e ingresa en prisión. En los últimos tres *beats*, Sun se reúne con Riley (gracias a sus poderes) y hablan de su situación; acaba reconociendo que “Me temo que he cometido el mayor error de mi vida”⁴¹². En los últimos compases del episodio, mostrando así el peso que tiene este arco en él, Sun recuerda a su madre y conecta con Angelica. De este modo, el arco de Sun durante la sexta entrega sí aporta una unidad narrativa identificable y clara.

El otro caso en el que un arco adopta este comportamiento responde a la trama de Lito y la depresión que sufre cuando Hernando rompe su relación. Esto sucede en la novena y la décima entrega donde, con cuatro *beats* en cada una, el personaje se convierte en uno de los ejes de esos capítulos. En el primer caso, Lito le cuenta a Nomi el enamoramiento que tuvo con Hernando. Después de hundirse y abusar del alcohol, el personaje se pone una pistola en la boca y la acciona; irónicamente, esta no era de verdad, sino un encendedor: “Es de mentira... como todo en mi vida”⁴¹³. Este comportamiento, vulnerable e introspectivo, contrasta con la actitud hermética y pragmática que mostró en los ocho episodios anteriores. Si la novena entrega responde a la depresión, la décima atiende a la recuperación y la decisión de arreglar la situación: “He cometido un tremendo error, amor mío, pero te juro que voy a arreglarlo”⁴¹⁴, deja en el buzón de voz de Hernando. En la novena entrega, Lito va a un bar y, cuando el camarero intenta ligar con él, le responde con insultos homófobos. En la décima, Lito vuelve al mismo bar y se disculpa. Tras este hito, se enfrenta a Joaquín y asume que su secreto saldrá a la luz. En el penúltimo *beat* del episodio, Lito va a ver a Hernando y asume sus errores:

LITO: *Tenías razón, Hernando. Era un cobarde. Me preocupaba por cosas... que no son importantes. Y no supe ver todos los sacrificios que habías tú por estar conmigo. Pero con Daniela lo he visto todo más claro. Entiendo por qué reaccionaste así. Cometí un gran error. Pero lo he reparado. [...] Mi carrera es importante... pero nunca será tan importante como tú. Te quiero.*⁴¹⁵

⁴¹² Traducción de Netflix. Original: “I’m afraid I’ve just made the biggest mistake of my life.”

⁴¹³ Traducción de Netflix. Original: “It’s fake... like everything in my life.”

⁴¹⁴ Traducción de Netflix. Original: “I made a terrible mistake, my love... but I swear to you... that I’m gonna fix it.”

⁴¹⁵ Traducción de Netflix. Original: “You were right, Hernando. I was a coward. I cared too much about things... that aren’t important. I cared too much about things that... aren’t important. I took for granted all

Con un avance paralelo al de la trama externa (la pelea con Joaquín), este arco genera dos bloques bien definidos y contenidos dentro de sus respectivos episodios. Por este motivo, junto con la sexta entrega relacionada con el arco de Sun, el cambio interno Lito crea unidad narrativa en tres de los doce capítulos.

* * *

Dada la multitud de tramas, la contención temporal de los capítulos no es identificable. Además, el comportamiento de los bloques seriales, desincronizados con los episodios, dificultan que el tiempo aporte una entidad basada en la intensidad del instante. Esto hace que el último episodio, centrado en el rescate de Riley, sea el único con un avance temporal medible. Coherentemente, la temporada solamente cuenta con tres saltos temporales claros y fáciles de determinar. Los dos primeros tienen el mismo contenido (Nomi y Will despiertan en el hospital), pero con una relación con el episodio completamente diferente. El segundo episodio arranca con Nomi y su pareja discutiendo las visiones que esta tiene. Después se dirigen a su piso, donde Nomi graba un vídeo sobre el empoderamiento, y, seguidamente, van al desfile del orgullo LGTB. Tras su desmayo, se introduce un *beat* de otra trama y, seguidamente, Nomi ya está en el hospital a punto de despertar. Este elemento denota un salto temporal, pero, sin embargo, no se usa narrativamente para que el episodio se distinga del anterior. El hecho de que el lapso tenga lugar dentro de la entrega elimina la función formal que podría tener este recurso.

En cambio, este mismo elemento sí se emplea con intención formal en el caso de Will. El accidente que tiene persiguiendo a Jonas sucede en el último *beat* del segundo episodio y la siguiente entrega arranca con él despertando en el hospital después de una pesadilla. De este modo, se utiliza el lapso temporal entre ambos sucesos para determinar un salto entre los capítulos. Esto responde a la voluntad de crear una unidad propia y aportar un valor narrativo a la espera entre los episodios.

the things you gave up in life to... be with me. Many of these things became clear because of Daniela. I understand why you reacted the way you did. I made a terrible mistake. But I fixed it. [...] My career is important to me. But I will never be as important as you. I love you.

Este recurso solamente aparece en un caso más: la entrada en prisión de Sun. Como sucede con Will, el último *beat* del sexto episodio muestra a Sun en comisaría preparándose para su traslado a la cárcel donde cumplirá su condena. El séptimo se inicia en el autobús gubernamental que la lleva al recinto penitenciario. De este modo se determina que ha pasado un tiempo medible entre las entregas y supone un cambio temporal entre ellas. Este elemento vuelve a cumplir la función formal pretendida en las ficciones televisivas anteriores. No obstante, siendo esta una serie con dinámicas seriales claras, sorprende la poca frecuencia con la que se emplea este elemento.

6.3.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

La primera temporada de *Sense8* se desarrolla a lo largo de doce episodios. Aunque el formato canónico del drama serializado tendía a las trece entregas, también existían productos concordantes con este planteamiento. Donde sí se acusa una diferencia substancial es en la duración de los capítulos. En este caso, hay más de veinte minutos de diferencia entre el capítulo más largo –el primero, que sobrepasa la hora de metraje– y el más corto –el decimoprimer, que apenas llega a los 45– (Fig. 20). Esta gran variación denota la influencia que tuvo la metodología de estreno en la construcción de dichas entregas y la falta de importancia que se le otorgó a la homogeneidad para el diseño de este producto.

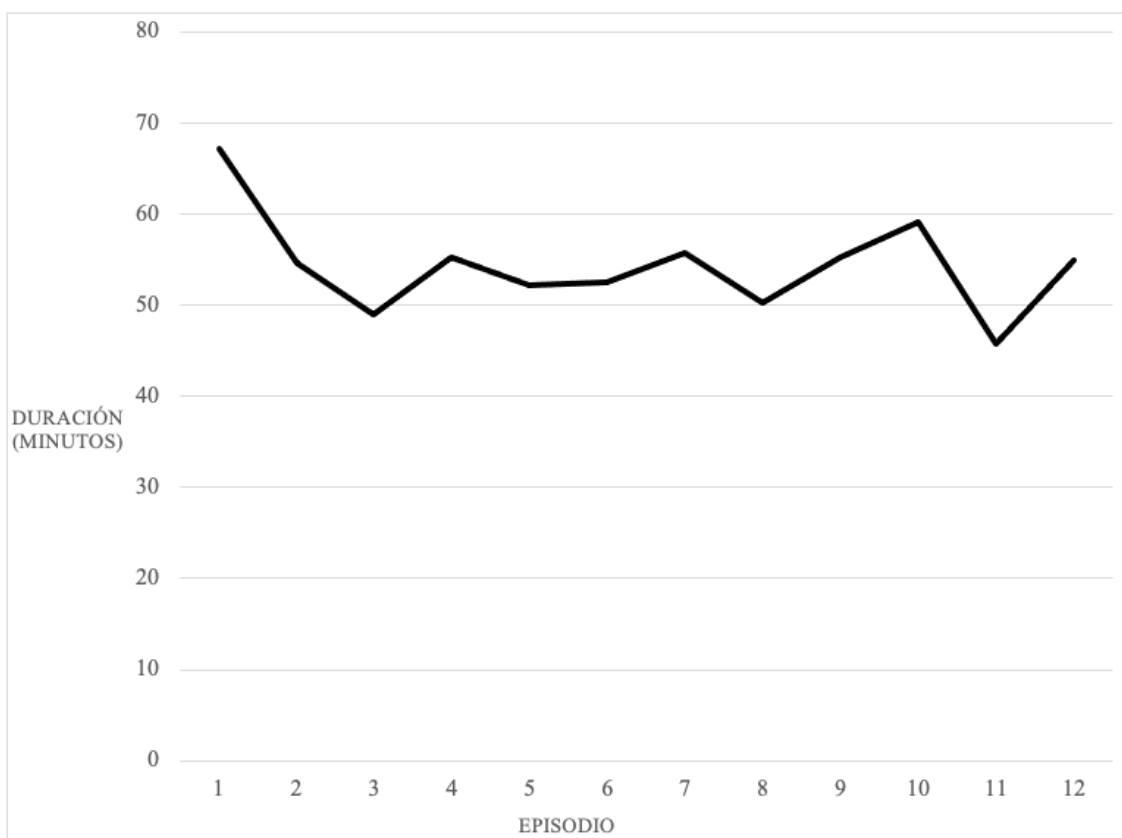


Fig. 20. Duración de los episodios de *Sense8* (temporada 1). Elaboración propia.

Este fenómeno también tiene un efecto directo en el número de *beats* que contempla cada entrega. Con una media de 27 *beats* por episodio, solamente dos capítulos se acercan a este número. Los demás muestran un comportamiento anárquico que impide encontrar una unidad formal relacionada con esta cuestión: pasando de los 34 del primer episodio a los 16 del penúltimo (Fig. 21). Esta diferencia responde directamente a la duración global de cada entrega, pues el metraje de los *beats* no presenta tantas discrepancias como se podría deducir –la relación se puede comprobar al comparar la Figura 20 con la 21–. En total, la primera temporada de *Sense8* contiene 323 *beats*. De estos, solamente 27 superan los cuatro minutos y, por lo tanto, presentan una duración anómala dentro del patrón que muestra la serie. Cabe destacar que diez de estos son *beats* en los que se unen dos o más tramas; con sus consecuentes personajes. Esta característica implica que la escena traslade más información que el resto, justificando así su dilatación. De este modo, los 17 *beats* restantes suponen un 5% dentro del global; porcentaje poco significativo. Esto corrobora un ritmo uniforme basado en la acción constante y los saltos incesante entre las ocho tramas abiertas. Por este motivo se puede determinar que la propuesta en cuanto a ritmo es consistente y sirve para identificar el estilo narrativo de la serie en su conjunto.

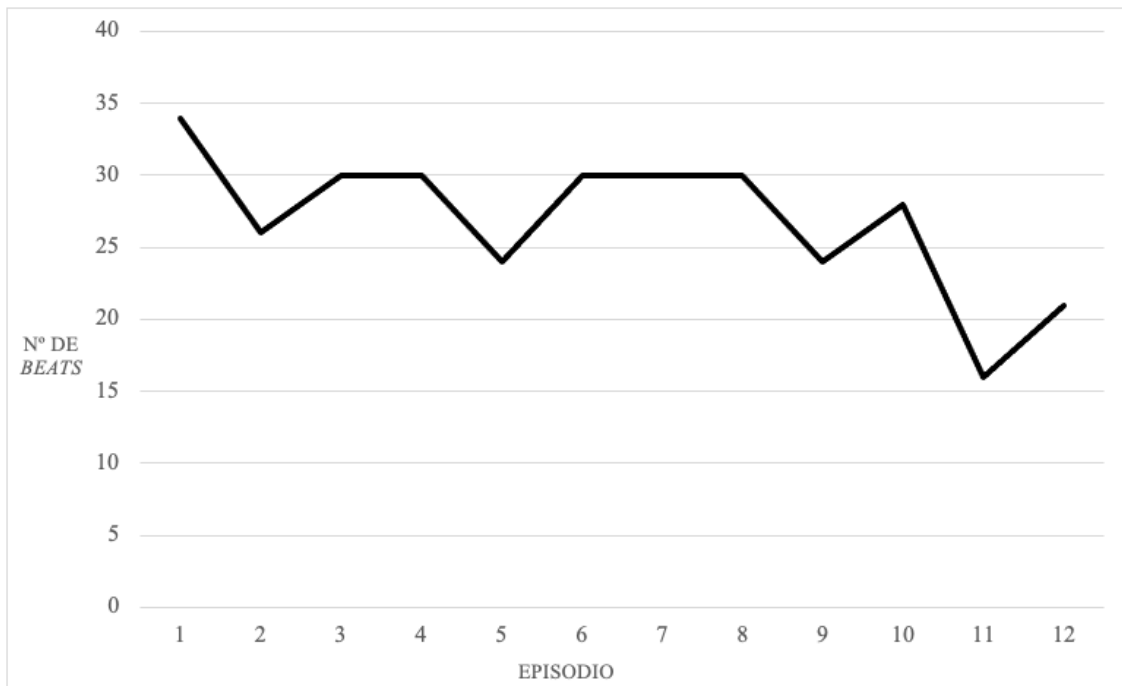


Fig. 21. Número de *beats* en cada episodio de *Sense8* (temporada 1). Elaboración propia.

La distribución de las tramas a lo largo de la temporada tampoco sigue un patrón uniforme (Fig. 22). No solamente se hace imposible encontrar una jerarquía entre los ocho hilos narrativos, sino que en el 50% de los episodios hay alguna trama que no aparece. Si el consumo fuera semanal, este fenómeno haría que el espectador pudiera olvidar ciertos hilos y sentir cierta sorpresa cuando estos volvieran a representarse. Sin embargo, en una lectura comprimida (el *binge watching*) este factor pasa desapercibido y no afecta a la recepción. El hecho de que el peso de cada trama también sea variable induce a un análisis basado en la temporada como unidad narrativa. Esto hace que el capítulo pierda su entidad y, por lo tanto, no se pueda definir un patrón regular, quién es el personaje con más peso o qué trama presenta mayor constancia. Por ejemplo, la trama de Will, con el mayor número de *beats* dentro del global, desaparece en una ocasión y solamente presenta más escenas que el resto en tres episodios. En el extremo contrario, la trama de Kala es la menos representada, pero aparece en todas las entregas exceptuando la última. De este modo, las tramas tienen un avance desigual y en muchas ocasiones sus *beats* no tienen la suficiente presencia como para generar una trama propia dentro del episodio. Si se atiende a cada hilo dentro de cada episodio, en 50 de los 96 casos la trama consta de tres escenas o menos. Esto corrobora la imposibilidad de definir los episodios por la narrativa que en ellos se desarrolla, pues en más de la mitad de los casos el número de escenas es escaso y no permite la creación de un bloque narrativo con entidad propia.

EPISODIO	WILL	RILEY	LITO	SUN	KALA	WOLFGANG	CAPHEUS	NOMI
1	7	6	2	2	2	7	2	3
2	5	2	5	0	3	2	0	7
3	2	4	5	7	1	0	6	3
4	3	1	1	6	3	7	4	3
5	4	0	4	2	3	2	4	3
6	2	4	2	7	2	0	5	5
7	2	4	4	4	2	3	3	6
8	4	3	4	4	4	3	3	2
9	3	7	4	1	2	1	1	3
10	7	3	4	1	3	4	2	0
11	0	2	0	1	3	3	5	2
12	8	6	0	0	0	1	0	4
Total:	47	42	35	35	28	33	35	41

Fig. 22. Número de *beats* de cada trama en *Sense8* (temporada 1). Elaboración propia.

La falta de uniformidad también repercute en la representación de los componentes físicos de la narrativa. En primer lugar, ninguna de las tramas muestra un espacio con la suficiente constancia como para que se convierta en un elemento diferencial. La primera temporada de *Sense8* no tiene ningún espacio central que, con su repetición capitular, genere una familiaridad identificable y regular. En lo referente a los personajes, como se puede deducir del análisis anterior (Fig. 22), su representación no es uniforme. En tres episodios hay personajes que no aparecen ni como protagonistas ni ayudando en otras tramas. El primer caso sucede en el segundo capítulo, donde Sun y Capheus no son representados. La posición de esta entrega es significativa, pues el espectador todavía no se ha familiarizado con el mundo narrativo de la serie. Lo mismo ocurre en la tercera entrega, donde Wolfgang no aparece. Esta decisión indica que la concepción no contempla los episodios como unidades narrativas, sino que lo hace con la temporada. El otro caso responde a la decimoprimer entrega y la ausencia de Lito. Su trama, ya concluida en el capítulo anterior, deja de representarse y el personaje solamente volverá a aparecer en la última entrega para colaborar en el rescate de Riley. De este modo, la trama de Lito muestra un recorrido desfasado al del resto, pues todas ellas terminan en los dos últimos episodios.

* * *

Las catálisis no ocupan un papel significativo en esta serie y no determinan la autoría narrativa del global. Aunque existen escenas en las que se emplea este recurso, el ritmo que imprime la temporada cumple con los preceptos del género de acción, donde las cuestiones costumbristas o simbólicas tienen poca presencia. Prueba de ello, en los últimos episodios, cuando el ritmo de montaje se incrementa y el tiempo es más ágil, las catálisis desaparecen por completo. Su falta de regularidad aleja este recurso de la creación de un patrón que influya en el formato o la definición de un estilo narrativo propio e identificable.

En cambio, en *Sense8* existen dos recursos ajenos a las catálisis que sí generan una autoría narrativa consistente. El primero responde a las características específicas de este relato: los viajes de un lugar a otro que hacen los personajes a raíz de sus poderes sobrenaturales. Este recurso, siguiendo las normas del drama serializado de la TVIII, genera un estilo único que diferencia la serie de cualquier otra producción. Este elemento diferencial se representa en todos los episodios de la temporada (Fig. 23), pero su función narrativa varía en cada caso. Estos viajes cumplen tres propósitos diferentes: conectar a los personajes y permitir que estos se conozcan entre sí –importante en las relaciones amorosas de Kala y Wolfgang y de Riley y Will–, trasladar información trascendental para entender sus poderes o crear planes conjuntos –las apariciones de Jonas son vitales en este sentido– o resolver momentos altamente conflictivos que afectan a las tramas de otros personajes –en este caso, Sun ayuda a Capheus; Lito a Wolfgang; Will a Sun; Nomi, Capheus y Kala colaboran en el rescate de Riley; y un largo etcétera–. En total, este recurso se usa en 102 ocasiones y, aunque está presente en todas las entregas, su distribución es desigual. Esta decisión es puramente pragmática, pues las apariciones responden a las necesidades narrativas específicas de cada momento. Por ejemplo, en las últimas entregas, llenas de acción, la resolución de conflictos es más pertinente y el número de viajes aumenta: trece en el décimo, ocho en el decimoprimer y once en el decimosegundo. En cambio, hay otros casos en los que las tramas no muestran estas necesidades y el recurso tiene una presencia menor: en el séptimo episodio, los únicos viajes responden a Capheus yendo al avión donde está Riley para observar el paisaje y a dos conexiones entre Kala y Wolfgang en los que se intensifica su interés amoroso. No obstante, aunque en ocasiones el disponer de estos poderes sea puramente circunstancial, existe una voluntad explícita para que se identifique el diseño de la obra con el uso de este elemento.

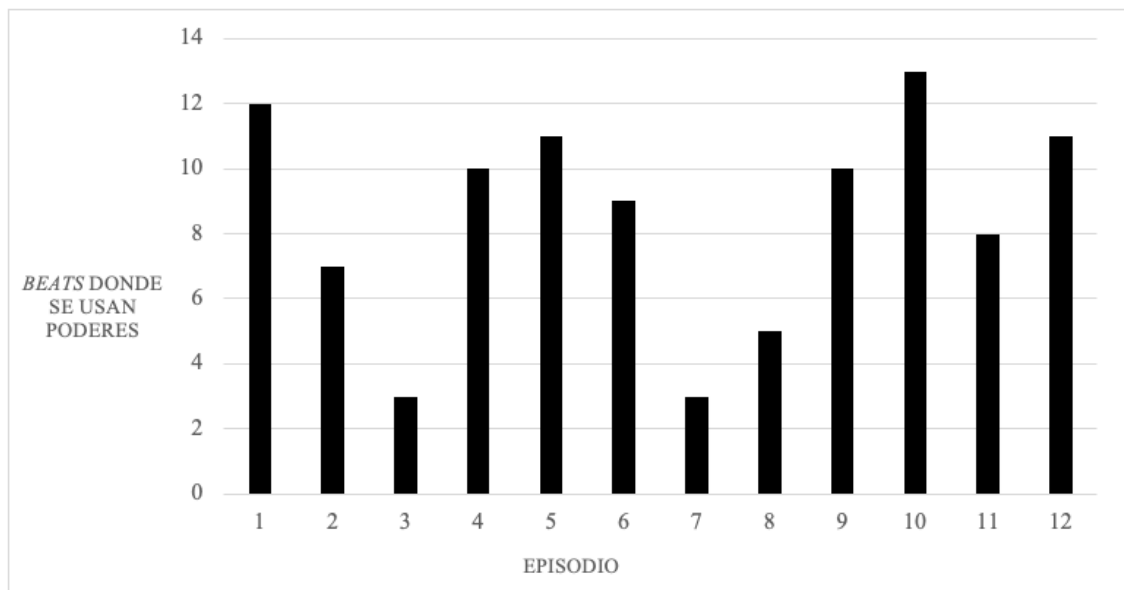


Fig. 23. Número de *beats* con uso de los poderes en *Sense8* (temporada 1). Elaboración propia.

El otro recurso narrativo empleado con constancia en la primera temporada de *Sense8* es el *flashback*. Aunque este elemento no tiene la misma importancia narrativa que el uso de los poderes, sirve para mostrar partes del pasado de los personajes: la infancia de Capheus, la muerte del marido de Riley o la relación entre Will y su padre, entre muchos otros ejemplos. Este recurso aparece en todas las entregas sin excepción, y facilita así la identificación de un patrón con voluntad capitular. De este modo el desorden cronológico determina una estética narrativa común en todas las entregas. No obstante, su empleo no se relaciona con la creación de un formato, pues en ningún caso este recurso aparece en una escena trascendente. Aunque muestra la repetición capitular canónica, su presencia se relaciona más con cuestiones estéticas que con características formales.

Cabe destacar otro elemento recurrente en la serie: las escenas de montaje que, con una misma canción, unen diferentes tramas. Sin embargo, este elemento solamente aparece en cinco ocasiones y, aunque estas escenas siempre tienen una gran importancia dentro de sus respectivos episodios, carece de la regularidad suficiente como para definir formalmente la serie. Su inconsistencia impide que se puedan relacionar estas escenas con la creación de un formato basado en el uso de este recurso.

6.3.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

La falta de tramas autoconclusivas en *Sense8* impide que los episodios concluyan con el final de una de ellas. En lo referente a los ocho hilos seriales, cuatro de ellos tienen un cierre dentro de la temporada. En primer lugar, la trama de Lito concluye cuando recupera a Hernando en el penúltimo *beat* de la décima entrega. La de Capheus se cierra al reunir al mafioso con su hija; pero, pese a su peso narrativo, este *beat* se encuentra en una situación discreta del decimoprimer episodio; a falta de diez minutos del final. La de Wolfgang, acabada cuando mata a su tío, también se cierra a mitad de su episodio: minuto 25 de la última entrega. La única trama cuyo fin coincide con el último *beat* de la entrega es la que responde al secuestro de Riley. El final de este hilo, en el que también participan activamente Will y Nomi, se encuentra en el minuto final del último episodio. De este modo, la temporada deja abiertas dos tramas: la de Sun, que sigue en prisión, y la de Kala, que no resuelve sus dudas sobre la boda. En las tramas que sí tiene un cierre claro, dos de ellas lo hacen en sincronía con el episodio. El caso más claro, el de Riley, al suceder en el capítulo final, no muestra una voluntad de aportar unidad al episodio, sino que lo hace con el conjunto de la temporada. De este modo, el único caso en el que se respeta esta norma de la televisión lineal sucede con la trama de Lito que, pese a su proximidad con la clausura del episodio, tampoco tiene lugar en el último *beat*.

Pese a que las renovaciones de estas tramas también pueden aportar un interés en los finales de los episodios, durante la temporada esto sucede solamente en cuatro ocasiones (Fig. 24). Esta escasez no se debe a que el número total de puntos de renovación sea bajo, pues la temporada posee un total de 39 escenas que sirven de bisagra entre los bloques de su narrativa serial. Los episodios que concluyen de este modo son el primero (con el tiroteo donde muere el novio de Riley), el segundo (el accidente de Will tras capturar a Jonas), el cuarto (Nomi escapa del hospital) y el octavo (apuñalan al suegro de Kala estando ella delante). Los capítulos restantes poseen finales poco climáticos y con un interés narrativo inferior. Exceptuando los dos casos en los que la entrega termina con un *cliffhanger* sin coincidir con una renovación, hay cinco episodios con finales desvinculados completamente de la especulación. De este modo, sumando ambos recursos, siete episodios contienen un final en alto que muestra el mismo comportamiento que las ficciones de la TVIII y se relaciona con la suspensión de una pregunta dramática.

EPISODIO	RENOVACIÓN	FINAL DE LA TRAMA	HITO	CLIFFHANGER	CANCIÓN
1	SÍ	NO	NO	NO	NO
2	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
3	NO	SÍ	NO	NO	NO
4	SÍ	NO	NO	NO	SÍ
5	NO	NO	NO	SÍ	NO
6	NO	NO	NO	NO	NO
7	NO	NO	NO	NO	NO
8	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
9	NO	NO	SÍ	NO	NO
10	NO	NO	NO	SÍ	SÍ
11	NO	NO	NO	NO	NO
12	NO	SÍ	NO	NO	NO

Fig. 24. Recursos en los finales de *Sense8* (temporada 1). Elaboración propia.

Con el objetivo de aumentar dicha especulación entre las entregas, cuatro de estas concluyen con un *cliffhanger*. En todas ellas la pregunta dramática es la misma: ¿sobrevivirá el personaje al hecho violento que acaba de vivir? En el segundo episodio esta incógnita atañe a Will y su accidente de coche; en el quinto a Kala y su desmayo; en el octavo al suegro de Kala y el apuñalamiento; y en el décimo al desmayo de Riley. Aparte de estos, existen dos *cliffhangers* que, pese a tener un elevado valor narrativo, se sitúan en puntos discretos del episodio. En el minuto 48 del primer episodio, a falta de veinte para el final, Will llega al hospital con un niño herido en brazos. Pide ayuda, pero la trabajadora que lo atiende no quiere colaborar. La escena queda sin resolver, pero, dos *beats* después, Will ya está en la sala de espera, dando por respondida la pregunta anterior. El segundo caso sucede en el décimo minuto de la decimoprimer entrega. En este caso, el novio de Kala es claro y directo: “Lo que necesito saber es... si después de todo lo sucedido aún quieres casarte conmigo”⁴¹⁶. Durante el episodio la trama de Kala vuelve a aparecer en dos ocasiones más, pero en ninguna de ellas se informa de dicha respuesta; dando a entender que no ha verbalizado su negativa. Estas dos excepciones, la de Will y la de Kala, usan el recurso del *cliffhanger* con funciones estéticas alejadas de la especulación entre las entregas. En los otros cuatro casos, siendo la mayoría de ellos, el *cliffhanger* sí se sitúa en el final del capítulo y cumple con su función canónica.

⁴¹⁶ Traducción de Netflix. Original: “All I need to know now is... after everything that has happened, do you still want to marry me?”

Los hitos en los arcos de los personajes siguen el mismo patrón que las renovaciones seriales: aunque hay muchos, rara vez sirven para cerrar en alto la entrega. De los 25 que suceden durante la temporada, solamente uno cumple la función de cierre (Fig. 24). Como se ha comentado, los arcos no se amoldan a la contención formal que podría suponer el capítulo. Por este motivo, los hitos tampoco se relacionan con el final de la entrega y no se usan para aumentar el clímax emocional en el último *beat*.

6.3.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

Como se ha mencionado, la temporalidad no juega un papel predominante durante la primera temporada de *Sense8*. Por este motivo, los personajes y los espacios no muestran cambios que denoten un paso del tiempo evidente; ni en los finales de las entregas ni en cualquier otro punto de ellas. Durante los doce episodios solamente hay cuatro momentos en los que se evidencia un lapso temporal. En dos de ellos ocurre entre las entregas y, en los otros dos, dentro de estas.

Tras el desmayo sufrido en el desfile del orgullo LGTB, Nomi despierta en el hospital. En ese momento, nueve minutos después del inicio del segundo capítulo, se presenta el espacio nuevo. Dada la importancia del hospital dentro de la trama de Nomi –no logrará salir de él hasta acabada la cuarta entrega– la aparición de este lugar tiene una relevancia que en el modelo canónico de la TVIII serviría para abrir el episodio. En cambio, este nuevo espacio no sigue el patrón y anuncia el salto temporal a mitad de capítulo. Lo mismo sucede en el séptimo episodio, donde Riley cambia su mundo narrativo para volver a Islandia. Situado después de trece minutos del inicio, este nuevo espacio no se presenta para determinar un salto temporal entre los capítulos.

El primero de los casos en los que coincide el cambio de espacio con el inicio de la entrega sucede en el tercer episodio: Will despierta en el hospital. Aunque este espacio solamente se representa en dicho *beat*, sirve para determinar un salto entre los episodios. El segundo caso responde a la trama de Sun y su entrada en prisión. El sexto episodio termina con Sun en una celda provisional y un oficial informándole que al día siguiente será trasladada. La séptima entrega se inicia con el autobús llegando al nuevo recinto penitenciario y Sun bajando de él. De este modo se subraya un paso temporal entre un episodio y el siguiente. Aunque en ambos casos el cambio de espacio informa de un lapso

muy reducido (aproximadamente doce horas), sirve para delimitar temporalmente las entregas y aportar significado narrativo a las esperas entre dichos capítulos.

En lo referente a los personajes, la serie presenta los ocho protagonistas en su entrega inicial. Lo mismo sucede con los secundarios principales: Jonas, Susurros, la pareja de Nomi, el prometido de Kala, Felix, etc. De este modo, los personajes de mayor peso quedan expuestos desde el primer momento y su aparición no se relaciona con posibles saltos temporales entre las entregas. El único personaje con cierta relevancia (aunque poca) que sí sigue este patrón es Bug, el excompañero de Nomi que la ayudará en su investigación. Este personaje aparece por primera vez en el segundo *beat* de la séptima entrega. De este modo, la novedad que supone Bug informa de que, entre el episodio anterior, donde la trama de Nomi termina con ella besando a su pareja, y el actual ha existido una progresión temporal medible. Cabe destacar que este es un caso excepcional y que las novedades y cambios en los componentes físicos (tanto en los espacios como en los personajes) no cumplen con una función relacionada con delimitar las entregas.

6.3.5. Relación con el modelo canónico.

Sense8 supone un desafío absoluto a las normas estructurales y organizativas imperantes en la TVIII. Aunque el número de episodios se asemeje al modelo clásico, las duraciones de estos son tan dispares (con más de veinte minutos de diferencia) que invalidan cualquier patrón formal. Además, las ocho tramas (todas ellas de naturaleza serial) se desarrollan atendiendo a la temporada como única unidad y desconsideran constantemente la función contenedora del episodio. Justamente, las pocas ocasiones en las que el capítulo muestra una unidad narrativa responden al inicio y al final de la temporada; anunciando así la función de primer y tercer acto que tienen respectivamente. Inevitablemente esto afecta a los finales y en una sola ocasión se une el cierre de un episodio con la clausura de una trama; paradigmáticamente, esto ocurre en el final de la temporada. El paso del tiempo narrativo no queda definido y los arcos internos de los personajes no tienen protagonismo. Estos no ofrecen un gran desarrollo y no aportan entidad a los episodios por no contener una parte del arco de transformación. La multiplicidad de tramas impide que las pocas excepciones donde el hilo argumental presenta un bloque contenido en el episodio impacten en la concepción capitular; la única unidad es la temporada. La jerarquía entre las ocho tramas es inexistente, no aparecen

espacios destinados a generar familiaridad y los personajes protagonistas se representan intermitentemente.

En contraposición, los únicos elementos que generan familiaridad usando la regularidad propia de la televisión lineal son los recursos narrativos. El diseño de *Sense8* es claro, impactante e iterativo; cumpliendo así con el modelo canónico del drama serializado. Los viajes (mentales y físicos) de los protagonistas se repiten regularmente y, aunque con menor intensidad, los *flashbacks* también cumplen la misma función y alientan la familiaridad capitular. Finalmente, el *cliffhanger* se usa respetando su intencionalidad original y, siguiendo el esquema canónico, cuatro de los seis que hay en la serie se sitúan al final de sus respectivas entregas. Estas pocas excepciones son las únicas conexiones estructurales entre *Sense8* y el comportamiento canónico del drama serializado.

6.4. *Narcos*.

Narcos supuso el primer gran éxito de Netflix producido fuera de los Estados Unidos. Aunque sus tres creadores son norteamericanos (Chris Brancato, Carlo Bernanrd y Doug Miro), las localizaciones y la narrativa se sitúan mayoritariamente en Colombia. Estrenada el 28 de agosto de 2015, la primera temporada de esta serie narra la persecución de la DEA⁴¹⁷ al fundador del Cartel de Medellín, considerado uno de los mayores narcotraficantes de la historia: Pablo Escobar.

El inicio de esta historia se remonta al Chile de los años setenta. Tras el golpe de Estado de Augusto Pinochet, con el apoyo de Richard Nixon, el creciente negocio de la cocaína fue desmantelado y se reubicó en Colombia. El elegido para llevar a cabo esta lucrativa empresa es Pablo Escobar, un joven contrabandista al alza. Pablo es ambicioso y despiadado, pero también posee una gran inteligencia y una conciencia de clase inusual en su profesión. Para conseguir sus objetivos, se alía con las otras organizaciones criminales de la zona (los hermanos Ochoa y José Rodríguez Gacha) y, de este modo, nace el Cartel de Medellín. Con la ayuda de su segundo, Gustavo, Pablo lidera el tráfico de cocaína hacia Miami durante la década de 1980.

Ante esta situación, el gobierno de los Estados Unidos, esta vez con Ronald Reagan al frente, decide reforzar la presencia de agentes de la DEA en Colombia. Steve Murphy, el otro protagonista de este relato, se presenta voluntario para ir a Medellín. Tras las primeras amenazas –entran en su apartamento y matan a su gato–, se adapta a la ciudad y su esposa Connie empieza a trabajar como enfermera en una comuna local. Él empieza a colaborar con Javier Peña, su carismático compañero, para acabar con Pablo y el negocio de la droga. El primer paso es identificar los miembros del Cartel, crear un organigrama y conseguir el apoyo de Horacio Carrillo, uno de los pocos policías que no trabaja para los narcotraficantes.

En plena disputa entre narcos y policías, aparece el M-19, una guerrilla de ideología comunista que secuestra a Marta Ochoa, hermana de los Ochoa. Pablo aprovecha esta situación para aumentar su poder dentro del Cartel. Sin gran esfuerzo organiza una

⁴¹⁷ La *Drug Enforcement Administration* es la agencia estadounidense encargada de perseguir el tráfico de drogas.

matanza que acaba con gran parte de la organización. No obstante, le perdona la vida al jefe del M-19, que le recompensa regalándole la espada de Simón Bolívar.

Sintiéndose el elegido para liderar la liberación de Colombia, la ambición de Escobar no se limita al narcotráfico, sino que aspira a ser presidente del país. Tras salir electo como congresista, Steve y Peña consiguen las pruebas necesarias para que no pueda ejercer el cargo. Horas después de que echen a Pablo del hemiciclo, el Cartel asesina al ministro de justicia. De este modo se inicia una guerra abierta cuyo fin es detener a Pablo y extraditarlo a Estados Unidos para que cumpla ahí su condena. Pero, cuando consiguen la información necesaria para hacerlo, Pablo recurre al M-19: entran en el Palacio de Justicia, ocupan el Tribunal Supremo y destruyen todos los documentos que lo incriminan. Antes de hacerlo, Elisa, miembro del M-19 y compañera de trabajo de Connie, decide colaborar con Steve y Peña. Aunque no consigue avisarlos a tiempo, puede testificar para vincular a Pablo con el asalto.

Con el Cartel al completo escondiéndose en Panamá, Luis Carlos Galán prepara su candidatura a presidente de la República. Desoyendo a su segundo, César Gaviria, se expone en uno de sus discursos y es asesinado por los narcos. César se convierte automáticamente en candidato y se sitúa en el centro de las miradas. Por un lado, la embajada estadounidense quiere una mayor colaboración para extraditar a Pablo. Por el otro, Pablo se reúne con Duque (empresario afín) y Valeria (periodista con la que tiene un amorío a escondidas de Tata, su esposa) y le muestran sus preocupaciones: César es un hombre íntegro que no cederá a chantajes.

Este nuevo elemento hace que ambos bandos incrementen sus acciones. Peña y Carrillo consiguen dar con Gacha y, una vez desarmado, matarlo. Pablo decide acabar con César y prepara un atentado contra él. Gracias a Steve, el candidato no sube al avión y este explota sin lograr su objetivo. El secuaz que llevaba la bomba era un chico joven con esposa e hijo. Después de que los narcos den con ellos y asesinen a la mujer, Steve y Connie se quedan con el bebé y, finalmente, deciden adoptarlo.

Con César ya como presidente de Colombia, Pablo aumenta los atentados y siembra el terror en todo el país. Viendo el inmovilismo de César, deciden cambiar su estrategia: empiezan a secuestrar a personalidades mediáticas. Entre ellas se encuentra una periodista

que es hija del expresidente. A causa de las presiones, César claudica y accede a negociar con Pablo: la extradición queda descartada y, a cambio de que se entregue pacíficamente, dejará que Escobar construya la prisión en la que cumplirá su condena.

La aparición de Pacho Herrera (Cartel de Cali) desestabiliza el orden dentro del Cartel de Medellín. Habla con los Ochoa y les desvela que Marina, su hermana, mantiene un amorío con Gustavo, el segundo de Pablo. Esto genera un complot contra Gustavo y lo acaban entregando a Carrillo. Siguiendo esta misma estrategia, Pacho también interfiere en la relación entre Pablo y Valeria. Cuando Pablo ya está en La Catedral (la prisión que se ha construido a medida), Pacho consigue enrarecer el ambiente entre el narco y Moncada y Galeano, los dos responsables de llevar el negocio mientras él está entre rejas. Pablo, enfadado, asesina a ambos dentro del recinto penitenciario. Este hecho sirve para que Steve y Peña puedan justificar la falta de regulación que hay en La Catedral y vuelvan a pedir la extradición.

César acaba aceptando y planea un engaño para trasladar a Pablo a los Estados Unidos: decirle que, provisionalmente, lo llevarán a Bogotá para mejorar las condiciones de La Catedral. Evidentemente, Pablo no se lo cree y se prepara para luchar. Paralelamente, las filtraciones suponen la suspensión de Peña y Steve en la embajada. Pero, mientras Steve llega a su casa, es secuestrado. En La Catedral, Pablo se hace con Eduardo, el segundo de César. Esto sitúa al presidente en un dilema de difícil solución. Acaba decidiendo que lo mejor es llamar a las fuerzas especiales y, aunque implique la muerte de su amigo, asaltar La Catedral. La operación se intensifica y desemboca en un tiroteo. Eduardo sale ileso, pero Pablo consigue escapar. Peña, preocupado por Steve, se dirige a la embajada a informar de lo sucedido. Cuando llega, Steve está ahí y le cuenta lo sucedido: el secuestrador fue Pacho Herrera, quien le chantajea con unas cintas que lo involucran con una de las matanzas hechas por la policía. Steve se enfrenta a Peña y le pregunta si fue él quién filtró dichas grabaciones. Peña no responde, pero finalmente se reúne con uno de los hombres de Pacho, mostrando así su traición. Finalmente, cuando Steve vuelve a su piso, Connie le dice “Steve... quiero irme a casa”, a lo que este responde “esto es nuestra casa”⁴¹⁸. La persecución a Pablo continuará.

⁴¹⁸ Traducción de Netflix. Original: “Steve... I just wanna go home.” / “This is home.”

6.4.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

Como se deduce de la compleja sinopsis anterior, la primera temporada de *Narcos* se construye con numerosas tramas seriales alejadas de la autoconclusividad. Las ocho tramas, cuatro vinculadas a la policía (Fig. 25) y cuatro a los narcotraficantes (Fig. 26), muestran un comportamiento serial basado en la prolongación temporal y las renovaciones argumentales. Su dinámica cumple con las normas del drama serializado de la TVIII y los bloques narrativos coinciden con los episodios. Las tramas principales responden a los procesos profesionales: en el caso de Pablo, aumentar su poder, evitar la extradición y huir de la cárcel; en el de Steve y Peña, conseguir capturarlo. Durante los capítulos centrales de la temporada se abren tramas profesionales derivadas de estos procesos: en el bando policial, la del M-19; en el de los narcos, la crisis dentro del Cartel de Medellín. Del mismo modo, César se incorpora con regularidad y peso a partir del quinto episodio. Las únicas tramas que no presentan esta regularidad son las secundarias, destinadas a mostrar las relaciones personales de los dos protagonistas: Connie, en el caso de Steve, y Valeria y Tata, en el de Pablo. Estos hilos aparecen cuando las cuestiones profesionales lo precisan y solo se activan para mostrar las consecuencias de las tramas centrales. Por ejemplo, Steve y Connie se quedan con el bebé después de que la madre biológica sea asesinada. A su vez, Tata aparece para discutir con la viuda de Moncada sobre la desaparición de su marido y la supuesta implicación de Pablo. La aparición de estas tramas es ínfima en comparación a la del resto y, en muchas ocasiones, su presencia cumple funciones internas; mostrar el recorrido emocional de los protagonistas.

EPISODIO	POLICÍA	STEVE Y CONNIE	M-19	CÉSAR
1	Contexto. / Steve en Miami.	Se conocen.	X	X
2	Aduana. / Escuchas Cartel.	Traslado.	X	X
3	Política.	X	Elisa conoce a Connie.	X
4	Extradición. / CIA.	X	Asalto Palacio de Justicia.	X
5	Carrillo. / Gacha.	X	Salvoconducto Elisa.	César se convierte en candidato.
6	Investigar atentado (pre).	X	Elisa escapa.	Campaña: ni narcos ni USA.
7	Investigar atentado (post).	Se quedan el bebé.	X	Bombas, secuestros y negociación.
8	Capturar a Pablo. / Gustavo.	Steve le coge confianza.	X	Secuestros y fin de la extradición.
9	Pruebas para la extradición.	Adopción del bebé.	X	Paz y evitar el conflicto.
10	Secuestro Steve.	Secuestro Steve.	X	Asalto a La Catedral.

Fig. 25. Tramas policiales en *Narcos* (temporada 1). Elaboración propia.

EPISODIO	PABLO	VALERIA Y TATA	OCHOA	GACHA
1	Creación del negocio.	X	X	X
2	Blanqueo de dinero. / M-19.	Amorío Pablo y Valeria.	X	X
3	Política.	Celos de Tata.	X	X
4	Extradición. / M-19.	X	X	X
5	Extradición.	X	Amorío Gustavo-Marina.	Se arma contra USA.
6	Atentado.	X	Marina propone escaparse.	Desconfianza. / Muerte.
7	Atentado. / Secuestros.	Valeria cubre secuestros.	Pancho se lo cuenta a los Hnos.	X
8	Secuestro y rendición. / Gustavo.	Fin relación.	Entregan a Gustavo.	X
9	Asesinato de Moncada y Galeano.	Viuda de Moncada y Tata.	X	X
10	Asalto y huida.	Se despide de la familia.	X	X

Fig. 26. Tramas de narcotraficantes en *Narcos* (temporada 1). Elaboración propia.

Los arcos de los personajes no siguen un esquema tan pautado y la presencia de hitos es muy inferior a la de renovaciones y/o puntos de giro. De los trece hitos representados durante la temporada, ocho responden al arco de Pablo, cuatro al de Steve y uno al de Gustavo. Obviando este último por su brevedad –solamente se representa en un instante del cuarto episodio en el que Gustavo insulta a Pablo–, los otros dos arcos muestran un comportamiento claramente diferenciado. En primer lugar, Pablo parte de una caracterización basada en los elementos fundacionales del antihéroe. En su primera aparición, muestra sus violentos métodos de persuasión:

PABLO: *Señores... [escupe en el suelo] Les voy a decir quién soy. Yo soy Pablo Emilio Escobar Gaviria. Mis ojos están en todos lados. O sea, ustedes no pueden hacer una puta sola mierda en el departamento de Antioquia sin que yo me entere. Sí, señores. No pueden mover un dedo. Un día yo voy a ser presidente de la República de Colombia. Y bien, me gano la vida haciendo negocios. Así que pues, fresco. Tranquilo. Ustedes pueden aceptar mi negocio... o aceptar las consecuencias. Plata... o plomo. Ustedes eligen.*

Siguiendo el esquema canónico, los rasgos de bondad aparecen cuando Pablo empieza a repartir su fortuna entre el pueblo y ayuda a los más desfavorecidos: “yo lo que quiero, sinceramente, es ayudar a la gente pobre de mi país”, dice durante el tercer episodio. Esa es la primera de las tres entregas en las que el arco crea un recorrido consistente y equivalente al de una trama; en este caso, de carácter interno. Concretamente, esto sucede cuando, tras su elección como congresista, le impiden ocupar su silla. La decepción lo invade y su carácter se dirige a la introspección.

A medida que el trabajo policial da sus frutos, Pablo empieza a perder su carácter conciliador y se deja dominar por sus emociones más violentas. En una reunión (séptimo episodio), los jefes del Cartel le recriminan a Pacho Herrera que no está cumpliendo con lo pactado; por su lado, Pacho le dice a Pablo que no aprueba el atentado que este hizo en el avión. Pablo, mostrando un cambio de actitud claro, le espeta “¿Sabe lo que me molesta a mí? Su arrogancia. Su actitud de superioridad. Ojo, Pacho... que no lo vayan a quebrar por eso”. En ese mismo capítulo, Pablo decide empezar una guerra sin cuartel contra el Estado colombiano. De este modo, Pablo se aleja de la figura de “héroe del pueblo” que lo había caracterizado en episodios anteriores. Este arco (contenido en el séptimo episodio con voluntad capitular) se muestra en su manera de hablar, en sus estrategias para resolver los conflictos y en la sorpresa que despierta en sus interlocutores.

PABLO: Yo creo que debemos como de... organizarnos un poquito... asegurarnos un poquito... y empezar a mandar muchachos para que quemen casas, para que hagan daño a esos políticos, a esos senadores, en todas partes, hermano. Al militar que nos atropelle, al policía que nos atropelle, a jueces que nos molesten, a los periodistas, o sea que tenemos que crear un caos muy verraco para que nos llamen a paz. Esa es la única fórmula que yo le veo a eso.

GUSTAVO: Ah, ¿sí? ¿Es lo que vos querés? ¿Una guerra civil? No, si te volviste loco, huevón.

PABLO: Hay que luchar, hermano. Hay que poner todo el corazón para eso. Y si nos vamos a morir todos, morimos todos.

GUSTAVO: Pues sí... Lo que pasa es que yo no me quiero morir todavía, Pablo.

Pablo abandona los rasgos de bondad y acepta su nueva condición. En el siguiente episodio reconoce en lo que se ha convertido: “Yo iba a hacer cosas maravillosas por este país. Si me he convertido en un monstruo, como dicen ustedes, eso es por culpa de gente como su papá...”, le dice a la periodista secuestrada, cuyo padre es el expresidente. Pero, a finales de ese capítulo, Gustavo muere. Este es un punto de inflexión para el estado emocional de Pablo y, durante la novena entrega, se crea una unidad narrativa relacionada con el proceso de luto que este vive. Encerrado en La Catedral, el recuerdo de Gustavo vive en un álbum fotográfico al que Pablo recurre en varias ocasiones. Este arco aporta unidad narrativa a la novena entrega que, aparte de las cuestiones externas (el asesinato de Moncada y Galeano), se puede definir por esta cuestión.

Pero el arco de corrupción moral de Pablo no viene solo, pues Steve sigue el mismo camino. En este caso, su descenso es constante y no muestra tanta variedad e hitos como el del narcotraficante. El arco se inicia cuando, todavía en Miami, Steve mata por primera vez a alguien (primer episodio). Queda profundamente impactado y, junto con Connie – que también ha visto morir a una mujer embarazada por transportar cocaína en su estómago–, decide ir al epicentro de la acción. Reforzando este carácter bondadoso y altruista, Steve siente culpa por la muerte del ministro que impidió el ascenso político a Pablo; aunque realmente había hecho todo lo posible para evitarlo. El arco empieza a mostrar hitos de cambio en el sexto episodio: cuando Suárez, un policía corrupto, se ríe de él, Steve no duda en ponerle la pistola en la boca y amenazarlo. Este comportamiento no se repite hasta la novena entrega; en este caso, el cambio se consolida y la reacción de sus allegados, Connie y Peña, aumentan el valor de los dos hitos representados en el episodio. El primero sucede en un atasco en el que, accidentalmente, el coche de la pareja choca con el taxi que tienen delante. El incidente no es grave, pero el otro conductor se altera. Steve, de nuevo, saca la pistola y lo apunta. Finalmente, dispara a una de las ruedas y vuelve a su coche como si nada hubiera ocurrido. El segundo hito sucede cuando Steve y Peña interceptan el camión que va a La Catedral y con el que Pablo entra objetos y personas. Intentan persuadirlo para que colabore, pero, cuando este no atiende a sus demandas, Steve vuelve a perder los papeles: “¿Pablo es tu patrón? Sí. Sí. [ahoga al conductor] Yo soy tu patrón. ¿Sí? [lo apunta con su arma]” Este arco va acompañado por el proceso de adaptación del personaje y, por lo tanto, las amenazas ya no son en inglés sino en español. Estos hitos generan un gran contraste con la presentación inicial del personaje y aportan unidad narrativa al noveno episodio. De este modo, tres de las diez entregas (la tercera, séptima y novena) contienen arcos definidos y claramente delimitados dentro de ellas.

* * *

El uso de la temporalidad muestra una de las características estructurales de la temporada: el primer y el último episodio tienen un desarrollo diferenciado y alejado del resto. En primer lugar, la identificación de un avance temporal medible dentro de la entrega solamente sucede en una ocasión: el décimo episodio queda definido temporalmente por el asalto a La Catedral. La continuidad de los *beats* permite evaluar el paso de las horas y, en su totalidad, se puede determinar que la entrega se desarrolla a lo largo de un solo

día: empieza con Pablo despertando y conociendo que los medios han publicado la noticia que lo vincula con el asesinato de Moncada y Galeano; y termina esa misma noche con su huida. Aunque otros episodios, como el tercero, centrado en la campaña electoral de Pablo a gobernador, también apelan a una unidad temporal, esta no es tan clara y la multiplicidad de tramas y personajes impide que se pueda cuantificar el paso del tiempo fácilmente.

En el extremo opuesto, el capítulo inicial se construye con saltos temporales constantes que muestran los precedentes de la historia: de 1973 a 1989. Este episodio posee siete de los once saltos temporales que se representan en toda la temporada; cerca de dos terceras partes (Fig. 27). El uso de este recurso sirve para relatar el ascenso de Pablo y, del mismo modo, las motivaciones por las que Steve decide involucrarse en el conflicto. Exceptuando este caso, tres de los otros cuatro lapsos temporales suceden en un punto intermedio de sus respectivos episodios. El único que, siguiendo el patrón de la ficción serial distribuida linealmente, se sitúa entre las entregas sucede entre la octava y la novena. Este salto es medible pues, entre ambos capítulos, se construye *La Catedral*: el octavo concluye con Pablo entregándose y el noveno se inicia con él ya encarcelado. Siendo la única ocasión en la que se sincroniza el avance temporal con la construcción del episodio, este caso se contempla como una excepción y se corrobora la falta de atención a esta cuestión durante la temporada.

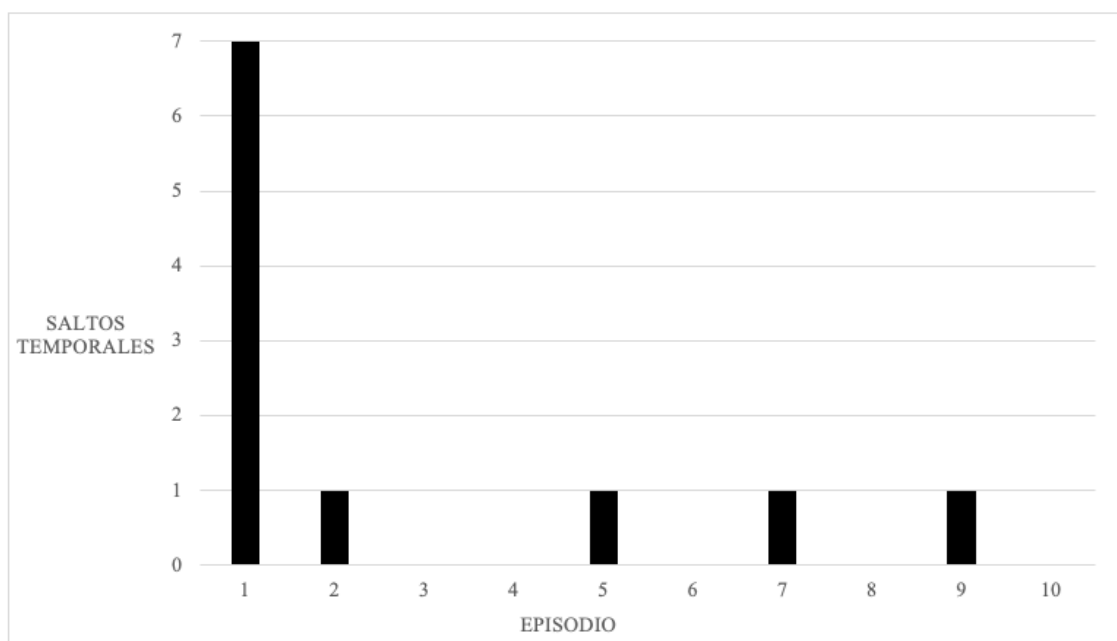


Fig. 27. Saltos temporales en *Narcos* (temporada 1). Elaboración propia.

6.4.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

La primera temporada de *Narcos* se divide en diez entregas. Sus duraciones oscilan entre los 57 minutos del primer episodio y los 44 del cuarto. En total, se encuentran cinco capítulos (la mitad) que no llegan a los cincuenta minutos y, por lo tanto, muestran una pequeña variación con respecto al patrón del drama serializado de la TVIII.

El número de *beats* del episodio se aleja de la uniformidad habitual (Fig. 28). No se observa un patrón consistente y los capítulos van de los 19 *beats* del primero a los 38 del quinto. Esto genera grandes desigualdades que afectan en la cantidad de información que transmite cada entrega. Los capítulos con más *beats* –el quinto, sexto, séptimo y octavo superan la treintena– poseen bloques con mayor desarrollo y atienden a un mayor número de tramas. En el lado opuesto, los episodios con pocos *beats* se centran en menos tramas y poseen un ritmo más pausado. Este fenómeno crea diferencias en la estructura interna de cada entrega y evitan la consolidación de un esquema constante.

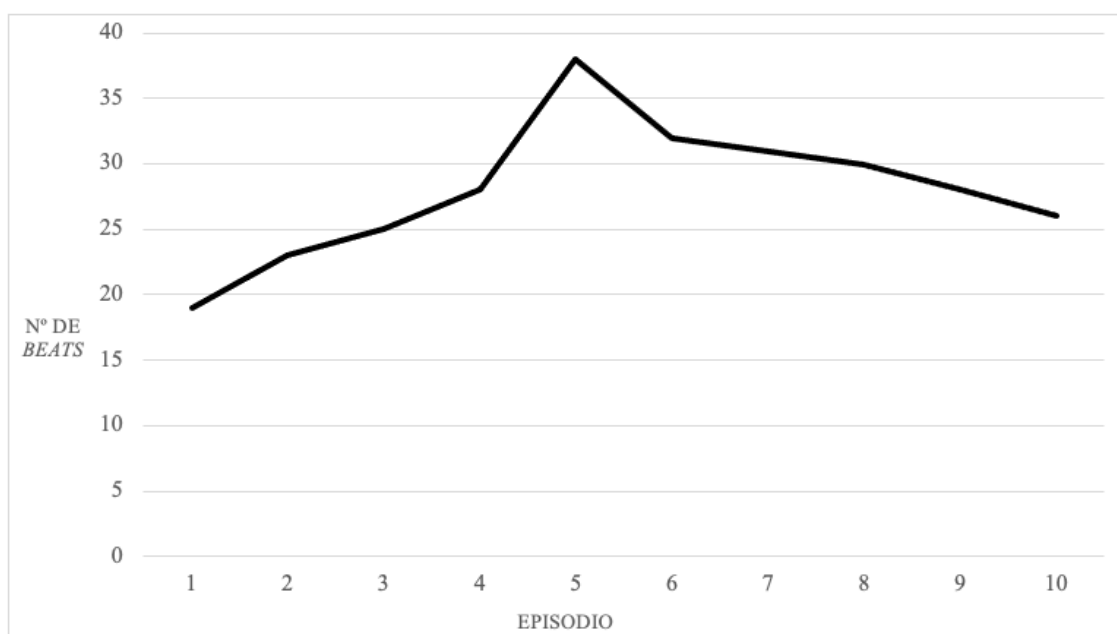


Fig. 28. Número de *beats* en *Narcos* (temporada 1). Elaboración propia.

En cuanto a la duración de estos *beats*, la falta de un patrón también se manifiesta en el ritmo de las entregas (Fig. 29). De nuevo, el primer episodio se presenta como una

excepción dentro de la temporada. Con una duración media superior a los tres segundos por *beat*, se diferencia del resto, donde esta cifra ronda la mitad. Si la temporada contempla 19 *beats* que superan los cuatro minutos, siete de ellos se encuentran en este episodio inicial –el siguiente de la lista es el décimo, con solamente tres–. Estas discrepancias refuerzan la idea de que el capítulo inicial se construye como el primer acto de la narrativa global y, por lo tanto, posee unas características formales diferenciadas.

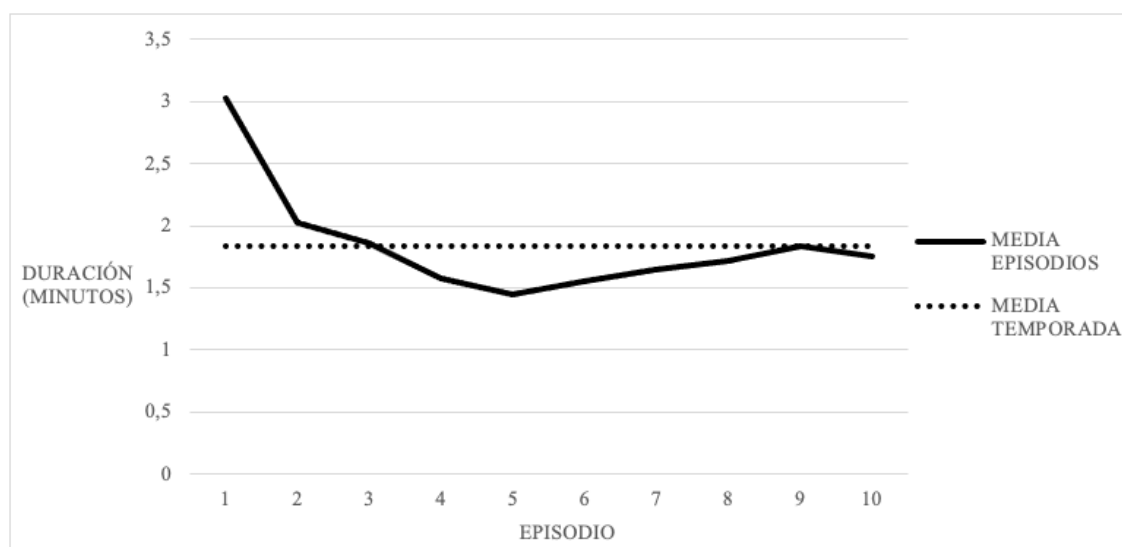


Fig. 29. Duración media de los *beats* en *Narcos* (temporada 1). Elaboración propia.

Como se puede observar en la división de los bloques seriales dentro de los episodios (Fig. 25; Fig. 26), las tramas profesionales, una vez aparecen, son representadas en todos los episodios hasta que quedan resueltas –sucede en el hilo del M-19, el de los hermanos Ochoa y el de Gacha–. Sin embargo, las tramas personales no siguen este comportamiento y su representación no es constante en todos los episodios. En concreto, el hilo argumental que atañe a Connie (trama personal de Steve) desaparece del tercer al sexto capítulo. Por su lado, el amorío de Pablo con Valeria y las consecuencias que esto supone en su matrimonio con Tata dejan de representarse entre el cuarto y el sexto. De este modo, dichas tramas no crean una uniformidad y su presencia no se relaciona con la creación de un patrón narrativo uniforme.

La jerarquía de estas tramas promueve una pregunta relevante, semántica y sintácticamente: ¿es esta una serie sobre narcotraficantes o sobre policías? Esto no solamente afecta al mensaje y la identificación espectral con los personajes, sino que impide encontrar una jerarquía que delimite cuál de las dos es la línea principal y cuál la

secundaria. Entre los 260 *beats* que conforman la temporada –exceptuando las escenas de créditos–, las tramas protagonizadas por las fuerzas del orden (incluyendo a Steve y la embajada estadounidense, las cuestiones personales de Connie, los tratos con el M-19 y César y la parte política) suponen el 52,71% de los *beats* de la temporada. El 47,29% restante responde a las tramas protagonizadas por los narcotraficantes (Pablo, sus hilos amorosos, los Ochoa y Gacha). Aunque en todos los casos las tramas profesionales superan a las personales, se hace imposible encontrar qué bloque domina por encima del otro. Esta característica, de mantenerse equitativa durante todos los episodios acercándose ambos bloques al 50% del metraje, podría considerarse como un elemento que define la serie. No obstante, en cada uno de ellos el porcentaje varía substancialmente y pasa de la proporción 35/65 del primer o el séptimo episodio –donde los narcotraficantes tienen una presencia mayoritaria– al 69/31 del cuarto y el quinto –donde las investigaciones policiales lideran las entregas– (Fig. 30). Por este motivo no se puede determinar si *Narcos* es una serie sobre policías, sobre narcotraficantes o que busca una convivencia equitativa entre ambos puntos de vista.

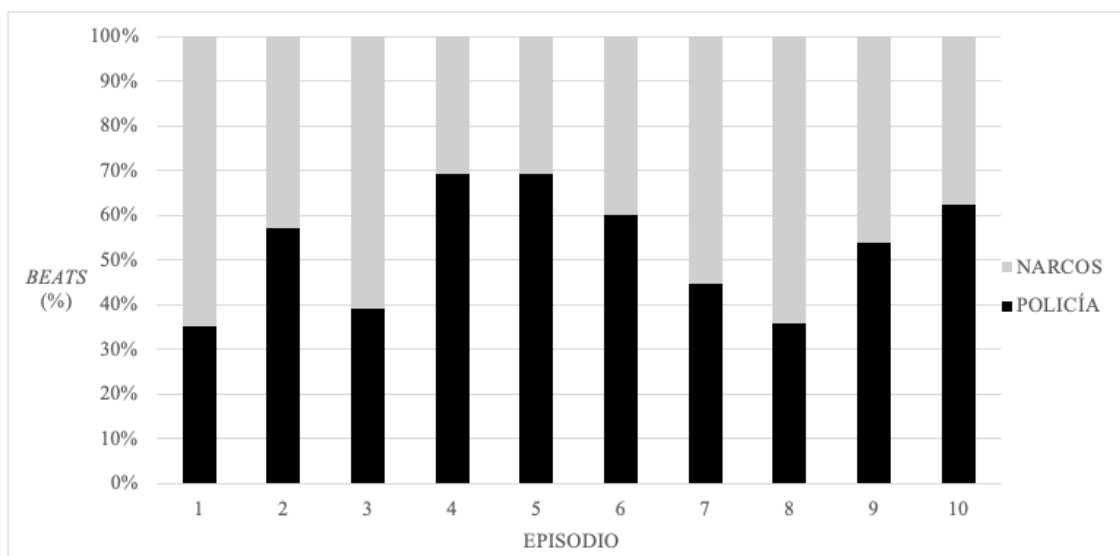


Fig. 30. Porcentaje de *beats* protagonizados por la policía y por los narcos en *Narcos* (temporada 1). Elaboración propia.

A causa de estas desigualdades, los elementos físicos también aparecen sin una voluntad capitular. Empezando por los personajes, el bando de los narcotraficantes queda definido por Pablo, Gustavo, los hermanos Ochoa, Gacha, Tata y Valeria –secundarios como Poison y otros secuaces también tienen una presencia destacable–. Pero, aunque el relato no se puede entender sin estos elementos, no aparecen en todas las entregas y, por lo

tanto, no se puede relacionar su presencia física con la iteración capitular. Concretamente, Valeria y Tata son los personajes con una presencia menos regular y, en segundo lugar, Gacha y los Ochoa tampoco son representados en todas las entregas.

Por el lado policial, Steve, Peña, Connie, la embajadora, Elisa, Carrillo, César y Eduardo conforman el grupo de personajes con mayor presencia. Pese a esto, su regularidad vuelve a ser difusa y en muchos episodios no aparecen todos ellos. Por ejemplo, Connie, la embajadora y Elisa (los únicos personajes femeninos de estas tramas) son los menos regulares. Además, algunos de los hilos no se inician hasta entrada ya la temporada (el de César no arranca hasta la quinta entrega), imposibilitando así su presencia absoluta. Estas desigualdades hacen que, en contra de los preceptos de la TVIII, en ninguno de los episodios aparezcan todos los personajes principales.

El análisis de los espacios muestra que un solo elemento físico-espacial se construye para crear familiaridad: las oficinas de la embajada estadounidense. Exceptuando el capítulo inicial, este espacio es representado en todas las entregas. En ellas siempre cumple la función de ser el punto de encuentro en el que Steve y Peña ponen en común sus planes y, a su vez, piden ayuda a los poderes fácticos de la embajada, la CIA o cualquiera de los entes estadounidense.

En lo referente a lo personal, el apartamento de Steve y Connie no juega este papel y su representación no busca ocasionar una familiaridad visual en el espectador. Lo mismo ocurre con las tramas protagonizadas por los narcotraficantes que, dado su ostentoso nivel de vida, los espacios cambian radicalmente y no buscan la regularidad. Se puede afirmar que en la primera temporada de *Narcos* la relación entre el formato y los escenarios es escasa, si no nula.

* * *

Las catálisis en la primera temporada de *Narcos* siguen un comportamiento errático. Por la vinculación de la serie con la acción y la corta duración de sus *beats*, la mayoría de las escenas se dedican exclusivamente a la trama que está abierta en ese momento y se alejan de cuestiones contemplativas y/o cotidianas. En concreto, las catálisis se manifiestan únicamente en quince ocasiones (Fig. 31). Este recurso suele relacionarse con el estado

emocional de los personajes y, en casi todas las ocasiones, sirve como metáfora de un hito dentro del arco. En dos ocasiones las catálisis crean patrones dentro de sus episodios con una unidad clara. En la quinta entrega César aparece por primera vez y protagoniza tres catálisis que, a través de la ropa, presentan al personaje. En la octava y la novena, la tristeza de Pablo por la muerte de Gustavo se materializa con tiempos muertos llenos de nostalgia –añadiendo la falta de acción que supone su ingreso en la cárcel–. Pese a esto, la presencia de catálisis es muy inferior a la habitual (incluidas las otras series de la muestra) y no se puede determinar este elemento como un recurso destinado a generar una identidad narrativa que defina los episodios.

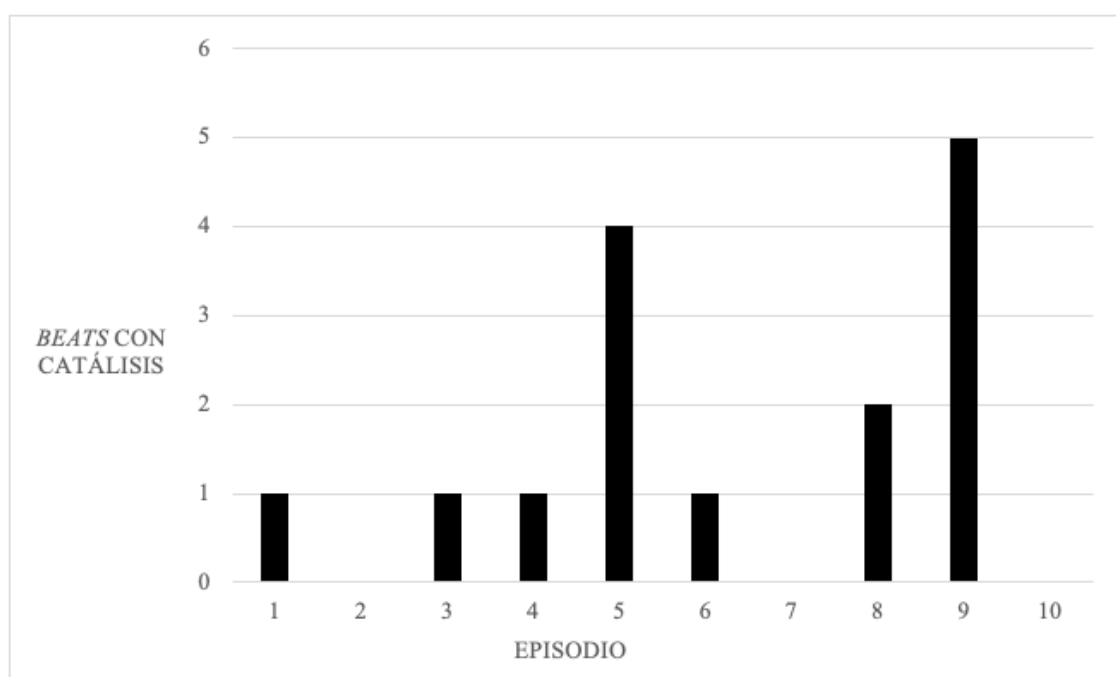


Fig. 31. Número de *beats* con catálisis en *Narcos* (temporada 1). Elaboración propia.

La marca autoral por excelencia durante la temporada es el uso de *voice over* para narrar lo que está sucediendo. Este recurso sirve para dar veracidad al relato –“basado en hechos reales” repite la entrada de cada episodio– y para aumentar la presencia de Steve (que actúa como narrador), ya que, como se ha visto, en ocasiones las tramas policiales pierden protagonismo. En el inicio de la temporada, la presencia de este elemento extradiegético es casi omnipresente –más del 82% de los *beats* del primer episodio lo contienen–, pues la información a trasladar es muy amplia. A medida que avanzan las tramas, esta información disminuye y, con ella, la presencia de *voice over* (Fig. 32). De nuevo, el último episodio vuelve a presentar un comportamiento alejado del resto. Debido al secuestro de Steve, su presencia como narrador no se puede justificar desde la narrativa

y solamente aparece en dos *beats*: el del secuestro y el de su vuelta a casa. Aunque cualquier espectador relacionará la temporada con el uso de la *voice over*, la irregularidad con la que aparece impide definir el formato de los episodios basándose en este recurso.

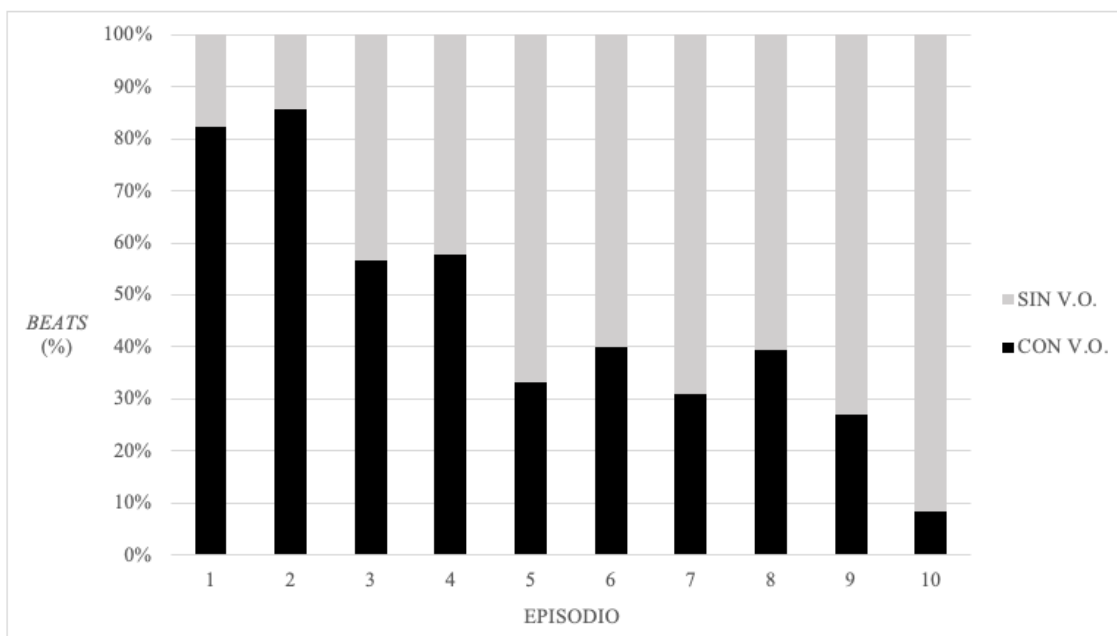


Fig. 32. Porcentajes de *beats* con *Voice Over* en *Narcos* (temporada 1). Elaboración propia.

Para concluir, la posición de los créditos tampoco sigue un patrón identificable. En una sola ocasión esta escena se sitúa en el *beat* inicial (el segundo episodio) y, en otras, no llega hasta la quinta escena (en la novena entrega). Aunque en todos los casos los créditos aparecen antes de los diez minutos, en muchas ocasiones su posición permite que las tramas del episodio ya se hayan iniciado y se haya pasado al desarrollo.

6.4.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

Los bloques argumentales de las tramas seriales están sincronizados con los episodios (Fig. 25; Fig. 26), por eso la mayoría de estos dedican su último *beat* a una renovación de la narrativa. En cinco ocasiones esta dinámica se cumple: el primer episodio termina con la muerte de Poison; el segundo con Steve y Connie llegando al apartamento y encontrando a su gato ahorcado; el sexto con el atentado en el avión; en el séptimo se plantea la construcción de La Catedral; y, en el noveno, Steve y Peña entregan las fotografías para incriminar a Pablo en el asesinato de Moncada y Galeano. Dentro de los cinco casos restantes, dos de ellos terminan con el fin de una de las tramas: en el cuarto,

Pablo mata a todos los integrantes del M-19 exceptuando a Elisa y, en el último *beat* del capítulo final, se resuelve el secuestro de Steve. De este modo, solamente tres episodios presentan un final desvinculado de la especulación y el esquema canónico.

Si se atiende a los hitos de los arcos, ninguno de ellos se desarrolla en la parte final de la entrega. El bajo número de estos (catorce) anuncia que las cuestiones internas no tienen un papel fundamental dentro de la temporada. Consecuentemente, estos momentos no cumplen una función estructural destacable.

Aunque los finales de las entregas siguen el esquema de la TVIII, el uso de los *cliffhangers* presenta grandes discrepancias. De los 260 *beats* de la primera temporada de *Narcos*, solo hay un caso en el que la pregunta narrativa quede suspendida en forma de *cliffhanger*. Sucede en el minuto 37 de la última entrega: Steve le pregunta a Peña si ha sido él quien ha filtrado la grabación y, por lo tanto, si también trabaja para los narcotraficantes. Esta pregunta, lejos de quedar suspendida para crear un interés entre las dos primeras temporadas, se resuelve cinco minutos después: Peña se reúne con uno de los secuaces de Pacho Herrera, confirmando así su vinculación con él. De este modo, el empleo del *cliffhanger* no se relaciona con el modelo clásico y cumple funciones desvinculadas de la estructura episódica. Esta desatención muestra la falta de interés narrativo en crear expectativas al final de las entregas para alentar la especulación entre ellas.

6.4.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

Si se exceptúan las presentaciones del primer episodio, durante la primera temporada de *Narcos* se incorporan nueve personajes que no habían aparecido con anterioridad. Esto sucede en siete *beats*, pues tres de ellos (César, Galán y Eduardo) se presentan por primera vez en una misma escena. De estos, la aparición de los tres políticos mencionados es la única ocasión en la que el episodio se inicia con este elemento novedoso (octava entrega). Las otras no cumplen una función vinculada con delimitar un salto temporal entre las entregas: el primer *beat* de Valeria se encuentra en el minuto catorce de la segunda entrega; Carrillo lo hace en el 43 de la misma; Duque en el sexto minuto del tercer episodio; el primer ministro en el nueve de esta; la esposa de César en el decimotercero de la quinta; y Pacho Herrera en el décimo de la séptima. La falta de concordancia entre

estas apariciones y el arranque de los capítulos muestra la desatención a la unidad temporal de las entregas durante la primera temporada de *Narcos*.

La representación de cambios físicos en los personajes que detonen un salto temporal solo sucede en una ocasión. En el inicio del octavo episodio (en su primer *beat*), Pablo y Gustavo aparecen en la selva en mangas de camisa y con un aspecto desmejorado. Esto muestra que la huida de sus perseguidores se ha prolongado entre la séptima y la octava entrega y que, a través de su cambio físico, se denota una progresión que divide y aporta entidad a dichos episodios. El resto de los personajes mantienen una coherencia física durante toda la temporada y su aspecto no se relaciona en ningún otro caso con los lapsos temporales.

Las apariciones de nuevos espacios tampoco se vinculan con los saltos temporales entre las entregas y no aportan unidad a estas. Los dos primeros suceden en los finales de sus correspondientes entregas: en la primera, Steve y Connie se mudan a Colombia; y, en la segunda, Connie consigue trabajo como enfermera en la comuna local. Si *Narcos* fuera una serie de estreno semanal, la incorporación de estos lugares al mundo narrativo global podría haber determinado un lapso entre los capítulos. Los dos siguientes casos se desarrollan en la misma entrega: en el quinto capítulo, huyendo de la amenaza de la extradición, el Cartel se muda a Panamá (séptimo minuto) y, diez minutos después, vuelven a Colombia. Su posición discreta dentro del episodio denota una falta de interés en que estos cambios generen una unidad temporal para su entrega. La última incorporación espacial sí queda sincronizada con el inicio de la entrega y cumple con todas las funciones propias en la división formal de la narrativa serial: al iniciarse el noveno episodio, aparece por primera vez La Catedral. Este hecho denota un salto temporal en referencia a la entrega anterior y, por lo tanto, cumple con una función estructural clara.

La única modificación de un espacio sucede en el final de la segunda entrega: en la oficina de Steve y Peña, aparece una gran pizarra destinada a crear el organigrama del Cartel. Su posición (penúltimo *beat* del episodio) desvincula este cambio de cualquier función temporal y, en consecuencia, no ocasiona unidad en su entrega.

6.4.5. Relación con el modelo canónico.

La única conexión entre la primera temporada de *Narcos* y el modelo canónico del drama serializado tiene que ver con la contención argumental de los episodios. Las tramas principales (todas ellas seriales) generan bloques narrativos que concuerdan con los límites de sus respectivos capítulos. Por su lado, el arco de Pablo también cumple con esta función y, cuando aparece, refuerza la entidad formal de la entrega. Esto provoca que los finales de los episodios muestren las renovaciones que delimitan dichos bloques o, directamente, el cierre de una de las tramas; siendo este el caso en siete de los diez capítulos.

No obstante, el comportamiento de las tramas es una excepción y *Narcos* se aleja rotundamente de los modelos anteriores. De los diez episodios –alejados de los trece canónicos–, la mitad no llega a los cincuenta minutos. Esto crea un desequilibrio en el número de *beats* y hace que algunos capítulos no tengan la duración necesaria para representar las tramas secundarias y sus respectivos personajes. El tiempo tampoco se emplea para generar esta contención y la mayoría de los personajes nuevos aparecen por primera vez sin aportar unidad a sus respectivas entregas. Este desequilibrio impacta en la organización de la temporada y hace que sea imposible formular un patrón en cuanto a protagonismo: algunos capítulos se centran en los policías, mientras que otros focalizan en los narcos. Tampoco existe una simetría que delimite el diseño global de la temporada, pues los recursos que lo definen se usan por necesidades prácticas y sin la intención de generar una repetición que aliente la familiaridad. Las catálisis son escasas y la *voice over*, el elemento autoral más sobresaliente, pasa del 82% en el capítulo inicial al 8% en el final. *Narcos* no ofrece la regularidad suficiente como para que, antes de iniciar un capítulo al azar, se pueda presuponer la duración que tendrá, quién lo protagonizará o la constancia en el diseño y las marcas autorales.

6.5. Stranger Things.

El 15 de julio de 2016 Netflix estrenó la primera temporada de *Stranger Things*. Creada por los hermanos Matt y Ross Duffer, esta serie apela a la nostalgia generada por la estética audiovisual propia de los *blockbusters* juveniles de los años ochenta. Consecuentemente, el primer fotograma anuncia el contexto sobre un cielo lleno de estrellas: “6 de noviembre de 1983. Hawkins, Indiana”⁴¹⁹. En línea con las producciones de Richard Donner, George Lucas, Steven Spielberg, Robert Zemeckis y otros directores de esa época, esta serie presenta un pueblo en el que empiezan a ocurrir fenómenos paranormales. Después de que Will, un niño de la localidad, quede atrapado en un monstruoso universo paralelo todos sus allegados se verán involucrados en una gran aventura para rescatarlo.

Will, Lucas, Dustin y Mike se reúnen habitualmente en el sótano de este último para jugar a juegos de rol. Para volver a su casa, Mike debe pasar por el bosque colindante a un misterioso laboratorio militar. Esa noche se topa con un ente sin rostro y acaba desapareciendo. Al comprobar que no ha dormido en casa, Joyce, la madre de Mike (y de Jonathan), va directa a la comisaria. Ahí se encuentra con Hopper, el policía de mayor rango del pueblo, quien no le hace demasiado caso. Joyce no encuentra a su hijo por ningún lado y empieza a desesperarse. Tras confirmarse la desaparición, la policía empieza la búsqueda.

Por su lado, los amigos de Will también quieren colaborar. Pero, en vez de su compañero, a quien acaban encontrando es a Eleven. Ella es una niña tímida, con el pelo rapado y con poderes sobrenaturales. En un primer momento, Eleven se esconde en un restaurante de carretera, pero la extraña organización que lleva el laboratorio viene a buscarla. Gracias a sus poderes de telequinesis consigue escapar y acaba refugiándose en el sótano de Mike, quien la albergará a escondidas de sus padres. Ella consigue conectar mentalmente con Will y les informa de que está bien, pero que ha quedado atrapado en una dimensión paralela.

⁴¹⁹ Traducción de Netflix. Original: “November 6th, 1983. Hawkins, Indiana.”

Nancy, la hermana de Mike, es una adolescente de lo más normal: va al instituto, tiene una mejor amiga (Barbara) y está empezando una relación con un chico (Steve). Su vida transcurre sin sobresaltos hasta que, en una fiesta en casa de Steve, Barbara es atacada por un ente y también desaparece. En su búsqueda, Nancy vuelve a toparse con el monstruo, pero Steve no la cree. El único que se pone de su lado y la ayuda a investigar es Jonathan, el hermano de Will.

La investigación policial avanza con dificultades y, cuando vinculan los sucesos con el laboratorio, sus responsables no les dejan entrar. Por su lado, Joyce encuentra una manera de hablar con su hijo: Will puede accionar las luces de la casa y, con la ayuda del abecedario que prepara su madre, le avisa de que el monstruo está a punto de salir por las paredes. Gracias a estas comunicaciones, Joyce sabe que el cadáver flotando en el embalse que ha encontrado la policía no corresponde a su hijo. Cuando va a comisaría para reconocer el cuerpo, sus sospechas se confirman. Sobre esta cuestión, Hopper tampoco está convencido con el proceso que se ha seguido en la autopsia. Empieza a investigar y descubre que la organización intervino y que el cuerpo es en realidad un muñeco.

Los chicos aprovechan la ceremonia organizada por el instituto para llevar a Eleven a la sala donde guardan un aparato de radio muy potente. Con ella Eleven consigue comunicarse con Will y les dice que está atrapado en los muros de su casa. Joyce lo escucha todo y empieza a destrozar las paredes. Además de no encontrar nada, en pleno momento de desesperación se presenta su exmarido. Este no viene para consolarla, sino que quiere aprovechar la supuesta muerte de Will para demandar a la empresa responsable del embalse y conseguir un reembolso económico. Al descubrir sus intenciones, Joyce lo echa de casa.

Hopper sigue con la investigación y se interna en los laboratorios. Allí descubre que la organización ha creado un portal para entrar en la otra dimensión. En su búsqueda también encuentra una habitación infantil con dibujos. Ese era el cuarto de Eleven, que creció en el laboratorio y fue sometida durante años a pruebas para aumentar y controlar sus poderes. Acaban encontrando a Hopper y, al día siguiente, despierta en su casa como si nada hubiera ocurrido.

Los niños deciden buscar el portal que usó Will para entrar en la otra dimensión. Tras dar vueltas por el bosque, descubren que Eleven ha estado utilizando sus poderes para que no lo encontraran. Ella tiene miedo de lo que pueda ocurrir, pero Lucas se enfada y acaban peleándose. Paralelamente, Nancy se alía con Jonathan y preparan una emboscada al monstruo. Tras encontrar un ciervo muerto en el bosque, un ente se lo lleva. Siguen el rastro de sangre hasta llegar a un árbol del que salen luces: el portal.

Steve está preocupado por Nancy, pero, cuando va a su casa, se la encuentra con Jonathan. Esto alimenta sus celos y el chico hace pintadas por el pueblo acusándola de adúltera. Esto desemboca en una pelea entre Steve y Jonathan que acaba con la detención de este último.

Reunidos de nuevo, Mike, Dustin, Lucas y Eleven son perseguidos por la organización. Hopper y Joyce consiguen ayudarlos y los rescatan. Una vez juntos, ponen la información en común y deciden generar las condiciones necesarias para que Eleven pueda contactar con Will. Tras construir una enorme piscina con sal en el gimnasio del instituto, Eleven consigue dar con el niño y comunicarse con él. Pero el chico está muy débil y el monstruo le acecha. Cuando Eleven vuelve a la realidad, Hopper y Joyce deciden ir al laboratorio. Aunque los atrapan, los dejan introducirse en el portal e ir a buscar a Will; confiando que ambos morirán en el intento.

Jonathan y Nancy se preparan para atraer al monstruo y luchar contra él. Durante este proceso, aparece Steve y les ayuda en su misión. Se enfrentan al ente y consiguen herirlo, pero, sin embargo, este consigue escapar y desaparece. Mientras Joyce y Hopper consiguen dar con Will y rescatarlo, la organización llega al gimnasio para hacerse con Eleven. Mientras la niña usa sus poderes para huir, el monstruo también llega a su encuentro. La persecución se intensifica y, finalmente, no queda otra opción que el enfrentamiento. Eleven se despide de Mike y emplea su fuerza contra el monstruo. Ambos desaparecen.

Will despierta en el hospital y todos los celebran. Un mes después todo vuelve al mismo punto inicial: los niños juegan a juegos de rol; Nancy sigue saliendo con Steve, aunque tiene sentimientos por Jonathan; Eleven no ha vuelto; y Joyce, Jonathan y Will celebran la Navidad con toda normalidad. No obstante, Will se levanta de la mesa y va al baño.

Allí escupe un trozo de monstruo, se van las luces y, por un momento, conecta con la otra realidad. Vuelve a la cena sin decir nada.

6.5.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

La primera temporada de *Stranger Things* se construye alrededor de seis tramas de carácter puramente serial: la de los niños en su búsqueda de Mike; la de Eleven y sus poderes; la de Nancy, que incluye sus relaciones románticas y el rescate de su amiga; la de Joyce y sus intentos de conectar con su hijo; la de Hopper y el caso desde una perspectiva policial; y la de la organización, que intenta solucionar y ocultar el suceso. En ninguno de estos casos los hilos narrativos generan tramas conclusivas o bloques narrativos que se puedan aislar dentro del global (contenidos o no dentro de los episodios). Las seis tramas se prolongan durante toda la temporada y su desarrollo es constante en todos los episodios. Siguiendo los preceptos propios de las narrativas seriales, estos hilos presentan renovaciones que prolongan el relato y sirven para crear divisiones (Fig. 33). Sin embargo, dada la multiplicidad de la serie, los episodios no muestran unidades narrativas concretas y definibles. Es decir, las tramas avanzan y se renuevan sin originar bloques argumentales que queden contenidos dentro de las entregas. La única excepción a este patrón se encuentra en el último episodio (el octavo), cuando todos los “grupos de búsqueda” se unen y afrontan el clímax final: el enfrentamiento contra el monstruo y el rescate de Will.

	ELEVEN	POLICÍA	JOYCE	ORGANIZACIÓN	NANCY	NIÑOS
1	La persiguen.		Will desaparece.	Se abre el portal.		Encuentran a Eleven.
2	Conecta con Will.	Inicio investigación.			Barbara desaparece.	
3		Aparece el cadáver.	Habla con Will.			
4		Es un muñeco.	El cuerpo no es Will.	Entran en la dimensión.	En la foto se ve el ente.	
5					Entra en la dimensión.	
6				Van a por los niños.	Fin relación con Steve.	
7	Encuentra a Will.	Entra en la base.	Entra en la base.			
8	Se sacrifica.	Entra en el portal. Salvan a Will.	Entra en el portal. Salvan a Will.		Lucha contra el monstruo.	Mike y Eleven se besan. Will escupe un monstruo.

Fig. 33. Renovaciones seriales en *Stranger Things* (temporada 1). Elaboración propia.

En cuanto a los arcos de personaje y sus correspondientes hitos, la primera temporada de *Stranger Things* no atiende apenas al desarrollo interno de sus personajes, cuyos hitos y evolución no son suficientes como para tener tanta relevancia en la estructura como las tramas sustentadas por conflictos externos. En total, la serie solamente presenta tres hitos

y ninguno de ellos cumple una función estructural destacable. Específicamente, Mike protagoniza dos de ellos: en el cuarto episodio se impone a los matones que se ríen de la supuesta muerte de Will y, en el quinto, ratifica este cambio defendiendo a Eleven ante Lucas. Estas dos secuencias sirven para anunciar un arco, pero su desarrollo no trasciende y se limita a la acumulación de momentos. El otro hito corresponde a Steve, el más secundario de los diez personajes regulares. Este se presenta en todo momento como un adolescente frívolo y algo cruel. En el sexto episodio, después de haber visto a Nancy con Jonathan, se deja llevar por los celos y escribe “con Nancy Wheeler, la zorra”⁴²⁰ en la cartelera del cine local. En el siguiente capítulo, Steve se arrepiente y abandona su caracterización vinculada con el abuso y el poder: se ofrece para borrar la pintada. La falta de consistencia en el desarrollo de los arcos hace que estos tres hitos no sean suficientes para determinar un avance narrativo y, mucho menos, aportar una entidad propia a los episodios. El resto de los personajes no sufren cambios substanciales y su caracterización se mantiene inalterada durante toda la temporada.

* * *

La temporalidad en *Stranger Things* sigue la misma tendencia que la distribución de la narrativa serial: no usa los episodios como contenedores y entiende la temporada como la única unidad formal existente. Como prueba de ello, no se encuentran saltos entre las entregas y, concretamente, todas ellas empiezan con la misma escena con la que había terminado el capítulo anterior. Esto hace que la mayoría de los episodios (del primero al quinto) sigan el mismo esquema: se inician con la noche del día anterior y terminan con la noche del día siguiente. Este esquema se rompe en el sexto episodio y la entrega concluye a plena luz del día; permitiendo así que los dos últimos capítulos tengan lugar en esa misma jornada. Esto crea una continuidad absoluta y, aunque en ningún momento se haga referencia a ello, la narrativa global se desarrolla a lo largo de exactamente una semana (Fig. 34). De este modo, los episodios no se dividen por lapsos entre las entregas y su narrativa continua impide aislarlos por cuestiones temporales.

⁴²⁰ Traducción de Netflix. Original: “starring Nancy the slut Wheeler”.

EPISODIO	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6	DÍA 7
1	X	X					
2		X	X				
3			X	X			
4				X	X		
5					X	X	
6						X	X
7							X
8							X

Fig. 34. Evolución temporal en *Stranger Things* (temporada 1). Elaboración propia.

El único salto temporal cuantificable ocurre a falta de ocho minutos para el fin de la temporada: “Un mes más tarde”⁴²¹, anuncia una sobreimpresión. Este recurso, y la situación poco determinante dentro de la entrega, remarcan la voluntad de generar un epílogo durante esos minutos finales. Durante la temporada no aparece ningún otro lapso temporal destacable; ni durante ni entre los episodios.

6.5.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

Las duraciones de *Stranger Things* muestran discrepancias con el modelo canónico. Su primera temporada está compuesta únicamente por ocho episodios, cuyo metraje va de los 42 minutos del séptimo episodio a los 56 del segundo. Este formato se aleja de las temporadas del drama serializado de la TVIII, que poseían entre diez y trece capítulos y sus duraciones se amoldaban a la hora de parrilla. Junto con el séptimo, el primer y el sexto episodio tampoco llegan a los cincuenta minutos protocolarios.

El número de *beats* por episodio también es altamente variable y va de los 28 del primer capítulo a los cuarenta del último. Esto responde directamente a la duración de cada entrega, pues los *beats* que se encuentran en cada episodio presentan metrajes uniformes (Fig. 35). Con una media global de un minuto y 47 segundos por *beat*, la mayoría de las escenas se aproximan a esta duración. De los 257 *beats* que conforman la temporada, solamente nueve superan los cuatro minutos. Todos ellos responden a momentos álgidos de sus tramas y, en ningún caso, la dilatación temporal se relaciona con un cambio en el

⁴²¹ Traducción de Netflix. Original: “One Month Later”.

frenético ritmo que presenta la temporada. Los primeros cinco episodios solamente contienen tres *beats* con estas duraciones, mientras que, a medida que se acerca el final, estos aumentan: los tres últimos episodios poseen dos escenas largas cada uno.

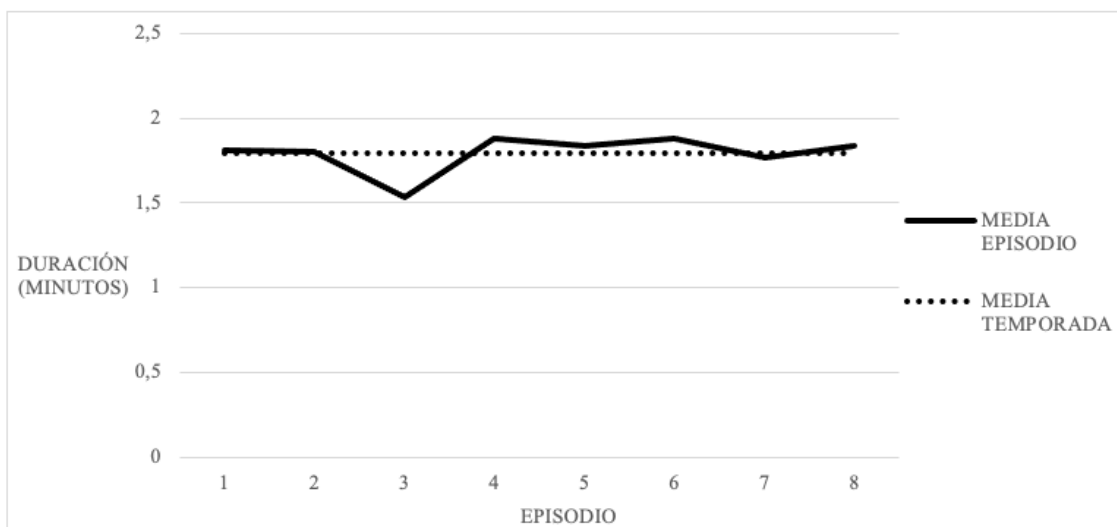


Fig. 35. Duración de los *beats* en *Stranger Things* (temporada 1). Elaboración propia.

Como se ha comentado, todas las tramas de la temporada avanzan paralelamente y con una presencia regular. Las seis tramas se representan en cada episodio, pero, sin embargo, no crean una jerarquía identificable (Fig. 36). Aunque claramente el número de escenas protagonizadas por la organización es muy inferior al resto, no se puede definir quién lidera la búsqueda de Will: si los niños (Mike, Dustin, Lucas, Eleven, Nancy y Jonathan) o los adultos (Joyce y Hopper). De hecho, cada bloque protagoniza el mismo número de *beats*: 113. Esto refuerza la sensación de “coralidad” que transmite la serie y permite generar puntos de vista con una presencia equitativa. Como sucedía en algunos productos de la TVIII (como, por ejemplo, *Lost*), el objetivo es generar un ecosistema narrativo amplio, evitar la focalización en un único protagonista y originar una meta común para todos los personajes del relato. A su vez, esta coralidad ofrece mayores posibilidades de identificación para el espectador; ampliando así el *target* potencial de la obra.

EPISODIO	ELEVEN	POLICÍA	JOYCE	ORGANIZACIÓN	NANCY	NIÑOS
1	3	6	5	3	3	6
2	7	6	9	2	5	2
3	3	5	9	1	8	6
4	1	6	8	2	5	6
5	1	8	6	2	5	6
6	3	5	4	2	7	6
7	3	7	6	2	7	6
8	1	12	11	1	6	7
Total:	22	55	58	15	46	45

Fig. 36. Aparición de las tramas en *Stranger Things* (temporada 1). Elaboración propia.

Si en la distribución narrativa no se encuentra un patrón uniforme, este sí aparece en la repetición de los componentes físicos. Exceptuando a Will, que únicamente queda sin representación en tres entregas (tercera, quinta y sexta), el resto de los personajes se muestran en todos los episodios. Estos son Mike, Lucas, Dustin, Eleven, Joyce, Jonathan, Hopper, Nancy y Steve. El alto número de personajes, y su regularidad capitular, aumentan la familiaridad que pretende la temporada. Del mismo modo, se puede delimitar un patrón basado en la aparición constante de estos elementos.

A su vez, los espacios también mantienen una regularidad vinculada a la familiaridad y el reconocimiento de la serie por sus lugares centrales. Específicamente, la trama de Joyce se relaciona con su casa; la de Nancy, la de los niños y la de Eleven con el instituto y con la casa de Mike; la de Hopper con la comisaría de policía; y la de la organización con el laboratorio. De estos cinco espacios, solamente dos de ellos no tienen una presencia capitular absoluta: el instituto desaparece en el sexto episodio y la comisaria en la tercera y la quinta. El primer caso responde a la temporalidad que posee la temporada (Fig. 34). Si la narración transcurre solo en una semana, y se parte de que empieza en lunes, la sexta entrega se inicia en la noche del viernes y se prolonga durante el sábado. Al seguir el calendario escolar habitual, tiene sentido que ese sea el día en el que los chicos no van al instituto. En esta lógica, cuando los personajes acuden a este espacio durante las dos últimas entregas (correspondientes al domingo) el instituto está fuera de funcionamiento. En lo referente a la comisaría, la discrepancia se relaciona con su personaje central, Hopper. A partir de esa entrega (la tercera), el personaje está más implicado en el caso y comienza el trabajo de campo: en ese episodio visita el laboratorio, la biblioteca y,

finalmente, el embalse donde encuentran el falso cadáver. La quinta entrega empieza con Hopper detenido en el laboratorio, despierta en su casa y termina en la de Joyce. Aunque estos dos casos rompen con el esquema, la intención de aportar entidad con los espacios es clara. De hecho, en la última entrega, una vez terminado el conflicto central, se vuelve a representar la comisaría –ausente durante el episodio– para incluirla en las conclusiones del epílogo final. De este modo, los cinco espacios principales muestran un patrón iterativo y sólido, cuya representación constante cumple con las funciones de la serialidad canónica.

* * *

En *Stranger Things* las catálisis no tienen una importancia destacable y, en los 241 *beats* de la temporada (descontando los créditos), solamente se encuentran once escenas que usen este recurso. Diez de ellas se relacionan con los niños y su rutina: los juegos de rol, Eleven descubriendo la casa de Mike, ellos vistiéndose para el entierro de Will, Jonathan revelando fotografías, etc. La poca presencia de catálisis (y su irregularidad) es un síntoma del estilo dinámico que imprime la serie. Basándose en las películas de aventuras de los ochenta, sus *beats* son cortos y llenos de acción (Fig. 35) y la cotidianidad aparece con cuentagotas.

Pese a la falta de uso de catálisis, existe una marca autoral que cumple con todas las funciones propias del drama serializado de la TVIII: diferenciar la serie de otros productos; aportar una entidad propia; poseer repetición capitular para aumentar la familiaridad y crear formato; relacionarse con el género de la obra; aumentar la complejidad; etc. Este recurso responde a la representación de elementos sobrenaturales con la utilización de recursos visuales. Durante la temporada esta marca se origina por dos fuentes diferentes: el submundo que aparece como elemento disruptivo y los poderes que posee Eleven. Esta división permite mezclar dos de los conceptos fundamentales en el cine al que hace referencia: el género fantástico (los monstruos) y la idea de un salvador con aptitudes sobrenaturales (la niña). Su representación es constante en todos los episodios y, en el último, su presencia aumenta para incrementar la espectacularidad del final (Fig. 37). Por estos motivos los capítulos de la primera temporada de *Stranger Things* se pueden definir por este concepto narrativo-visual tan impactante.

EPISODIO	SOBRENATURAL	FLASHBACK	CATÁLISIS
1	6	1	1
2	4	2	0
3	8	2	2
4	6	1	2
5	4	3	3
6	5	4	0
7	4	0	0
8	14	4	3
Total:	51	17	11

Fig. 37. Uso de recursos en el diseño de *Stranger Things* (temporada 1). Elaboración propia.

Otro elemento regular es el empleo de *flashbacks*. Estos se relacionan con tres tramas: la de Joyce –que recuerda a su hijo–, la de Eleven –las pruebas que le hicieron cuando estaba encarcelada en el laboratorio– y la de Hopper –cuya herida interna apela a la muerte de su hija años atrás–. Aunque su presencia es casi absoluta –el séptimo episodio es el único sin *flashbacks*–, su importancia narrativa es substancialmente inferior a la representación de elementos sobrenaturales. Esto se debe a que, en primer lugar, el número de *beats* que usan este recurso es menor. También, su impacto en la narrativa no es tan trascendental y muchos de los *flashbacks* aportan información ya conocida o que podría resolverse por diálogo. A su vez, este recurso no supone una diferenciación entre el diseño de esta serie y la de otras de su entorno. Aunque el uso de *flashbacks* no conforma un patrón, su repetición constante aporta cierta familiaridad narrativa.

Finalmente, la posición de los créditos iniciales muestra una irregularidad que se aleja de la uniformidad habitual (Fig. 38). Aunque este recurso no siempre se relaciona con la creación de un patrón, la variedad en su empleo es sorprendente: en algunos casos se destina a cerrar la escena del episodio precedente –el tercero empieza con un pequeño *beat* de apenas dos minutos– y, en otros, las tramas muestran un desarrollo prolongado, haciendo que los créditos no aparezcan hasta pasados nueve minutos. Este fenómeno refuerza la idea de que la unidad narrativa es la temporada y, por lo tanto, la situación de los créditos sigue patrones arbitrarios alejados de la uniformidad o la creación de un patrón.

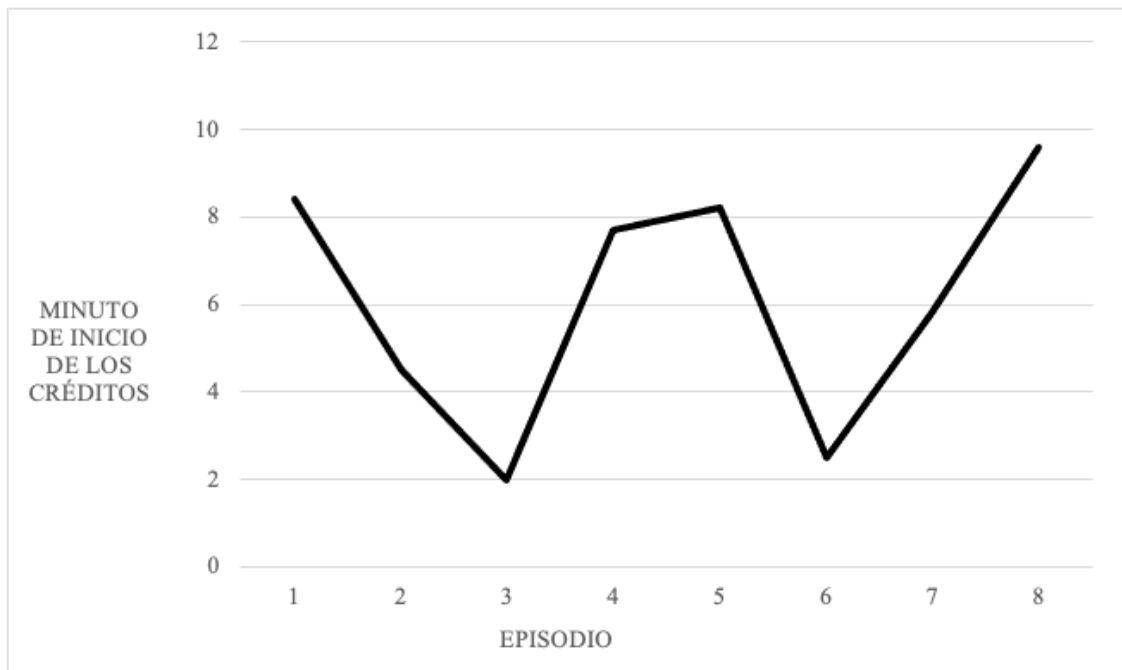


Fig. 38. Posición de los créditos en *Stranger Things* (temporada 1). Elaboración propia.

6.5.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

Siguiendo el modelo canónico de los seriales, siete de los ocho episodios de la temporada terminan con una renovación de la trama y/o un *cliffhanger* (Fig. 39). La única excepción, en la tercera entrega, concluye con un momento relacionado con las relaciones maternofiliales; eje temático de la temporada. Aunque, como se ha comentado, las renovaciones no crean bloques narrativos para los episodios, en el caso de los finales se siguen las normas canónicas vinculadas a la especulación entre las entregas. Siguiendo esta lógica, tres de los cuatro *cliffhangers* de la temporada son usados en el último *beat* de sus correspondientes entregas. La única excepción se encuentra en el segundo episodio —después de comunicarse con su hijo, algo aparece en la pared de la casa de Joyce—; cuando ella se acerca, la escena se corta abruptamente. Aunque este *cliffhanger* no se sitúa en la última secuencia, aparece en la penúltima. De este modo, el suspense sigue cumpliendo su función especulativa entre los episodios.

EPISODIO	ÚLTIMO BEAT	RENOVACIÓN	CLIFFHANGER	HITO
1	Los niños encuentran a Eleven.	SÍ	NO	NO
2	El monstruo ataca a Barbara.	SÍ	NO	NO
3	Abrazo (Joyce y Jonathan; Mike y su madre).	NO	NO	NO
4	Hopper corta la reja del laboratorio.	NO	SÍ	NO
5	Nancy entra en la otra dimensión.	SÍ	SÍ	NO
6	La organización va a por los niños.	SÍ	NO	NO
7	El monstruo destruye la cabaña de Will.	NO	SÍ	NO
8	Will escapa un trozo de monstruo.	SÍ	NO	NO

Fig. 39. Último *beat* en los episodios de *Stranger Things* (temporada 1). Elaboración propia.

En su global, la temporada presenta 24 escenas que sirven para renovar el segundo acto de las tramas. De estas, seis se encuentran en la última entrega –mostrando así el clímax que supone este episodio– y cuatro en la primera –reafirmando su función como primer acto de la narrativa serial–. De los catorce puntos de renovación situados en los capítulos intermedios (del segundo al séptimo), nueve de ellos tienen lugar durante los últimos diez minutos de sus correspondientes entregas. Los finales de las tramas seriales –todos ellos basados en el encuentro de los personajes con Will– se desarrollan en el final del octavo episodio, antes de dar paso al salto temporal que conduce al epílogo.

Como se ha comentado, los arcos de los personajes no ocupan un papel destacable en *Stranger Things*. Los tres hitos representados durante la temporada se sitúan en puntos discretos dentro de sus episodios: en el minuto 31 del cuarto episodio Mike se impone a los matones; repite esta acción con Lucas en el minuto 42 del quinto; y Steve recapacita en su ataque a Nancy en el 19 de la séptima entrega. Estas situaciones refuerzan la idea de que, en esta serie, las cuestiones internas no ocupan una posición predominante. De este modo, se prioriza terminar los episodios con momentos álgidos de las tramas externas, reforzando así la vinculación con el género de aventuras que posee la obra.

6.5.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

Los diez personajes principales de la serie aparecen en la entrega inicial. De hecho, en menos de 22 minutos aparecen todos; tanto ellos como sus respectivas tramas. Esto hace que, durante la temporada, no se incorporen nuevos sujetos creando una sensación de novedad o de paso del tiempo. Lo mismo sucede con los espacios. En este caso, los cinco

escenarios centrales quedan presentados durante los quince minutos iniciales del primer episodio. Esto evita que la incorporación de nuevos componentes físicos se desarrolle de forma sorpresiva y que la totalidad del mundo narrativo se muestre en el primer acto, equivalente a la entrega inicial.

Durante la serie, ninguno de los componentes físicos de la narrativa (personajes o espacios) muestran cambios que anuncien un paso de tiempo. Aunque algunos espacios se modifican –principalmente la casa de Will, donde Joyce coloca las luces para comunicarse con él y acaba destrozando una pared–, este proceso de cambio no se relaciona en ningún caso con lapsos temporales concretos. Por la peculiar temporalidad de la temporada, contenida en una sola semana, los componentes físicos se mantienen inalterados. Por este motivo, el impacto del tiempo en el terreno visual no se relaciona con la separación formal de los episodios.

6.5.5. Relación con el modelo canónico.

Stranger Things presenta un formato totalmente condicionado por el *binge model*. Sus ocho episodios (alejados de los trece habituales en el drama serializado) y sus duraciones (inferiores a la hora) alientan el visionado continuo y se organizan acorde con esta práctica de consumo. Es decir, los únicos episodios con cierta entidad argumental son el inicial (que actúa como primer acto de presentación) y el último (tercer acto y cierre global de los hilos narrativos). El resto de los capítulos no tienen ningún tipo de entidad narrativa y ninguno de ellos se puede definir por los bloques que puedan generar las tramas. Los arcos desaparecen por completo y el número de *beats* es desigual y se aleja de cualquier patrón identificable. Además, los hilos narrativos no crean una jerarquía regular y, aunque en el global de la temporada niños y adultos aparecen por igual, este equilibrio no se respeta a lo largo de los episodios. Inicialmente la contención temporal parece que generará cierta regularidad y planteará un patrón fiable; los primeros cinco episodios se desarrollan en exactamente un día. Pero este esquema se rompe en las tres entregas finales y lo invalida.

En contraposición, la obra cumple con dos de los preceptos canónicos de la televisión lineal: la aparición regular de los personajes y los espacios principales y la creación de un diseño narrativo claro y reiterativo (basado en la aparición de elementos fantásticos y

el empleo de *flashbacks*). Cabe destacar que, aunque los capítulos no contienen bloques seriales y no poseen entidad narrativa alguna, estos sí terminan mayoritariamente con puntos climáticos de las tramas; siete de las ocho entregas concluyen con una renovación o un *cliffhanger*. Este fenómeno no aporta unidad, pero crea una tensión en el espectador equivalente a la del modelo canónico del serial usado en el drama serializado de la TVIII.

6.6. The Crown.

Estrenada el 4 de noviembre de 2016, *The Crown* se centra en el reinado de Isabel II. El creador, Peter Morgan, coge como punto de partida dos obras que escribió con anterioridad: el largometraje *The Queen* (Stephen Frears, 2006) y la obra teatral *The Audience* (estrenada el 15 de febrero de 2013). La primera temporada atiende al primer periodo de Isabel⁴²² como monarca y las vicisitudes ocurridas entre 1947 y 1955.

Días antes de que Isabel se case con Felipe, la salud de Jorge VI, su padre y actual rey, empeora. Esto lo obliga a pasar por quirófano y, tras extirparle un pulmón, decide empezar a traspasar responsabilidades a su hija. Por consiguiente, Isabel y su familia viajan por los países que forman la Commonwealth. Estando en Kenia, les avisan de que Jorge ha fallecido y el viaje queda interrumpido. Con profundo dolor, Isabel asume la corona y las consecuencias que esto conlleva.

Felipe no es del agrado ni de la reina madre (su suegra) ni de María de Teck (abuela de la protagonista). Además, su posición de consorte le incomoda y le hace sentir inferior. Esta lucha de egos también afecta a la familia de Felipe, pues esta pretende que Isabel y sus hijos adopten su apellido, Mountbatten. Durante el entierro, además de la incomodidad causada por la presencia de Eduardo –el hermano de Jorge que abdicó para casarse con una mujer divorciada–, la cuestión del apellido se convierte en un conflicto institucional de primer orden. Tras recibir todas las presiones posibles, Isabel acaba decidiendo que sus hijos llevarán su apellido (Windsor) y vivirán, como mandan los cánones, en el Palacio de Buckingham. Durante los años venideros, el malestar de Felipe aumenta. El segundo viaje por la Commonwealth tensa aún más la relación y, además, Isabel retoma su amistad con Porchey, un antiguo compañero con el que hay cierto interés amoroso. El matrimonio se distancia y sus desavenencias son cada vez más notorias.

Paralelamente, Winston Churchill vuelve a ganar las elecciones y recupera su posición de primer ministro. Muchos son los que esperan que, tras su victoria, dimita y deje paso a otro candidato, Anthony Eden; entre ellos, su esposa Clemmie, que anhela un retiro apacible. Sin embargo, Churchill quiere guiar los primeros pasos de Isabel y servirle de

⁴²² Siguiendo el protocolo, los nombres de los miembros de la casa real se traducirán al castellano.

apoyo. Tras la coronación, el gran reto al que se enfrenta el ejecutivo británico llega en forma de nube tóxica. Aunque Londres se tiñe con una peligrosa niebla –que acaba con la vida de miles de personas–, Churchill parece impasible. No es hasta la muerte de una de sus asistentes, a causa de un atropello, que decide actuar y reafirmar su liderazgo como jefe del gabinete. Sin embargo, en un viaje a los Estados Unidos, Anthony tiene un achaque. En el mismo periodo, Churchill también sufre varias apoplejías que complican la situación. Pese a la gravedad, nadie informa a Isabel. Ella, que ha empezado un proceso de crecimiento personal –contratando a un profesor particular para solventar las lagunas de su precaria educación infantil–, se impone y decide tomar cartas en el asunto. Pero no será hasta su octogésimo cumpleaños cuando, a raíz de las conversaciones con el artista que pinta su retrato, Churchill asume su edad y decide renunciar a su posición.

La princesa Margarita, hermana de Isabel, lleva en secreto un romance con Peter Townsend, uno de los trabajadores de palacio. El asunto sale a la luz cuando la prensa publica la cuestión y Margarita anuncia a su hermana su intención de casarse con Peter. Con el fantasma de lo sucedido con Eduardo, todos los poderes (políticos, religiosos y de la propia realeza) acuden a Isabel para que no lo permita. La solución que encuentra la monarca reside en esperar a que Margarita cumpla los 25 años y que así no dependa del permiso de la reina para contraer matrimonio. Sin embargo, una vez transcurrido este periodo –dos años en los que los amantes permanecen separados– Isabel descubre que la habían engañado y que el enlace debe tener el beneplácito de la reina, del parlamento – que puede tardar más de un año– y de los responsables eclesiásticos. Ante esta dificultad, Margarita, con un gran resentimiento hacia su hermana, renuncia al enlace y rompe la relación con Peter.

6.6.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

Exceptuando las dos primeras entregas, los episodios de *The Crown* contienen bloques de la narrativa serial diferenciados y delimitados dentro de los límites de sus respectivos capítulos (Fig. 40). Aunque la mayoría de las tramas se desarrollan a lo largo de toda la temporada, cada capítulo posee una entidad propia basada en un argumento que se inicia y concluye dentro de la entrega. Por ejemplo, la trama política avanza con intrigas y complots que no buscan una unidad capitular, pero, cuando un evento destacado sucede (la nube tóxica o la retirada de Churchill), el episodio se centra en él y se construye con

autoconclusividad. Lo mismo sucede en el caso de la relación entre Margarita y Peter: muchos episodios contienen *beats* aislados de esta trama para aportar continuidad, pero, en la sexta y la décima entrega, esta cuestión se convierte en el eje central y crea un hilo argumental contenido. La excepción que suponen los dos primeros episodios se justifica con la creación de un primer acto que se articula como presentación del contexto histórico. En ellos, Jorge tiene más protagonismo que su hija y su enfermedad se desarrolla durante ambas entregas generando una unidad alejada del episodio. Su muerte, cierre inequívoco de dicha trama, tiene lugar en el minuto 23 de la segunda entrega. De este modo, en este caso excepcional, la separación entre los bloques no coincide con la separación formal de los episodios. Lo mismo ocurre con el resto de las tramas, pues el viaje por la Commonwealth se plantea en el episodio inicial y se resuelve en el siguiente y, del mismo modo, el intento por parte de Anthony de usurpar la posición de Churchill también avanza durante ambas entregas.

EPISODIO	TRAMA DE ISABEL	TRAMA DE LA FAMILIA REAL	TRAMA POLÍTICA
1	Enlace entre Isabel y Felipe.	Jorge está enfermo.	Churchill gana las elecciones.
2	Viaje por la Commonwealth.	Jorge muere.	Complot para que Churchill dimita.
3	Apellido Mountbatten.	Vuelve Eduardo y pide dinero.	
4	Moción de censura contra Churchill.		Nube tóxica.
5	Coronación de Isabel.	Visita de Eduardo y muerte de María.	
6		Margarita y Peter se quieren casar.	
7	Isabel contrata a un profesor.	Sucesión secretario privado de la reina.	Anthony y Churchill enferman.
8	Viaje por la Commonwealth.	Interinidad de Margarita.	
9	Amistad entre Isabel y Porchey.		Retrato y retirada de Churchill.
10	Peter irá a Australia.	Enlace fallido entre Margarita y Peter.	Problemas en Egipto.

Fig. 40. Bloques narrativos en *The Crown* (temporada 1). Elaboración propia.

Consecuentemente, los episodios de la primera temporada de *The Crown* también poseen una dimensión temporal que les aporta unidad. Aunque en algunos casos no se hacen referencias directas que definan el lapso temporal en el que se desarrollan las entregas, la separación entre ellas es clara. En cinco ocasiones el episodio se inicia con un *beat* que muestra un salto temporal respecto al final del capítulo anterior: el segundo arranca con el viaje que se había acordado en el episodio inicial; el cuarto, después de los créditos, se inicia con un rótulo anunciando que la acción tiene lugar en el 4 de diciembre de 1952; el sexto empieza con la carrera hípica tradicional para celebrar la coronación —mostrando un lapso con el quinto, que termina con Isabel accediendo al trono—; el noveno hace lo

mismo que el cuarto, pero, esta vez, anunciando que el año es 1954; y la entrega final arranca con Margarita habiendo cumplido ya los 25 años.

El resto de los episodios, aunque no empiezan con estos anuncios temporales, sí crean una relación entre las tramas y la intensidad del momento; garantizando así la unidad temporal. Exceptuando tres casos –el primero, sexto y décimo, todos ellos con inicios que marcan una separación cronológica–, los episodios poseen tramas cuyo desarrollo delimita un lapso temporal concreto: el segundo queda condicionado por el viaje de Isabel y Felipe por la Commonwealth; el tercero por el viaje de Eduardo; el cuarto por la niebla tóxica; el quinto por la coronación; el séptimo por la visita de Eisenhower; el octavo por el segundo viaje por la Commonwealth; y el noveno por el tiempo que tarda el artista en pintar el retrato de Churchill. De este modo, la mayoría de las entregas poseen una delimitación temporal concreta que las aísla y les aporta entidad propia.

En el caso opuesto, solamente se encuentra un salto temporal claro en un lugar intrascendente de la entrega. Seguido de un rótulo que reza “doce meses después”⁴²³, en el minuto 18 se interrumpe la narración del primer episodio para mostrar recuerdos familiares filmados con una cámara casera, regalo de Jorge a Isabel. Esta secuencia de montaje relata los primeros años del matrimonio, el nacimiento de sus dos hijos y finaliza con una competición de remo (1951) en la que participa Felipe. Este recurso refuerza la construcción de las dos primeras entregas como un primer acto destinado a representar los antecedentes y el contexto del que parte la historia.

* * *

Por su lado, la atención a los arcos de transformación de los personajes es substancialmente menor y, por lo tanto, se representan con poca constancia y con un desarrollo más anecdótico. Específicamente, la temporada posee trece hitos con una repartición desigual a lo largo de las diez entregas (Fig. 41). Estos atañen a tres de los personajes principales: Isabel, Churchill y Felipe. Sin embargo, no todos ellos crean una continuidad que iguale dichos arcos con el comportamiento habitual de una trama externa. Esto solamente sucede en tres ocasiones (en el séptimo, el octavo y el noveno episodio),

⁴²³ Traducción de Netflix. Original

pues el resto de los arcos muestran un solo momento de cambio y no vienen precedidos por una progresión con desarrollo narrativo.

EPISODIO	PERSONAJE	HITOS	ARCO
1	Jorge	1	La enfermedad lo altera.
2	Felipe	1	Protege a Isabel y acepta su lugar.
3			
4			
5	Isabel	1	Se impone ante su marido.
6	Isabel	1	Prioriza la Corona por encima de Margarita.
7	Isabel	4	Se rebela contra su ignorancia y se impone a políticos y familiares.
8	Isabel	4	Prioriza la Corona por encima de su propia salud.
9	Churchill	1	Acepta su edad.
10			

Fig. 41. Hitos y arcos en *The Crown* (temporada 1). Elaboración propia.

Los dos primeros casos en los que el arco posee un desarrollo constante y unitario responden al proceso de maduración interno de la reina Isabel. En su caracterización inicial –cuando acepta el cargo–, el personaje se define por la desorientación, la timidez y el miedo a las obligaciones y responsabilidades que tendrá a partir de ese momento. En el segundo episodio, tras la muerte de su padre, su abuela (María de Teck) le escribe una carta avisando, a ella y a los espectadores, de lo que vendrá a continuación:

Mi querida Lilibet,

Sé cuánto querías a tu padre, mi hijo. Y sé que estarás tan desolada por su pérdida como yo. Pero ahora debes dejar esos sentimientos a un lado, porque el deber te llama. El dolor por la pérdida de tu padre inundará todos los rincones. El pueblo necesitará tu fortaleza y tu liderazgo. He visto cómo caían tres grandes monarquías porque sus líderes no supieron separar los deseos personales del deber. No debes permitirte cometer los mismos errores. Y cuando llores a tu padre, también deberás llorar a otra persona. A Isabel Mountbatten. Porque hoy la sustituye otra mujer: la reina Isabel. Las dos Isabels entrarán en conflicto a menudo. La cuestión es que la Corona debe ganar. Debe ganar... siempre⁴²⁴.

⁴²⁴ Traducción de Netflix. Original: “Dearest Lilibet, I know how you loved your papa, my son. And I know you will be as devastated as I am by this loss. But you must put those sentiments to one side now, for duty calls. The grief for your father’s death will be felt far and wide. Your people will need your strength and leadership. I have seen three monarchies brought down through their failure to separate personal indulgences from duty. You must not allow yourself to make similar mistakes. And while you mourn your father, you must also mourn someone else. Elizabeth Mountbatten. For she has now been replaced by

Pese a esta advertencia inicial, el proceso de maduración no se inicia con consistencia hasta la séptima entrega. Este arco comienza con un *flashback* en el que Isabel recuerda sus años de escolarización en Eton y cómo, en vez de asistir a las mismas asignaturas que el resto de sus compañeros, recibía sesiones particulares del vicerrector destinadas al estudio de la Constitución. En ellas se recalca la importancia que tiene la confianza para que la parte solemne (la monarquía) y la eficiente (la política) puedan funcionar al unísono. Lo primero que hace Isabel durante su arco es rebelarse contra su falta de educación general y enfrentarse a su madre.

ISABEL: *Cuando estudiaba, le pregunté al vicerrector si no deberíamos dedicar algo de tiempo a la Literatura, la Filosofía, las Ciencias. Él pensaba que ya tenía suficiente trabajo con lo mío. Pero ¿no crees que debería haberlo estudiado?*

LA REINA MADRE: *¿Por qué?*

ISABEL: *Bueno, ¿es que no tengo el deber de saber ciertas cosas?*

LA REINA MADRE: *Tienes muchas otras virtudes. No se puede pretender que lo sepas todo.*

ISABEL: *Pero de eso se trata, mamá. No sé casi nada.*

LA REINA MADRE: *Sabes cuándo mantener la boca cerrada. Eso importa más que ninguna otra cosa.*

ISABEL: *Y eso estaría bien si fuese a vivir una vida normal. Pero ahora paso mucho tiempo entre políticos y estadistas, y ¿sabes?, vivo con miedo a quedarme sola con ellos.*

LA REINA MADRE: *A tu querido padre le pasaba lo mismo.*

ISABEL: *Estaría bien pensar que puedo... si no estar a su altura, entonces, al menos, no tener que desviar siempre la conversación a perros y caballos⁴²⁵.*

another person, Elizabeth Regina. The two Elizabeths will frequently be in conflict with one another. The fact is, the Crown must win. Must always win.”

⁴²⁵ Traducción de Netflix. Original: ELIZABETH: “At the time of my education, I asked the Vice-Provost if we shouldn’t spend a bit of time on Literature, Philosophy, Science. He felt I had enough on my plate as it was. But don’t you think I should have learned about it?” / THE QUEEN MOTHER: “Why?” / ELIZABETH: “Well, doesn’t one have a duty to know certain things?” / THE QUEEN MOTHER: “You have a great many other virtues. You can’t be expected to know everything.” / ELIZABETH: “Well, no, that’s the point, Mummy. I know almost nothing.” / THE QUEEN MOTHER: “You know when to keep your mouth shut. That’s more important than anything.” / ELIZABETH: “And that would’ve been fine if I’d gone on to live a normal life. But now I spend so much time with politicians and statesmen. You know, I live in dread of being left alone with them.” / THE QUEEN MOTHER: “Your dear papa was just the same.” / ELIZABETH: “Be nice to think that one could, if not hold one’s own, then at least not have to steer the conversation away to dogs and horses every time.”

Este momento de revelación viene acompañado de un cambio en su comportamiento. A partir de esta escena, el carácter de Isabel queda definido por la curiosidad y las ganas de ampliar sus horizontes intelectuales. Como suele ser habitual, a medida que aprende cosas nuevas, se da cuenta de todo lo que le falta por conocer. Durante este proceso vuelve a enfrentarse a su madre y, en este caso, su tono ya no es tan conciliador, mostrando así el arco que está realizando.

ISABEL: *He venido porque quería hacerte una pregunta sobre mis estudios.*

LA REINA MADRE: *¿Sobre qué?*

ISABEL: *Sobre el hecho de que no tengo ningunos.*

LA REINA MADRE: *Sí que los tienes.*

ISABEL: *Coser, bordar y recitar poemas con Crawfie. Eso no son estudios.*

LA REINA MADRE: *Querida, también asististe varios años a clases particulares con el vicerrector de Eton.*

ISABEL: *Machacando la Constitución.*

LA REINA MADRE: *Lo cual es mucho más de lo que tuvo tu hermana.*

ISABEL: *¡Mamá! Te hablo de estudios normales, con asignaturas normales.*

LA REINA MADRE: *Recibiste los estudios que corresponden a una mujer de tu clase.*

ISABEL: *Que no me han preparado en absoluto para la vida que llevo ahora.*

LA REINA MADRE: *Te enseñamos a ser una dama, una princesa. ¿Qué quieres, una carrera? Nadie quiere a una sabionda o a una académica como monarca. Quieren una reina.*

ISABEL: *Sí, una reina que no está preparada en absoluto para tratar con las personas con las que debe reunirse*⁴²⁶.

En los últimos minutos del episodio, estos cambios sobrepasan la esfera personal e impactan en el día a día profesional de Isabel. Cuando descubre que Churchill le ha estado

⁴²⁶ Traducción de Netflix. Original: ELIZABETH: "I came because I wanted to ask you a question about my education." / THE QUEEN MOTHER: "What about it?" / ELIZABETH: "The fact I didn't receive one." / THE QUEEN MOTHER: "You did." / ELIZABETH: "Sewing, needlework and saying poems with Crawfie. That is not an education." / THE QUEEN MOTHER: "Darling, you also spent years one-on-one with the Vice-Provost of Eton College." / ELIZABETH: "Being drilled in matters of the Constitution." / THE QUEEN MOTHER: "Which is far more than your sister ever got." / ELIZABETH: "Mummy! I'm talking about a normal education. In normal subjects." / THE QUEEN MOTHER: "You received an entirely appropriate education for a woman of your background." / ELIZABETH: "Which has entirely failed to prepare me for the life I lead now." / THE QUEEN MOTHER: "We taught you how to be a lady, a princess. What do you want? A degree? No one wants a bluestocking or a college lecturer as sovereign. They want a Queen." / ELIZABETH: "Yes, a queen who is hopelessly ill-equipped to deal with the people that she has to meet."

escondiendo su estado de salud, la reina decide protestar y enfrentarse a uno de los caracteres más imponentes de la historia de Inglaterra. Para ello, con referencias claras a la rebeldía de la Antígona de Sócrates, le dice que: “Le pido que me dé una respuesta acorde al respeto que merezco por mi rango y mi cargo, no al que puedan sugerirle mi edad y mi género”⁴²⁷. Como respuesta, Churchill reconoce la transformación que ha realizado el personaje durante el episodio: “Señora. Hoy la miro, y me doy cuenta de que muy pronto me llegará la hora de dimitir. No porque esté indispuerto o no esté en forma para trabajar, sino porque usted ya está lista. Y, por lo tanto, ya he cumplido con mi deber para con su padre”⁴²⁸. Finalmente, Isabel mostrará este mismo comportamiento con su marido. Después de que este se queje de que nadie le informa de lo que sucede en palacio, Isabel le dice que debería pasar más tiempo ahí para saber lo que ocurre. Para reafirmar el cambio, Felipe relaciona el arco de su esposa con su apariencia física: “Estás cambiada [...] más alta, de algún modo. ¿O es que yo he encogido?”⁴²⁹

En el siguiente episodio, el octavo, el arco de Isabel vuelve a mostrar un cambio. En esta ocasión afectando a la relación que esta tiene con su hermana. Durante su segundo viaje por la Commonwealth, Margarita ocupa la posición de reina interina. Aunque Isabel le pide discreción, ella decide aportar su “toque personal” y mostrarse de una manera menos protocolaria. Esto irrita a Isabel y, cuando la prensa celebra el carácter de Margarita, surgen los celos y las envidias. Además, el prolongado viaje de los reyes está repleto de eventos y celebraciones públicas. El agotamiento resultante hace que a Isabel le aparezca un tic nervioso en la boca causado por sonreír en demasía. Convencida de que debe atender a todos los compromisos de su agenda, se inyecta un tranquilizante muscular. El carácter de Isabel se resiente y trata con aspereza a su marido y a su hermana; llegando a tener una gran discusión con Felipe. Más adelante, cuando Felipe le cuestiona su decisión de ir a Gibraltar –desoyendo las recomendaciones de sus consejeros–, Isabel le espeta que

Soy consciente de que estoy rodeada de personas que creen que podrían hacer mi trabajo mejor que yo. Personas fuertes, con una fuerte personalidad, líderes natos, puede que

⁴²⁷ Traducción de Netflix. Original: “I would ask you to consider your response in light of the respect that may rank and my office deserve, not that which my age and gender might suggest.”

⁴²⁸ Traducción de Netflix. Original: “Ma’am... I look at you now and I realize that the time is fast approaching for me to step down. Not because I am unwell or unfit for office, but because you are ready. And therefore, I have discharged my duty to your father.”

⁴²⁹ Traducción de Netflix. Original: “Something’s different. [...] Taller, somehow. Or is it just that I’ve shrunk?”

*más capacitados para dirigir a los demás, dejar huella. Pero para bien o para mal, la Corona ha terminado en mi cabeza. Y yo digo que vayamos*⁴³⁰.

Al volver, Isabel se enfrenta a su hermana y le reprocha su comportamiento. Aunque ambas admiten la envidia que sienten la una por la otra, Isabel se acaba imponiendo y anunciando que pedirá disculpas públicas por el comportamiento que ha tenido Margarita durante su ausencia. Este arco implica un cambio en su caracterización y afecta a sus decisiones durante la parte final de la temporada.

Para concluir, el último arco con desarrollo y contención capitular responde a Winston Churchill y se desarrolla en la novena entrega. Este, fiel al célebre e imponente carácter del personaje real, se muestra en todo momento como un hombre intransigente, temperamental y que no acepta consejos que no hayan sido solicitados previamente. A raíz de su aniversario, viene a visitarlo Graham Sutherland, reputado pintor impresionista, para llevar a cabo su retrato. Su hermética caracterización se endurece y nacen los recelos entre ambos; Churchill también es aficionado a la pintura y quiere guiar el proceso de Graham. Tras ver el resultado, Churchill entra en cólera y menosprecia el trabajo del artista. Sin embargo, cuando habla con él, Graham le hace ver que, si se ve frágil en el cuadro, es porque se ha hecho mayor y ya no cuenta con el vigor de antaño. Aunque acaba destruyendo la obra, Churchill acepta la reflexión de Graham y su carácter se muestra más comprensivo y afable. De este modo, el arco de Churchill junto con los dos casos de Isabel mencionados anteriormente, existen tres episodios con un arco que actúe con el protagonismo de las tramas de naturaleza externa para aportar una entidad narrativa propia a la entrega.

6.6.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

Siguiendo el patrón del drama serializado de la TVIII, la primera temporada de *The Crown* consta de diez episodios con duraciones comprendidas entre los 55 de la última

⁴³⁰ Traducción de Netflix. Original: "I am aware that I am surrounded by people who feel that they could do the job better. Strong people with powerful characters, more natural leaders, perhaps better-suited to leading from the front, making a mark. But for better or worse, the Crown has landed on my head. And I say we go."

entrega y los 62 minutos de la segunda. En este sentido, las variaciones formales son escasas y la presentación concuerda con los productos previos.

El número de *beats* por entrega sí muestra más discrepancias con el modelo anterior (Fig. 42). Alejándose de la uniformidad habitual, en *The Crown* hay episodios con 16 *beats* (el quinto) y otros con casi el doble (los 31 del octavo). Este fenómeno tiene un impacto directo en el ritmo de la serie y crea desigualdades palpables de un episodio a otro.

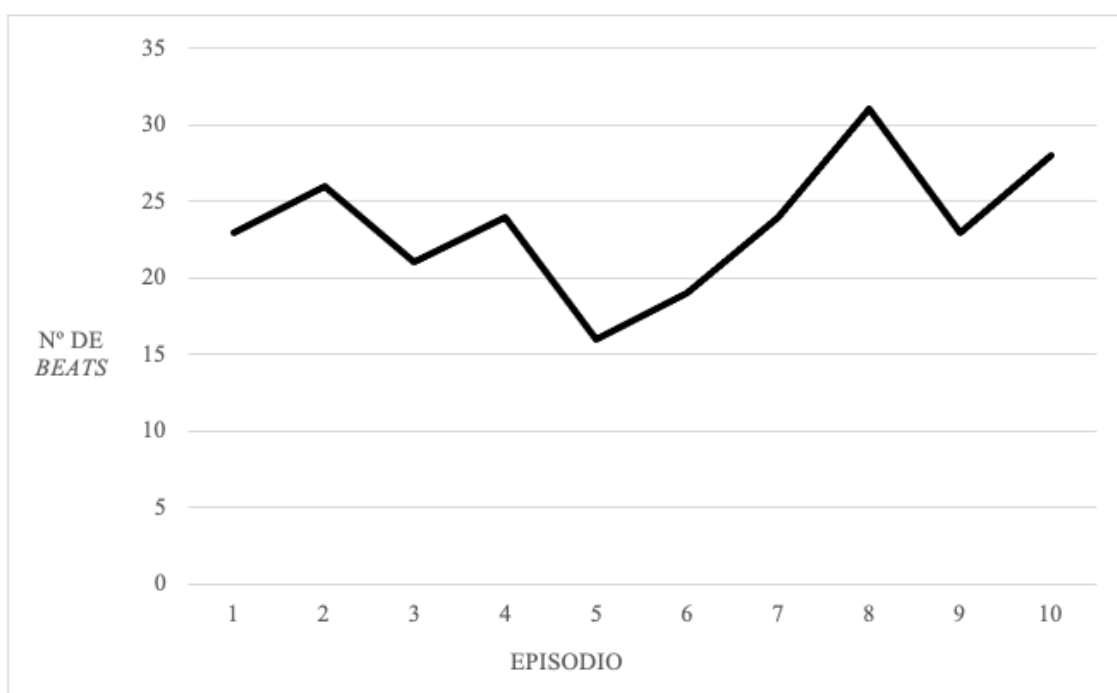


Fig. 42. Número de *beats* en *The Crown* (temporada 1). Elaboración propia.

Aunque en el cómputo global se puede determinar que *The Crown* se construye con un ritmo lento y un avance narrativo pausado, algunos episodios muestran un comportamiento más acelerado que otros (Fig. 43). Con una media global de aproximadamente dos minutos y medio por *beat*, algunos de los episodios se construyen con una agilidad superior –el octavo y el décimo episodio no llegan a los dos minutos por escena–, mientras que otros imprimen un ritmo mucho más dilatado –la quinta se aproxima a los tres minutos y medio por *beat*–. Esta variedad impide que el ritmo sea un elemento en común entre las entregas y, por lo tanto, no forme parte de los elementos que definen el formato de la serie en su conjunto. Por ejemplo, los 36 *beats* con una duración superior a los cuatro minutos no se dividen equitativamente a lo largo de la temporada. Mientras que algunos episodios llegan a poseer seis escenas con esta característica (el

tercero o el noveno), otros, como el octavo, solamente contemplan un *beat* de larga duración. Aunque esta variedad aporta un contraste lleno de matices que aproxima la experiencia a la cinematográfica, aleja la serie de los estándares de uniformidad habituales en la televisión lineal convencional.

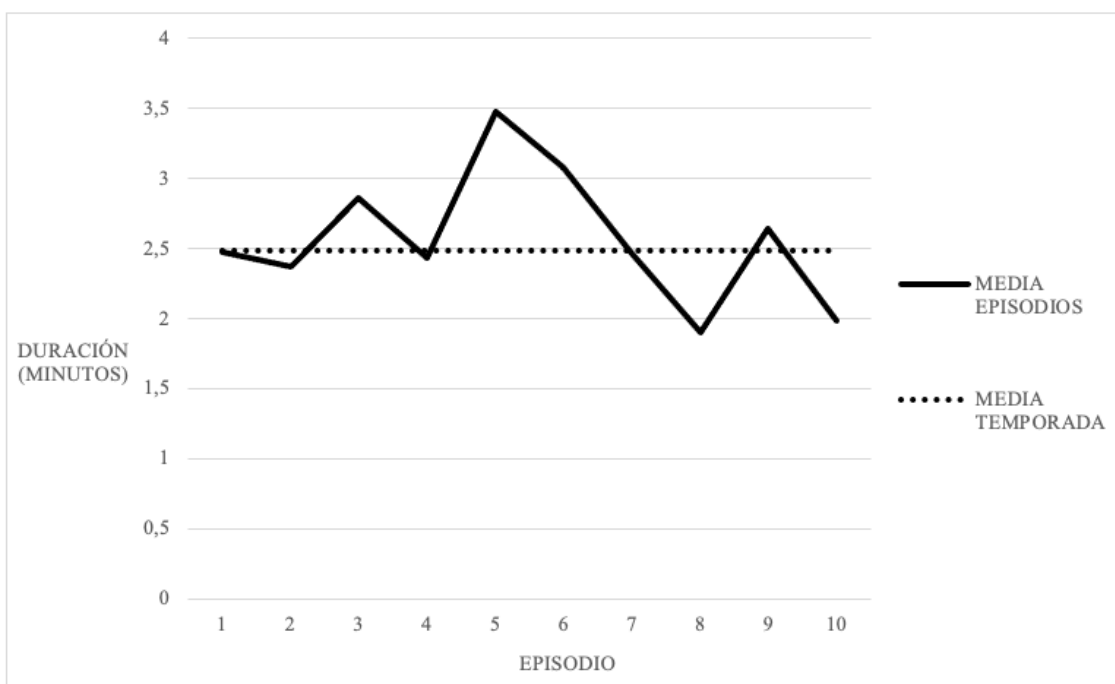


Fig. 43. Duración media de los *beats* en *The Crown* (temporada 1). Elaboración propia.

En lo referente a la representación de las tramas, *The Crown* muestra un comportamiento que imposibilita la identificación de un patrón. Dividiendo la narrativa global en seis hilos argumentales diferenciados (el de Isabel; el de Jorge; el de Churchill y las cuestiones políticas; la relación amorosa entre Margarita y Peter; el de Eduardo; y el de Felipe y la familia Mountbatten) que no se representan en todos los episodios. Concretamente, la trama de Jorge, debido al deceso del protagonista, deja de aparecer a partir del segundo capítulo. Las cuestiones relacionadas con Isabel y su reinado, aunque conforman el hilo que indiscutiblemente protagoniza la temporada, desaparecen en la sexta entrega y, en la última, se representan en un solo *beat*. La trama de Churchill no se manifiesta en el sexto episodio –teniendo una sola representación en el quinto y en el octavo–; la del romance entre Margarita y Peter desaparece en el cuarto, quinto, sexto y noveno; la de Eduardo solamente se representa en el tercero y el quinto; y la de Felipe y su familia no interviene en el primer, segundo, quinto y noveno episodio. Esto hace que, en el global de la temporada, no haya ningún episodio que contenga todas las tramas –cabe destacar que,

en el tercero, solamente desaparece el hilo de Jorge, fallecido en el capítulo anterior—. De este modo, aunque el hilo conductor sea Isabel, los episodios no mantienen una coherencia narrativa que favorezca la creación de un patrón formal identificable.

En cuanto a la jerarquía entre ellas, la trama de Isabel es la que posee un mayor número de *beats*; con 79, supone un 41,66% del total. Pese a este protagonismo, su presencia fluctúa y pasa de ser la trama con mayor presencia —llegando al 79,31% de escenas en la octava entrega— a ocupar un papel meramente secundario en otras. Para atender a esta cuestión, los hilos narrativos quedan reagrupados en tres bloques: el de Isabel, atendiendo solamente a las cuestiones relacionadas con su cargo; la política; y la familia real, que incluye a Felipe, los Mountbatten, Eduardo, Margarita, Peter y Jorge (Fig 37). En la búsqueda de un orden jerárquico que sirva como marco de referencia, el patrón más repetido sitúa la trama de Isabel como la principal, la de Churchill como la secundaria y las cuestiones surgidas dentro de la familia real como los hilos recurrentes con menor presencia. No obstante, este esquema solamente se cumple en dos ocasiones (segunda y séptima entrega), invalidando así su identificación como la jerarquía a seguir. La falta de uniformidad hace que cada episodio sea completamente diferente al resto y que, en cada caso específico, se priorice una trama diferente. Como ocurre con el hilo argumental de Margarita y Peter, esta trama secundaria puede convertirse en la protagonista de un episodio concreto —en la sexta entrega, esta trama contempla 16 de los 17 *beats* y, en la décima, 19 de 26—.

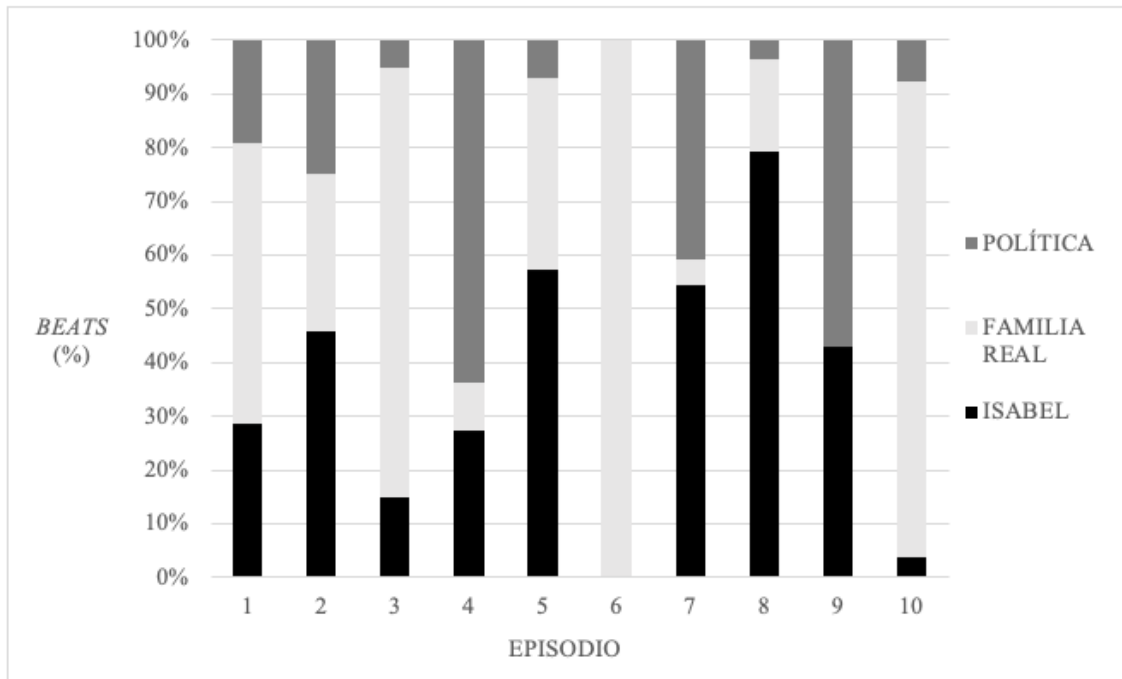


Fig. 44. Porcentaje de *beats* de cada trama en *The Crown* (temporada 1). Elaboración propia.

A causa de la intermitencia de las tramas, rara vez aparecen todos los personajes principales en una sola entrega (Fig. 45). Concretamente, esto únicamente ocurre en dos ocasiones (las dos primeras entregas) y, en otra (la sexta), donde la desaparición de dos de ellos queda justificada por la muerte de dichos personajes. Pero, aunque en la mayoría de los casos esta norma canónica se incumple, se encuentra un interés en crear familiaridad con estos componentes físicos de la narrativa. El sexto episodio es paradigmático en este sentido, pues, aunque casi todos los *beats* se centran en una sola trama, en la entrega aparecen todos los personajes principales vivos. Concretamente, Winston y Clemmie Churchill solamente son representados en una secuencia de montaje al final del episodio. En ella, varios personajes reaccionan a las opiniones –favorables al enlace entre Margarita y Peter– emitidas por la prensa. La inclusión del matrimonio Churchill en ella muestra la intención de relacionar estos elementos con una dinámica iterativa que aumente la familiaridad entre el espectador y los componentes físicos del relato. Lo mismo vuelve a suceder en la séptima entrega, donde Felipe, uno de los personajes con mayor peso durante la temporada, aparece solamente en el *beat* final a modo de resumen de lo sucedido durante el capítulo.

PERSONAJE	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10
Jorge VI				NO †		NO †	NO †	NO †	NO †	
La Reina Madre				NO						
Isabel II										
Felipe										
María de Teck						NO †	NO †	NO †	NO †	NO †
Winston Churchill										NO
Clemmie Churchill			NO					NO		NO
Peter Townsend					NO		NO		NO	
Princesa Margarita				NO			NO			

Fig. 45. Regularidad en los personajes de *The Crown* (temporada 1). Elaboración propia.

Atendiendo a los espacios, la iteración es mucho mayor y muestra menos discrepancias que en el caso de los personajes. Concretamente, los dos espacios que crean familiaridad son las dos residencias donde habitan los mayores poderes del Reino Unido: el Palacio de Buckingham (sede de la casa real) y el número 10 de Downing Street (residencia del primer ministro). El primero queda representado en las diez entregas de la temporada y el segundo solamente desaparece en el episodio final. Esta excepción responde a que, en el penúltimo capítulo, Churchill dimite y la trama política pierde peso en la última entrega. Siguiendo los cánones seriales clásicos, estos dos espacios originan un mundo narrativo consistente y con regularidad capitular.

* * *

En la primera temporada de *The Crown*, el uso de catálisis se convierte en la mayor marca autoral de la serie (Fig. 46). Su presencia no solamente es constante, sino que en muchas ocasiones se incluye en más de la mitad de los *beats* de la entrega. De los 215 *beats* que conforman la temporada, 107 (casi la mitad) contienen una catálisis en su construcción. Esto hace que, aunque algunos capítulos posean un ritmo más dinámico (Fig. 43), el tiempo quede determinado por el empleo de este recurso narrativo. Su regularidad también afecta a la identificación autoral de la serie y, a su vez, de cada una de sus entregas. Se puede determinar que los tiempos muertos, las escenas costumbristas y la utilización de imágenes simbólicas crean un formato identificable e iterativo.

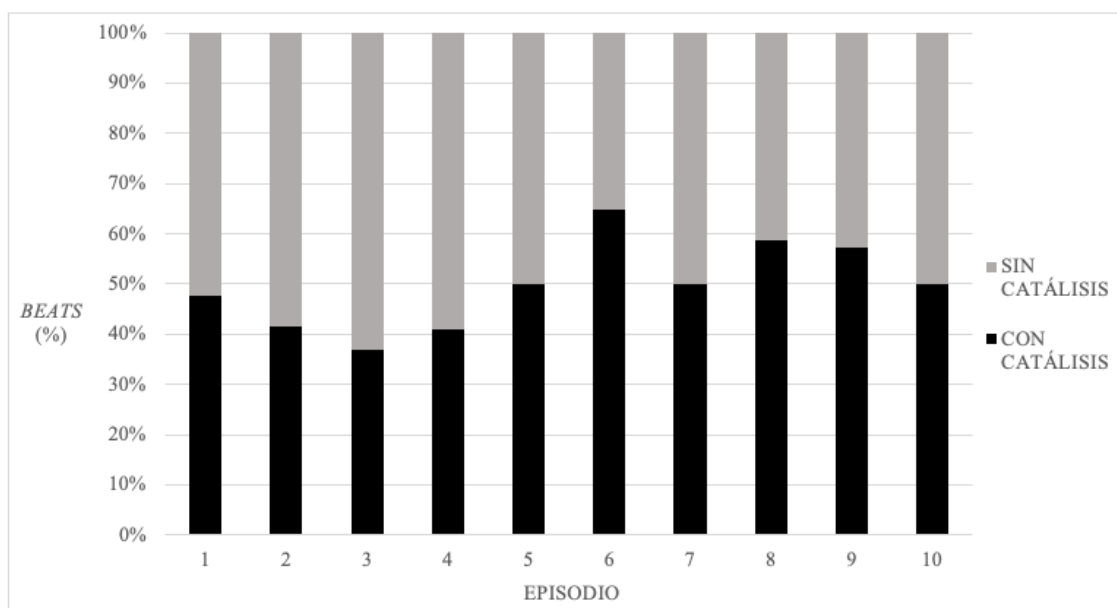


Fig. 46. Porcentaje de *beats* con catálisis en *The Crown* (temporada 1). Elaboración propia.

El otro elemento que puede acercarse a la identificación de una marca autoral es el uso de *flashbacks* para iniciar los episodios. Estos sirven para aportar información pretérita que cobrará cierta importancia durante la entrega, pero, a diferencia de las catálisis, este recurso solamente se emplea en cuatro ocasiones: en el tercer episodio se muestra la abdicación de Eduardo en 1936 –durante el capítulo el personaje volverá a Londres para acudir al entierro de su hermano–; el quinto arranca con la coronación de Jorge en 1937, haciendo el paralelismo con la de su hija; el séptimo arranca en 1940 con las clases particulares de Isabel en Eton; y el décimo lo hace en 1936 con la promesa que le hicieron Isabel y Margarita a su padre de no dejar que nada ni nadie se interponga en su relación fraternal –eje central del episodio–. Este elemento crea un patrón identificable que, de darse en un mayor número de casos, podría convertirse en la seña de identidad narrativa de la serie. Sin embargo, su irregularidad lo impide.

6.6.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

Como se ha comentado, la mayoría de los episodios de *The Crown* contienen bloques narrativos con voluntad conclusiva. Esto hace que, exceptuando los dos capítulos iniciales que cumplen la función de primer acto, las tramas queden contenidas dentro de la entrega. Consecuentemente, las renovaciones de las tramas seriales se sitúan en puntos discretos del episodio; alejándose del último *beat* y de la función especulativa. Las 43 renovaciones

o puntos de giro de la temporada sirven para aportar dinamismo a los episodios, abrir nuevos hilos e impedir que las tramas con continuidad se cierren. A causa de estas características –próximas al esquema que se ha definido partiendo de *The Sopranos*–, el último *beat* se destina en cinco ocasiones al final de una de las tramas conclusivas del episodio (Fig. 47). Específicamente, la segunda entrega concluye con Isabel visitando el cadáver de su padre –fin de la trama de Jorge–; el tercero con Eduardo volviendo después de haber garantizado su asignación; el quinto con la coronación de Isabel; el sexto con la prensa quejándose del anticuado comportamiento que ha mostrado la monarquía en su negativa al enlace de Margarita y Peter; y el noveno con la renuncia de Churchill.

EPISODIO	RENOVACIÓN	FINAL DE LA TRAMA	CLIFFHANGER	HITO
1	NO	NO	NO	NO
2	NO	SÍ	NO	NO
3	NO	SÍ	NO	NO
4	NO	NO	NO	NO
5	NO	SÍ	NO	NO
6	NO	SÍ	NO	NO
7	NO	NO	NO	SÍ
8	NO	NO	NO	NO
9	NO	SÍ	NO	NO
10	NO	NO	NO	NO

Fig. 47. Último *beat* en los episodios de *The Crown* (temporada 1). Elaboración propia.

Dada la voluntad contenida de la narrativa, sorprende el hecho de que en solamente cinco ocasiones se sincronice el cierre de la entrega con el fin de una de sus tramas. Uno de los motivos se relaciona con la función de primer acto que tienen los dos primeros episodios; estos, al no terminar con una renovación clara de la trama serial, también incumplen el patrón clásico. El resto de las entregas desatienden la importancia del último *beat* y, aunque en ellas se contienen finales de tramas, estos no coinciden con el fin del episodio. Este es el caso del cuarto episodio, donde la trama que atiende a la nube tóxica concluye en el antepenúltimo *beat*; ignorando la función estructural que podría tener. La séptima entrega, que podría terminar con la reprimenda de Isabel a Churchill por haberle escondido su estado de salud, concluye con una charla entre Felipe y su esposa. Del mismo modo, el octavo cierra con una imagen bucólica de la reina madre observando los paisajes de Escocia y, para concluir, el capítulo final muestra la muerte de Anthony a falta de tres minutos para el final. Además, esta se encuentra en medio de una secuencia de

montaje que termina con Isabel en una sesión de fotos –*beat* que no plantea una pregunta dramática que se prolongue durante la espera entre el estreno de las temporadas–.

La falta de atención a los finales de los episodios se incrementa en el caso de los hitos. Aunque la temporada contempla unos escasos trece hitos y tres arcos con desarrollo capitular, en una sola ocasión se usa una escena con valor interno para cerrar la entrega. Esto sucede en la séptima, que concluye con la verbalización del arco de Isabel por parte de su esposo. El resto de los hitos se encuentran en posiciones discretas de sus respectivos episodios y, exceptuando el caso mencionado, no buscan aportar un cierre en alto. Esto concuerda con la desatención general que tiene la temporada hacia el *beat* final como elemento serial.

* * *

La desaparición del *cliffhanger* es una de las discrepancias más destacadas de la primera temporada de *The Crown* respecto al modelo canónico. Este recurso aparece en una única ocasión y, en este caso, está completamente desvinculado del final de la entrega (minuto 21 del primer episodio). Este hecho refuerza la falta de interés en generar expectativas con recorrido, pues la temporada puede consumirse con *binge watching* o prestando poca atención a la función formal del episodio. De hecho, el anecdótico *cliffhanger* se resuelve en la siguiente escena y la pregunta narrativa queda suspendida durante escasos segundos. Si, como se ha visto, la mitad de los episodios no terminan con el cierre de una trama, estos podrían hacerlo con un *cliffhanger* que alentara la especulación entre las entregas. Su absoluta desaparición responde directamente a la innovadora metodología de distribución de Netflix.

6.6.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

Aunque la temporada se desarrolla a lo largo de ocho años y los saltos temporales (entre las entregas y dentro de ellas) son claros, los componentes físicos de la narrativa muestran pocas variaciones. Atendiendo en primer lugar a los espacios, ni el Palacio de Buckingham ni el número 10 de Downing Street muestran cambios destacables que denoten un lapso temporal. La única variación en este sentido se relaciona con un objeto: la caja que contiene la correspondencia mandada por el gabinete de gobierno al monarca.

Durante los primeros episodios, este objeto luce “The King” como inscripción. Remarcando el relevo y el punto de giro en el global de la narrativa, después del entierro de Jorge la caja reza “The Queen”. Esto sucede en el minuto 27 del tercer episodio, desvinculando así este salto temporal con los lapsos entre las entregas. El otro cambio destacable en los espacios ya existentes responde a la nube tóxica que se posa sobre la capital británica. Sin embargo, este cambio (más lumínico que espacial) se relaciona con una cuestión argumental desvinculada del avance temporal. En el minuto 16 de la cuarta entrega, diferentes personajes abren sus cortinas y se encuentran rodeados por la niebla. Su posición en el episodio no se relaciona con un lapso temporal concreto.

Aparte de esta cuestión, el único espacio nuevo que aparece durante la temporada es la casa de campo del matrimonio Churchill. En este caso sí se sincroniza con el inicio del episodio y se representa por primera vez después de los créditos de la novena entrega. La aparición de este espacio muestra un salto temporal con respecto al octavo episodio y cumple con las normas canónicas.

En cuanto a los personajes principales, ninguno de ellos muestra un cambio físico que sea consecuencia del avance temporal. En lo referente a la aparición de nuevos actantes, esto solamente ocurre en dos ocasiones; ambas en el inicio del noveno episodio. Porchey, con quien arranca la entrega, será un personaje fundamental para la trama episódica y su presentación sincronizada con el arranque del capítulo refuerza esta idea. En el otro caso, Graham Sutherland, el artista encargado de pintar a Churchill, aparece poco después de los créditos de inicio. De este modo, ambos personajes anuncian nuevas tramas y cumplen con la función de la serialidad clásica: su aparición denota un salto temporal entre la octava y la novena entrega y crea una separación entre ellas.

6.6.5. Relación con el modelo canónico.

La naturaleza biográfica de *The Crown* condiciona completamente su estructura narrativa. Con la voluntad de mostrar solamente los momentos más significativos durante los primeros años del reinado de Isabel, cada uno de los diez episodios se centra en un acontecimiento principal. Esto aporta contención capitular a todas las entregas y, exceptuando las dos iniciales que funcionan como primer acto, la relación entre trama y episodio cumple con el modelo de la televisión lineal. A su vez, el tiempo del relato

también se construye para dotar de entidad al episodio y crea separaciones medibles entre ellos. La regularidad en los espacios y las marcas autorales (principalmente las catálisis) es constante y genera familiaridad y un diseño identificable. No obstante, la longitud de los *beats* no es homogénea y las escenas de larga duración se reparten sin seguir ningún patrón. Lo mismo ocurre con los *flashbacks*, que son fundamentales en cuatro episodios, pero desaparecen en los otros seis.

Aunque las tramas generan bloques contenidos en los episodios, la aparición de los hilos argumentales es irregular y, por ejemplo, el tema principal (Isabel y su adaptación al trono) pasa de ser central en algunas entregas a anecdótico en otras. La escasez de tramas (solamente seis) no impide que estas tengan un comportamiento intermitente y carezcan de una organización jerárquica clara y preestablecida. A causa de esto, la aparición de los personajes también es errática y solamente en tres ocasiones intervienen en un episodio todos los principales. Sorprendentemente, aunque exista tal contención capitular, solamente la mitad de los episodios cierran con el fin de una trama y ninguno con una renovación o un *cliffhanger*. Además, los arcos internos (siendo el de Isabel el más destacado) no atienden a los episodios como contenedores narrativos y solamente apelan a la temporada como unidad.

6.7. 13 Reasons Why.

13 Reasons Why es una de las producciones de Netflix con mayor impacto social. No solamente por sus números de audiencia (también elevados), sino por la temática y las consecuencias que generó. El primer episodio de la temporada se inicia con una escena no narrativa añadida *a posteriori*: los actores hablan directamente a cámara, anuncian quiénes son, su rol durante la serie y mandan un mensaje para prevenir el suicidio en adolescentes; este mensaje inicial se repite con un rótulo en tres episodios más (el noveno, decimosegundo y decimotercero), advirtiendo de la representación explícita de hechos violentos. Este anuncio es significativo, pues es inusual que una serie arranque con una escena de este tipo. Esto se debe a que el estreno de la serie, sucedido el 31 de marzo de 2017, se relaciona directamente con el incremento de suicidios en esas edades.

Creada por Brian Yorkey, *13 Reasons Why* es una adaptación de la novela homónima de Jay Asher. La serie recupera el formato del relato epistolar y, en este caso, las cartas se convierten en cintas de audio. Siguiendo la idea del título, estas cintas son el testimonio póstumo que deja Hannah Baker tras suicidarse y en cada una de ellas culpabiliza a un personaje diferente. Pese a que este será el eje central, el protagonista del relato es Clay Jensen, amigo de la víctima y el personaje que escucha las grabaciones. Él es un chico tímido y con pocos amigos: aparte de Hannah, con quien trabajaba en un cine local, Tony es su única amistad. Una semana después del suicidio, Clay encuentra una caja delante de su casa. En ella encuentra instrucciones –escuchar las cintas, rebobinarlas y pasarlas a la siguiente persona– y un mapa. Tras escuchar que será vigilado, un coche atropella a Clay. El chico consigue sortear la preocupación de su madre y se dirige al primer punto del mapa: la casa donde tuvo lugar la fiesta de despedida de Kat, amiga de Hannah. Allí fue donde Hannah conoció a Justin y empezó la relación entre ellos. El siguiente punto del mapa es el parque. Ese fue el sitio donde se dieron su primer beso y también el escenario elegido por Justin para hacerle unas fotografías íntimas que posteriormente mandaría a todos los alumnos del instituto.

Después del incidente, Hannah encuentra consuelo en Jessica y Alex. Los tres se reúnen habitualmente en la cafetería local (*Monet's*) y allí comparten sus intimidades. Pero, cuando Jessica y Alex empiezan a salir juntos, dejan de juntarse con ella. Además, cuando la relación se rompe, ambos siguen comportamientos que hieren a su antigua amiga. Por

su lado, Alex incluye a Hannah en una vejatoria lista destinada a valorar el físico de las alumnas del curso. Jessica empieza un romance con Justin; a pesar de lo que le hizo a su amiga. Después del suicidio de Hannah, Justin y Jessica siguen saliendo juntos, pero su relación se resiente. La madre de Justin no se hace cargo de él y el chico acaba refugiándose en la casa de la piscina de Bryce, su mejor amigo; sin decirle nada a Jessica.

Paralelamente, los padres de Hannah descubren que el acoso escolar es una práctica generalizada en el instituto y deciden iniciar una denuncia. Olivia, la madre, empieza a hablar con diferentes amigos de Hannah; Clay entre ellos. Nadie le habla de las cintas y, al no haber encontrado ninguna nota de suicidio, su desesperación aumenta. Por si fuera poco, su negocio va cada vez peor y puede que se vean obligado a cerrar. Pero Olivia acaba encontrado un borrador de Hannah en el que aparecen los nombres que se acabarán convirtiendo en los protagonistas de las cintas. Empieza a atar cabos y se convence de que la denuncia debe prosperar.

A medida que Clay escucha las cintas, su salud mental empeora. Cuando decide que el contenido debe acabar en manos de las autoridades competentes, los demás implicados se oponen y empiezan a amenazarlo. Ellos alegan que todo lo que dice Hannah en las cintas es mentira y ninguno admite nada de lo que en ellas aparece. Clay, que estaba secretamente enamorado de Hannah, empieza a tomarse la justicia por su mano y no se preocupa por las posibles consecuencias. Lo primero que hace es vengarse de Tyler. Aunque él también era víctima del acoso escolar, decidió airear unas fotografías en las que Hannah se besaba con Courtney, otra compañera del instituto. Aunque las cintas incitan a tirar una piedra contra la ventana de su habitación –cosa que han hecho los demás–, Clay decide pagarle con su misma moneda: lo fotografía desnudo y manda la imagen a todo el instituto. Siguiendo su cruzada, Clay lleva a Courtney al cementerio para que se sienta culpable; ella, para no verse afectada por las fotografías de Tyler, creó rumores sobre Hannah. Mientras vuelve, Clay es interceptado por Justin, Alex y Zach. Intentan amedrentarlo, pero no lo consiguen; hará lo que haga falta para vengar a Hannah. Después de que Clay ralle el coche de Zach, Marcus deja una bolsa con marihuana en su mochila y avisa al profesorado. Tras no poderse defender, lo expulsan.

La presión contra Clay aumenta: le roban la bicicleta, le siguen, lo amenazan y hasta hacen que Sheri empiece una relación con él para callarlo. La aparición de Sheri en las

cintas se vincula con la muerte de Jeffrey, amigo de Clay. Ella iba en el coche con Hannah cuando chocaron con una señal de *stop*. Aunque Hannah insistió en llamar a la policía, Sheri decidió que lo mejor era pasarlo por alto y no decir nada. Tras discutir, Sheri deja a Hannah en medio de la carretera y se va. Cuando la chica consigue llamar a la policía, Jeffrey ya ha muerto.

Pero el motivo real por el cual Hannah se suicida son los abusos sexuales. Estos no paran de suceder durante toda la temporada y afectan a diferentes personajes. En un primer momento, Bryce aprovecha que Jessica está casi inconsciente por la ingesta de alcohol y la viola –con la permisividad de Justin, su pareja–. En lo referente a Hannah, el primero en propasarse es Marcus y, de nuevo, Bryce vuelve a ser el agresor en su violación; el gran culpable de esta historia. Cuando Clay escucha su cinta, llevado por su espíritu vengativo, va a su casa y lo confronta. Bryce lo golpea repetidas veces y lo deja inconsciente. Cuando despierta, ambos hablan y Bryce acaba confesando lo que hizo sin sentir ningún tipo de remordimiento. Lo que no sabe es que Clay lo ha grabado todo.

Finalmente, el último personaje incriminado por parte de Hannah es el señor Porter, uno de los profesores del instituto. Ella fue a pedirle ayuda y contarle todo lo que le estaba pasando. Porter intenta ser comprensivo y apoyarla y, finalmente, Hannah acaba hablando de la violación. Pero, cuando Porter le pregunta por quién lo hizo, Hannah no se ve capaz de decir su nombre. Él le dice que, si no confiesa quién es el agresor, no puede hacer nada y lo mejor es olvidar el asunto. Esta desatención es la gota que colma el vaso y desemboca en el suicidio de Hannah. Cuando lo descubre, Clay se dirige al despacho de Porter y le recrimina su comportamiento; pero ahora ya es tarde.

Los padres de Hannah prosiguen con la demanda y rechazan el trato que les ofrece el instituto –cuya abogada, casualmente, es la madre de Clay–. Durante las declaraciones de los diferentes estudiantes aparecen todas las cuestiones que contaba Hannah en sus cintas, pero todos ellos mienten y eluden su responsabilidad. Todos excepto Tyler, que confiesa la verdad y habla de las cintas que grabó Hannah. Pero esta noticia no es nueva para Olivia, pues horas antes de la vista Tony se las había entregado. El único alumno que no aparece durante estos interrogatorios es Alex. El chico, superado por la situación, se intentó suicidar la noche anterior.

6.7.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

La primera temporada de *13 Reasons Why* construye una narrativa serial con bloques que quedan delimitados por el contenido de las cintas (Fig. 48). De este modo, la narración de Hannah es la que aporta unidad a estas tramas y cada cinta se limita a un momento concreto de su historia pretérita. Estos bloques quedan perfectamente contenidos dentro de los episodios y sirven para aportar entidad narrativa a las entregas.

EPISODIO	CULPABLE	MOTIVO
1	Justin Foley	Mandó fotografías íntimas de Hannah a todo el instituto.
2	Jessica Davis	Rompió la relación de amistad con Hannah y empezó a salir con Alex.
3	Alex Standall	Incluyó a Hannah en una lista para valorar el físico de las compañeras.
4	Tyler Down	Espió a Hannah y le hizo fotografías besando a Courtney.
5	Courtney Crimsen	Después de las fotografías, creó rumores sobre la sexualidad de Hannah.
6	Marcus Cole	Intentó abusar de Hannah en su cita de San Valentín.
7	Zach Dempsey	Le quitó las notas que le mandaba Clay.
8	Ryan Chaver	Publicó un poema de Hannah sin su permiso.
9	Justin Foley	Dejó que Bryce violara a Jessica estando inconsciente.
10	Sheri Holland	Rompió una señal que causó un accidente mortal y no avisó a la policía.
11	Clay Jensen	No forma parte de la lista. Fue Hannah quien lo rechazó.
12	Bryce Walker	Violó a Hannah.
13	Kevin Porter	Hannah le pidió ayuda y él no hizo nada.

Fig. 48. Bloques narrativos en *13 Reasons Why* (temporada 1). Elaboración propia.

Aparte de esta cuestión, la trama de Clay (en el presente) también se relaciona con las cintas que escucha y, consecuentemente, también se divide siguiendo el mismo esquema. Sin embargo, en ocasiones su trama se aleja del pasado y crea un desarrollo vinculado a lo que le sucede mientras sigue el proceso. En este sentido, algunas de las tramas presentadas en las cintas tienen un desarrollo que sobrepasa el capítulo en el que aparecen por primera vez; afectando a Clay y su investigación. Las tramas de Justin –y sus problemas familiares–, Jessica –y su comportamiento autodestructivo después de la violación–, Tyler –y el acoso que sufre después de que Clay muestre las fotografías donde aparece desnudo– y Marcus –y su venganza hacia el protagonista– tienen una prolongación serial que amplía la parte del relato que se muestra en su episodio

específico. Estos personajes también se involucran en el acoso a Clay para que no haga públicas las cintas. En este caso, se sitúan como oponentes en la trama del protagonista.

Además de las tramas seriales mencionadas, existen dos hilos argumentales con continuidad que no se relacionan con las cintas. En primer lugar, la trama de Tony muestra su relación amorosa con Brad. Aunque Tony también se involucra en el eje central –siendo adyuvante de Clay–, la trama con Brad se desarrolla con total independencia de ella. El otro hilo atañe a los padres de Hannah (principalmente a la madre, Olivia), siendo la única trama de la temporada protagonizada por adultos. En ella se muestra el dolor del luto y el proceso judicial que emprenden para esclarecer lo sucedido. Esta trama es constante durante toda la temporada y sirve de contrapunto a los hilos vinculados a los personajes adolescentes.

Estos hilos seriales (las tramas personales de los adolescentes, su intención de frenar a Clay y el de los padres de Hannah) no generan bloques episódicos tan claros como lo hacen las cintas. En contadas ocasiones poseen un número de *beats* suficiente como para contener un desarrollo narrativo cohesionado y, por este motivo, su avance se articula con la acumulación de escenas que encuentran su unidad en el global de la temporada y no en capítulos concretos. Contemplando las ocho tramas seriales y los trece episodios de la temporada, solamente se crean bloques narrativos consistentes y contenidos en dos ocasiones. El primero sucede en el noveno episodio y hace referencia al complot de Marcus para que encuentren droga en la mochila de Clay. En esa misma entrega, esta renovación de la narrativa serial concluye con la expulsión provisional del protagonista. El segundo hace referencia a las declaraciones judiciales que hacen los alumnos. Desarrollándose en el capítulo final, todos ellos son entrevistados y, finalmente, se desvela la verdad. El hecho de que esta división capitular solamente se dé en dos ocasiones muestra que la entidad narrativa de los episodios se relaciona exclusivamente con el pasado; es decir, los bloques con los que Hannah dividió sus grabaciones.

* * *

Durante la temporada hay pocos arcos que tengan un desarrollo con continuidad. De los 434 *beats* narrativos (exceptuando las escenas de créditos y las advertencias iniciales), solamente veinte de ellos contienen un hito que muestre un cambio en el arco de alguno

de los personajes. Estos se reparten a lo largo de siete episodios y atañen a tres personajes diferentes: el padre de Hannah, Jessica y Clay. En el primer caso, Andy Baker protagoniza dos hitos que muestran un cambio en su comportamiento con prolongación a partir de ese momento. Este personaje evita que las emociones lo controlen y procura esconder su proceso de luto todo lo posible. En el cuarto episodio, por primera vez, Andy rompe su caracterización inicial. Cuando habla de su mujer sobre la competencia desleal por parte de un gran supermercado, Olivia le dice que el motivo por el que la gente no va a su establecimiento es por ellos, para no verlos. Este es el catalizador para que él se desmorone. Esta es la primera escena en la que llora y, a partir de este momento, el personaje muestra cierta apertura. En la novena entrega va más allá y admite ante su mujer la culpa que siente por lo ocurrido: “Hannah suplicaba ayuda delante de sus narices. Y de las nuestras”⁴³¹. Estos dos hitos son la parte visible de su arco, pero este no tiene un desarrollo propio durante episodios concretos y no se muestra la progresión interna entre dichos cambios.

En el caso de Jessica, su recorrido como personaje se representa en cuatro escenas. Las tres primeras suceden en el décimo episodio; añadiendo así unidad narrativa a este. Después de recordar la traumática experiencia que supuso la violación por parte de Bryce, Jessica empieza a abusar del alcohol. Cuando Justin, que también está lidiando con sus problemas internos, no le sigue la corriente, acude a Bryce, su agresor. Aunque esta espiral autodestructiva se inicie en este episodio, se prolonga hasta que, en la penúltima entrega, Jessica se deshace de todas las botellas de alcohol y se prepara para afrontar su trauma. Durante los tres episodios en los que se desarrolla este arco interno, el personaje actúa de una forma errática e irresponsable, muy alejada de su caracterización inicial.

Siendo Clay el personaje protagonista, su arco es el que contiene un mayor número de hitos (el 70%) y el que genera más cambios con un comportamiento capitular. Esto ocurre en tres ocasiones, siendo el proceso de empoderamiento la primera. En el cuarto episodio, el personaje abandona su esencia tímida y empieza a imponerse ante los demás. Este proceso empieza con Tyler, el “culpable de ese episodio”. Clay actúa con firmeza y no muestra dudas para invadir su intimidad personal e incluso quebrantar las leyes: se esconde en la sala de revelado para discutir con él y acaba fotografiándolo desnudo.

⁴³¹ Traducción de Netflix. Original: “Hannah was crying out for help right under their noses. And under ours, too.”

Finalmente, después de mandar las fotografías, el personaje verbaliza las consecuencias del arco acontecido durante la entrega: Tony le escribe un mensaje pidiéndole explicaciones, a lo que Clay responde “haciendo justicia por mi cuenta”⁴³².

El segundo caso tiene lugar en el quinto episodio y se simboliza con una cuestión de carácter externo: ducharse.

MATT JANSEN: *¿Te has duchado?*

CLAY: *Pues claro.*

MATT JANSEN: *Me da que no te has duchado.*

CLAY: *No me he duchado.*

LAINIE JANSEN: *¿Te duchaste anoche?*

CLAY: *Oye, yo... He dejado correr el agua, he pensado en todo el rollo, quitarse la ropa, lavarse el pelo, y no... no he podido. Nos duchamos todos los días. Y es... demasiado.*

MATT JANSEN: *Vale.*

LAINIE JANSEN: *Clay, tengo que hablar de algo contigo.*

CLAY: *Mierda, llego tarde. He quedado con alguien en Monet's para un proyecto. Os quiero mucho. [se va]*

MATT JANSEN: *Vale, es posible que le pase algo*⁴³³.

Matt, que siempre había defendido a Clay ante su esposa, verbaliza el cambio interno que está sucediendo. El olor corporal del chico vuelve a mencionarse durante la entrega en varias ocasiones y se relaciona con su sed de venganza: después de hablar de su higiene, Tony vuelve a recriminarle sus acciones contra Tyler. Clay responde igual que en la anterior ocasión: “No quiero ayudar. Quiero hacer daño”⁴³⁴. En el último *beat* de la entrega, Clay llora desconsoladamente mientras se ducha. Este arco afecta tanto al luto por Hannah, como a su estado mental y la trama serial relacionada con la venganza.

⁴³² Traducción de Netflix. Original: “Making my own justice.”

⁴³³ Traducción de Netflix. Original: MATT JANSEN: “Did you shower?” / CLAY: “I totally showered. / MATT JANSEN: “I feel it’s possible you didn’t shower. / CLAY: “I didn’t shower.” / LAINIE JANSEN: “Did you shower last night?” / CLAY: “Look, I just... I turned the water on just now, and I thought about it all, the whole thing, taking clothes off, dealing with hair and I just... I couldn’t do it. Look, we shoer like... every day, and it’s just... a lot.” / MATT JANSEN: “Okay.” / LAINIE JANSEN: “Clay, honey... I need to discuss something with you.” / CLAY: “Oh, shit, I gotta go. I’m meeting someone at Monet’s for a school project. Love you guys.” / MATT JANSEN: “Okay. It’s possible there’s something going on with him.”

⁴³⁴ Traducción de Netflix. Original: “I don’t want to help. I... want to hurt.

Por último, en la séptima entrega Clay empieza a tener alucinaciones y fantasea con lo que podría hacer en algunas ocasiones. En todos los casos la propuesta se basa en estallar e increpar a los otros alumnos. Esta psicosis impacta en su comportamiento, que se vuelve más agresivo –ralla el coche de Zach y arroja las cintas contra el suelo–. De nuevo, en el último *beat* del episodio, el arco de Clay llega a su punto álgido: mientras enseña el instituto a unos alumnos de intercambio, explota y, aunque en un inicio parece otra alucinación, acaba diciendo todo lo que piensa a los presentes.

CLAY: *¿Por dónde íbamos? Ya sé, el auditorio. Pero antes de ir, quiero enseñaros algo superguay. ¿Vale? [...] Mirad estas taquillas. Parecen iguales, ¿verdad? Esta no. Esta es especial. Era de una chica que se suicidó. [...] ¿Veis todos estos carteles de “no te suicides”? Antes no estaban. Los pusieron porque ella se suicidó. ¿Por qué lo hizo? Porque la trataron como la mierda. [...] Pero nadie lo reconoce, y pintan los baños y hacen un homenaje, porque este instituto es así. Todos son muy majos hasta que te llevan a suicidarte. Pero tarde o temprano se sabrá la verdad. Se sabrá*⁴³⁵.

El arco de Clay concluye en la última entrega. Tras todos los altibajos, empieza a superar la muerte de Hannah y, paulatinamente, vuelve a una cierta normalidad. Esto se representa cuando se acerca a Skye (alumna del centro y camarera en *Monet's*) y le pide una cita. Durante su descenso, ella es la única que lo apoya: “Me gusta este nuevo Clay cabreado que raya Audis. Tiene mala leche”⁴³⁶, dice en la séptima entrega. Cuando acepta salir con Clay se materializa el proceso de cambio del protagonista y muestra una mejora respecto al punto de partida.

Desde una visión macroscópica cabe destacar que 16 de los veinte hitos crean arcos delimitados dentro de los episodios. Esto hace que, aunque pocos, la mayoría de las escenas con recorrido interno tengan una función estructural coherente con la división de las entregas. En los casos mencionados (cuarto, quinto, séptimo y décimo episodio), el

⁴³⁵ Traducción de Netflix. Original: “Where were we? Right. The auditorium. Oh, oh, but before we go... I want to show you something super cool. Okay? [...] Look at these lockers. They all look alike, right? Not this one. This one is special. It belonged to a girl who killed herself. [...] You see all these ‘don’t kill yourself’ posters up on walls? They weren’t up before. They put them up *because* she killed herself. And why did she do it? Because the kids here treated her like shit! [...] But no one wants to admit it, so they paint over the bathrooms and put up a memorial, because that’s the kind of school that this is. Everyone is just so *nice* until they drive you to kill yourself. And sooner or later, the truth will come out. It’s gonna come out.”

⁴³⁶ Traducción de Netflix. Original: “I like this new... angry, Audi-keying Clay. He’s got spunk.”

arco cumple el mismo patrón que una trama autoconclusiva o un bloque de la narrativa serial contenido dentro del capítulo. De este modo, en el 31% de los episodios los hitos son dispuestos para respetar el modelo canónico y aportar unidad capitular.

* * *

La temporalidad no ocupa un papel predominante en los capítulos de *13 Reasons Why*. El único episodio que, en su trama presente, transmite una unidad temporal es el decimoprimer. En él, toda la acción transcurre en una sola noche, durante la cual Clay escucha la cinta en la que él mismo es el protagonista. Preocupado por su inestabilidad emocional, Tony se ofrece a estar con él mientras la escucha. Eso implica un recorrido inconcreto en coche que los lleva por diferentes puntos de la ciudad. Paralelamente, la trama de la cinta también tiene lugar durante una única noche; la fiesta de Jessica en la que esta fue violada por Bryce. Esta entrega es una excepción, pues el resto de los episodios se desarrollan sin atender a la temporalidad. Los capítulos muestran tramas alejadas de la concepción temporal y, abordando el global de la temporada, no se puede determinar la duración total de la narrativa; el hecho de que no haya ningún episodio sin clases en el instituto –que correspondería al fin de semana– lo corrobora. Por este motivo, aunque existe una “intensidad del momento” omnipresente, la delimitación temporal es difusa y el desarrollo cronológico no se puede delimitar y no afecta a la definición estructural de las entregas.

Además, cuatro de las doce pausas entre los capítulos se resuelven con una solución de continuidad absoluta; iniciando la entrega en el punto exacto que se había quedado el relato al terminar la anterior. Durante los trece episodios solamente se presenta un salto temporal medible y evidente en una ocasión. Esta ocurre, coherente con las normas formales de la TVIII, en la espera entre la decimosegunda y la decimotercera entrega. Esta última comienza con las declaraciones de los estudiantes, mientras que la anterior lo hizo con la recepción de dichas citaciones judiciales. Esto denota un lapso temporal entre ambos episodios y delimita temporalmente la acción de la última entrega en los días que se llevan a cabo los interrogatorios. Sin embargo, el intento de suicidio de Alex pone en entredicho dicha lógica. El disparo sucede en el último *beat* de la decimosegunda entrega, mientras que, en el final de la decimotercera, se menciona que el incidente tuvo lugar la noche anterior. Aunque esta contradicción genera cierta confusión, se puede determinar

que la temporalidad (expresada del modo que sea) no recibe la atención habitual en el global de la temporada.

6.7.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

El formato de la serie queda definido por su propio título: trece razones, trece episodios. Consecuente con el modelo de la televisión lineal, estas entregas se aproximan a la hora de metraje con una oscilación de doce minutos; de los cincuenta de la décima a los 62 de la decimosegunda. En cambio, el número de *beats* contenidos en ellas muestra un comportamiento menos unitario: mientras que el noveno no llega a las treinta escenas, los dos últimos superan las cuarenta (Fig. 49). Esto afecta directamente a la cantidad de información y el número de tramas que pueden aparecer en cada episodio.

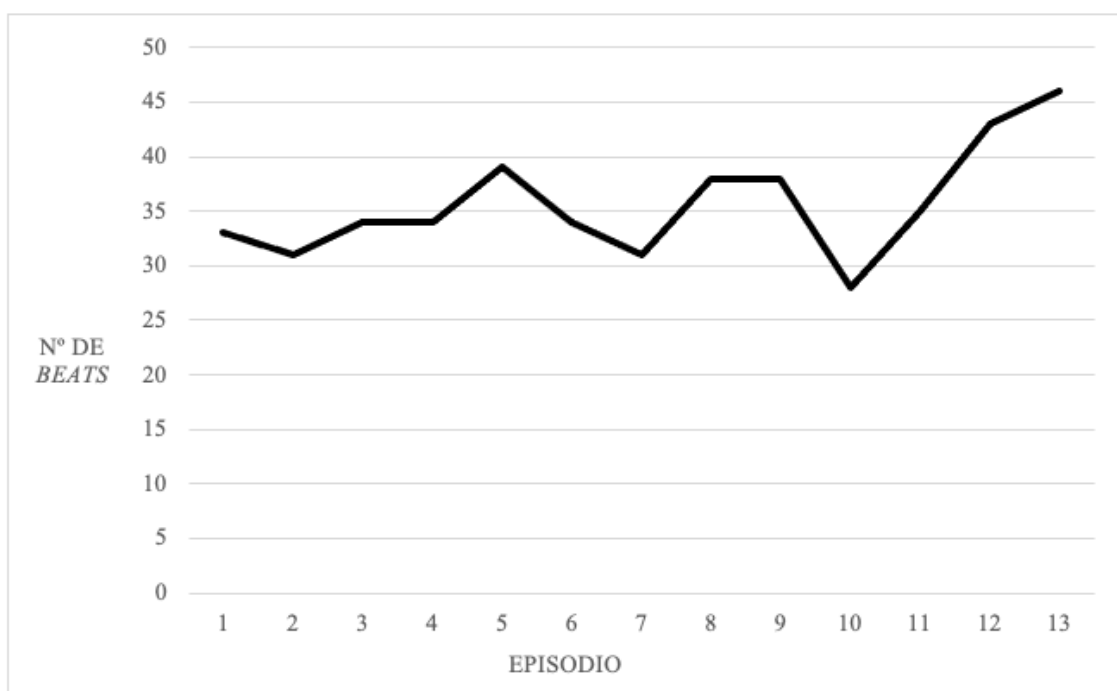


Fig. 49. Número de *beats* en *13 Reasons Why* (temporada 1). Elaboración propia.

A causa de las variaciones en el número de *beats* que contempla cada episodio, la duración de las escenas también se aleja de la uniformidad canónica (Fig. 50). Muy pocos son los capítulos que se aproximan a la media global (alrededor del segundo y medio por *beat*), haciendo que el ritmo no sea un elemento útil para identificar una entidad homogénea común a todas las entregas. Aunque la cadencia general es ágil –ningún episodio llega a los dos segundos por *beat* de media– dicha variación genera entregas con

un ritmo frenético, mientras que otras adoptan un comportamiento más contemplativo y con más diálogo. El elevado ritmo general hace que existan muy pocos *beats* con una duración superior a los cuatro minutos. De los seis casos en los que esto ocurre, dos de ellos contienen dos tramas paralelas montadas de forma unitaria; por lo tanto, quedan descartados. Los otros cuatro responden a *beats* con mucha información y donde el diálogo prolonga la narrativa: Clay confiesa a su madre que conocía mucho a Hannah y que ha ocurrido algo delictivo; el protagonista cuenta a los padres de Jeff (el chico que murió en el accidente) todo lo que sucedió esa noche; Hannah y Clay hablan en la fiesta de Jessica, se besan, fantasean sobre una vida juntos, etc.; el último se centra en cómo los demás alumnos planean una manera para que Clay no los delate. La escasez de escenas de duración elevada muestra que, aunque la media de los episodios sea altamente dispar, sí existe una intención de no excederse en cada *beat* concreto.

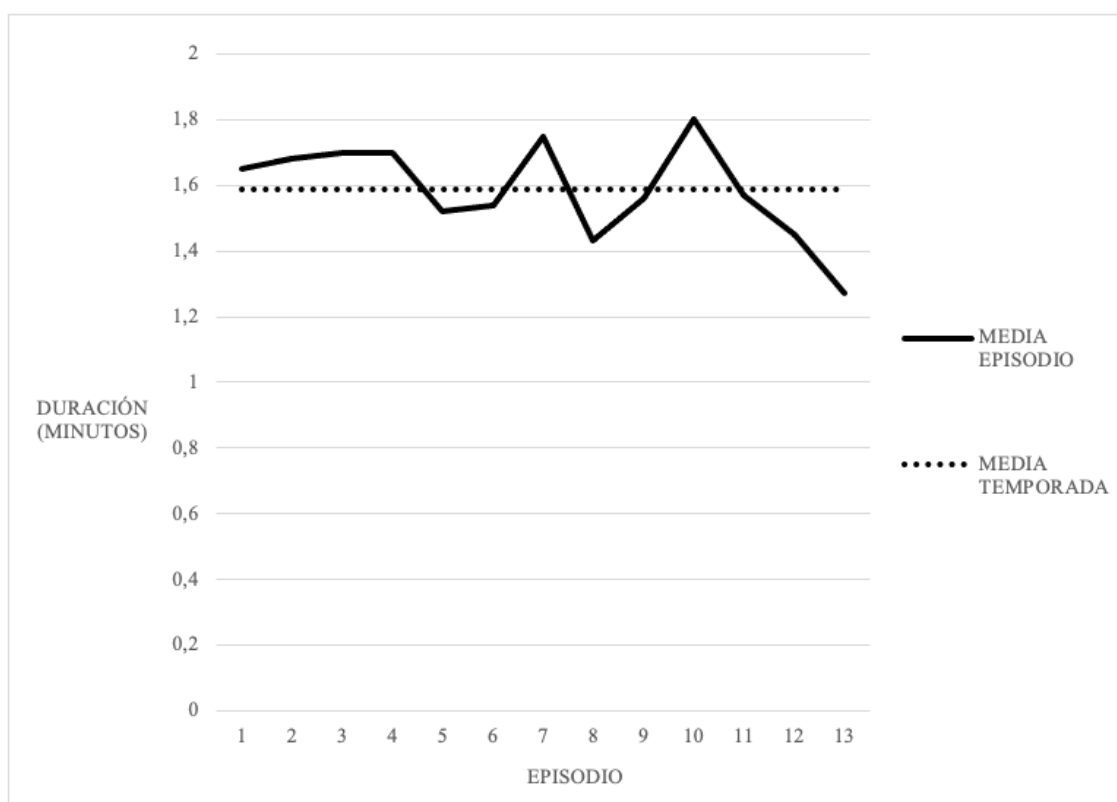


Fig. 50. Duración media de los *beats* en *13 Reasons Why* (temporada 1). Elaboración propia.

La temporada contempla un total de catorce tramas. Como se ha comentado, muchas de ellas responden al hilo que protagoniza el episodio. Por este motivo, nueve de ellos tienen casi todos sus *beats* en la entrega donde ese personaje es el culpable de la cinta. Esto hace que ningún episodio contenga todas las tramas de la temporada. Al contemplar estos hilos

como autoconclusivos, las tramas restantes presentan un comportamiento serial próximo al modelo canónico. Obviando la de Tony y su pareja, que solamente cuenta con dos *beats*, el resto se representa en casi todos los episodios de la temporada: la de Clay está presente en todas las entregas; la de los padres de Hannah solo desaparece en la séptima; la de Justin está ausente en la séptima y la décima; y la de Jessica no se representa en el episodio inicial, el cuarto y el octavo.

No obstante, la repartición de dichas tramas no genera un patrón y, por lo tanto, no permite definir los episodios por la repetición de una jerarquía concreta (Fig. 51). Si se dividen las tramas en tres grupos (la de Clay, protagonista de la narración; las capitulares, condicionadas por el relato póstumo de Hannah; y las seriales), ningún bloque predomina por encima del resto. En el global de la temporada, el porcentaje de representación de cada grupo va del 30% (las seriales) al 36% (las capitulares). Además, al observar los episodios individualmente, esta paridad tampoco no es constante. Por ejemplo, en el capítulo inicial dos terceras partes de los *beats* responden a la trama de Clay. En el caso opuesto, más de la mitad de las escenas del penúltimo episodio se relacionan con las tramas seriales –siendo la de los padres de Hannah y la demanda la que obtiene mayor representación–. Por este motivo, no se puede determinar una jerarquía constante dentro de las tramas de la primera temporada de *13 Reasons Why*.

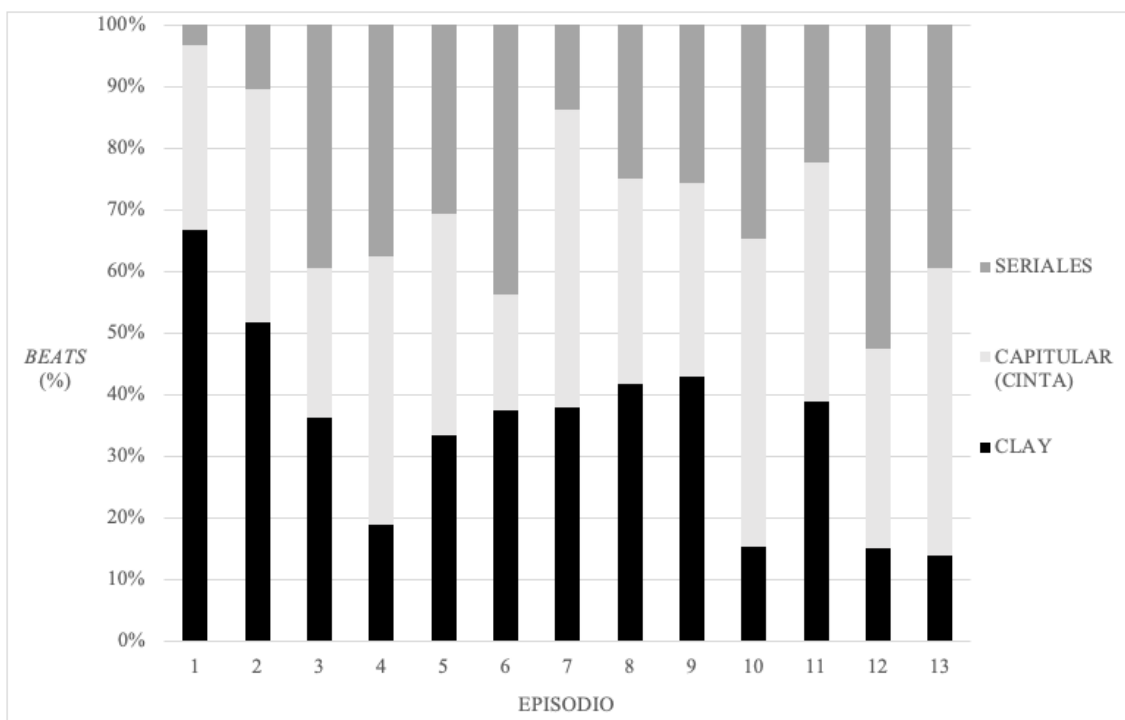


Fig. 51. *Beats* de cada trama en *13 Reasons Why* (temporada 1). Elaboración propia.

La multiplicidad de tramas también afecta a los componentes físicos del relato. Los personajes principales –seleccionando los once con mayor peso en la narrativa– solamente aparecen en una misma entrega en tres ocasiones: la tercera, la cuarta y la quinta (Fig. 52). Los únicos personajes con constancia capitular total son Hannah, Clay, la madre de este, Justin y Tony. Aunque estos crean una familiaridad en el espectador que permite identificar la obra, el resto de los personajes sigue un patrón errático alejado de las normas canónicas. Por ejemplo, Olivia Baker, madre de Hannah y protagonista de una de las tramas con mayor peso, desaparece en la séptima entrega. Del mismo modo, Jessica, Alex y Bryce, fundamentales en el relato, tienen una representación irregular.

PERSONAJE	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10	E11	E12	E13
Hannah Baker													
Olivia Baker							NO						
Clay Jensen													
Lainie Jensen													
Matt Jensen						NO				NO	NO		
Jessica Davis	NO												
Alex Standall	NO						NO						
Justin Foley													
Tyler Down		NO							NO		NO		
Bryce Walker						NO		NO					
Tony Padilla													

Fig. 52. Regularidad en los personajes de *13 Reasons Why* (temporada 1). Elaboración propia.

Lo mismo ocurre con los espacios centrales de la serie, cuya repetición es irregular (Fig. 53). Con el objetivo de generar familiaridad, hay cinco espacios que se relacionan directamente con las tramas. El instituto, el único que aparece en todas las entregas, aún a todas las tramas y, en la mayoría de sus *beats*, sirve para avanzar la acción y reflejar los enfrentamientos entre los alumnos. Del mismo modo, también se activa en la trama pretérita, así como en la investigación de los padres de Hannah. La casa de Clay es el espacio de reflexión donde se muestran las consecuencias internas que sufre el protagonista. Aunque desaparece en un episodio, la representación es constante y hay personajes (como Matt) que solamente aparecen en él. La casa de Hannah, como el instituto, sirve tanto para las tramas presentes (en este caso, las de los padres) como para

los *flashbacks*, pues allí es donde Hannah graba las cintas. *Monet's*, la cafetería local, muta su función a medida que evoluciona el relato. En un inicio sirve para mostrar la relación de amistad entre Hannah, Jessica y Alex; consecuentemente, no aparece en el primer episodio, pues estos personajes todavía no se han activado. Cuando avanza la temporada, también se convierte en un espacio trascendental para otras tramas: tanto Clay como el resto de los alumnos pasan mucho tiempo ahí. Este espacio se relaciona con la reflexión y, en casi todas sus apariciones, sirve para que los personajes pongan en común sus pensamientos. La cafetería desaparece en cinco de las trece entregas, disminuyendo su regularidad y la identificación formal del episodio por este componente físico. Lo mismo ocurre con el cine, que no es representado en cuatro ocasiones. Este espacio aparece mayoritariamente en los *flashbacks*, pues se vincula directamente con la relación entre Hannah y Clay. El hecho de que este espacio tenga tanta importancia para las dos tramas principales (Clay y las cintas) y no se represente con regularidad refuerza la idea de que la aparición de los espacios no sigue el modelo canónico.

ESPACIO	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10	E11	E12	E13
Instituto													
Casa de Clay										NO			
Casa de Hannah			NO				NO			NO			
Cafetería (<i>Monet's</i>)	NO			NO				NO	NO	NO			
Cine				NO	NO		NO			NO			

Fig. 53. Regularidad en los espacios de *13 Reasons Why* (temporada 1). Elaboración propia.

* * *

En *13 Reasons Why* las catálisis no suponen un elemento destacado para identificar un formato narrativo constante; son usadas en menos del 20% de las escenas. Como se ha visto, los *beats* de la serie tienden a la rapidez y la agilidad narrativa. Esto impacta en el uso de catálisis y, en sus pocas apariciones, suelen relacionarse con el día a día académico –algunas de las lecciones sirven para abrir las escenas– y los momentos de transición en los que Clay conduce su bicicleta. En cambio, la serie posee dos marcas autorales que, dada su regularidad y su alta representación, determinan la esencia narrativa del relato. Estas son el empleo de la *voice over* y los *flashbacks* (Fig. 54). Ambos están ligados con el elemento más característico de la serie: las cintas de Hannah. Por este motivo, en casi todas las ocasiones, ambos recursos responden a este personaje: tanto su voz como la

representación física de lo que relata. Concretamente, el 38,48% de *beats* poseen *flashbacks* y el 31,80% narraciones extradiegéticas. Atendiendo a cada episodio, este porcentaje se muestra irregular y la presencia de *flashbacks* va del 50% (en el primero) al 27, 59% (en el séptimo). En el caso de la *voice over* su presencia oscila entre el 55,17% (de la segunda entrega) al 16, 22% (de la quinta). La variedad en el uso de estos recursos implica que algunos capítulos son más difíciles de identificar formalmente que otros.

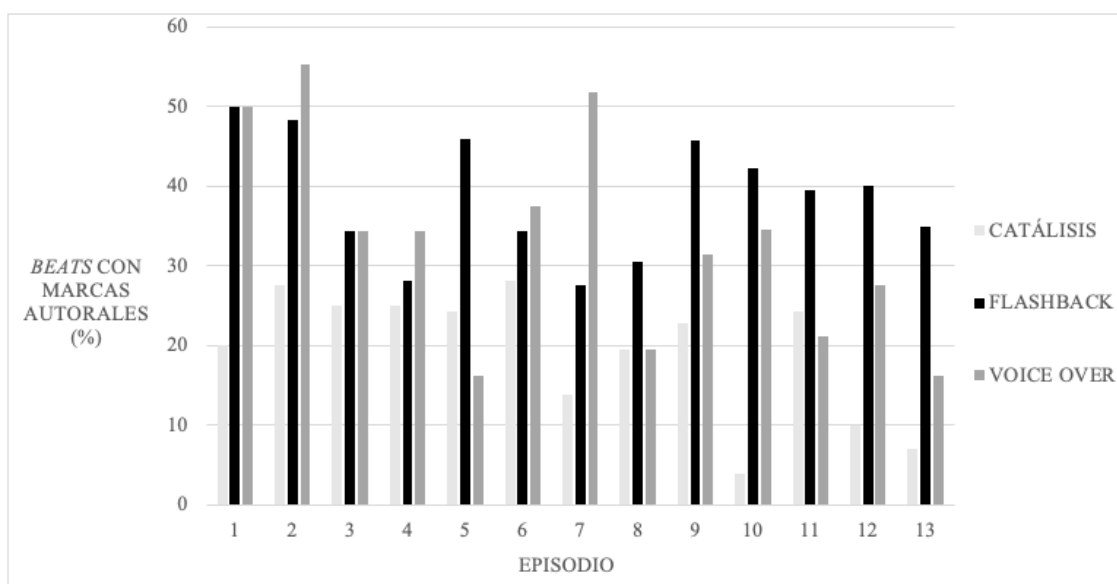


Fig. 54. Porcentaje de *beats* con marcas en *13 Reasons Why* (temporada 1). Elaboración propia.

6.7.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

Los hilos argumentales surgidos de las cintas, en muchas ocasiones, generan tramas con voluntad capitular y cierre dentro de la entrega –el resto presenta personajes cuyo hilo se prolonga en los episodios venideros–. Sin embargo, en ningún caso el cierre de estas tramas se sitúa en el último *beat* de sus respectivas entregas. Cuando aparecen, estos finales se sitúan en puntos discretos del episodio como, por ejemplo, la trama capitular de Marcus –concluida a falta de siete minutos para el fin de la entrega– o la de Ryan –cerrada a catorce minutos del final–. La única ocasión en la que este recurso se aproxima al patrón canónico sucede en el décimo episodio con la trama capitular de Sheri. Pero, aunque su *beat* final –donde Clay visita la casa de Jeff para contar a sus padres la verdad sobre la muerte de su hijo–, se sitúa en la antepenúltima escena del episodio, esta sigue situada a siete minutos del final. De este modo, la dinámica conclusiva de la serie pierde su valor estructural y no se usa para crear una sensación de cierre en el final de la entrega.

Teniendo como referente el modelo de la TVIII, si los finales de las tramas de serie no sirven para cerrar los episodios, este papel debería ocuparlo las renovaciones del segundo acto de las tramas seriales. Sin embargo, en *13 Reasons Why* esto tampoco sucede (Fig. 55). De los 65 *beats* con esta característica, solamente dos cumplen con el patrón canónico. Estos casos responden a la segunda entrega, que termina con Olivia encontrando la lista en la que se valoraba el físico de su hija, llamando a Tony y reuniéndose con él bajo la mirada de Clay; y, del mismo modo, la decimosegunda concluye con una ambulancia yendo a toda velocidad y avisando que llevan un adolescente con una bala en la cabeza. Las otras renovaciones seriales se alejan de estas posiciones predominantes y se sitúan en puntos discretos de la entrega. Este fenómeno rompe la norma clásica que relacionaba la especulación con la espera entre los episodios.

EPISODIO	RENOVACIÓN	FINAL DE TRAMA	CLIFFHANGER	HITO
1				
2	sí			
3				sí
4				
5				sí
6				
7				sí
8				
9				
10				
11				
12	sí		sí	
13				

Fig. 55. Último *beat* en los episodios de *13 Reasons Why* (temporada 1). Elaboración propia.

En cuanto a los hitos, como se ha comentado, en la serie aparecen muy pocos (veinte) y en contadas ocasiones (cuatro) sirven para crear un arco consistente y contenido dentro de la entrega. Específicamente este recurso se emplea para cerrar el episodio en tres casos. La primera entrega concluye con Clay desobedeciendo por primera vez a sus padres y escapándose por la ventana de su habitación. Aunque este hito no forma parte de un arco contenido dentro del episodio, sirve para avisar que algo está cambiando dentro del personaje. Los otros dos sí sirven como cierre de un arco que se desarrolla íntegramente en el capítulo: el quinto termina con la ducha de Clay y el séptimo con él diciendo todo lo que piensa a los compañeros de instituto (conversación transcrita anteriormente). El

hecho de que los tres hitos situados al final respondan al protagonista refuerza la importancia del personaje y garantizan, aunque solamente sea en estos casos, un final climático con un alto potencial emocional. El resto de los hitos se sitúan en posiciones menos relevantes y no poseen una intencionalidad estructural concreta.

* * *

La primera temporada de *13 Reasons Why* contiene cinco escenas terminadas con un *cliffhanger*. De ellas, solamente una coincide con el final de su respectivo episodio y cumple la función de generar expectación entre ellos. Esto sucede en el penúltimo capítulo, terminado con la ambulancia anunciando que uno de los personajes centrales tiene una bala en la cabeza. Esta información es sorpresiva –no se ha mencionado anteriormente ni se puede relacionar directamente con alguna de las tramas– y genera dos misterios: quién es la víctima y si este suceso responde a un ataque o a un suicidio.

Antes de que se puedan resolver estas preguntas, aparece otro *cliffhanger* relacionado con dicha cuestión. En el minuto 48 de la última entrega, a falta de ocho minutos para el final, un mensaje entra en el teléfono móvil de Zach y hace que detenga su entrenamiento; es Alex pidiéndole que lo llame. Cuando Zach lo hace, Alex responde al teléfono. Seis minutos después, informan a Porter de que Alex se disparó a sí mismo y que está en el hospital en estado grave. Esto implica que la escena donde Zach le llama era en realidad un *flashback*, sin embargo, no existen elementos que lo anuncien así –en la serie, los *flashbacks* tienen un viraje de color que anuncia el desorden cronológico de la escena–. Obviando esta incongruencia narrativa, el hecho de que este *cliffhanger* no coincida con el final de la entrega muestra una intención estética alejada de la función clásica que poseía este recurso.

Esto mismo ocurre en los tres casos restantes. En el decimocuarto minuto del primer episodio, Clay empieza a escuchar las cintas de Hannah. Es interrumpido por su madre y, a causa del carácter asustadizo que tiene el protagonista en la primera parte de la temporada, deja caer el reproductor y este se rompe. La cinta queda interrumpida y sirve como punto de partida para un breve objetivo: conseguir otro reproductor. Este se resuelve pocos minutos después, desvinculando el *cliffhanger* del final de la entrega. El siguiente caso sucede cuando, en el minuto 21 del noveno episodio, Marcus entra en el

despacho del señor Porter: “es urgente. Clay Jensen me tiene muy preocupado”⁴³⁷. La escena pierde su sonido y aparece la voz de una de las profesoras. En esa escena, la clase a la que asiste Clay queda interrumpida por los profesores buscando drogas. De este modo, el *cliffhanger* no dura más de unos segundos y no se vincula con la especulación. Para concluir, en el minuto 56 del decimosegundo episodio, a falta de cuatro para el final, Courtney le dice a su padre que quiere contarle algo sobre Hannah. Esta pregunta no se resuelve, pues el espectador ya conoce la respuesta. De este modo, cuatro de los cinco *cliffhangers* se alejan de la manera con la que las narrativas seriales clásicas lo empleaban.

6.7.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

La temporada no añade personajes y/o espacios que no se hubieran presentado ya en los episodios iniciales. Esto hace que en ningún momento se relacione la novedad con un posible salto temporal entre las entregas.

Atendiendo en los cambios físicos de los espacios regulares, este recurso solamente se emplea en una ocasión. La modificación tiene lugar en el instituto y, más concretamente, en los baños de este. Después de que Olivia descubra pintadas vejatorias que muestran que el acoso escolar es generalizado, el director decide esconderlas. Este descubrimiento sucede en el minuto 17 del cuarto episodio y, nueve minutos después, el espacio ya aparece recién pintado. Aunque este cambio anuncia un salto temporal, su posición en la entrega impide que se relacione con los lapsos entre los episodios.

Respecto a los personajes existe un único elemento que afecte al avance cronológico de la temporada. En el minuto 22 del primer episodio, Clay es atropellado por un coche y llega a casa con una herida en la frente. Por primera vez, en el minuto 43 del mismo capítulo, el protagonista luce una tira adhesiva en su rostro; alejado del inicio del episodio. Hasta el inicio del quinto capítulo no desaparece la tira; cumpliendo así con las normas canónicas y anunciando un lapso concreto entre la cuarta y la quinta entrega. A partir de ese momento el personaje muestra la herida, pero, en el octavo episodio, esta se vuelve a abrir –mientras escala con Tony, una piedra le cae encima–. Esto hace que el adhesivo

⁴³⁷ Traducción de Netflix. Original: “it’s actually kind of urgent. Um... I’m really worried about Clay Jensen.”

reaparezca en el último *beat* de esa entrega; volviendo a negar su función temporal entre ellas. Finalmente, la última modificación sucede en el séptimo minuto de la última entrega (primera aparición del personaje en el episodio). Después de la paliza que le ha dado Bryce en el episodio anterior, Clay aparece sin el apósito. Esta evolución en el físico del protagonista muestra un salto (limitado) entre las dos últimas entregas. Por lo tanto, la aparición de nuevos componentes o los cambios en ellos solamente afectan a dos de los trece episodios de la primera temporada de *13 Reasons Why*.

6.7.5. Relación con el modelo canónico.

Trece razones, trece cintas, trece episodios, trece tramas contenidas. Esta particularidad narrativa aporta unidad capitular y hace que la relación entre el comportamiento de las tramas y el episodio cumpla con el modelo canónico del drama serializado de la TVIII. Siguiendo las normas de la televisión lineal, los capítulos duran una hora y poseen una homogeneidad rítmica; en este caso marcada por los *beats* cortos. Los recursos autorales principales (la *voice over* y los *flashbacks*; ambos relacionados con la naturaleza epistolar del relato) aparecen con recurrencia capitular y determinan un diseño narrativo estable e identificable durante toda la temporada.

Aunque las tramas vinculadas a las cintas presentan una contención capitular absoluta, los hilos con voluntad serial se alejan de este modelo y sus bloques se distribuyen teniendo como unidad la temporada y no el episodio. La relación entre estas dos dinámicas (las tramas de las cintas y las continuas) tampoco sigue un patrón claro y no aparece una jerarquía que delimite el peso que debe tener el hilo pasado y el desarrollado en el presente. Este desequilibrio hace que los espacios y personajes principales desaparezcan ocasionalmente y se impida una familiaridad marcada por estos factores. Además, aunque las tramas conclusivas aportan unidad a sus entregas –cuestión que no hacen ni los arcos ni la temporalidad–, el último *beat* del episodio nunca coincide con el final de una trama. Del mismo modo, las renovaciones seriales solamente ocupan este papel en dos ocasiones; una de ellas con el único *cliffhanger* dispuesto en la posición canónica (aunque hay cuatro más situados en puntos discretos de sus respectivos episodios). Por este motivo, aunque exista cierta contención, los episodios de *13 Reasons Why* evitan el cierre en alto tan característico en el drama serializado.

6.8. *Mindhunter*.⁴³⁸

La primera temporada de *Mindhunter* se estrenó en Netflix el trece de octubre de 2017. Creada por Joe Penhall directamente para la plataforma, el sello de identidad de la serie se relaciona con su productor: David Fincher –quien también dirige los dos primeros y los dos últimos episodios de la temporada–. Esta obra toma como punto de partida el libro de no ficción *Cazador de Mentas: dentro de la Unidad Élite de Delitos Seriales del FBI*⁴³⁹, donde John E. Douglas y Mark Olshaker relataron su experiencia al construir los primeros perfiles psicológicos para clasificar los asesinos en serie. Del mismo modo, los diez episodios que componen la primera temporada de *Mindhunter* sitúan la acción en 1977 y muestran cómo el FBI creó dicho grupo especializado. Holden Ford es el protagonista central del relato (*alter ego* de Douglas) y Bill Tench su acompañante (inspirado en Robert K. Ressler, el compañero real de Douglas). Posteriormente, se une al proyecto la Dra. Wendy Carr, inspirada en la doctora en criminología Ann Wolbert.

Con Holden como protagonista, el hilo principal se construye alrededor de la investigación y los primeros pasos del proyecto. Dentro de este eje, aparecen diferentes tramas con diferentes naturalezas y dinámicas. Estas se dividen en tres bloques. El primero se refiere a la relación que tiene el grupo con el FBI como institución; es decir, muestra la burocracia que hay detrás de su proceso profesional. En un primer estadio, el FBI convierte a Holden en uno de los profesores de su sede en Quantico y, poco tiempo después, lo mandan junto a Bill a impartir seminarios en diferentes comisarías de policía del país. Tras convencer a Bill, ambos consiguen que el FBI cree un grupo especializado para el estudio psicológico de los asesinos en serie. Esta trama, lejos de ser una fuente de conflictos, plantea más soluciones que problemas. A base de claros *deus ex machina*, les ceden el sótano del FBI para que desarrollen su proyecto, aceptan a Carr con una posición fija, aumentan el presupuesto del grupo, añaden otro investigador –aunque es elegido por el jefe–, etc. La única ocasión en la que la institución se convierte en un obstáculo real y duradero es especialmente paradigmática: durante la caída moral de Holden (el arco interno principal de la temporada), este empieza a desafiar las normas y usar un lenguaje

⁴³⁸ Algunos de los resultados aquí expuestos fueron publicados en “Cambios en la estructura narrativa de las series de Netflix. El caso de *Mindhunter*” (Naranjo, A. y Fernández-Ramírez, L., 2020), perteneciente al número 18 de la revista *ASRI. Paradigmas de la Narrativa Audiovisuales*.

⁴³⁹ Título original: *Mind Hunter: Inside FBI's Elite Serial Crime Unit*.

inapropiado en las entrevistas; el FBI, siguiendo la lógica mostrada hasta el momento, responde con una pequeña reprimenda y pasa por alto el asunto. Sin embargo, es el propio Holden quien manda a las altas estancias la cinta que lo incrimina. De este modo el FBI se convierte en obstáculo en contra de su voluntad, pues, en su origen, es Holden el que se autoboicotea actuando como oponente de sí mismo.

El segundo bloque responde a la investigación y la creación de los perfiles psicológicos. Para ello, el grupo realiza entrevistas a célebres asesinos en serie que cumplían su sentencia durante ese periodo. En la primera temporada estos son Ed Kemper, Monte Risell, Jerome Brudos y Richard Speck; todos ellos asesinos reales. La evolución de estas entrevistas sirve para mostrar la profesionalización del grupo. Las primeras sesiones solamente cuentan con Holden tomando notas en una libreta y, a medida que el proceso avanza, Bill empieza a acompañarlo, usan una grabadora para registrar las entrevistas y, finalmente, la llegada de Carr impulsa una plantilla de preguntas para ejecutarlas. Cuando consiguen la suficiente información, el grupo empieza a crear un sistema de etiquetas para clasificar el comportamiento de cada uno de ellos. Esto hace que esta trama deje de tener un carácter puramente itinerante (de prisión en prisión) para convertir el sótano del FBI en el espacio de referencia donde poner en común las conclusiones sobre el proyecto.

El tercer bloque profesional se centra en la resolución de casos abiertos. Estos aparecen durante los viajes que hacen Holden y Bill y en ellos aplican las técnicas que están aprendiendo gracias a las entrevistas. La primera temporada abre y cierra un total de cinco casos. En su mayoría, estas tramas siguen el patrón clásico de las investigaciones procedimentales: descubrimiento del delito, búsqueda de sospechosos, interrogatorios, confesión y, puntualmente, discusión con jueces o fiscales para que se haga justicia. Aunque tres de los casos siguen este esquema sin fisuras, existen dos excepciones. El primero de los casos ocupa una única secuencia y, después de la negativa de Holden, desaparece. El cuarto caso es el único que no tiene como centro un asesinato, sino un director de colegio que hace cosquillas al alumnado; un comportamiento excéntrico que, según algunas de las profesoras del centro, puede esconder un caso de pedofilia. Ante esta posibilidad, Holden empieza a investigar y encuentra una división de opiniones entre las personas que rodean el caso. Después de incorporar a Smith, el nuevo agente del grupo, este delata a Holden ante el FBI y le obligan a interrumpir su investigación. Sorprendentemente, un nuevo giro de guion hace que expulsen inexplicablemente al

director. Una vez cerrada esta trama, después de un tiempo suficiente como para que el espectador olvide lo sucedido, la mujer del director se presenta en el apartamento de Holden y le reprocha su comportamiento.

Si el eje principal de *Mindhunter* atiende al desarrollo profesional de los tres investigadores, las tramas paralelas se construyen alrededor de sus vidas privadas. La trama de Holden es la única que posee regularidad, por eso Debbie Mitford, su pareja sentimental durante la temporada, se convierte en el otro personaje de peso. Aunque la presencia de esta trama es consistente, la mayoría de sus secuencias sirven para que Holden exponga en voz alta sus dudas y los avances de la investigación central –sea en relación con un caso concreto o a la creación de los patrones psicológicos–, o para que Debbie aporte conocimiento sociológico –materia que ella estudia– que puedan ser de utilidad para las tramas profesionales. Quitando el momento inicial en el que se conocen y surge el romance, el único punto conflictivo de esta trama atiende al adulterio cometido por Debbie. Como ocurre con la trama burocrática del FBI, este único conflicto se resuelve con facilidad: en menos de un episodio vuelven a estar juntos sin una explicación causal. Siguiendo el mismo patrón que en el resto de las tramas, el descenso moral de Holden también afecta a esta relación. A causa de ello, al final de la temporada Debbie decide romper la relación; enfatizando todavía más el momento de inestabilidad del protagonista.

Como se verá a lo largo de este análisis, las tramas personales de Bill y Carr son menores y los personajes satélites de ellas no tienen una presencia destacable en el global de la narrativa. El conflicto de Bill se relaciona con su hijo adoptivo y el hecho de que este, con seis años y sin problemas físicos aparentes, no habla. Durante la primera parte de la temporada esta cuestión solamente aparece de forma indirecta: la relata Bill en algunas conversaciones con Holden. De este modo, la esposa y el hijo aparecen anecdóticamente y su presencia más pronunciada será en una cena en casa de Bill en la que invitan a Holden y Debbie. El único punto de inflexión de esta trama sucede cuando Bill y su mujer, volviendo de cenar, descubren que su hijo ha cogido unas fotos de asesinatos del despacho de su padre. Después de esto, la trama no vuelve a aparecer y esta cuestión queda sin cerrar.

En lo referente a Carr, su trama personal se inicia en el sexto capítulo y, como en el caso de la de Bill, no tiene un gran desarrollo. En una sola escena se descubre que Carr tiene pareja y que esta es una mujer, cuestión que, como comentan ambas, crea un conflicto con la moral del FBI en la década de 1970. A su vez, en esos escasos cinco minutos, Carr rompe la relación y acepta la posición fija en el FBI; al final del episodio se muda a Quantico. A partir de ese momento, la trama personal de Carr se limita a su relación con un gato que ha quedado atrapado en la sala de lavandería del edificio. El gato no aparece de forma directa en ningún momento: ella le deja latas de comida y, al volver, estas ya están vacías. La trama se resuelve cuando, en uno de estos viajes a la lavandería, Carr recoge la lata y, en vez de estar limpia, está llena de hormigas; se sobreentiende que el gato se ha ido o ha muerto.

Para concluir, algunos de los episodios contienen pequeñas escenas en las que aparece un hombre misterioso que no tiene ninguna relación con el resto de las tramas. En ellas, este personaje lleva a cabo procesos cotidianos que, aparentemente, no tienen mayor importancia. Los únicos momentos con un interés narrativo son aquellos en los que muestra una pistola junta a unos guantes y una cinta adhesiva y otro, al final del último episodio, donde quema unos bocetos de mujeres atadas –supuestamente secuestradas–. De este modo, la “trama del hombre misterioso” se convierte en un hilo paralelo independiente que no afecta al desarrollo global, pero que sí crea tensión y suspense.

6.8.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

ED KEMPER: *¿Sabes que hay muchos más como yo?*

HOLDEN: *¿Tú crees? ¿Que maten en secuencia como tú?*

ED KEMPER: *¿Secuencia?*

HOLDEN: *Una detrás de otra. A intervalos regulares. Yo los llamo... “asesinos secuenciales”... digamos⁴⁴⁰.*

Cuando en el segundo episodio Holden está entrevistando a Ed Kemper aparece el concepto “asesinos secuenciales”. Este diálogo muestra que, por definición, la narrativa

⁴⁴⁰ Traducción de Netflix (M. Fuentes). Original: ED: “You know, there’s a lot more like me.” / HOLDEN: “Do you think so? People that kill in sequence like you did?” / ED: “Sequence.” / HOLDEN: “One right after another. At regular intervals. I’ve just been calling them “sequence killers” if you will.”

sobre asesinos y/o investigaciones tiene una naturaleza sucesiva: “una detrás de otra”. Siguiendo esta lógica, las tramas de *Mindhunter* vinculadas a estos conceptos se construyen como si fueran series procedimentales: casos que ocupan un periodo temporal limitado y que pueden consumirse de forma independiente y sin un orden determinado. Si esta fuera una obra estrenada en la televisión lineal clásica, estas tramas se organizarían como capitulares que, por su esencia autoconclusiva, se cerrarían en los confines del episodio. Consecuentemente, los casos profesionales relacionados con las entrevistas a asesinos y las investigaciones en curso ocuparían el tiempo suficiente como para ser contenidas en un episodio estándar de una serie de la TVIII. Sin embargo, en *Mindhunter* la duración se mantiene, pero la contención en el capítulo no ocurre.

La primera temporada de esta serie cuenta con cinco casos claramente diferenciados (Fig. 56) y con un desarrollo clásico: cuando les informan del hecho delictivo, buscan pruebas, listan los sospechosos, los interrogan, modifican sus suposiciones y dan con el culpable. El primero de estos casos es excepcional y no sienta un precedente estructural para los demás. Este se desarrolla en una sola escena situada al final del primer episodio. A Holden y Bill, después de impartir una de sus primeras charlas, se les acerca uno de los policías (el más beligerante durante el seminario) y les pide ayuda con un brutal asesinato que ha sucedido en la localidad. Este será el *modus operandi* con el que se iniciarán los siguientes casos. Por esto, aunque la conversación se cierra con un “Estamos a ciegas. No sabemos más que usted. [...] Siento haberle hecho perder el tiempo”⁴⁴¹, este primer caso sirve para indicar el patrón con el que aparecerán las tramas venideras. La excepcional falta de desarrollo de este caso inicial se justifica por la voluntad de crear un primer episodio más centrado en la presentación de los elementos globales: los personajes, la relación que tienen entre ellos, la trama serial con continuidad, la manera en la que aparecen los casos (pero no su desarrollo), etc. Por este motivo, el primer episodio muestra el patrón que seguirán los elementos disruptivos, determinando así que este tipo de tramas estarán presentes a lo largo de la obra.

⁴⁴¹ Traducción de Netflix (M. Fuentes). Original: “We are in the dark here. We don’t know any more than you do. [...] I’m sorry we wasted your time.”

E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10
							CASO 4		
créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos
				CASO 3			CASO 4		CASO 5
				CASO 3	CASO 3		CASO 4		CASO 5
				CASO 3					CASO 5
		CASO 2			CASO 3		CASO 4		CASO 5
		CASO 2		CASO 3					
		CASO 2	CASO 3	CASO 3	CASO 3			CASO 4	CASO 5
		CASO 2	CASO 3	CASO 3					CASO 5
			CASO 3	CASO 3	CASO 3			CASO 5	
	CASO 2		CASO 3	CASO 3			CASO 4	CASO 5	
	CASO 2		CASO 3	créditos					
	CASO 2				créditos		CASO 4		
						créditos			
							CASO 4		créditos
		créditos	créditos				créditos	créditos	
CASO 1									
créditos	créditos								

Fig. 56. Tramas de casos en *Mindhunter* (temporada 1). Elaboración propia.

El siguiente caso se inicia en el segundo episodio, pero, lejos de coincidir con el arranque de este, aparece por primera vez en el minuto 32; justo en la mitad del capítulo. A partir de ese momento se suceden tres escenas vinculadas al caso que, en total, ocupan seis minutos del metraje. Durante este periodo se pone en marcha el caso con el patrón ya observado: discuten con la policía local, hablan con la víctima –que fue asaltada en su casa– y, gracias a las herramientas psicológicas que ya están aprendiendo, dibujan un perfil del posible agresor. Lo curioso de este caso es su distribución, pues la trama queda interrumpida en este punto y no vuelve a recuperarse hasta entrado el siguiente capítulo. En el tercer episodio se retoma este hilo en el minuto doce y, de nuevo, se desarrolla de forma compacta ocupando cuatro secuencias consecutivas que concluyen en el minuto 26: reciben una llamada de la comisaría en cuestión anunciando que ha habido un asesinato de una mujer con el mismo perfil que la anterior y, después de recibir el beneplácito del FBI para investigar, viajan a la población, crean rápidamente un nuevo perfil y, en menos de ocho minutos, encuentran al culpable, lo interrogan y lo detienen. La trama finaliza con un epílogo en el que Holden, Bill y la policía celebran el cierre del caso. Holden empieza un discurso funesto y, cuando Bill ve el tono de su compañero, lo interrumpe quitando hierro al asunto. De este modo se determina que, en este punto de partida, Holden confía poco en sí mismo y sigue teniendo problemas para comunicarse.

Lo curioso de este caso es su distribución dentro de los dos episodios en los que tiene lugar. Sumando la presencia que tiene en ambos capítulos, la trama llega

aproximadamente a los 29 minutos. En una serie procedimental al uso, esta sería la trama principal de un episodio estándar y, junto a ella, se encontraría una trama secundaria desarrollando una investigación de menor peso y algunas escenas vinculadas a cuestiones más seriales como problemas personales del investigador principal, discusiones con los superiores; entre otras opciones. Pero este caso queda dividido en dos episodios y rompe radicalmente con el esquema canónico. Otro elemento remarcable es la falta de conexión entre ambos bloques. Si esta división se diera en la televisión convencional, la ruptura serviría para conectar los episodios y crear una necesidad de continuidad por parte del espectador. En cambio, transcurre casi media hora entre el fin del primer bloque y el arranque del segundo. El inicio y el final de esta trama no coinciden con la apertura o clausura de las entregas. Teniendo como precedente el primer caso, donde la trama no se desarrolla, a ojos del espectador este caso podría haber seguido la misma suerte: quedando delimitado solamente por lo ocurrido en el primer bloque.

El quinto y último caso muestra un comportamiento sintáctico igual al visto con el segundo. El planteamiento ocurre a mitad del noveno episodio (del minuto 26 al 33) y desaparece hasta la siguiente entrega, siendo el eje argumental desde el minuto dos hasta el treinta. La diferencia con el segundo caso reside en la prolongación del tercer acto. Después de la detención y posterior celebración, la trama queda interrumpida por una secuencia vinculada a la relación de Holden y Debbie. Esto lleva a deducir que el caso ya ha terminado, pero la siguiente secuencia recupera la trama con un giro inesperado: un artículo en el periódico. Durante la celebración, Holden peca de soberbia y, en estado de embriaguez, presume de sus entrevistas con los asesinos –siendo esta una de las últimas etapas de su arco de descenso. Esta conversación se filtra y hace que el caso afecte al grupo y a sus investigaciones—. Viendo que la fiscal pide la pena de muerte para el culpable, y queriendo eliminar el cargo de conciencia que supondría para el FBI, Carr viaja a la población donde sucedió el crimen para hablar con la letrada. Este momento sirve para activar a Carr dentro de los casos, las entrevistas y los viajes. Hasta el momento había sido un personaje pasivo que se limitaba a enriquecer las secuencias dirigidas al estudio y la discusión sobre los perfiles psicológicos. El final de este caso cambia la manera en la que el personaje desarrolla su función. La importancia narrativa de este momento vuelve a remarcar la falta de sincronía entre los hitos del relato y los finales de las entregas. De nuevo, los dos bloques de la trama no buscan ninguna concordancia con los límites del episodio.

Cabe destacar que el cuarto caso es el que tiene un comportamiento más próximo al modelo canónico de las series procedimentales. Se inicia en la primera secuencia del octavo capítulo, se desarrolla sin sorpresas estructurales durante el episodio y concluye en los últimos minutos de este. Como se ha comentado anteriormente, la particularidad de esta trama reside en que la investigación no se genera por un asesinato sino por la intuición de Holden sobre el comportamiento de un director de escuela. Con más de 22 minutos, esta trama se construye como el hilo central del capítulo y, si realmente terminara ahí, se convertiría en el único elemento que respeta las normas usadas en la televisión lineal para crear sus series autoconclusivas. Pero no es así. En el siguiente episodio (el noveno), vuelve a aparecer esta trama en una sola escena de apenas tres minutos y medio. Esta aparición final, lógica como prolongación del tercer acto, vuelve a desestabilizar la organización contenida.

El último caso restante es el tercero, cuya anomalía principal reside en su duración. Quitando la excepcionalidad del primero, los demás casos constan de un metraje equivalente al que podría contenerse en un único episodio. Sin embargo, la suma de las secuencias que componen el tercer caso supera la hora de metraje. Esto hace inevitable que la trama desborde el contenedor del episodio y se desarrolle a lo largo de tres entregas consecutivas: la cuarta, la quinta y la sexta. De nuevo, el inicio y final no concuerdan con los límites de la entrega y muestran un comportamiento fuera de lo habitual: la trama arranca en el minuto 27 del cuarto episodio y concluye en el 28 del sexto. Además, quitando la duración de los créditos, esta trama ocupa 34 minutos de los 39 que conforman el quinto episodio. Este es el único capítulo que destina un porcentaje tan elevado a una sola trama y, por lo tanto, sorprende todavía más que este no tenga una entidad narrativa propia y la trama no quede contenida dentro de las fronteras del episodio.

* * *

Las tramas vinculadas a las entrevistas a asesinos en serie siguen un patrón todavía más anárquico que el de las investigaciones. Este hilo se inaugura con Ed Kemper en el minuto cuatro del segundo episodio; aunque en esa escena solamente se menciona su nombre. La primera aparición (y su consiguiente entrevista) tiene lugar en el minuto nueve de ese episodio, situándose así en un punto de poca relevancia estructural. Durante ese capítulo

se realizan un total de tres entrevistas con Kemper, marcando de este modo una norma clara sobre el peso que tendrán estas tramas para el diseño de la temporada. No obstante, durante el tercer capítulo solamente vuelve a aparecer este hilo una vez más, entrevistando de nuevo a Kemper. Aunque aparecerá en algunas discusiones del grupo, este personaje no vuelve a tener una presencia real hasta el capítulo final de la temporada (Fig. 57).

E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10
									KEMPPER
créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos	créditos
			MONTE			BRUDOS		SPECK	
	KEMPPER	MILLER				BRUDOS			
			MONTE						
	KEMPPER					BRUDOS		SPECK	
			MONTE				BRUDOS		
	KEMPPER					BRUDOS			
		KEMPPER			BRUDOS	BRUDOS			KEMPPER
				créditos					
			GRUPO		créditos				KEMPPER
	KEMPPER					créditos			
									créditos
		créditos	créditos				créditos	créditos	
créditos	créditos								

Fig. 57. Tramas de asesinos en *Mindhunter* (temporada 1). Elaboración propia.

Obviando a Miller, que no accede a hablar con ellos y no tiene representación en ningún momento, Monte es el siguiente asesino en ser entrevistado. El comportamiento de esta trama sí sigue un patrón identificable que, solamente en este caso, da una sensación de formato al episodio. Después de la escena de entrada y los créditos, Monte protagoniza la primera secuencia del cuarto episodio. Durante la entrega se lleva a cabo otra entrevista y otras dos secuencias destinadas a las discusiones del grupo al respecto. La última mención a Monte se hace en el minuto 45 (de los 51 que componen el episodio), así que la trama muestra un comportamiento próximo a las normas que definían los capítulos de serie en la televisión lineal.

El quinto capítulo, monopolizado, por una parte, del tercer caso de investigación, se desarrolla sin ninguna entrevista. Del mismo modo, esta trama no tiene presencia en el sexto hasta que, en los minutos finales, se menciona la posibilidad de entrevistar a un nuevo asesino en serie: Brudos. Como ocurriera con Monte, el séptimo capítulo abre con el primer encuentro entre Holden, Bill y Brudos. Esta trama tiene un peso significativo

durante ese capítulo; protagonizando cinco de las doce secuencias que hay en él. Sin embargo, la trama no concluye ahí y en el octavo episodio se sitúa una última entrevista con este asesino, que supone aproximadamente nueve minutos del metraje. De nuevo, la situación de este *beat* impide la creación de un patrón unitario para la trama y se aleja de la contención capitular.

El último de los asesinos es Speck. Su trama arranca en el inicio del noveno capítulo, pero, a diferencia de las anteriores, a Speck solamente le harán una entrevista. Pocos minutos después se sitúa una breve conversación entre Carr y Holden sobre el tema, pero parece no llevar a más renovaciones argumentales. Sin embargo, esta entrevista será el detonante para el conflicto entre Holden y el FBI. De este modo, se podría considerar que Speck es una excusa para favorecer el crecimiento de otra trama y, por lo tanto, su comportamiento no se puede entender como una estructura independiente y funcional.

* * *

En *Mindhunter* las tramas seriales tampoco presentan la división usada en los productos de la TVIII para crear un formato. Aunque la relación entre Holden y el FBI es la trama serial con mayor presencia, esta tiene un desarrollo poco constante –aparece y desaparece sin un patrón– y con pocas renovaciones narrativas –cuando hay un conflicto, se cierra sin grandes giros. A modo de excepción, esta trama sí genera una concreción en el capítulo inicial. Pero, una vez superada esta fase introductoria, la presencia de la trama se diluye. Los favores concedidos al grupo (legándoles el sótano, aumentando el presupuesto y ofreciendo una posición a Carr) no se acompañan de un desarrollo propio y se representan como secuencias aisladas que no aportan una unidad narrativa al capítulo. Cuando la temporada se acerca a su final aparecen dos tramas vinculadas a este hilo con cierto progreso. La primera es la que atiende a la incorporación de un nuevo miembro al equipo. Aunque por duración podría dotar al octavo episodio de una entidad argumental siendo su subtrama, las entrevistas a los candidatos se concentran en un solo bloque de cinco minutos. Después de este, solamente aparece una escena más en la que ofrecen el trabajo a uno de los candidatos, el predilecto del superior. La segunda excepción muestra el desencuentro entre Holden y el FBI. Esta trama sí aporta una cierta unidad narrativa al capítulo y hace que este, el noveno, arranque con la indiscreción –la entrevista a Speck donde Holden se sobrepasa–, siga con la investigación interna –que queda tapada por los

compañeros y su superior– y concluya con la renovación habitual de los seriales –aunque el asunto ya hubiera quedado zanjado, Holden decide mandar la cinta–. Si bien sirve para, excepcionalmente, dar unidad al episodio, esta trama no tiene continuidad en la siguiente entrega. En el décimo capítulo este conflicto se resuelve en una sola escena de unos cinco minutos, donde su superior les informa que la cinta ha llegado a los responsables y habrá consecuencias.

La trama personal de Holden y Debbie sí tiene unos bloques determinados, pero su desarrollo vuelve a ser demasiado circunstancial como para aportar una unidad al capítulo. Aunque durante el capítulo inicial se relata el enamoramiento de la pareja, esta trama solamente ocupa catorce de los sesenta minutos del metraje, siendo el capítulo donde esta trama tiene más presencia. Durante los siguientes episodios solamente aparecen secuencias para mostrar cómo se conocen íntimamente el uno al otro, pero sin superar las dos escenas por capítulo. Cuando la temporada está llegando a su fin, este comportamiento cambia y la trama personal de Holden se divide en tres bloques que se sitúan en un episodio cada uno. En el octavo hay tres escenas que reflejan el adulterio: un compañero de la universidad lleva en coche a Debbie al apartamento –donde espera Holden–, ella lo menciona en una conversación y reaparecen los celos de él y, finalmente, Holden descubre el adulterio. En el noveno se reencuentran –escena interrumpida con uno de los pocos *cliffhangers* de toda la temporada– y, sin mostrar el proceso, en la siguiente escena ya vuelven a estar juntos. El último capítulo sirve como desenlace: primero una discusión en el supermercado y, finalmente, la ruptura sentimental. Aunque el peso que tiene esta trama durante los últimos episodios sigue siendo substancialmente inferior al de las profesionales, sí se encuentra una voluntad de distribuir los bloques narrativos en concordancia con las entregas.

El resto de las tramas seriales no tienen la suficiente presencia como para dotar a los capítulos de una entidad propia. Las desconcertantes apariciones del hombre misterioso solamente se dan una vez por episodio (y no en todos ellos) y la relación de Carr con el gato de su lavandería sigue el mismo patrón: dos escenas en el séptimo episodio y una única en el octavo y el noveno. La trama familiar de Bill se limita a algunas conversaciones que este tiene con Holden durante los viajes. Las únicas excepciones se encuentran en el sexto y el séptimo episodio; aunque en ambos casos con solamente dos *beats*. En el primero, Bill y su mujer invitan a Holden y Debbie a cenar, pero la escena se

desarrolla en cinco minutos y medio; insuficientes para que se relacione la unidad narrativa del capítulo con este hecho. En el segundo, Bill presenta un estado alterado por este motivo y, justo después, ocurre el incidente del hijo encontrando las fotografías de su padre. Ambos casos tienen poco recorrido y no constituyen una identidad capitular.

Atendiendo al viaje interno de Holden como una trama *per se*, esta tampoco tiene una división relacionada con el episodio como contenedor. El arco del protagonista se inicia cuando ve el potencial de lo que está estudiando (durante el primer episodio) y, lejos de crear desarrollos que puedan tener una evolución, este arco se crea por la acumulación de escenas aisladas. Ejemplo de ello es el inicio de obsesión que aparece en el segundo episodio: Holden pide un “Ed salad sandwich” en vez de un “egg salad sandwich”⁴⁴². Los únicos elementos que sí podrían aportar cierto desarrollo capitular están relacionados directamente con la trama externa: los celos del octavo capítulo y sus faltas en la entrevista con Speck. Mientras que los celos sí tienen una estructura identificable que concuerdan con el episodio, los desafíos a la autoridad –con el lenguaje usado en las entrevistas y, después, mandando la cinta– vuelven a ser escenas puntuales.

Lo mismo sucede en los arcos internos del resto de personajes con peso. Bill habla por primera vez sobre su hijo después de un accidente de coche, pero su evolución es puntual y sin una relación directa con la estructura del capítulo. Lo mismo sucede con Carr, cuyo máximo hito se encuentra en su ruptura amorosa. Este conflicto consta de una única escena (en el sexto capítulo), donde en cinco minutos Carr hace el mayor arco que tendrá a lo largo de la temporada. Además, gracias a esta escena se descubre su condición sexual, elemento que podría suponer una gran fuente de conflicto para su arco interno. Pese a esto, no se vuelve a mencionar esta cuestión –más allá del poder simbólico que pueda tener el gato– y no modifica el comportamiento del personaje en las tramas profesionales.

* * *

El comportamiento de las tramas capitulares (no sincronizadas con el episodio) y las seriales (sin crear bloques definidos) hacen que los elementos habituales para dar entidad a la entrega tampoco puedan desarrollarse. La cuestión temporal, fundamental en ambas

⁴⁴² La traducción ofrecida por Netflix no presenta un equivalente a este juego de palabras.

dinámicas, pasa desapercibida en *Mindhunter*. Al contener tramas de serie que quedan divididas –como los casos que investigan en las comisarías del país–, los capítulos no presentan una unidad cronológica medible. Esto también afecta a los lapsos entre las entregas, pues no generan un salto temporal que se repita. Por este motivo no se puede delimitar de ninguna manera cuánto tiempo transcurre durante los episodios, como tampoco durante el global de la temporada; podrían ser semanas, meses o años.

Que la temporalidad no influya en la definición formal del episodio no implica que esta cuestión no aparezca puntualmente dentro de las entregas. En concreto, hay tres momentos en los que el salto temporal sí ocupa un papel narrativo destacable. El primero sucede en el minuto 31 del segundo episodio. Esta es una escena de viaje en forma de secuencia de montaje que muestra, como si se tratara de una *road movie*, como Holden y Bill conducen por las comisarías del país. Este elemento es relevante, pues influye en la relación que tienen los agentes y prolonga la trama. Su situación en el capítulo, en el medio de este, muestra que este elemento no se construye para crear una separación entre dos episodios, sino para dar información puramente semántica. Los otros dos momentos se encuentran en el noveno episodio (minutos 17 y 21, respectivamente) y forman parte de la trama personal de Holden y Debbie. Aunque, como se ha dicho, esta trama sí tiene una función unitaria en ese capítulo (el reencuentro entre ambos), el paso del tiempo se trata de un modo diferente al que imperaba en la TVIII. Después del adulterio, Holden y Debbie se separan, pero al volver parece que haya pasado suficiente tiempo como para que se perdonen. Este salto, aunque difícil de cuantificar, usa el paso del tiempo como una información narrativa a tener en cuenta. Lo que no queda claro es si dicho lapso ha tenido lugar entre los episodios o dentro de ellos. Es decir, dado que las otras tramas no muestran ningún tipo de relación con el tiempo, no se puede deducir en qué momento sucede el salto. Lo mismo ocurre cuando, dos escenas después, la pareja vuelve a estar junta como si nada hubiera ocurrido: Debbie habla de las dudas que tiene sobre hacer un doctorado. Esta actitud denota que, entre el minuto 17 (reencuentro) y el 21, ha pasado un tiempo considerable. No obstante, vuelve a ser un lapso indeterminado en su duración o en su situación dentro de la narrativa.

6.8.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

Las duraciones que presenta *Mindhunter* se alejan de las temporadas de entre veinte y 25 capítulos de unos cincuenta minutos propias de las series procedimentales de la televisión lineal. A su vez, tampoco cumple los patrones del drama serializado de la TVIII, donde la temporada se aproximaba a los trece episodios con duraciones que oscilaban entre los cuarenta y los sesenta minutos por entrega. Mientras que el número de capítulos (diez) puede encajar dentro de este patrón, la duración de los episodios presenta rotundas diferencias con el modelo anterior (Fig. 58). Si, como se ha visto, la trama no se amolda al episodio, su metraje no queda condicionado por la narrativa. Por este motivo, los episodios de la primera temporada de *Mindhunter* pasan de superar la hora de metraje (primer episodio) a apenas la mitad (sexto).

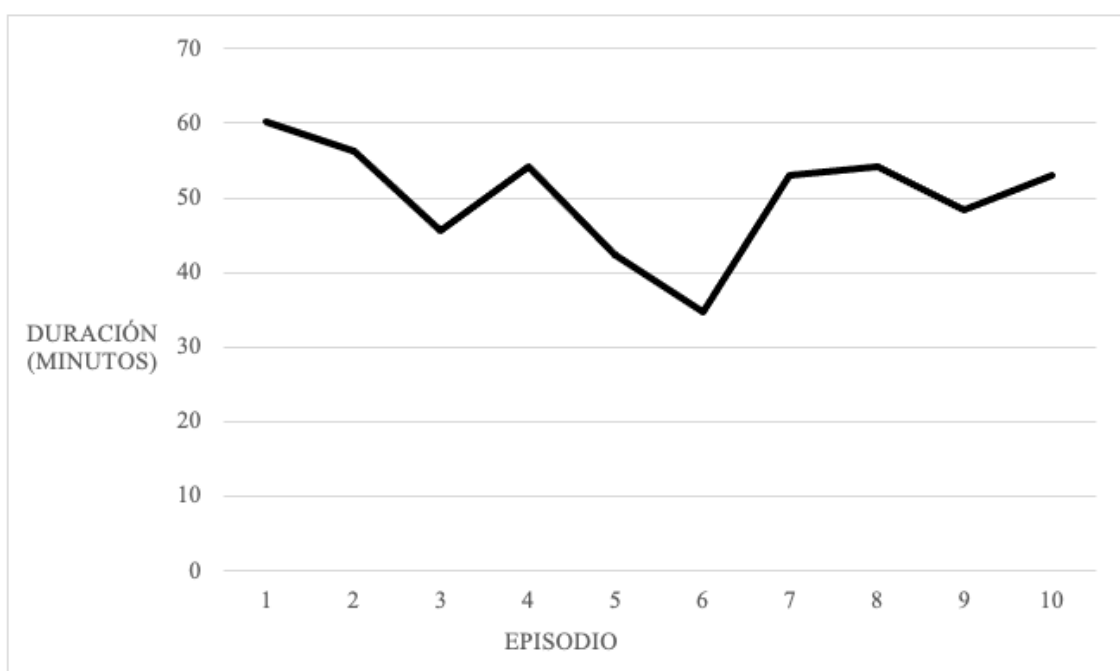


Fig. 58. Duración de los episodios de *Mindhunter* (temporada 1). Elaboración propia.

Del mismo modo, el reparto interno tampoco es regular. El hecho de que los capítulos tengan duraciones desiguales afecta al número de *beats* que en ellos se representan. Sin embargo, no ocurre de forma directamente proporcional. Por ejemplo, dos capítulos con duraciones parecidas, como son el tercero (45 minutos) y el quinto (42), tienen un número de *beats* diferentes; el tercero tiene 16 y el quinto doce. Esto se debe a que las duraciones de los *beats* también son sumamente dispares y no siguen un patrón temporal fijo. Aunque

hay algunos que no llegan al minuto –principalmente relacionados con la trama personal de Holden y Debbie o a la del FBI; tramas con poco potencial conflictivo–, la duración media del *beat* se sitúa en los tres minutos y veinte segundos. Sin embargo, las secuencias vinculadas a las tramas profesionales de carácter episódico rompen con el esquema y provocan variaciones innovadoras. Los cuatro asesinos entrevistados cuentan con al menos una escena de diez minutos. Este fenómeno vuelve a darse en dos de los casos que investigan; siempre coincidiendo con el interrogatorio al culpable. A modo de ejemplo, el segundo episodio muestra un marcado contraste en la duración de sus *beats* (Fig. 59). La exagerada diferencia entre unos y otros se distancia de la uniformidad habitual en la TVIII.

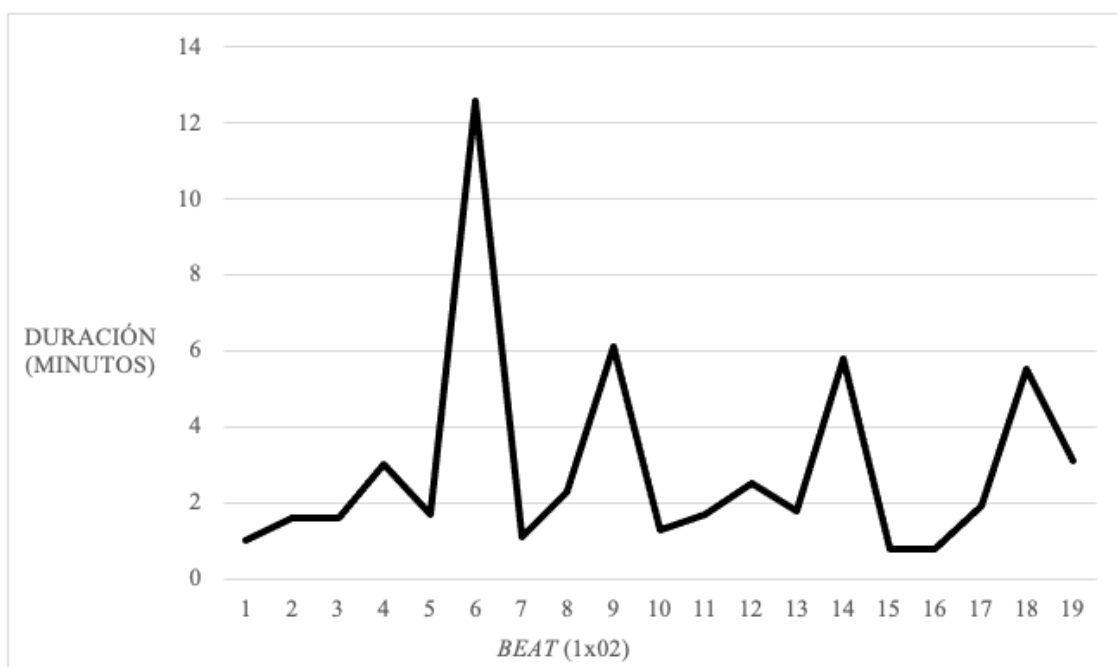


Fig. 59. Duración de los *beats* en *Mindhunter* (temporada 1, episodio 2). Elaboración propia.

Como se ha podido observar en las figuras anteriores (Fig. 56; Fig. 57), no siempre aparecen las mismas tramas en cada episodio. En el caso de las tramas profesionales con voluntad procedimental, existen excepciones que impiden definir un patrón claro. Mientras que los casos que investigan Holden y Bill solamente desaparecen en una entrega (la séptima), existen tres episodios sin entrevistas a asesinos: el primero, el quinto y el sexto. Esta irregularidad hace que no se pueda decir que los capítulos de *Mindhunter* se definen por los casos y/o las entrevistas, pues esto solo ocurre en seis de los diez. A su vez, ni la trama serial del FBI ni las tramas personales están presentes en todas las entregas. Aunque Debbie aparece en todos los episodios, en algunos casos su relación

con Holden no es el centro y su escena se vincula a otra trama –como en el sexto episodio, donde van a cenar a casa de Bill–. El resto de las tramas personales todavía son más irregulares. Tanto la de Bill y su familia como la de Carr se representan solamente en cuatro episodios. La trama del hombre misterioso abre el episodio en siete ocasiones y lo cierra en el último. El hecho de que este recurso, claramente vinculado a crear un patrón en el arranque, no sea constante vuelve a enfatizar la falta de unidad formal que tienen los capítulos de *Mindhunter*. Además, aunque en todas las entregas las tramas profesionales tienen mucho más peso que las personales, la repartición no es equitativa. Mientras que algunos capítulos tienen como trama principal la relación del grupo con el FBI (en el primero esta cuestión ocupa el 65% del metraje), en otros este papel lo ocupa el caso que se está investigando (en el quinto esta trama supone el 89%) o el asesino a entrevistar (57% en el séptimo).

Aunque la repartición de las tramas no es uniforme, sí se encuentran patrones iterativos en otros elementos narrativos. Los componentes físicos del relato aparecen con una regularidad episódica absoluta: Holden, Bill y Debbie forman parte de todos los episodios de la temporada y, una vez presentada en el tercer capítulo, Carr sigue el mismo patrón. Lo mismo ocurre con los espacios: el sótano se acaba convirtiendo en el punto de encuentro recurrente y, desde su primera aparición (final del segundo episodio), su representación es constante. El apartamento de Holden, aunque también presenta cierta regularidad, no se construye como un espacio que defina la narrativa, pues no tiene una importancia vinculada a las tramas. De este modo, la repetición episódica de los elementos físicos garantiza una familiaridad con los personajes y el mundo narrativo de la serie.

En lo referente a las marcas autorales, las más empleadas en *Mindhunter* son las catálisis. Por ejemplo, es habitual que Holden aparezca en soledad (en su apartamento, en su despacho, en los viajes...) valorando casos mientras lleva a cabo acciones cotidianas sin trascendencia narrativa. Estos momentos aparecen en todos los episodios y, como se puede deducir en las largas duraciones de algunas secuencias, aportan un tiempo narrativamente pausado e introspectivo. Este elemento no solamente forma parte de las tramas profesionales, sino que también tiene un protagonismo notable en algunas escenas de Holden con Debbie, en la trama del hombre misterioso o en los momentos familiares de Bill. El otro recurso narrativo con carga autoral se relaciona con el gato y el símbolo

que este supone para la trama de Carr. Aunque esta cuestión solamente está presente en tres episodios, sirve para reforzar el estilo uniforme de la temporada. Este tono, claramente vinculado al cine de Fincher, crea una atmósfera narrativa uniforme e identificable en todos los episodios. En *Mindhunter*, la repetición del estilo narrativo ayuda a definir los capítulos con características cuantificables y de comportamiento uniforme.

6.8.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

Como se ha podido comprobar, los episodios de la primera temporada de *Mindhunter* no generan bloques dentro de los hilos seriales ni contienen tramas capitulares íntegras. Esto repercute en la utilización que se hace del final del capítulo y los recursos narrativos que en él se sitúan. En el caso de las entrevistas a los asesinos, la falta de avance narrativo de estas tramas hace que haya pocos momentos que equivalgan a un punto de giro o una renovación argumental. Concretamente, esto sucede en cuatro ocasiones y ninguna de ellas se encuentra al final del episodio: la entrevista inaugural con Ed Kemper (segundo episodio, noveno minuto), cuando Brudos les dice que Kemper ha hablado con él y los ha insultado a sus espaldas (séptimo, noveno minuto), la discreción de Holden con Speck (noveno, minuto 11) y la llamada del hospital avisando del intento de suicidio de Kemper (décimo, minuto 35).

En la investigación de los casos, al ser estas tramas procedimentales, su cierre debería coincidir con el fin de la entrega. Como se ha visto, esto no sucede. A lo largo de estas tramas aparecen puntos de giro que, adoptando un comportamiento serial, podrían ocupar esta posición y servir para aumentar el compromiso entre las entregas. Entre los cuatro casos con desarrollo contemplados la temporada, esto ocurre solamente en una ocasión: el quinto episodio, dedicado casi íntegramente al tercer caso, concluye con un intenso interrogatorio que gira por completo la investigación y la dirige hacia el clímax final. No obstante, la mayoría de estos momentos aparecen aleatoriamente. Por ejemplo, los puntos de giro del segundo caso se encuentran en el minuto 32 del segundo episodio y en el 16 del tercero; y los del quinto caso se sitúan en el minuto 26 del noveno y en los siete y 23 del décimo. Este esquema no solamente transgrede el comportamiento de serie, sino que tampoco adopta los recursos propios del serial.

En cuanto a las tramas seriales *per se*, la del FBI presenta doce renovaciones de la trama que, sin ser propiamente puntos de giro, sí contienen un poder narrativo determinante. El primero de ellos se relaciona con la incorporación de Bill al proyecto y, aunque tiene un valor transcendental para el devenir argumental, se sitúa en el minuto 37; dejando así el primer episodio sin un final en alto. En el final del segundo episodio esta trama aborda el malestar de su superior por las investigaciones que están llevando a sus espaldas. El primer giro se encuentra en el minuto 45, cuando les prohíbe seguir con el proceso; pero, dos minutos después, rectifica y, esta vez sí, cierra el episodio. El tercer episodio se centra en la incorporación de Carr. Coherente con los esquemas de la TVIII, este tema aparece en los minutos iniciales –la primera aparición sucede después de los créditos– y lo cierra –la doctora acepta el trabajo–. Siguiendo esta misma lógica, el cuarto capítulo termina con la ampliación de capital que obtiene el grupo. Aunque este giro se concibe como un *deus ex machina* que no tendrá grandes consecuencias en el desarrollo práctico de la narrativa, sí es remarcable su uso como cierre de la entrega. La oferta para que Carr acepte una posición fija no ocupa un papel destacado (tercer minuto del sexto episodio), como tampoco los giros relacionados con la contratación del nuevo integrante del grupo (minutos 22 y 28 del octavo episodio). Las faltas de Holden durante las entrevistas constituyen la última trama de la temporada en la que tiene presencia el FBI como institución. En ella se encuentran tres puntos de giros que en ningún caso coinciden con el final de la entrega: minutos quince y 33 del noveno episodio y 35 del décimo.

La trama personal de Holden y Debbie solamente presenta giros en el momento del adulterio. Este hecho sí está situado cerca del final del episodio (penúltima secuencia del octavo capítulo), pero los giros consiguientes no: el reencuentro se da en el minuto 17 del noveno y la ruptura definitiva en el 33 del décimo. Las tramas personales de Bill y Carr plantean giros en sus primeras apariciones, ambas sorpresivas, pero, dado su escaso desarrollo, no hay continuidad. El acercamiento de Bill a Holden al invitarle a cenar se plantea en un lugar discreto del sexto episodio (minuto siete) y la ruptura amorosa de Carr sigue el mismo esquema (minuto 23 de ese mismo capítulo). El incidente del hijo de Bill encontrando las fotografías tampoco tiene una relevancia estructural.

En el cómputo global, seis capítulos de la primera temporada de *Mindhunter* terminan con un elemento destinado a renovar el segundo acto de una de sus tramas o, directamente, conducirla a su fin. El segundo, tercer y cuarto episodios terminan con giros

relacionados con el FBI que, aunque afectan al sentido de la trama, no crean un conflicto nuevo. El quinto y el octavo concluyen con un giro vinculado a uno de los casos. Por lo tanto, estos momentos forman parte de la trama capitular que terminará en el siguiente –añadiendo que en los últimos minutos del octavo episodio también se encuentra la ruptura entre Holden y Debbie–. El punto de giro más convencional se encuentra en el noveno episodio, cuando Holden se autoboicotea mandando la cinta. Esta renovación forma parte de una trama serial y su función es la de generar una variación del tema para que este pueda desarrollarse durante la siguiente entrega; cosa que, en este caso concreto, no se materializa.

Si el comportamiento externo de las tramas no aporta un patrón claro y constante en lo referente a los finales, tampoco lo hacen las cuestiones internas. Los hitos en los arcos de los personajes se sitúan de forma irregular durante los episodios. Siendo Holden el protagonista, es el que más hitos tiene: diez. Los dos primeros, al inicio del capítulo inaugural, sirven para presentar el personaje. Su arco empieza a mostrar una decadencia con la obsesión que siente por los casos y, en esta línea, los dos hitos relacionados con la obsesión aparecen en minutos con poca transcendencia; minuto 23 del segundo episodio y once del tercero. El resto de los cambios, incluidos los celos que siente, tampoco ocupan lugares destacados. Hay dos excepciones en los que este elemento coincide con el final de la entrega. El primero se da cuando Holden desafía a sus superiores y se autodelata; cuestión ya comentada. El otro ocurre en el ataque de pánico que sufre en la penúltima escena del último episodio. Este representa el final del arco y se sitúa estratégicamente al final de la entrega para generar expectativas. No obstante, al ocurrir en el último capítulo de la temporada, este comportamiento no se relaciona con el estreno simultáneo de los capítulos, sino con el estreno secuencial de las temporadas.

Los arcos de Carr y Bill no tienen tanto recorrido como el de Holden y la materialización en forma de hitos es menor. El único cambio perceptible en Carr se encuentra en su ruptura sentimental y el inicio de una nueva vida en Quantico; a mediados y al final del sexto episodio respectivamente. Y, en cuanto a Bill, sus hitos también se sitúan en lugares poco relevantes: acepta entrevistar a asesinos en el minuto 38 del segundo episodio y muestra su frustración por su vida familiar en el minuto 16 del cuarto y el 32 del séptimo.

* * *

El *cliffhanger*, elemento por antonomasia de la serialidad televisiva, también muestra un comportamiento diferente al de las normas canónicas. En la primera temporada de *Mindhunter* aparecen seis *cliffhangers*, pero solamente en una ocasión este se aproxima al final del episodio. Precisamente, este único caso ocurre en el décimo capítulo coincidiendo con el final de la temporada: el ataque de ansiedad de Holden queda sin resolver. Como ocurría anteriormente, la función de este *cliffhanger* se relaciona con la única pausa que posee esta obra: entre las temporadas. Pese a esto, este recurso no se sitúa en el último *beat* de la entrega, sino en el penúltimo.

El resto de *cliffhangers* tienen una función estético-narrativa y en todos los casos la pregunta argumental se resuelve en menos de cinco minutos. En dos ocasiones los *cliffhangers* forman parte de la investigación de casos y, en ambos, sirven para cerrar los interrogatorios de los que acabaran siendo culpables –cuando van a confesar, se corta la escena para pasar a la celebración–. El siguiente *cliffhanger* se da cuando le ofrecen el puesto al nuevo integrante del grupo. La pregunta “¿Aún quieres el trabajo?”⁴⁴³ queda sin resolver, pero en la siguiente escena ya se ha incorporado al equipo. También se usa este recurso en el reencuentro entre Ford y Debbie después de la ruptura: se quedan mirando; de nuevo, en la siguiente escena ya vuelven a estar juntos. Por último, la llegada de una carta misteriosa en el arranque del episodio final genera un misterio interrumpido, pero, después de la escena de créditos, se descubre que es de Ed Kemper y que no contiene una información relevante.

6.8.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

Como ya se ha comentado, la temporalidad no juega un papel relevante en *Mindhunter*. El transcurso del tiempo no se delimita de forma específica y las tramas no se construyen prestando atención a este concepto. Pero, más allá de la (no)unidad temporal que tienen los episodios, existen elementos que determinan en cierto modo un paso del tiempo. Los más evidentes se materializan con secuencias de montaje donde Holden y Bill realizan los primeros viajes por carretera. Estos *beats* tienen un valor narrativo vinculado exclusivamente al avance temporal y, por lo tanto, en la TVIII se usarían para dividir los

⁴⁴³ Traducción de Netflix (M. Fuentes). Original: “Still want this job?”

episodios y empezar o cerrar las entregas con ellos. En cambio, en *Mindhunter* estos momentos tienen lugar en el minuto 42 del primer episodio y en el 31 del segundo; perdiendo así la intención de generar una unidad temporal dentro del capítulo. El otro elemento argumental que también evoca un salto temporal es la reconciliación amorosa ya mencionada entre Holden y Debbie. El hecho de que la separación se dé en el final del octavo episodio y el reencuentro a mitad del noveno denota un lapso entre ambos *beats*, pero no se determina si este ocurre en la pausa que hay entre las entregas. El salto que inequívocamente se sitúa dentro del episodio es la vuelta a la vida en pareja: situándose entre el minuto 17 y el 21 de ese capítulo. De nuevo, este elemento no se emplea para aportar entidad temporal al episodio.

El resto de los elementos temporales usados en la primera temporada de *Mindhunter* hacen referencia a los componentes físicos de la narrativa: los espacios y los personajes. En cuanto a los escenarios, determinando que el único de ellos que juega un rol principal es el sótano cedido por el FBI, se presentan dos cambios destacables. El primero es el momento en el que Holden y Bill entran por primera vez en él y, consecuentemente, lo adaptan para que sea un espacio de trabajo funcional. Este instante tiene lugar en el último *beat* del segundo episodio: los investigadores bajan con el ascensor llevando cajas, abren la puerta y se encuentran con un almacén impracticable. El siguiente episodio no se inicia con el cambio, pues antes aparecen secuencias vinculadas a otros espacios: el hombre misterioso, el primer contacto con Carr, una conversación entre Holden y Debbie... Pero, cuando en el minuto doce se vuelve a mostrar el espacio, el sótano ya está amueblado y perfectamente acondicionado para que desarrollen ahí sus investigaciones. Este cambio denota un paso de tiempo entre la segunda entrega y la tercera, por lo que aporta cierta división narrativa entre ambos capítulos.

La otra modificación en el espacio se relaciona con la incorporación de Carr al proyecto. Después de romper con su pareja, acepta la oferta del FBI a finales del sexto episodio:

CARR: *¿Os importa que me quede esa sala?*

BILL: *¿Para qué?*

CARR: *Para mi despacho.*

BILL: *Claro, vale. Adelante.*

HOLDEN: *¿Necesitas ayuda?*

CARR: *No. Esto es lo que me gusta, organizar mi espacio*⁴⁴⁴.

Como ocurría con el sótano, el siguiente episodio no se inicia con este espacio, sino con una larga entrevista a Brudos. El despacho de Carr reaparece en el minuto doce del séptimo capítulo siendo el lugar donde discute el grupo; determinando así el vínculo de este espacio con la trama. Aunque no está decorado y aparece con la misma austeridad que el resto del sótano, su mesa está preparada y hay algunos elementos de mobiliario. Sorprendentemente, cuando en ese mismo episodio vuelve a mostrarse el espacio hay cambios substanciales en él. La incorporación de una librería, luces y más muebles denotan que entre los minutos doce y treinta ha pasado cierto tiempo. Aún en el séptimo capítulo, el despacho de Carr vuelve a aparecer (minuto 41). En esta ocasión, para reforzar que se está adaptando al espacio, la secuencia se inicia con una catálisis relacionada con este: Carr cuelga un póster donde se lee “American Realism”. Por estos motivos, aunque se puede deducir por el espacio un salto temporal entre la sexta y la séptima entrega, los lapsos también se producen durante el episodio y no delimitan una temporalidad cuantificable o fácil de situar. La última modificación destacable de este espacio tiene lugar en el minuto 19 del noveno episodio: las paredes aparecen con pizarras llenas de información. Su situación dentro de la entrega no tiene la intención de marcar un salto temporal entre los episodios.

En cuanto a los personajes, la incorporación de nuevos actantes se reparte a lo largo del episodio sin un patrón que busque una delimitación temporal. Debbie y Bill aparecen a mitad del primer episodio (minutos 16 y 37 respectivamente), Carr lo hace en el inicio del tercero y el nuevo integrante del grupo en un punto sin relevancia del octavo capítulo (minuto 24). De este modo, la incorporación de Carr a la narrativa es el único elemento que denota cierto transcurso temporal entre los capítulos. No obstante, no aporta una unidad específica a este. Aparte de las incorporaciones, solamente hay un cambio en el vestuario y/o la apariencia física de los personajes. Este se produce en Holden durante el final del último capítulo, justo antes del ataque. En esta secuencia el protagonista aparece, por primera y única vez, sin el traje y corbata protocolarios, despeinado, con ojeras... signos inequívocos de su arco interno de caída. Sin embargo, esta modificación no

⁴⁴⁴ Traducción de Netflix (M. Fuentes). Original: CARR: “Do you mind if I take that room?” / BILL: “For my office.” / CARR: “” / BILL: “Oh, sure, fine. Go ahead.” / HOLDEN: “Do you need help?” / CARR: “No. I actually enjoy this part, organizing my space.”.

implica un salto temporal con respecto al *beat* anterior, pues se representa el trayecto geográfico entre una secuencia y la otra: su salida de Quantico, el viaje en avión y la llegada, ya con el cambio físico hecho. Por este motivo, los cambios en los personajes en ningún caso delimitan el episodio como una cápsula con entidad propia.

6.8.5. Relación con el modelo canónico.

La primera temporada de *Mindhunter* supone una ruptura total con las normas canónicas; no solamente con las de la TVIII (las del drama serializado), sino que también transfigura las estructuras anteriores (como las de la serie procedimental). Sus características formales ya anuncian este desafío: sus diez episodios tienen duraciones dispares con media hora de diferencia entre ellos. El desafío más sorprendente reside en el comportamiento de las tramas. Como ocurre en los productos canónicos de la TVIII, *Mindhunter* combina la dinámica serial con los hilos propios de las series. Pero, a diferencia del drama serializado, ninguno de estos elementos aporta unidad a sus respectivos episodios. Las tramas seriales no muestran bloques narrativos contenidos y las de serie, subrayando la voluntad transgresora de su estructura, se dividen en varios episodios evitando que los casos policiales se relacionen con una sola entrega. Los arcos internos de los personajes o el tratamiento de la temporalidad también rehúyen esto y sus puntos álgidos se sitúan en momentos discretos de sus respectivos capítulos. A causa de ello, las tramas aparecen y desaparecen arbitrariamente y no existe jerarquía, regularidad ni constancia. La falta de un modelo fiable también afecta a los finales de los episodios, donde rara vez aparecen renovaciones, cierres de trama, *cliffhangers* o hitos del personaje. Reafirmando esta idea, el caso en el que se cumplen de forma más obvia los preceptos canónicos responde al final de la temporada.

La falta de uniformidad también afecta al ritmo y, aunque la temporada presenta un tiempo pausado y una gran cantidad de catálisis, estos elementos se distribuyen heterogéneamente y sin seguir ningún patrón. Lo mismo ocurre con la incorporación de nuevos personajes, cambios en los espacios o con el anuncio de saltos temporales destacables, pues estos se sitúan a mitad de sus respectivos episodios invalidando así su función estructural canónica. De este modo, la familiaridad en el espectador solamente aparece con los escasos personajes y espacios centrales; elementos que aparecen con regularidad episódica y aportan el único punto de referencia en toda la temporada.

6.9. The Kominsky Method.

Después de crear algunas de las *sitcoms* más rentables de la TVIII (*Two and a Half Men* (*Dos hombres y medio*; CBS, 2003-2015) o *The Big Bang Theory* (*Big Bang*; CBS, 2006-2019)) Chuck Lorre colaboró con Netflix para estrenar el 16 de noviembre de 2018 *The Kominsky Method*. El protagonista de esta obra es Sandy Kominsky, un actor que, pasados los setenta años, se encuentra ante una crisis vital.

Sandy se dedica a impartir clases de actuación en la academia que dirige con su hija Mindy. Allí es donde conoce a Lisa y, por fin, empieza a salir con una mujer de su misma edad. Su relación se acelera cuando, en la segunda cita, acaban en el hospital: Eileen, la esposa de Norman, acaba de morir. A raíz de este hecho, Norman, agente y mejor amigo de Sandy, empieza a actuar de forma impulsiva; en plena noche, despierta a Sandy para iniciar los trámites del entierro. Durante la ceremonia, a la que también asiste Lisa, aparece Phoebe, la hija de Norman y Eileen. El comportamiento errático de la chica aumenta la inestabilidad emocional de Norman y empieza a sufrir alucinaciones en las que ve y habla con su difunta esposa.

Durante la recepción posterior al entierro, Sandy se encuentra con problemas al orinar. Aunque él no le da mayor importancia, todos le recomiendan que visite al urólogo. Después de hacerlo, este le dice que no parece grave, pero que deben hacer más pruebas para descartar que sea un cáncer. Ante la larga espera, Sandy se plantea lo peor e intenta recuperar el tiempo perdido saliendo de noche; en el bar se da cuenta de que ya no encaja en ese entorno. Finalmente, el doctor le informa de que tiene unas células cancerígenas de avance lento de las que no debe preocuparse.

Después de echar a Phoebe de casa por quedarse con cosas de su madre, el estado de Norman empeora. Como él sospechaba, la acaban encontrado con una sobredosis. Para solucionar esta situación, Norman y Sandy inician un viaje en coche para llevar a Phoebe a su enésima rehabilitación. Durante el camino, Mindy llama a su padre con un ataque de pánico: Sandy dejó de tributar a hacienda y ahora debe una gran cantidad de dinero. A su vez, Norman entra en una depresión y no deja de hablar sobre el suicidio. Por si fuera poco, el vacío existencia de Sandy aumenta cuando llama a Lisa y esta termina la relación; después de acostarse juntos, Sandy se pasó una semana sin dar señales de vida. La única

opción que encuentra a sus problemas es pedirle a su amigo que pague su deuda. Norman duda, pero Eileen, a quien sigue viendo en sus alucinaciones, le convence de que lo haga. Sin embargo, Sandy no quiere aceptar el dinero a cambio de nada. Él intenta solucionarlo por todos los medios, pero no hay nada que pueda hacer. Sandy se emborracha y, de nuevo, vuelve a hacer el ridículo ante Lisa. Acaba aceptando el dinero de Norman y saldando sus deudas fiscales.

Parece que Norman empieza a superar la muerte de Eileen y, por primera vez, acepta tener una cita con otra mujer. Tras el éxito, va con ella a una gala benéfica y también invita a Sandy y Lisa, que, después de un ejercicio revelador en clase de actuación, retoman la relación. Pero la gala no se desarrolla como se esperaba y Norman discute con su acompañante. Esto empeora su estado y en sus alucinaciones ya no aparece solamente Eileen. Desorientado, vaga por la ciudad hasta que encuentra un teléfono público para llamar a su amigo. En ese momento, Sandy le comentaba a Lisa que le incomoda tenerla como amante y como alumna; a lo que ella responde que, si ese es el dilema, lo prefiere como profesor y, de nuevo, vuelve a romper la relación. Sandy acaba encontrando a Norman en una comisaría local y lo lleva a casa. Pasará la noche con él.

6.9.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

Los ocho episodios de la primera temporada de *The Kominsky Method* contienen seis tramas diferenciadas. Tres de ellas tienen una naturaleza finita y el resto pretenden la continuidad propia de las tramas seriales. Ninguna de las finitas (Fig. 60) queda contenida dentro de los parámetros formales del episodio. Phoebe aparece por primera vez en el último *beat* del segundo episodio, impidiendo que su presencia se relacione con la contención capitular. La mala relación que tiene con su padre se incrementa cuando Norman descubre que ha robado las pastillas de Eileen y, posteriormente, un costoso bolso que él le había prohibido usar. Este bloque se desarrolla durante dos episodios (el tercero y el cuarto), alejándose del comportamiento autoconclusivo clásico. Cuando Norman la echa de casa la trama desaparece en la quinta entrega hasta que, en el último *beat* de esta, se vuelve a activar este hilo argumental. Esta renovación lleva la trama de Phoebe a su fin: el ingreso en rehabilitación. Este bloque vuelve a eludir el comportamiento capitular y solamente se desarrolla durante los tres primeros *beats* del

séptimo episodio. No obstante, el viaje que emprenden Norman y Sandy aporta unidad narrativa a dicho capítulo.

La trama que atiende a los problemas de próstata de Sandy se desarrolla en tres episodios. En la tercera entrega se activa al conflicto y se ejecuta la solución obvia: ir al urólogo. Sin embargo, la resolución de esta pregunta dramática se prolonga durante el cuarto capítulo y no se responde hasta el primer *beat* de la quinta entrega. De este modo, la trama personal de Sandy no determina ningún bloque narrativo contenido dentro de los límites del episodio. Aunque su duración total permitiría la contención, su final en el inicio de una nueva entrega desatienda las demandas de la serialidad lineal.

En el caso del contencioso administrativo del protagonista, esta trama se inicia en pleno viaje –la llamada de Mindy llega en el inicio de la sexta entrega– y crea un bloque capitular destinado a mostrar los miedos de Sandy. Este comportamiento incrementa la unidad narrativa de ese capítulo, ya definido formalmente por el viaje en coche. La trama se resuelve en el siguiente episodio, el séptimo. El nexo entre ambos es claro: ¿conseguirá Sandy pagar la deuda? Y sirve para dividir ambos bloques. Tras algunas tentativas, la trama se resuelve dentro de la entrega siguiendo el esquema canónico.

EPISODIO	PHOEBE	PRÓSTATA	HACIENDA
1	-	-	-
2	Aparece en el entierro.	-	-
3	Quiere quedarse en casa de Norman.	Visita al urólogo.	-
4	Norman la echa de casa.	No tiene los resultados.	-
5	La encuentran con sobredosis.	No debe preocuparse.	-
6	Ingresa en rehabilitación.	-	Sandy debe dinero a hacienda.
7	-	-	Norman accede a pagar la deuda.
8	-	-	-

Fig. 60. Tramas finitas en *The Kominsky Method* (temporada 1). Elaboración propia.

Las tres tramas seriales (Fig. 61) siguen comportamientos claramente diferenciados. La que atiende a las clases que imparte Sandy en su academia no tiene una presencia substancial y, en ninguno de los casos, crea un bloque narrativo coherente y delimitado capitularmente. Del mismo modo, la trama amorosa de Lisa y Sandy se construye a partir de la acumulación de momentos. Aunque sirve de apoyo para otros hilos argumentales de mayor peso (principalmente el de Norman), tampoco genera unidades narrativas medibles

que queden contenidas en la entrega. Finalmente, la muerte de Eileen sí origina cohesión en los dos primeros episodios: centrándose el inicial en la enfermedad y la despedida de Sandy, y el segundo en el entierro. Sin embargo, en los siguientes episodios la trama de Norman queda supeditada a la de Phoebe y no genera bloques narrativos identificables. Cuando el personaje desaparece, en la quinta entrega, Norman intenta reincorporarse en su empresa de agentes. Este bloque narrativo empieza en el inicio del capítulo y termina en el final. De este modo, crea una identidad propia e identificable equiparable al modelo anterior. Este comportamiento no vuelve a repetirse, pues las siguientes renovaciones (su cita con Diane o el aumento en las alucinaciones) no concuerdan con los límites formales del episodio.

EPISODIO	NORMAN	LISA	CLASES
1	Muerte de Eileen.	Se conocen. Primeras citas.	Un alumno consigue un papel.
2	Planificación del entierro.	La invita al entierro.	Las clases siguen.
3	Empieza a hablar con Eileen.	Primer beso.	Los alumnos hacen escenas polémicas.
4	No sabe qué hacer con la ropa de Eileen.	Evita quedar con Sandy.	Ejercicios de actuación.
5	Intenta reincorporarse como agente.	Reconciliación.	Mindy substituye a Sandy y habla de él.
6	Depresión. Habla de suicidio.	Corta la relación.	-
7	-	Va a su casa borracho.	Ejercicios de actuación.
8	Cita con Diane. Las alucinaciones aumentan.	Vuelven a salir. No sale bien.	-

Fig. 61. Tramas seriales en *The Kominsky Method* (temporada 1). Elaboración propia.

Desde una visión estructural macroscópica, cinco de los ocho episodios pueden definirse por el bloque narrativo que en ellos se desarrolla: el primero atiende a la muerte de Eileen; el segundo al entierro; el quinto al intento de Norman de volver al trabajo; el sexto al viaje; y el séptimo a los problemas legales de Sandy. Pese a esto, estas no son siempre las tramas de mayor peso en sus respectivos episodios. En dos ocasiones, esto no ocurre y, por lo tanto, la relación entre la estructura narrativa y el capítulo como unidad disminuye; en el primero, la trama con mayor representación responde a las primeras citas entre Lisa y Sandy, y, en el sexto, la depresión de Norman supera con creces a la trama de Phoebe. Por este motivo, solamente tres de las ocho entregas poseen una contención narrativa (en su dinámica de serie o de serial) que aporte una identificación concreta.

* * *

Aunque Sandy es el claro protagonista de la temporada, la trama serial con mayor presencia responde a Norman. Consecuentemente, el arco de este personaje tiene más

hitos y muestra una mayor evolución; Norman posee doce momentos de cambio, frente a los cinco de Sandy (Fig. 62).

EPISODIO	SANDY	HITOS	NORMAN	HITOS
1	Va a ver a Eileen.	1	-	
2	Pierde los nervios con unos alumnos.	1	Más irascible e impulsivo.	2
3	-		Alucinaciones y lloro.	2
4	-		Pierde los nervios con Phoebe y la echa.	1
5	Más romántico con Lisa.	1	Reconoce ante Sandy que habla con Eileen.	1
6	-		Habla del suicidio y agradece a Sandy su amistad.	2
7	Se disculpa ante Mindy y Norman.	2	-	
8	-		Relación con Diane. / Aumentan las alucinaciones.	5

Fig. 62. Hitos del arco en *The Kominsky Method* (temporada 1). Elaboración propia.

Después de la muerte de Eileen, el deterioro mental de Norman se materializa con cambios bruscos en su carácter y las apariciones de su esposa en alucinaciones. La primera señal llega en el inicio de la segunda entrega, cuando Norman despierta a su amigo en plena noche. En el mismo episodio, la preocupación de Sandy aumenta cuando Norman pierde los papeles con el vendedor de ataúdes.

NORMAN: *¿Qué? ¿Qué pasa? ¡Dime qué pasa!*

SANDY: *Vale. Tranquilízate. El pobre ayuda como mejor puede y tú pareces un loco.*

NORMAN: *Estoy tranquilo.*

SANDY: *Espera en el coche, yo me ocupo.*

NORMAN: *¿Qué espere en el coche? ¿Es que soy un niño?*

SANDY: *Pues sí, ¡así que al coche!*

NORMAN: *¡Tenemos instrucciones!*

SANDY: *¡Ve!*⁴⁴⁵

Este diálogo sirve para verbalizar el cambio en el personaje y, al mismo tiempo, la inquietud que esto causa en Sandy. El arco descendente de Norman no crea un bloque delimitado dentro del episodio, como tampoco lo hace en el tercero, cuarto y quinto. Este

⁴⁴⁵ Traducción de Netflix. Original: NORMAN: “What? What? What!” / SANDY: “All right. Look, you need to get a grip. That poor bastard is doing his best to help us, and you, you’re acting like a crazy person.” / NORMAN: “I’ve got a grip.” / SANDY: “Go wait in the car. I’ll handle it.” / NORMAN: “Really? Wait in the car? What am I, a child?” / SANDY: “Right now, yes. Now go get in the car!” / NORMAN: “We have instructions!” / SANDY: “Go!”

bloque se inicia con la aparición de Eileen, simbolizando del proceso de luto de su esposo. Los escasos hitos que tienen lugar en esos episodios funcionan por acumulación y, en ningún caso, poseen la constancia y relación entre ellos suficiente como para que se equipare esta parte del arco con una trama de carácter externo.

La evolución interna de Norman produce dos bloques que sí pueden delimitarse a partir de sus hitos. El primero de ellos se desarrolla íntegramente dentro del sexto episodio. Después de dejar a Phoebe en rehabilitación, Norman verbaliza su depresión y habla directamente del suicidio.

NORMAN: *Siendo objetivos, mi existencia no tiene... sentido.*

SANDY: *Venga ya, Norman. Solo estás deprimido. Se te pasará.*

NORMAN: *Que se pasará... Mi mujer, que le dio sentido a mi vida, está muerta, mi trabajo ya no me llena y acabo de dejar a mi hija yonqui de 45 años en una clínica por octava vez⁴⁴⁶.*

Esta cuestión será el eje emocional de la entrega y Sandy, mostrándole el valor de su amistad, intentará quitarle esa idea de la cabeza. En los últimos *beats* del episodio Sandy sueña con el final de *Thelma y Louise* mientras Norman conduce. Al despertar, el coche está aparcado y el carácter de Norman ha cambiado: aparece sonriente en el coche llevando dos churros. Además, compra un bonsái, hace bromas y, por encima de todo, valora la compañía de su amigo: “Sandy, me encanta que seamos amigos y quiero que sepas que soy muy feliz por tenerte en mi vida”⁴⁴⁷. A diferencia de los hitos anteriores, en este caso existe una evolución interna que se inicia y se cierra con voluntad conclusiva dentro de su correspondiente entrega.

El arco de Norman vuelve a aparecer en el último episodio. En esta ocasión comienza mostrando una progresión en su proceso de luto: acepta tener una cita con Diane y, en la gala, la llama “cariño”⁴⁴⁸, aunque se da cuenta y se autocorrigue automáticamente. Pero

⁴⁴⁶ Traducción de Netflix. Original: NORMAN: “If you look at it objectively, my continued existence is... pointless.” / SANDY: “Come on, Norman. You’re just depressed, okay? It’ll pass.” / NORMAN: “It’ll pass. My wife, the woman who gave my life meaning, is dead, my job doesn’t fulfill me anymore, and I just put my 45-year-old dope-fiend daughter in rehab for the eighth time.”

⁴⁴⁷ Traducción de Netflix. Original: “Sandy, I am very grateful for our friendship, and I want you to know how happy I am to have you in my life.”

⁴⁴⁸ Traducción de Netflix. Original: “dear.”

este cambio no sirve como cierre, pues en la mitad del episodio se revierte y empieza un bloque interno nuevo. Durante la cena vuelve a comportarse con brusquedad y Diane se marcha enfadada.

NORMAN: *Pues ya soy mayorcito y sé comer solo.*

DIANE: *Ya lo sé.*

NORMAN: *¿Seguro? Porque me tratas como a un niño y solo una mujer tiene derecho a hacerlo y no puedes reemplazarla. No es un neumático de invierno.*

SANDY: *Norman, anda, cálmate.*

NORMAN: *Tú no te metas, ¿es culpa tuya!*

SANDY: *¿Qué he hecho?*

NORMAN: *Cuando te dije que quería hincarme el diente, me animaste.*

DIANE: *¿Hincarte el diente? Creía que eras un buen hombre y sentía pena por ti. [Diane se va]*

LISA: *Iré con ella.*

SANDY: *A mí no me mires, ¿eh? Me he hartado de ti*⁴⁴⁹.

Si el episodio concluyera con este *beat*, se podría determinar que la entrega posee una unidad relacionada con el arco serial de Norman: intenta superar la muerte de su esposa, pero no lo consigue. No obstante, esta renovación aparece justo a mitad de la entrega y, en los siguientes *beats*, el arco de Norma se representa con tres hitos más: las alucinaciones aumentan y lo obligan a vagar por la ciudad; reconoce que está perdiendo la cabeza; y, en la última escena de la temporada, dice que, si va a seguir viviendo, debe plantearse cuestiones existenciales. Aunque el arco conlleva una renovación clara, esta no se sitúa en el final de la entrega para crear bloques diferenciados, evitando así que el episodio precedente y/o el posterior puedan tener unidad narrativa por esta cuestión.

El arco de Sandy, aunque es el protagonista, posee menos variaciones (Fig. 62). En un inicio el personaje se presenta como alguien despreocupado y algo irresponsable –se ratifica con la trama de hacienda–. Su arco se basa en los momentos de la temporada en

⁴⁴⁹ Traducción de Netflix. Original: NORMAN: “Well, I’m a grown man. I can eat my food without any assistance.” / DIANE: “I know that” / NORMAN: “Do you? ‘Cause you’re treating me like a child, and there’s only one woman who’s allowed to treat me like a child. And you can’t replace her. She’s not a snow tire.” / SANDY: “Norman, buddy. Take it easy.” / NORMAN: “You stay out of this. It’s all your fault!” / SANDY: “What did I do?” / NORMAN: “When I told you that this one was hot to trot, you encouraged it!” / DIANE: “Hot to trot? I thought you were a nice man, and I felt sorry for you!” / LISA: “I’ll... I’ll go with her.” / SANDY: “Don’t look at me, pal, all right? I’m done with you.”

los que muestra cierto proceso de maduración. En el episodio inicial, Sandy va a visitar a Eileen, que se encuentra en los estadios finales de su enfermedad. Este hecho sorprende a Mindy y a Norman, quien había apostado con su esposa que no iría a verla. Después de que su hija le diga que nunca va a visitar a enfermos porque le teme a la muerte, Sandy muestra un cambio respecto a su caracterización inicial. Siguiendo esta línea, aceptar su edad será el tema central del arco del protagonista. Cuando en la quinta entrega intenta reconciliarse con Lisa, reaparece la cuestión.

LISA: *Vale, olvidémonos de cómo llamarlo, ¿a qué viene este cambio?*

SANDY: *¿A qué te refieres?*

LISA: *Responde. Te lo has tomado todo con mucha calma y, de pronto, aquí el amante me trae flores y naranjas.*

SANDY: *Vale, tienes razón.*

LISA: *¿Sí? Vale, bien.*

SANDY: *Es muy sencillo. Entre la muerte de Eileen y el reciente susto con mi salud [la próstata], he cambiado mi punto de vista respecto a lo que siento por ti.*

LISA: *Vaya. Sí que tienes un buen par de pelotas.*

SANDY: *¿En el buen sentido?*

LISA: *No. No has venido porque estés loco por mí, sino porque no quieres ir por la milla verde tú solo*⁴⁵⁰.

Pero estos hitos crean un arco cuya unidad reside en la temporada y no en episodios concretos. La única ocasión en la que esto sucede responde a la trama de hacienda. La séptima entrega se inicia con un Sandy orgulloso que no quiere aceptar ayuda externa a cambio de nada. Cuando se da cuenta de que esa es la única opción que tiene para resolver su situación, acude a sus dos apoyos (Mindy y Norman) y se disculpa por su comportamiento. La diferencia entre la actitud inicial y la final muestra un arco definido y, como en el caso de Norman y el suicidio, contenido dentro del episodio.

⁴⁵⁰ Traducción de Netflix. Original: LISA: "Okay, all right. Well, forgetting for the moment what we call it, um... can I ask what caused this change of heart?" / SANDY: "What do you mean?" / LISA: "Don't be coy. Come on. You've been playin' pretty cool there, mister, and now, all of a sudden, I'm gettin' flowers and oranges from my 'lover'." / SANDY: "All right. I... I hear it now." / LISA: "Yeah? Okay, good." / SANDY: "Look, it's pretty simple. Between Eileen dying and my... my recent health scare, my perspective has changed, regarding my feelings towards you." / LISA: "Wow. You have got some big, brass balls." / SANDY: "In a good way?" / LISA: "No. No. You're not here 'cause you're crazy about me. You are here 'cause you don't wanna walk the green mile all by yourself."

NORMAN: *¿Qué te trae por aquí?*

SANDY: *No me gusta cómo dejamos las cosas.*

NORMAN: *¿No me digas?*

SANDY: *Sí te digo.*

NORMAN: *Para ser sincero, a mí tampoco me gustó.*

SANDY: *Vale. Empezaré diciendo que siento algunas cosas que te dije.*

NORMAN: *¿Solo algunas?*

SANDY: *Te toca.*

NORMAN: *Yo también lo siento*⁴⁵¹.

* * *

La temporalidad no ocupa un papel trascendente en *The Kominsky Method*. Con la excepción del sexto (delimitado por el viaje), los episodios no poseen una entidad temporal medible y la duración de la temporada es imposible de definir. Es precisamente en la sexta entrega donde se hace la única referencia directa al avance temporal. Cuando Sandy llama a Lisa, esta le dice que se acostaron una semana atrás y que no ha vuelto a tener noticias suyas. El encuentro sexual al que se refiere sucede en la entrega anterior, por lo que se deduce un salto situado entre ambas y aporta una separación temporal entre ellas. Además, el sexto episodio es el único que posee una unidad cronológica medible: durante las 24 horas representadas en él, llevan a Phoebe a rehabilitación, duermen en un casino y emprenden el viaje de vuelta. Ningún otro episodio se puede cuantificar temporalmente de este modo, impidiendo que el comportamiento cronológico se relacione con la unidad capitular.

Durante los ocho episodios solamente suceden dos saltos temporales que se puedan determinar. El primero aparece en el episodio inicial: Lisa le pide una cita a Sandy y, en la siguiente escena, este ya está en la puerta de su casa. El salto ocupa apenas unas horas y, dada la falta de importancia narrativa y su discreta posición en la entrega, no posee un valor formal significativo. En cambio, el segundo caso cumple con la finalidad estructural canónica. El quinto episodio concluye con Sandy y Norman esperando en el hospital

⁴⁵¹ Traducción de Netflix. Original: NORMAN: “What brings you here?” / SANDY: “I’m not happy with the way that we left things.” / NORMAN: “Really?” / SANDY: “Really.” / NORMAN: “Well, to be completely truthful, I’m not too pleased with it, either.” / SANDY: “Well, let me start... by saying I’m sorry for some of the things that I said to you.” / NORMAN: “Just some of them?” / SANDY: “Now you go.” / NORMAN: “I’m sorry, as well.”

donde Phoebe está ingresada; el sexto arranca con los tres en el coche rumbo a rehabilitación. Además, la conversación mencionada entre Sandy y Lisa refuerza este salto entre ambas entregas. El resto de las pausas entre capítulos no muestran lapsos evidentes que las separen temporalmente. De hecho, cinco de los siete saltos entre episodios buscan una continuidad absoluta: el capítulo se inicia donde había terminado el anterior. Este patrón solamente se rompe entre la quinta y la sexta entrega (fenómeno ya mencionado) y entre las dos últimas. En este caso, no se deduce un salto temporal de ningún tipo y, como en el resto de los episodios, no se relaciona con la delimitación temporal.

6.9.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

Tanto en temática (basada en la cotidianidad), tono (combinando comedia y tragedia) y duración (episodios cortos), *The Kominsky Method* es una *dramedia*. No obstante, el formato que presenta no cumple con los preceptos canónicos y, como se ha comentado, se acerca más al serial que a la serie. En este caso, la temporada se aleja de los formatos habituales (trece episodios o un año escolar entero) y se compone de solamente ocho entregas. Además, las duraciones de estas muestran discrepancias con el modelo de la TVIII; que determinaba que la entrega podía contenerse en una ventana de emisión de media hora. Específicamente, el primer episodio contiene un metraje de 34 minutos, mientras que el sexto no llega a los 23. Siendo capítulos de tan poca duración, este contraste (más de diez minutos) supone una diferencia porcentual destacable.

La disparidad en las duraciones no se relaciona directamente con el número de *beats* que contiene cada entrega; donde paradójicamente el episodio más largo es el que menos escenas posee (el primero, con catorce *beats*). En el lado opuesto, el tercer capítulo se construye con 22 escenas (Fig. 63). Esto crea una gran diferencia en cuanto a la cantidad de información que transmite cada episodio y el desarrollo que las tramas puedan tener en él. Mientras que algunos tienen la posibilidad de mostrar una evolución narrativa consistente y una gran multiplicidad, otros se ajustan a una restricción formal mucho más limitante.

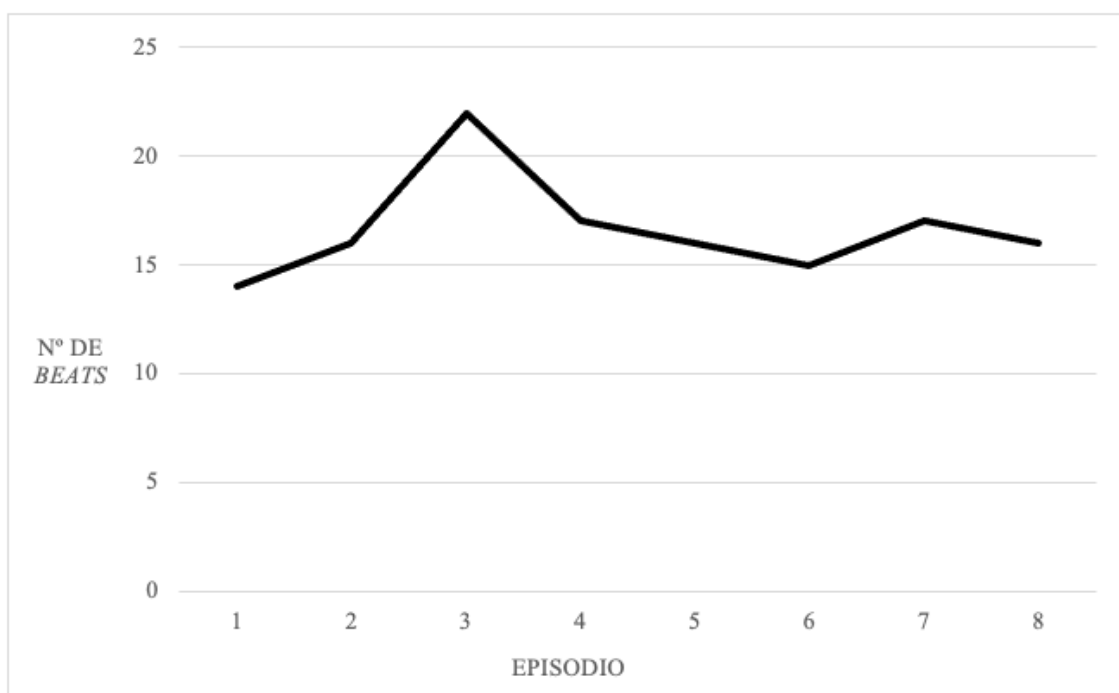


Fig. 63. Número de *beats* en *The Kominsky Method* (temporada 1). Elaboración propia.

La primera entrega, al ser la de mayor duración y la que tiene menos *beats*, posee un ritmo mucho más lento que el del resto (Fig. 64). Consecuentemente, las dos únicas escenas con un metraje superior a los cuatro minutos se encuentran en ella. En el global de la temporada, aunque el estilo presenta una cadencia pausada, la media se sitúa en un minuto y 47 segundos por escena. Las últimas cuatro entregas cumplen este esquema casi a la perfección, pero en los compases iniciales el patrón de duración no genera un esquema coherente. En contraposición a la primera entrega, la media de duración del tercer episodio se queda en un minuto y 11 segundos por *beat*. Debido a que muchas de las tramas inician su recorrido en ella (la próstata de Sandy, la aparición de Phoebe, las alucinaciones de Norman), este episodio presenta un ritmo muy ágil y solamente una de sus escenas supera los dos minutos. Las grandes diferencias durante esta parte inicial de la temporada se traducen en una falta de homogeneidad rítmica.

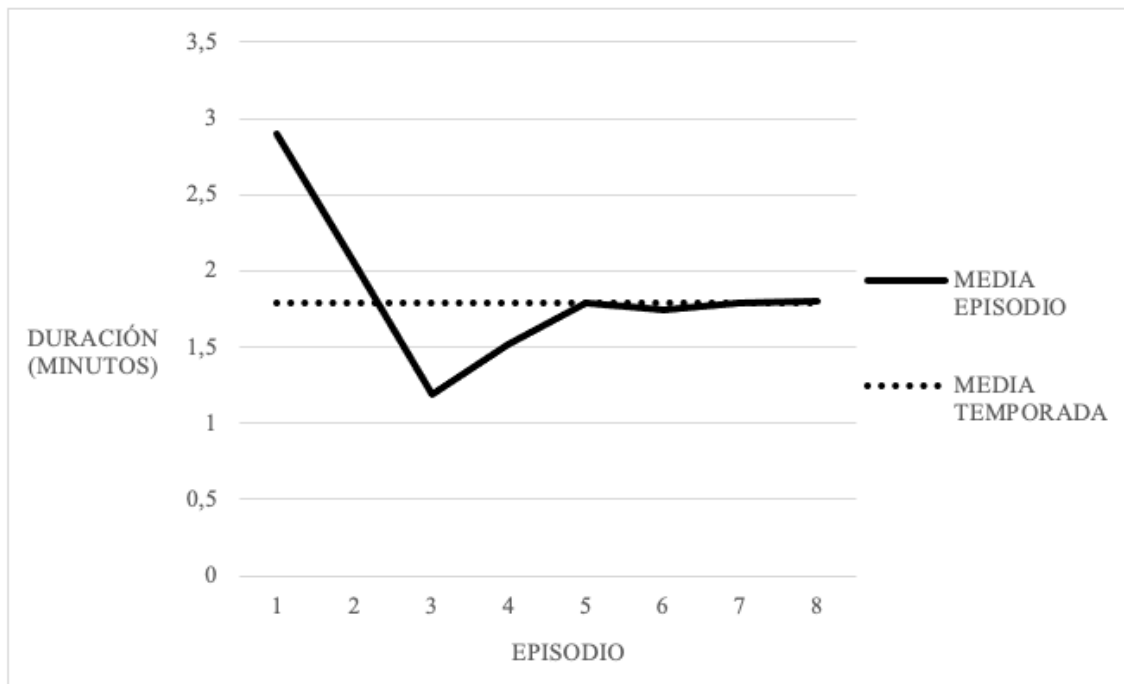


Fig. 64. Duración media de los *beats* en *The Kominsky Method* (temporada 1). Elaboración propia.

Atendiendo a la jerarquía y la importancia de las tramas, no se encuentra un patrón perdurable durante la temporada. Las tres tramas seriales (Fig. 65), como se ha comentado, siguen comportamientos claramente diferenciados. En primer lugar, la trama relacionada con las clases ocupa un papel circunstancial cuya única función es la de aportar continuidad a la faceta profesional de Sandy; aparece en seis de las ocho entregas, pero en ninguna de ellas supera los dos *beats*. El romance entre Lisa y Sandy se posiciona como la segunda trama serial con mayor peso; aparece en todas las entregas y, exceptuando la primera, donde ocupa un rol más protagonista, su presencia también se articula para aportar continuidad serial; en este caso, apelando al componente personal del protagonista. Finalmente, la trama de Norman es la cuestión central de la temporada: siendo la protagonista en el 39,45% de los *beats*. Sin embargo, esta dominancia no se representa en todas las entregas. Mientras que es la trama central en la segunda entrega, la quinta, la sexta y la octava (con más de la mitad de las escenas), desaparece en la séptima y ocupa un papel menor en el resto. Esto crea una desigualdad que imposibilita que todos los episodios de la temporada se definan por esta trama en concreto.

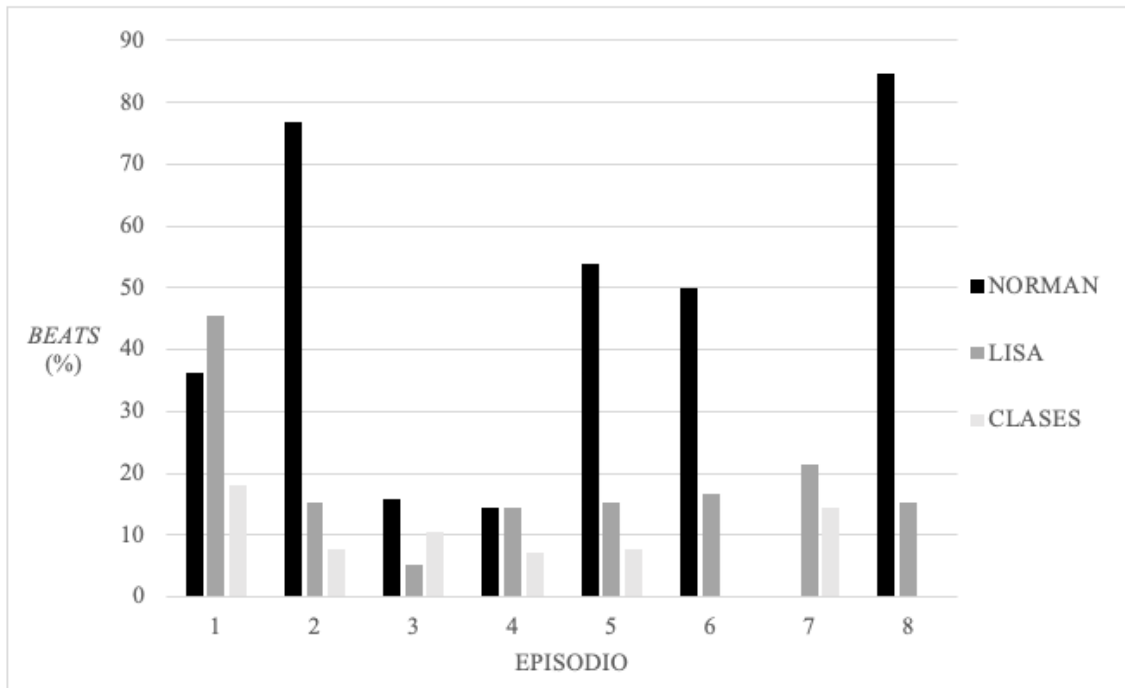


Fig. 65. Porcentaje de *beats* de las tramas seriales en *The Kominsky Method* (temporada 1).
Elaboración propia.

En cuanto a las tramas de naturaleza finita (Fig. 66), estas suelen protagonizar sus episodios correspondientes. Los problemas de salud de Sandy y la trama de Phoebe son las cuestiones centrales en la tercera y la cuarta entrega. En ambos casos, las tramas representan un tercio de los *beats* cada una. De este modo, la predominancia de dichas tramas permite identificar un seguimiento narrativo próximo a la voluntad capitular. Aunque siguen presentes en ella, la quinta entrega atiende a otras cuestiones y las relega a un papel de apoyo. El hecho de que ambas aparezcan con una representación menor responde a la irregularidad estructural que poseen: la cuestión de la próstata termina en los compases iniciales y la trama de Phoebe no se reabre hasta el último *beat*. Finalmente, la trama de hacienda se inicia en el sexto episodio y protagoniza el séptimo, con nueve de las catorce escenas. De este modo, las tramas finitas son predominantes en tres episodios, pero con un comportamiento irregular completamente alejado de la contención capitular o cualquier modelo estructural anterior.

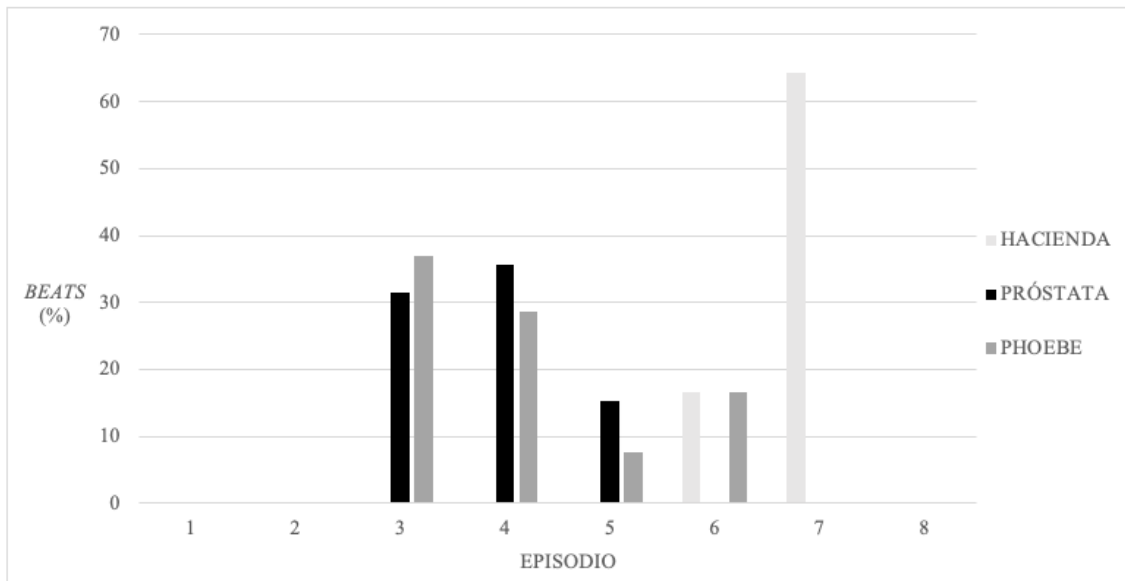


Fig. 66. Porcentaje de *beats* de las tramas seriales en *The Kominsky Method* (temporada 1).
Elaboración propia.

* * *

A diferencia de las tramas, la representación de los componentes físicos mantiene cierta coherencia serial. Sandy, Lisa y Norman aparecen en las ocho entregas (Fig. 67). Dado que sus tramas son las más representadas (la relación entre los dos primeros y el proceso de duelo de Norman), la presencia de estos personajes crea familiaridad en el espectador y permite identificar los episodios por la repetición constante de ellos. Mindy, relacionada con las tramas profesionales de su padre (las clases y el problema con hacienda) incumple el patrón en una sola ocasión; el último episodio. Tanto la esposa como la hija de Norman se representan con menor constancia. En el primer caso, Eileen desaparece tras su muerte y vuelve, un episodio después, justificada por las alucinaciones de su marido. Después de esta excepción justificada por la propia narrativa, el personaje solamente desaparece en el capítulo destinado al viaje (el sexto). De este modo, Eileen no solamente se relaciona con Norman –si él no está, ella no aparece–, sino que también lo hace con la casa de este. El caso de Phoebe es diferente, pues es el único personaje principal que no está presente desde el inicio. Su presencia se relaciona con la trama que protagoniza y, cuando esta desaparece, el personaje pierde su función. En la quinta entrega, después de que Norman la eche de casa, el personaje solamente se menciona a través del diálogo. Manteniendo la coherencia narrativa, cuando el personaje entra en rehabilitación su trama se da por cerrada y Phoebe deja de ser representada.

PERSONAJE	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08
Sandy Kominsky								
Mindy Kominsky								NO
Lisa								
Norman Newlander								
Eileen Newlander		NO				NO		
Phoebe Newlander	NO				NO		NO	NO

Fig. 67. Regularidad en los personajes de *The Kominsky Method* (temporada 1). Elaboración propia.

Los espacios siguen el mismo esquema que los personajes (Fig. 68). La academia de Sandy y Mindy, al tener peso en diferentes tramas (las clases, el romance con Lisa y el contencioso con hacienda), tiene una continuidad capitular total. La casa de Norman, como ocurre con Eileen, solamente desaparece en el sexto episodio destinado al viaje. El último espacio regular responde al punto de encuentro habitual entre los dos amigos. Cuando Sandy y Norman no se reúnen en casa de este último, acuden al mismo restaurante. La familiaridad con este espacio aumenta a causa del pasado que tienen los personajes con él: siempre se sientan en la misma mesa; conocen al camarero y lo llaman por su nombre; Norman se reúnen ahí con otra gente; etc. Pese a esta importancia, el espacio solamente aparece en la mitad de las entregas. Su desaparición en el sexto episodio se justifica por el viaje que emprenden ambos amigos, pero entre el segundo y el cuarto su falta de constancia denota una voluntad rupturista con el modelo clásico. Sorprendentemente, la casa de Sandy no se vincula en ningún momento con la familiaridad creada entre espectador y narrativa. Su presencia es irregular y no se relaciona con el personaje o sus tramas. Supliendo esta necesidad, los espacios íntimos de Sandy son el despacho de la academia y la casa de su amigo.

ESPACIO	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08
Escuela de Sandy								
Casa de Norman						NO		
Restaurante		NO	NO	NO		NO		

Fig. 68. Espacios en *The Kominsky Method* (temporada 1). Elaboración propia.

* * *

El uso de catálisis es la única marca autoral constante en la primera temporada de *The Kominsky Method*. Siguiendo la temática habitual de las *dramedias*, la narrativa se centra en cuestiones de naturaleza costumbrista que invitan a los momentos muertos y el empleo de este recurso. Concretamente, la mitad de los *beats* de la temporada contienen instantes con catálisis; aparecen en 55 de las 109 escenas narrativas de la serie. En estas catálisis se representan las rutinas diarias de los protagonistas (con especial énfasis en Sandy y Norman) y sirven para visibilizar las particularidades propias de su edad; cuestión habitualmente ignorada en el medio audiovisual. Las catálisis también se unen con las tramas de carácter externo y, por ejemplo, en las clases actorales de Sandy se muestran momentos sin avance narrativo que acompañan a los núcleos de esas escenas. Como se ha comentado, la tercera entrega es la que muestra un ritmo más ágil y, por lo tanto, es la que dedica menos tiempo a estas cuestiones (Fig. 69). En el caso opuesto, muchos son los episodios en los que más de la mitad de los *beats* contienen una catálisis. Esta constancia crea un estilo narrativo propio que define la temporada en su global y los episodios individualmente.

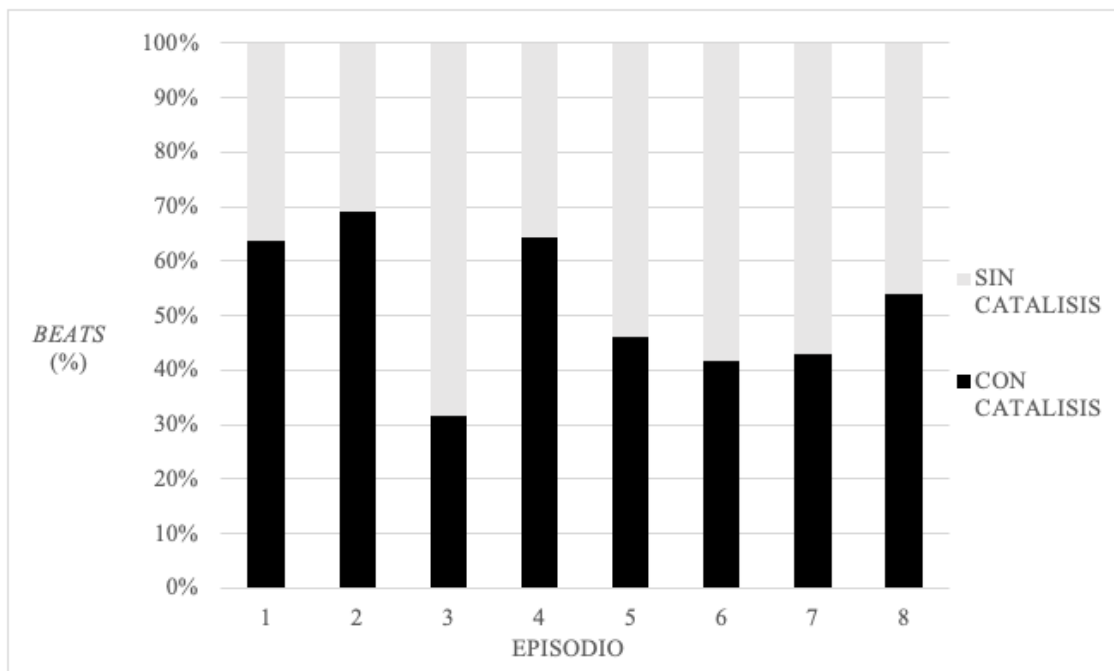


Fig. 69. Porcentaje de *beats* con y sin catálisis en *The Kominsky Method* (temporada 1).
Elaboración propia.

6.9.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

Atendiendo en primer lugar al final de las tramas, los tres hilos finitos son los únicos que presentan *beats* con estas características. A diferencia del esquema canónico, ninguno de estos momentos se sitúa en el final del episodio para aportar una sensación de clausura narrativa a la entrega (Fig. 70). Las tramas de la próstata de Sandy y la adicción de Phoebe concluyen en el primer *beat* de la quinta y la sexta entrega respectivamente. Iniciar el capítulo con el cierre de una trama impide, por lo menos en esos puntos, la creación de un bloque narrativo contenido en el episodio. En el tercer caso, la trama de hacienda finaliza en un punto discreto de su entrega, la séptima. Situada en el minuto 16, a falta de nueve para el cierre, este elemento no busca terminar el episodio con un momento álgido.

EPISODIO	RENOVACIÓN	FINAL DE TRAMA	CLIFFHANGER	HITO
1	sí			
2	sí			
3				sí
4				
5				
6	sí		sí	sí
7				sí
8				sí

Fig. 70. Último *beat* en los episodios de *The Kominsky Method* (temporada 1). Elaboración propia.

Los puntos de giro y/o renovaciones seriales se distribuyen de una forma equitativa: todos los episodios poseen tres, exceptuando los dos del cuarto y los cuatro del octavo. De ellos, solamente tres se sitúan en el final de la entrega para aumentar el valor especulativo de la narrativa. Estos casos suceden en el primer episodio –la muerte de Eileen–, el segundo –la aparición de Phoebe en el entierro– y el sexto –Sandy le pide el dinero a Norman–. Como se puede apreciar, dos de ellos responden a tramas finitas, por lo que los hilos puramente seriales pierden su papel destinado a cerrar las entregas en alto. Las otras escenas con esta característica (las 21 restantes) quedan distribuidas en puntos discretos de los episodios. Este comportamiento muestra una falta de atención a los finales vinculada directamente con la metodología de consumo.

En cuanto a los hitos de los arcos, estos aparecen en el final de la entrega en cuatro ocasiones: la tercera termina con Norman llorando en la lavandería; la sexta con el cambio de humor de este mismo personaje; la séptima con las disculpas de Sandy; y la octava con las preguntas existenciales de Norman. Aunque los *beats* destacados de las tramas externas no siguen el patrón canónico, los arcos internos sí se aproximan al modelo clásico. Cuatro de los 16 hitos que contempla la temporada son usados para aumentar el valor emocional de la escena final. Este comportamiento también informa que *The Kominsky Method* es una serie más enfocada en las cuestiones internas que en las externas.

* * *

De los 109 *beats* narrativos de la temporada (eliminando los créditos y las entradas), existe un único caso en el que la escena termine con un *cliffhanger*. Lo que supone una ruptura con las normas clásicas del serial y se relaciona con la voluntad de que la temporada se consuma de forma compacta. Este *cliffhanger*, siguiendo el modelo canónico, se sitúa en el último *beat* del sexto episodio. En una parada del viaje, ambos amigos reposan en un banco. Norman muestra una gran mejoría anímica y Sandy sigue preocupado por su deuda con hacienda, cuestión que todavía no le ha comentado a su amigo.

NORMAN: *No tiene precio lo que siento por ti.*

SANDY: *Yo creo que sí.*

NORMAN: *¿Cómo?*⁴⁵²

La escena se corta y, al iniciarse la siguiente entrega (la séptima), ambos están sentados en el coche rodeados de un incómodo silencio. La posición de este *cliffhanger* aumenta la especulación entre los episodios y, a su vez, separa ambos bloques de la trama. Pese a esto, el hecho de que solamente se encuentre un *cliffhanger* en toda la temporada anuncia lo innecesario de este recurso en una serie distribuida como esta.

⁴⁵² Traducción de Netflix. Original: NORMAN: “I can’t put a Price on what you mean to me.” / SANDY: “I can.” / NORMAN: “What?”

6.9.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

La temporalidad no ocupa un papel destacado en *The Kominsky Method*. Atendiendo a los cambios que sufren los componentes físicos, ninguno de los espacios principales muestra una modificación que informe de un salto temporal. En lo referente a los personajes, la única incorporación de un actante nuevo ocurre al final de la segunda entrega, con la aparición de Phoebe. Su situación en el episodio (en el extremo opuesto del *beat* inicial) invalida la vinculación de este cambio con un lapso temporal que separa los episodios.

El único personaje que sufre un cambio físico vuelve a ser Phoebe. Cuando aparece en el inicio de la sexta entrega (en el primer *beat* de esta), su aspecto contrasta con el inicial: lleva ropa deportiva, va despeinada y las gafas de sol cubren las consecuencias de su recaída. Este cambio concuerda con el único salto temporal situado entre las entregas que, como se ha comentado, contempla una semana. Exceptuando este caso, el resto de los personajes mantienen una representación física estable que impide determinar la progresión cronológica.

6.9.5. Relación con el modelo canónico.

The Kominsky Method es la única obra analizada en esta investigación que se relaciona con el formato de la *dramedia*. No obstante, sus características formales (ocho episodios con duraciones dispares) y el comportamiento de sus tramas no cumplen con los preceptos canónicos que determinaban este formato. Como hacía la *dramedia* canónica, se combinan la dinámica serial con la de la serie. Sin embargo, ninguna de las tres tramas con naturaleza finita está contenida dentro de un solo episodio. En el caso de las tramas seriales, estas solamente generan bloques definidos en las dos primeras entregas; enfatizando así la función de estas como primer acto de la narrativa global. Esto afecta a los finales y, dado el desequilibrio entre tramas y capítulos, ninguno termina con el cierre de un hilo y solamente tres de ellos lo hacen con una renovación. Por su lado, ni la temporalidad ni los arcos ocupan un papel destacable en la creación de unidades narrativas en los episodios. Aunque Norman y Sandy protagonizan múltiples hitos de transformación, en raras ocasiones estos aportan entidad al capítulo.

Además, las entregas presentan ritmos desiguales y se imposibilita la identificación de una jerarquía entre los diferentes hilos narrativos. La trama principal (la de Norman y su proceso de luto) solamente es la de mayor peso en la mitad de los episodios, llegando a desaparecer en una ocasión. La única familiaridad que aporta la temporada viene dada por los componentes físicos –aunque personajes y espacios no aparecen con una regularidad capitular absoluta– y los recursos narrativos. Las catálisis, presentes en casi la mitad de los *beats*, mantienen el estilo cotidiano propio de las *dramedias* y aportan un estilo narrativo mínimamente uniforme.

6.10. La casa de papel.

Las dos primeras temporadas de *La casa papel* fueron producidas por Atresmedia, estrenadas semanalmente (entre el 2 de mayo y el 23 de noviembre de 2017) y dirigidas exclusivamente al público español. Una vez finalizado el primer bloque narrativo (el atraco a la Fábrica Nacional de la Moneda y Timbre), la serie de Álex Pina fue adquirida por Netflix y su tercera temporada ya se creó bajo las órdenes de la compañía. Estrenada el 19 de julio de 2019, en esta ocasión la banda atraca el Banco de España.

Dos años después del último robo, los integrantes del grupo llevan una vida de ensueño. Pero Tokio necesita más acción que la que le ofrece la isla paradisíaca donde pasa sus días con Río, su pareja. Así que rompe la relación y vuelve a la ciudad. En su intento de mantener el contacto, se llaman con unos teléfonos, en teoría, ilocalizables; desgraciadamente, no lo son. La policía da con ellos y, aunque Tokio consigue escapar, capturan a Río. La banda se vuelve a reunir para rescatarlo.

El Profesor lidera un nuevo atraco, para el que se pone en marcha un plan ideado años atrás por su hermano Berlín. El primer paso para entrar en el Banco de España se basa en desplegar unos enormes dirigibles que lanzan millones de euros por las calles de Madrid. Aprovechando el caos, se hacen pasar por miembros del ejército, entran en el banco, bloquean las puertas y retienen a un grupo de rehenes. Para continuar con su plan necesitan la colaboración del gobernador de la institución, pero este, escoltado por su seguridad personal, no está dispuesto a claudicar tan fácilmente. El enfrentamiento desemboca en un tiroteo y, aunque la banda consigue su objetivo, un disparo llena los ojos de Palermo de cristales rotos. Este, máximo responsable del operativo dentro del banco, pierde la visión.

En el sótano, la banda abre un butrón para acceder a la cámara acorazada. Tras bucear en su interior, consiguen sacar los lingotes de oro y empiezan a fundirlo para poder transportarlo más fácilmente. Dentro de la cámara hay otra puerta que custodia unos documentos de gran valor. De nuevo, el gobernador se niega a ayudarlos; además, Denver lo golpea dejándolo inconsciente. No les queda otra opción que usar explosivos y, gracias a Bogotá, el experto en esta cuestión, consiguen hacerse con ellos.

Por su lado, la policía se organiza para acabar con los planes de la banda, pero, anticipándose a sus pasos, el Profesor utiliza tecnología antigua para no ser detectado. En pocos minutos se abrirán las puertas –bloqueadas tras su entrada– y las fuerzas del Estado podrán acceder al interior del banco. Cuando esto sucede, Denver sale inesperadamente llevando algunas de las cajas rojas que encontraron dentro de la cámara. El coronel Tamayo, líder del operativo policial, ordena abordar la misión; en las cajas se encuentran los secretos de Estado mejor guardados del Ministerio de Interior.

Alicia Sierra ha sido la encargada de torturar a Río durante su cautiverio y, al volver a Madrid, se encarga de gestionar la crisis. Su primera medida se basa en airear secretos de Estado falsos para que, cuando el Profesor filtre los reales, nadie se los crea. También ordena la entrada de la policía en el banco, pero su plan no llega a buen puerto: la banda se enfrenta al cuerpo de élite y consigue retener a sus integrantes. Alicia y el Profesor pactan un intercambio: Río por los policías arrestados y parte de los rehenes. Cuando Río se reúne con sus compañeros se activa una nueva parte del plan. Sabiendo que le han introducido un micrófono en la piel, engañan a la policía simulando una huida por una galería subterránea. Para que el engaño pueda funcionar, el Profesor le pide a Tokio que actúe con normalidad y mantenga relaciones sexuales con su expareja. Cuando ella se dispone a hacerlo, Río le confiesa que ya no desea continuar la relación; desestabilizando profundamente a Tokio. La maniobra de distracción prospera y consiguen que la policía mande sus efectivos a un callejón sin salida.

El Profesor y Raquel, su pareja, han estado en una caravana dando órdenes desde el sur de España. Un dron de la policía los encuentra y empieza la persecución. En la huida, el Profesor logra camuflarse en la copa de los árboles. Raquel no lo consigue y encuentra cobijo en una granja. Los propietarios la encuentran y se abre una discusión: Alicia hizo pública una recompensa de diez millones para quien los entregue y ellos están dispuestos a hacerlo. Justo cuando Raquel acaba de conseguir su colaboración, los policías llegan a la granja y se hacen con ella. Aprovechando que el Profesor lo está oyendo todo, le hacen creer que han disparado a Raquel. Llevado por la ira, sale de su escondite.

Finalmente, Alicia se saca un último as de la manga: sin avisar a nadie, se dirige a la fachada frontal del banco y deja ahí un oso de peluche. Al cogerlo, Nairobi se da cuenta de que ese objeto pertenecía a su hijo. La chica cuenta a sus compañeros cómo le quitaron

la custodia, pues ella los usaba (al hijo y al peluche) para traficar con droga. Alicia consigue que Nairobi se asome por una ventana para ver a su hijo y, aprovechando que está expuesta, un francotirador le dispara en el pecho. Nairobi no para de sangrar y parece que va a morir. En medio del caos, la policía manda dos carros blindados para entrar en el banco. Bajo las órdenes de Palermo, consiguen pararlos y abortar el asalto. “Y entonces, empezó la guerra” cierra la temporada.

6.10.1. El episodio como unidad narrativa o temporal.

La tercera temporada de *La casa de papel* contiene únicamente cuatro tramas. Siguiendo la lógica narrativa del género de atracos, las dos que se desarrollan con mayor constancia –sumando entre ellas el 92% de los *beats*– atienden al robo del Banco de España. La primera responde al plan de los atracadores para conseguir su objetivo; mientras que la segunda, que tiene como sujeto a la policía, muestra el proceso para impedirlo. Ambas son de naturaleza serial y, gracias a las renovaciones constantes, prolongan el relato a lo largo de la temporada (Fig. 71). La trama principal, la protagonizada por la banda, genera bloques narrativos contenidos en sus respectivos episodios en tres ocasiones correlativas: la segunda entrega atiende a la entrada en el banco; la tercera muestra el secuestro del gobernador; y la cuarta se basa en la obtención de los secretos de Estado. El resto de los bloques (la gestión de dichos documentos, la huida del Profesor y Raquel, los conflictos de poder dentro de la banda y el engaño con el micrófono de Río) se distribuyen sin atender a la contención formal que puedan aportar los episodios.

EPISODIO	ATACADORES	POLICÍAS
1	Detención Río. / Reencuentro.	-
2	Entrar en el banco.	Se activa el operativo.
3	Cámara acorazada (gobernador).	Traerán a Alicia Sierra.
4	Segunda cámara.	Cuenta atrás para entrar.
5	Secretos de Estado. / Huida del Profesor. / Palermo.	Secretos de Estado. / Encontrar al Profesor.
6	Fundir el oro. / Asalto.	Secretos de Estado. / Asalto. / Liberación Río.
7	Río y Tokio. / Micrófono. / Persecución Profesor.	Micrófono. / Encuentran al Profesor.
8	Micrófono. / Río y Tokio. / Persecución Profesor. / Peluche.	Micrófono. / Capturan a Raquel. / Peluche.

Fig. 71. Bloques narrativos en las tramas principales de *La casa de papel* (temporada 3).
Elaboración propia.

Durante la primera mitad de la temporada, la trama policial queda completamente supeditada a la de los atracadores; mostrando la reacción de estos al plan del Profesor. Los adversarios no empiezan a tener una iniciativa propia hasta que Alicia se incorpora como líder del dispositivo. Ella protagoniza las tres renovaciones donde la policía actúa antes que la banda: la persecución del Profesor y Raquel; las escuchas con el micrófono que ella introdujo en Río –aunque se vuelve en su contra–; y, finalmente, el peluche que lleva al abatimiento de Nairobi. En ninguno de estos casos los bloques narrativos quedan contenidos dentro de la entrega.

Las tramas de menor recorrido (Fig. 72) muestran cuestiones personales que atañen a algunos de los miembros de la banda. En primer lugar, el cambio que causa la paternidad en Denver se convierte en uno de los grandes motores internos de la temporada. A raíz del atraco anterior (las dos primeras temporadas), Denver empieza una relación amorosa con Mónica, asumiendo la paternidad de su hijo. Esto no solamente cambia su carácter, sino que genera una trama relacionada con esta cuestión. Esta se inicia con una discusión de pareja en la que Denver confiesa que no está cómodo con la incorporación activa de Mónica en el atraco. Los dilemas de Denver ocupan un total de cinco *beats* distribuidos a lo largo de tres episodios no-consecutivos. El hecho de que en ninguna entrega aparezca una evolución argumental prolongada imposibilita la identificación formal del episodio con la trama de Denver. En los últimos capítulos, Arturo Román, un rehén del atraco de la primera y segunda temporada y padre biológico del hijo de Mónica, aprovecha que se abren las puertas del banco para entrar. La discusión con su expareja sirve para renovar el conflicto, pero, a causa de su desarrollo limitado (con solamente dos escenas en ese episodio), no crea una unidad narrativa consistente en su respectiva entrega.

EPISODIO	PATERNIDAD DENVER	HELSINKI Y PALERMO
1	-	-
2	No quiere que Mónica participe.	-
3	Recuerda el nacimiento de su hijo.	-
4	Miedo a morir y dejar a su hijo.	-
5	-	Relación amorosa.
6	-	-
7	Román, el padre biológico, se enfrenta a Mónica.	-
8	-	-

Fig. 72. Bloques narrativos en las tramas secundarias de *La casa de papel* (temporada 3).
Elaboración propia.

La relación amorosa entre Helsinki y Palermo muestra un comportamiento todavía más anecdótico. Este hilo solamente se desarrolla en tres *beats* que se sitúan en el quinto episodio. Al no existir una evolución clara –sin renovaciones que afecten a la trama–, no aporta consistencia narrativa en su respectiva entrega.

* * *

En cuanto a los arcos, durante la temporada solamente aparecen doce hitos que denoten modificaciones en la caracterización de algún personaje (Fig. 73). Entre los cuatro integrantes de la banda con un recorrido interno determinado, Nairobi es la que muestra una menor constancia. Ella se representa en todo momento con un comportamiento firme, decidido y abiertamente feminista. El único punto de inflexión tiene lugar en los últimos minutos del episodio final. Cuando reconoce que el osito de peluche pertenecía a su hijo, Nairobi se hunde por completo y su caracterización cambia: habla de su pasado y se muestra vulnerable; la rabia deja paso a la pena y a la culpa. Estos sentimientos le hacen bajar la guardia y, después de ver a su hijo por primera vez en años, le disparan atravesando el peluche y su pecho.

EPISODIO	PROFESOR	DENVER	TOKIO	NAIROBI	
1	-	-	-	-	
2	Muerte Berlín (culpa).	1	-	-	
3	Atraco (culpa).	1	Paternidad (compasión).	1	
4	-	Paternidad (miedo).	2	-	
5	-	-	-	-	
6	-	Paternidad (compasión).	1	Atraco (culpa).	1
7	-	-	Ruptura (pena).	1	
8	Raquel (amor).	1	-	Ruptura (descontrol).	2
				Hijo (fragilidad).	1

Fig. 73. Hitos del arco en *La casa de papel* (temporada 3). Elaboración propia.

El arco principal de la temporada es el de Tokio, pues se relaciona directamente con la trama externa: rescatar a Río. En el segundo *beat* del capítulo inicial se determina cuál será el punto de partida emocional para este personaje: Tokio verbaliza el aburrimiento que le causa la monotonía paradisíaca. De este modo, se determina su caracterización aventurera y su necesidad interna de no quedarse estancada.

TOKIO: *Llevamos más de dos años aquí.*

RÍO: *Dos años en el paraíso.*

TOKIO: *Los paraísos son la hostia cuando vives en tu vida gris, con atascos y te escapas de vez en cuando.*

RÍO: *Necesitas cambiar de aires, ¿no? Y eso no me incluye. ¿Verdad? Bastante ha durado.*

TOKIO: *Río... Necesito salir de aquí. Necesito ruido. Necesito gente. No saber dónde voy a estar mañana.*

RÍO: *Te entiendo. Yo también me iré por ahí. Una aventura nos vendrá bien a los dos.*

TOKIO: *Puede que sea un tiempo, pero no lo sé. Mejor pensar que es para siempre.*

A partir de este momento, Tokio se muestra como un personaje vinculado a la acción, algo fría y con una gran independencia emocional. Este comportamiento se mantiene inalterado hasta que, en la sexta entrega, se siente culpable por haber provocado el problema. En los preparativos del atraco, Tokio observa al hijo de Mónica y Denver y sopesa las posibles consecuencias. Nairobi, firme en su caracterización, evita que el sentimiento vaya a más y, por lo tanto, que pueda causar un cambio con recorrido en el personaje.

NAIROBI: *No. Escúchame. Eso que estás pensando, me lo borras. ¿Mm? ¿Mm?*

TOKIO: *¿Qué pasa, que lees el pensamiento o qué?*

NAIROBI: *No hace falta ser un lince, bonita. Desde que nos hemos juntado, que estás chucuchún, chucuchún, chucuchún, con la lavadora de la culpa. Ya está, ¿eh?*

TOKIO: *Estabais todos de puta madre, tía. Montados de billetes, y ahora estáis aquí. Es normal que me ponga en la lavadora de vez en cuando, ¿no?*

NAIROBI: *Me vas a escuchas una cosa que te voy a decir y te lo vas a grabar a fuego aquí, detrás de esa frente tan bonita que tienes. Tú eres una mujer libre. Eres libre de irte de fiesta, eres libre de irte de una isla y eres libre de irte del planeta, si te apetece. ¿Entiendes? ¿Sabes quién fue el primero que la cagó? El Profesor. Sí, porque no hay que conocerte mucho para saber que a ti no se te puede mandar a una isla desierta. ¿Qué eres tú ahora, Bin Laden? ¿Me explicas? Tú eres Tokio. Y el segundo que la cagó fue Río. Porque compró los teléfonos y no se aguantó, y te llamó. Pero ¿sabes qué es lo más importante? Que nosotros no estamos aquí por hacerte un favorcito a ti. Toda esta gente estamos aquí porque nos va la marcha. Nos va la marcha. Así que deja de mirar a Cincinnati [hijo de Mónica y Denver] como si fuese huérfano ya, el niño. Y vámonos a disfrutar, porque aquí estamos en una fiesta. Jarana, hermana.*

Aunque aparece en la sexta entrega, este diálogo se sitúa cronológicamente días antes del atraco. En consecuencia, este es el único punto de inflexión entre la salida de la isla y el reencuentro con Río. En el séptimo episodio, cuando la pareja se queda a solas, Tokio sigue las órdenes del Profesor: para engañar a la policía y usar el micrófono que lleva Río en su contra, empieza un baile erótico. Ella se ha pintado mensajes por todo el cuerpo para informar al chico de lo que está ocurriendo, pero Río la para en seco.

RÍO: Tokio. No puedo seguir contigo. He estado pensando mucho... y me he dado cuenta de que tú siempre has ido por delante y yo detrás, como un perrillo. En esa celda he descubierto que yo soy fuerte. Antes tenía miedo. Me aterraba vivir sin ti. En la isla, después de tres días... estaba como loco, y eso es una mierda. No debería a ser así. Tokio, tú necesitas esto. Sí. Y yo lo siento. De verdad, pero no quiero vivir en tu montaña rusa.

TOKIO (VO): Ahí empezó mi caída. De pronto, me sentí como un petrolero que llega al fin del mundo y se precipita al vacío. Y ahí, mientras caes, solo puedes mirar hacia arriba, y ver cómo lo que más querías se va haciendo más y más pequeño. Si hubiera sabido que ese iba a ser nuestro último polvo, no habría dejado que acabase nunca.

Este es el detonante para que, como ella misma reconoce, se inicie su arco de descenso. Durante el octavo episodio Tokio muestra un comportamiento completamente alejado de su caracterización inicial: en estado de embriaguez, menosprecia a Río, increpa a sus compañeros, dificulta sus tareas (la fundición del oro) e intenta besar a Denver. Tras la reprimenda de este último, Tokio se hunde; “soy patética. No me extraña que me haya mandado a la mierda”, dice entre lágrimas. Los miembros de la banda se muestran preocupados por el cambio y Denver increpa a Río por el momento que eligió para acabar la relación. Este es el único arco interno que aporta unidad narrativa a su respectivo episodio, el octavo.

El arco de Denver, como el de Nairobi, se relaciona con la paternidad. Cuando se pone en marcha la temporada, gran parte de su cambio ya ha sucedido. Ante la sorpresa de sus compañeros, ahora Denver es un padre responsable cuya máxima preocupación es la de proteger a su familia. La parte restante de su arco se desarrolla en dos sentidos: constatar el cambio y mostrar los miedos que le genera su nueva responsabilidad. La primera parte queda representada en el compartimiento que adopta con los rehenes. En el tercer

episodio, justo después de haberlos reunido en la sala principal, les informa de que los presos con hijos podrán hacer una llamada al día. En el sexto, Denver se preocupa por un rehén al que habló con brusquedad anteriormente y al que acabó disparando para demostrar la utilidad de los chalecos antibalas. Después de esto, se disculpa y verbaliza su cuestión interna: “Lo siento. Por lo de... lo de dispararte en los chalecos, que no estaba yo pasando por un buen momento”. Estos dos momentos aportan profundidad al personaje y muestran un recorrido que tiene la temporada como unidad formal. La parte final del arco de Denver se relaciona con el miedo.

DENVER: *Pero si yo miedo no tengo.*

BOGOTÁ: *Estás cagado, chaval. Lo que te pasa es que has sido padre.*

NAIROBI: *Mira. Ahí te tengo que dar la razón, Bogotá. Lo que pasa es que antes ibas a tumba abierta, y ya no te vale.*

DENVER: *A mí, antes, si me pasaba algo, me jodía yo y punto. Y ya está. Tú lo sabes. Hay cosas que ya no quiero hacer, como por ejemplo meterme en una puta cisterna. Pues no quiero.*

BOGOTÁ: *¿Sabéis lo que significa ser un buen padre?*

DENVER: *Yo ya no lo sé.*

BOGOTÁ: *Comportarte exactamente igual que cuando no eras padre.*

DENVER: *Claro, y salir del after a menos cuarto con un moco de grama y medio.*

BOGOTÁ: *Si lo que te gusta es llegar un miércoles to' piojo, pues tienes que seguir haciéndolo. Pero tienes que dar, porque si no acabarás odiando a tu hijo. Y eso sí que es ser un mal padre. Te lo digo yo.*

Este diálogo del cuarto episodio denota el arco que ha sufrido el personaje durante el lapso de dos años ocurrido entre la segunda y la tercera temporada. Este es el mismo episodio donde dispara al chaleco del rehén, aumentando así su inestabilidad interna. A causa de esto, Mónica se preocupa por él y le dice que “tú no estás bien, Denver”. En su respuesta reconoce que, si debe sacrificarse por ella, lo hará; como lo hizo en su momento su padre: “Si tú estás aquí, me va a pasar lo que le pasó a él y yo no voy a tener sangre fría y si me tengo que meter en la puta línea de fuego para defenderte, yo lo voy a hacer. Y me da igual. Porque tú eres mi familia, Mónica. Tú eres mi familia”. Estos dos hitos siguen una misma dirección, pero anuncian la situación interna inicial, no un desarrollo. Por este motivo, tampoco aportan unidad narrativa a su correspondiente entrega.

En lo referente al Profesor, su arco se construye por acumulación y no pretende la división capitular. La situación inicial queda determinada por la culpa: primero, por haber perdido a su hermano en el atraco anterior (mostrándose en el segundo episodio) y, después, por haber cometido un fallo en el plan de entrada al banco (en la tercera entrega). Este arco no evoluciona durante la temporada y no genera una división en bloques. En la última entrega, el Profesor vuelve a sufrir un cambio; también situado de forma aislada. Su caracterización hermética y calculadora, muestra grietas y, finalmente, le reconoce a Raquel el amor que siente por ella. La novedad que suponen estas palabras para su pareja determina el cambio que ha sufrido el personaje.

EL PROFESOR: Lo siento, Raquel. Lo siento mucho, de verdad. Mira, tengo... muchos años y eres mi primer amor. No sé cómo hacer esto, no sé cómo hablar... de esto. Solo sé que te necesito en mi vida. Me he enganchado a todo lo que me has enseñado: a cocinar juntos en nuestro barco cochambroso, a bañarme vestido en el mar, y ese Van Morrison es muy bueno, de verdad, es... me gusta mucho. Raquel, todo es mejor porque estás conmigo. Porque estoy enamorado.

RAQUEL: Me podrías haber dicho alguna vez que estabas enamorado.

EL PROFESOR: Te lo digo ahora, porque no sé decirlo a la cara. Y perdóname porque... en la discusión de antes, estaba hablando el... el inadaptado que no sabe disfrutar de la vida, el Profesor. Pero Sergio, yo... Raquel, yo lo que quiero es pasar contigo el resto de mi vida.

* * *

Al basarse en un atraco, el argumento sitúa la temporalidad en una posición relevante. Una vez entran en el Banco de España, las tramas desarrolladas en el presente ocupan un lapso de dos días. Esta duración aporta una clara entidad temporal a la temporada, pero no a sus episodios; que se desarrollan sin atender a esta cuestión y con un ritmo que equipara el tiempo de la acción con el tiempo real. En dos únicas ocasiones la narrativa muestra elementos que permiten identificar un avance cronológico. Esto sucede en el segundo episodio, que queda delimitado por el tiempo de reacción que tiene la policía: se inicia con el operativo policial para parar los dirigibles que sobrevuelan Madrid y concluye con la entrada de la banda en el banco. El otro caso se encuentra en la cuarta entrega: la policía sitúa en las carpas unas pantallas que muestran la cuenta atrás para que se abran las puertas de la institución financiera. En el inicio del capítulo, este cronómetro

marca catorce minutos y, al terminar, todavía no ha llegado a cero. El resto de los episodios no muestran elementos que permitan definir cuánto ha avanzado la narrativa.

La falta de entidad narrativa de los episodios afecta al número de saltos temporales de la temporada. A modo de excepción, el primer capítulo posee cuatro lapsos temporales y se articula como un primer acto de la narrativa global: los rótulos anuncian que el primer *beat* está situado a “77 días para la hora cero” y, a partir de entonces, empieza la cuenta atrás con saltos que contemplan semanas. Entre el segundo y el octavo episodio, estando el grupo ya en el banco, solamente aparecen dos saltos temporales que sobresalgan narrativamente. Aunque ambos se encuentran en el sexto episodio, ninguno de ellos aporta entidad temporal a este. En el noveno minuto, justo después de los créditos, un rótulo anuncia que ha llegado el segundo día. En el cuadragésimo, a falta de cinco minutos para el final, la policía acepta liberar a Río.

ALICIA: *Quiero a todos los rehenes y a los geos, necesito vender esto como una victoria.*

EL PROFESOR: *Le doy a cuarenta rehenes y a su grupo de élite. Eso ya lo puede vender como un triunfo. Son las ocho de la tarde.*

ALICIA: *No. Quiero luz. El intercambio se hará a los ocho de la mañana. No voy a sacar a cuarenta civiles de ahí sin saber qué está pasando.*

EL PROFESOR: *Aceptado.*

En la siguiente escena, Alicia despierta a Río, lo limpia, lo viste y lo deja en libertad. Este salto de doce horas supone el lapso más evidente y cuantificable de toda la temporada. Su situación, alejada de la pausa entre los episodios, imposibilita que se relacione este recurso con la entidad temporal y/o narrativa de su correspondiente capítulo.

Los ocho episodios generan siete pausas entre ellos. Seis de estos (del segundo al octavo) se inician con la misma escena con la que se había acabado el episodio anterior; de hecho, cinco repiten la parte final del *beat* a modo de resumen intradieético. En la única ocasión en la que no se sigue una solución de continuidad absoluta, el quinto episodio termina con una discusión entre Tokio y Palermo y el siguiente abandona esta cuestión; después del *flashback* inicial, Palermo ya ha bajado a la cámara. Este salto no supone un lapso relevante y, por lo tanto, ninguna pausa entre entregas cumple con la función delimitadora del formato serial canónico.

6.10.2. Patrones y repetición dentro del episodio.

La narrativa serial de la temporada vincula *La casa de papel* con la temática del drama serializado de la TVIII. En cambio, su formato, con solamente ocho episodios, difiere de lo habitual. Del mismo modo, las duraciones de los episodios, el número de *beats* y el ritmo de estos no siguen un esquema homogéneo que genere una familiaridad formal. Teniendo como referencia los episodios de 50-55 minutos de la TVIII, sorprende que cinco de las ocho entregas no lleguen a los cincuenta minutos de metraje. Los escasos 42 minutos del segundo episodio contrastan con los cerca de sesenta de la última. Esta gran diferencia hace que la experiencia entre un visionado y el siguiente –de realizarse respetando las pausas propias del estreno semanal– no sea la misma. Del mismo modo, los 42 minutos del mencionado episodio no se engloban en ningún formato que haya existido en la serialidad televisiva.

El número de *beats* por episodio ratifica la función que tiene el episodio inicial como primer acto. Sus trece escenas se alejan de la media, situada en 17,5 *beats*, y crean un ritmo mucho más pausado e informativo (Fig. 74). Este episodio muestra el contexto y el punto de partida de la trama principal –Río y Tokio son descubiertos–, centrándose en todo momento en lo explicativo. El mayor número de *beats* se asume en el cuarto capítulo, que, paradójicamente, es el segundo más corto (con 44 minutos). En este caso, la narración a contrarreloj de catorce minutos acelera el montaje de escenas y los saltos entre las tramas son más rápidos. Esto genera un gran contraste en cuanto a ritmo y también afecta a la cantidad de información que puede trasladar cada episodio.

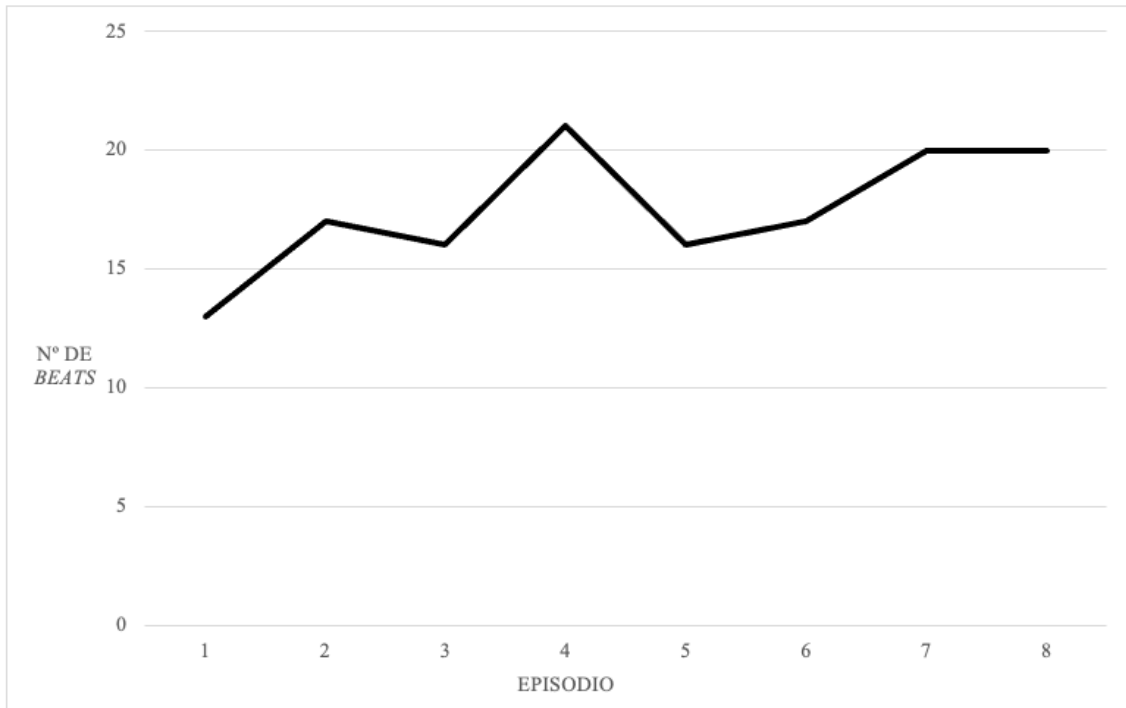


Fig. 74. Número de *beats* en *La casa de papel* (temporada 3). Elaboración propia.

Consecuentemente, la duración media del *beat* en cada entrega no presenta un patrón homogéneo y repetitivo (Fig. 75). El primer episodio, con una media cercana a los cuatro minutos por escena, muestra un comportamiento más próximo al medio cinematográfico que al televisivo. Aunque este patrón no se mantiene, todas las entregas poseen escenas con más de cuatro minutos –sumando un total de 26 *beats* y suponiendo un 21,14% del total–. Aun siendo una serie de acción, su media global de 2 minutos y 47 segundos permite que cada escena pueda tener un desarrollo más prolongado de lo habitual. Exceptuando los dos episodios mencionados (la lentitud del primero y la rapidez del cuarto), todas las entregas distan de la media de la temporada en menos de medio minuto; mostrando así cierta uniformidad en cuanto a tiempo.

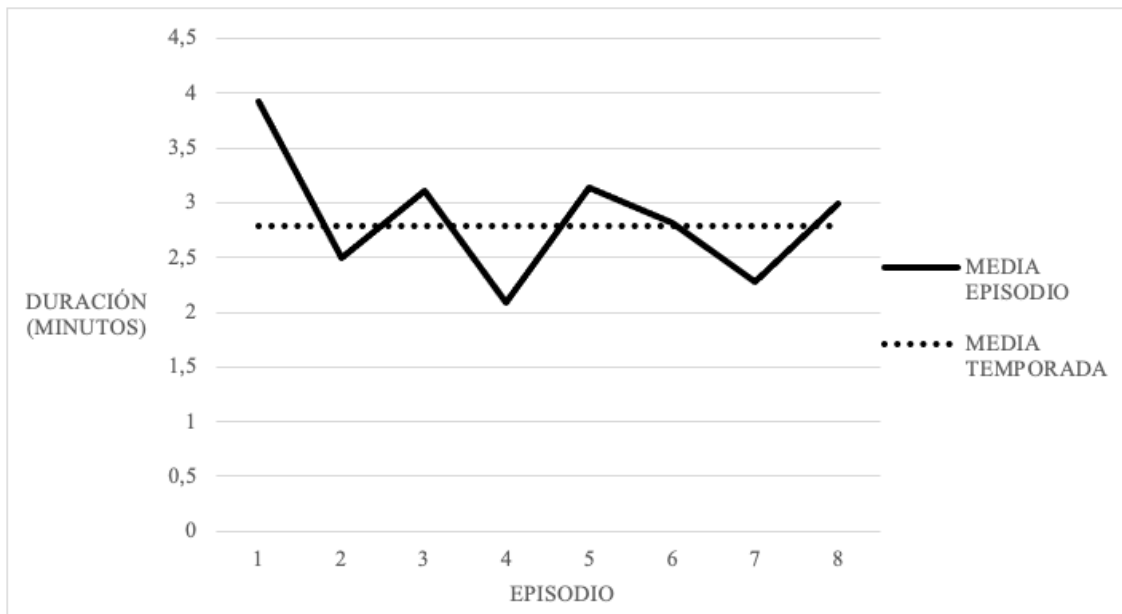


Fig. 75. Duración media de los *beats* en *La casa de papel* (temporada 3). Elaboración propia.

Como se ha visto en el inicio de este análisis (Fig. 72), las tramas principales (los dos puntos de vista sobre el atraco) son omnipresentes y crean una familiaridad total entre el espectador y la narrativa. Las secundarias ocupan un papel menor (Fig. 73) y solamente se activan en cuatro episodios: tres en el caso de Denver y la paternidad y uno en el de Helsinki y Palermo. Aunque la jerarquía entre estos bloques es clara –el atraco siempre es la cuestión central–, el equilibrio entre los atracadores y los policías es inestable (Fig. 76). La banda empieza liderando la narrativa y, en el primera y tercer episodio, esta trama supera el 80% de los *beats*. La llegada de Alicia Sierra, la gran oponente de la temporada, cambia este patrón. Los planes de la policía (la persecución al Profesor y el asalto al banco) ganan presencia y, en el séptimo episodio, llegan a superar a la trama protagonizada por la banda. Aunque el global de la temporada determina un 59,20% de *beats* para los atracadores y un 32,80% para la trama policial, en ningún caso se presentan porcentajes capitulares próximos a estos valores. Este fenómeno hace que, cuando un hipotético espectador se disponga a consumir una de las entregas, no pueda saber de antemano qué presencia tendrá cada trama.

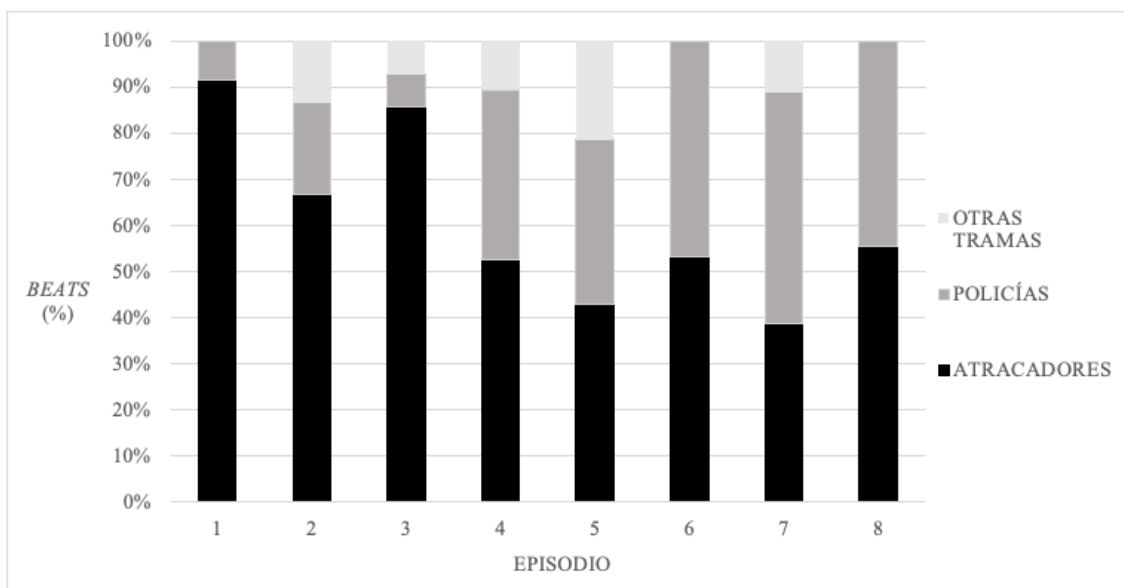


Fig. 76. Porcentaje de *beats* en las tramas de *La casa de papel* (temporada 3). Elaboración propia.

En cuanto a la repetición constante de los personajes, la mayoría de los episodios muestran un patrón uniforme (Fig. 77). En los ocho capítulos aparecen todos los integrantes de la banda que están efectuando el robo en ese momento: el Profesor, Raquel, Tokio, Denver, Nairobi, Helsinki, Mónica, Bogotá y Palermo. A estos nueve personajes se les une Río y, en los *flashbacks*, Berlín. El primero solamente desaparece en la cuarta entrega, cuya justificación responde al secuestro. Por su lado, Berlín desaparece en la séptima, pues las analepsis que en ella suceden focalizan en otras cuestiones; como los recuerdos de Tokio y Río o los de Raquel y el Profesor. Esta discrepancia, aunque a modo de excepción, invalida la repetición total en la que se basaba la serialidad lineal.

Atendiendo al bando policial, la repartición es más desigual. Alicia no aparece en la primera entrega y, como Río, tampoco lo hace en la cuarta –en ese momento ella es su captora y su presencia se vincula solamente a esa trama–. Los coroneles al mando del dispositivo –Prieto le da el relevo a Tamayo– también muestran un comportamiento heterogéneo e irregular. En último lugar, Arturo Román se presenta como un personaje anecdótico y vinculado a las temporadas anteriores –él estuvo en el atraco a la Fábrica de la Moneda–. Aunque protagoniza el primer *beat* de la temporada, Arturo no ocupa un papel activo hasta el sexto episodio.

PERSONAJE	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08
El profesor								
Tokio								
Denver								
Nairobi								
Helsinki								
Raquel Murillo								
Mónica Gaztambide								
Bogotá								
Palermo								
Berlín							NO	
Río				NO				
Alicia Sierra	NO			NO				
Coronel Tamayo	NO	NO						
Coronel Prieto			NO		NO			NO
Arturo Román		NO	NO		NO			

Fig. 77. Regularidad en los personajes de *La casa de papel* (temporada 3). Elaboración propia.

Los espacios siguen un esquema basado en la repetición y alientan la familiaridad propia de las narrativas seriales distribuidas con intervalos (Fig. 78). El monasterio aparece en dos tipos de *flashbacks* y, en ambos casos, sirve como punto de encuentro –años atrás, cuando el Profesor empezó a trabajar en el plan, y, semanas antes, cuando se lo cuenta a la banda–. El Banco de España no aparece hasta que la narrativa lo precisa, cuando empieza el atraco. Del mismo modo, las carpas de la policía son representadas por primera vez cuando se organiza el operativo (tercer capítulo). Una vez introducidos estos espacios, su repetición facilita que el espectador identifique la narrativa por sus componentes físicos.

ESPACIO	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08
Monasterio (Floencia)								
Banco de España	NO							
Tiendas policiales	NO	NO						

Fig. 78. Regularidad en los espacios de *La casa de papel* (temporada 3). Elaboración propia.

Las catálisis se representan de forma constante durante toda la temporada (Fig. 79). La prolongada duración de los *beats* permite que las escenas se inicien con gestos, símbolos u otros elementos alejados del avance narrativo. Por ejemplo, muchos de los *flashbacks* se inician con la descripción visual del espacio; del mismo modo, también se prolongan algunos procesos rutinarios como son la extracción de oro o la conducción de la furgoneta por parte del Profesor y Raquel. Con las mismas apariciones que las catálisis (35), los *flashbacks* determinan la autoría estético-narrativa de la temporada. Como se ha comentado, en ellos se muestra la vida pasada de algunos personajes (por ejemplo, Río y Tokio en su isla); la creación del plan por parte de Berlín, el Profesor y Palermo; y el reencuentro de la banda para analizarlo. Su presencia es constante durante los ocho episodios y permite crear un gran dinamismo cronológico; ya que la presencia de varias tramas mediante montaje alterno agiliza el ritmo macroestructural. Finalmente, el uso de la *voice over* sirve para mostrar cuestiones internas (sentimientos de los personajes y partes de los arcos) y aportar información relevante de forma directa. En todas las ocasiones esta voz responde a Tokio, pues ella es el motor narrativo principal del relato. A causa de sus necesidades específicas, este recurso se emplea con mayor contundencia en el capítulo inicial y aporta matices sobre el punto de partida. De este modo, el empleo repetitivo de catálisis, *flashbacks* y *voice over* permite identificar una autoría fácilmente cuantificable y uniforme en todas las entregas.

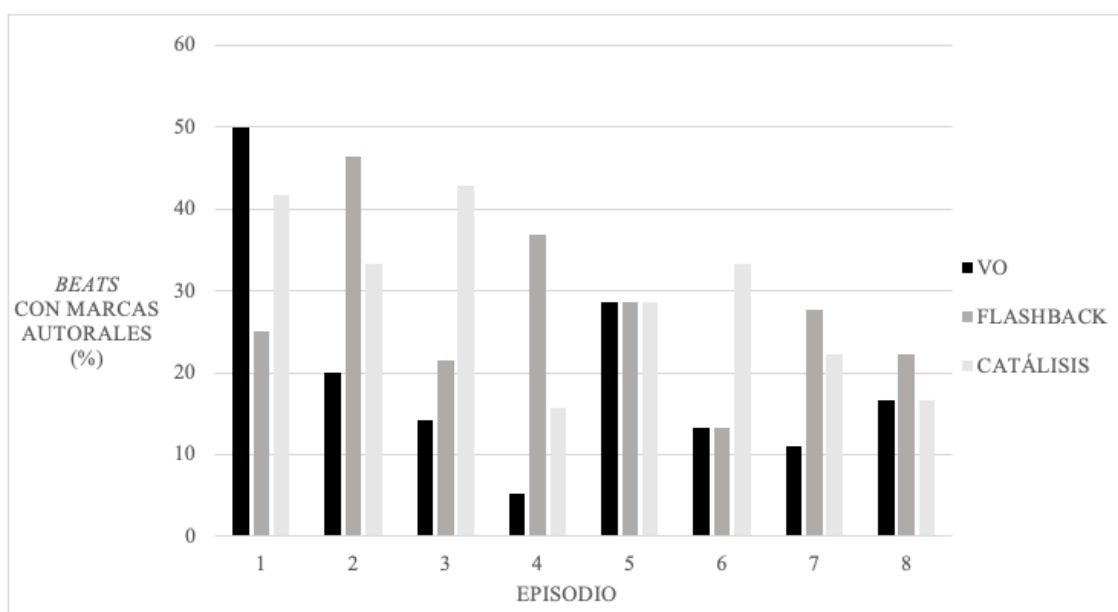


Fig. 79. Porcentaje de *beats* con marcas autorales en *La casa de papel* (temporada 3).
Elaboración propia.

Atendiendo a la función formal que posee la posición de los créditos de inicio, *La casa de papel* muestra un comportamiento inusual (Fig. 80). Este recurso rítmico permite determinar un patrón en cuanto a los inicios y determinar si la entrega empieza *in medias res* o, por el contrario, presenta los elementos fundamentales sobre el bloque narrativo que se desarrollará en ella. Dado que los episodios rara vez poseen una coherencia argumental, la función de esta pausa se inhabilita. A causa de esto, los créditos iniciales en la tercera temporada de *La casa de papel* aparecen entre los tres y los diez minutos, mostrando así una variación fuera de lo común. Es sobresaliente que el episodio inicial no posea esta escena, pues, siendo este el primer contacto que tiene el espectador con la narrativa, no se informa del título de la obra. La falta de uniformidad y/o desaparición de los créditos impiden que este recurso apoye la creación de un formato identificable y constante.

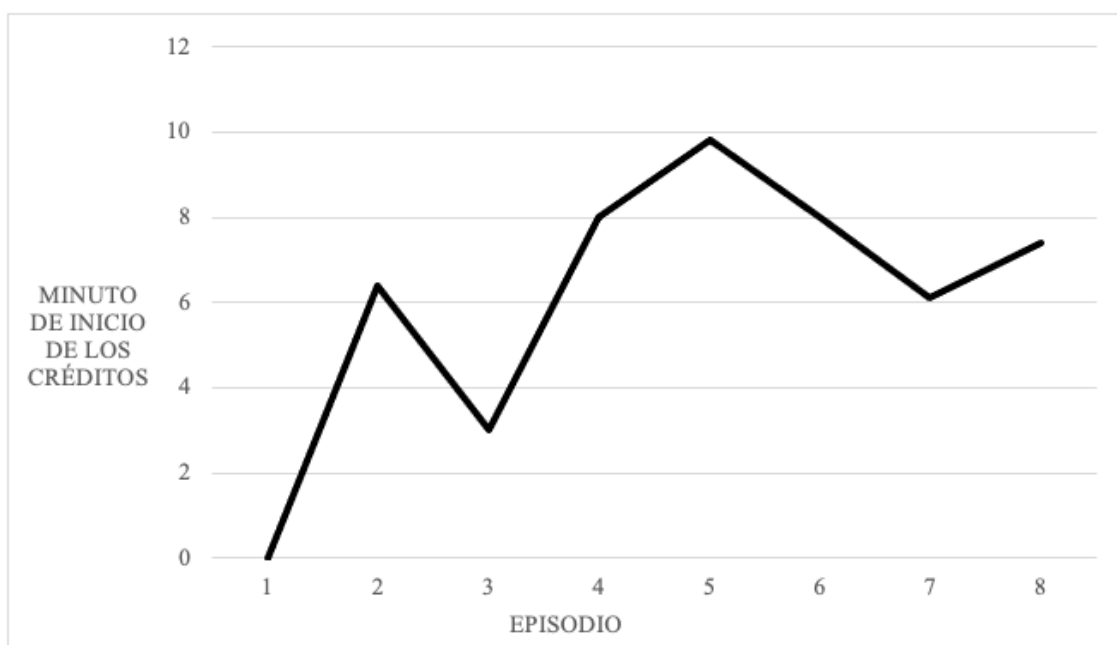


Fig. 80. Inicio de la escena de entrada en *La casa de papel* (temporada 3). Elaboración propia.

6.10.3. Funciones, usos y recursos en el final del episodio.

Las tramas de la tercera temporada de *La casa de papel*, al ser seriales, no finalizan en ninguno de los *beats*. El potencial narrativo más elevado recae en las renovaciones del segundo acto y/o los puntos de giro. En su conjunto, las cuatro tramas de la serie suman un total de 16 escenas con esta característica: siete en el hilo argumental de los policías; seis en el de los atracadores; dos para la trama de Denver y su paternidad; y una para el

romance entre Helsinki y Palermo. Las únicas entregas que usan estos *beats* para crear un cierre en alto son la tercera –la banda consigue sacar el oro de la cámara acorazada–, la sexta –con la liberación de Río– y la octava –sus dos últimas escenas transcurren en paralelo y muestran la captura de Raquel y el Profesor saliendo de escondite, y a Nairobi desangrándose mientras la policía intenta entrar en el banco–. Los demás episodios no siguen el patrón clásico y las cinco entregas restantes concluyen sin un *beat* narrativamente transformador (Fig. 81). En consecuencia, la mayoría de las renovaciones se encuentran en puntos discretos de sus respectivas entregas y distribuyen los bloques narrativos sin atender a la función contenedora del episodio.

EPISODIO	RENOVACIÓN	FINAL DE TRAMA	CLIFFHANGER	HITO
1				
2				
3	sí			
4			sí	
5				
6	sí			
7				
8	sí			

Fig. 81. Último *beat* en los episodios de *La casa de papel* (temporada 3). Elaboración propia.

Por su lado, ninguno de los doce hitos de la temporada se sitúa en el último *beat* de su entrega. Esto evita que el episodio termine con un momento emocionalmente climático y, del mismo modo, dificulta la relación entre los arcos y la dimensión formal de las entregas.

* * *

Por último, los *cliffhangers* desaparecen casi por completo y, durante la temporada, solamente aparecen dos escenas terminadas con una suspensión clara de la pregunta dramática. El primero cumple con las normas canónicas y se sitúa al final de la cuarta entrega para generar expectativas y tensión. En este caso, la banda necesita la colaboración del gobernador para acceder a la segunda cámara, pero este se niega a ello. Denver forcejea con él y acaba golpeándole en la cabeza y dejándolo inconsciente. Esto activa dos preguntas trascendentes para el devenir narrativo. Por un lado, tras monitorizar

las pulsaciones del gobernador, se dan cuenta de que está a punto de sufrir un infarto. Por el otro, Bogotá decide llevar a cabo el plan B; es decir, entrar en la cámara con el traje de buzo y colocar unos potentes explosivos plásticos. La entrega concluye con Nairobi inyectándole *diazepam* al gobernador para reanimarlo y las bombas detonando. ¿Se habrá abierto la segunda cámara? ¿Habrá funcionado el *diazepam*? ¿Bogotá habrá sobrevivido a la explosión? Todas estas cuestiones quedan en el aire y alientan la especulación entre el cuarto y quinto episodio.

El otro *cliffhanger* se sitúa en un punto discreto de la octava entrega y lo aleja de su función clásica. El cerco policial se cierra sobre Raquel y el Profesor y estos se dividen para escapar. Él consigue subirse a un árbol y camuflarse, pero ella no y acaba en el granero de una granja. Escondida dentro de un arcón, se comunica con su pareja con el uso de *walkie-talkies*. Al colgar, la puerta del arcón se abre y el cañón de una escopeta apunta a Raquel. Este *cliffhanger* tiene lugar en el séptimo minuto y plantea una pregunta narrativa que no se resolverá hasta el decimoquinto minuto de la misma entrega. De este modo, la suspensión de las preguntas dramáticas –¿quién ha descubierto a Raquel?, y ¿qué le pasará?– se prolongan dentro del episodio y no generan ningún tipo de especulación entre las entregas.

6.10.4. Temporalidad, evolución y novedad entre las entregas.

Como se ha comentado, la temporada en su conjunto posee una temporalidad delimitada, pero pocas entregas cumplen esta norma (solamente la segunda y la cuarta). Por consiguiente, existen pocos cambios en los componentes físicos de la narrativa que denoten un lapso temporal evidente. Atendiendo a los espacios, solamente se incorpora uno nuevo durante la temporada. Esto sucede en el tercer capítulo, cuando la policía organiza unas carpas a modo de centro de mando. Su discreta posición dentro del episodio, en el minuto 31, denota un salto temporal desincronizado con las pausas entre las entregas. Por lo tanto, su uso incumple las normas clásicas y no aporta entidad temporal al episodio. Ninguno de los otros espacios sufre cambios que anuncien un salto temporal relevante.

En cuanto a los personajes, solamente se incorporan tres actantes nuevos con una importancia narrativa destacable. Alicia, el personaje con más peso dentro de la trama

policial, aparece por primera vez en el segundo episodio; concretamente, en el minuto 24. Su adhesión viene acompañada con el único cambio físico en uno de los personajes: Río aparece magullado a causa de las torturas. Ambos fenómenos denotan un salto temporal evidente: ha transcurrido el tiempo suficiente como para que el aspecto de Río cambie y, también, para que Alicia haya podido viajar hasta ahí. Su posición dentro de la entrega implica una desatención al valor formal que podría tener este recurso para separar temporalmente los episodios. Lo mismo ocurre en los otros dos casos. En la tercera entrega, aparecen por primera vez el gobernador del Banco de España (tercer *beat*) y el coronel Tamayo (decimotercero, a falta de un cuarto de hora para el final). La discreta posición de estas incorporaciones vuelve a incumplir las normas canónicas de la serialidad. Aunque su aparición podría delimitar temporalmente las entregas, su posición dentro de ellas lo impide.

6.10.5. Relación con el modelo canónico.

La tercera temporada de *La casa de papel* presenta un formato completamente alejado del drama serializado de la TVIII. De sus escasos ocho episodios, más de la mitad no llega a los cincuenta minutos. Estas duraciones tan reducidas —claramente relacionadas con la intención de que se consuma de seguido— son acompañadas por una evidente disminución en la multiplicidad. Aunque el grupo protagonista es nutrido y podría generar un gran número de tramas, los dos hilos principales copan más del 92% de los *beats*. Estas tramas puramente seriales no se relacionan entre sí con una jerarquía estable y, además, solamente aportan entidad narrativa a tres de los ocho episodios. Siguiendo el mismo patrón, los arcos de transformación son pocos (solamente afectando a cuatro personajes) y en una sola ocasión generan unidad capitular. Consecuentemente, la mayor parte de los episodios no terminan con una renovación u otro momento climático. La temporalidad, elemento fundamental en el conjunto de la temporada, puesto que se establece un plazo para la ejecución del robo, solamente define narrativamente a dos de los episodios. Asemejándose a la metodología de consumo deseada (el *binge watching*), el tiempo del relato pretende una continuidad casi absoluta entre los capítulos.

Los únicos elementos que, con su regularidad capitular, aportan cierta familiaridad vuelven a ser los componentes físicos de la narrativa (personajes y espacios) y las marcas autorales. Sin embargo, se encuentran abundantes excepciones en ambos casos; cuestión

que dificulta la definición de un patrón estable. Por ejemplo, un personaje tan icónico y trascendente como Alicia Sierra (oponente principal de la temporada) no aparece en dos de los episodios. Por su lado, aunque las marcas autorales son claras y generan un diseño evidente (el uso de la *voice over*, los *flashbacks* y las catálisis) su aparición no es constante y, a medida que avanza la temporada, su presencia disminuye drásticamente. Este hecho enfatiza el carácter funcional de estos recursos y su desatención a la regularidad, a la familiaridad y a los episodios como entidades narrativas suficientes.

7.a. Conclusiones.

Antes de Netflix, las ficciones televisivas con serialidad quedaban condicionadas por el estreno semanal. El lapso de espera entre los episodios determinaba en la narrativa de estos productos e imponía normas estructurales que afectaban a todos los formatos. Para mantener la fidelidad de las audiencias, series y seriales creaban mecanismos para alentar la familiaridad y la especulación; principalmente repitiendo con regularidad capitular los componentes del relato y dotando a los capítulos de entidad propia. La llegada del estreno simultáneo cambia estos objetivos, pues el consumo compacto (el *binge watching*) no atiende a dichas esperas. Con este cambio Netflix reinventa por completo la experiencia televisiva, pues, antes de empezar el visionado, no se puede determinar la inversión de tiempo que hará de forma continuada el espectador. Si la apuesta de HBO por la calidad modificó las características narrativas de sus productos (aumentando la complejidad, combinando tramas seriales y de serie, con la construcción de personajes más profundos, etc.), Netflix hace lo mismo para conseguir la experiencia prolongada e inmersiva que supone el *binge model*.

Mantener una sesión de visionado que se dilata durante horas dista enormemente de un esquema basado en que el espectador vuelva a la semana siguiente. Por este motivo la prioridad de Netflix reside en alentar el *binge model* y crear estrategias para que las obras se visualicen siguiendo esta metodología. Como se ha comentado durante el marco teórico de esta investigación, Netflix ha usado recursos de toda naturaleza (industrial, publicitaria, tecnológica...) para lograrlo. Pero, una vez se otorga al espectador el control del flujo televisivo, las estrategias que inviten a no detener el visionado y guiar su comportamiento recaen en la narrativa y su comportamiento estructural.

Al mismo tiempo, Netflix busca que, al terminar una serie, se desee consumir otra. Con el fin de no perder suscriptores y mantener su vigencia, crea una “imagen de marca” basada en el *binge model* y, consecuentemente, usa mecanismos para que la experiencia no se limite a una obra en concreto; que el espectador no “vea una serie” sino que “vea Netflix”. Para conseguir esta meta las obras cambian los preceptos estructurales de la televisión lineal, la TVIII y la serialidad en su conjunto, pues los objetivos que pretende la compañía no son los mismos que los de antaño. Esta investigación delimita las estrategias narrativas empleadas y su función.

7.a.1. Cambios en las estructuras narrativas de Netflix.

En primer lugar, las características formales de estos productos deben amoldarse a esta forma de consumo. Es decir, si una temporada dura cientos de horas, nadie va a verla en una sesión continua. Para ello es necesario crear temporadas con un menor número de episodios y con duraciones más limitadas. El formato canónico del drama serializado (trece episodios próximos a la hora de metraje) queda invalidado en gran parte de los casos (Fig. 82). Al no depender de una parrilla, se permite esta transgresión. Aunque este cambio ya podría haber surgido en la televisión por cable –que abandonó el uso de la parrilla y de la publicidad–, compañías como HBO mantuvieron patrones de duración similares a los de la televisión lineal canónica. Manteniendo el estreno semanal, estas cadenas seguían pretendiendo una coherencia entre el producto y el calendario laboral del espectador; con obras reproducibles durante uno año (entre veinte y 25 episodios) o durante medio (las mencionadas trece entregas). Con Netflix el consumo televisivo deja de ser una experiencia puntual (semanal y de una o media hora) y pretende la continuidad. La uniformidad formal desaparece y se premian las duraciones reducidas. Desafiando los modelos anteriores, dentro de la muestra se encuentran tres obras con diez entregas y otras tres con ocho. Entre estas últimas destaca la presencia de *The Kominsky Method*, el único de los productos analizados más cercano a la *dramedia* que al drama serializado. En el esquema originado en la TVII, este formato tendía a prolongarse durante un año y superaba los veinte episodios por temporada. Por su lado, el drama serializado creaba temporadas cercanas a las doce horas; duración que solamente aparece en dos de los casos aquí analizados.

OBRA	DURACIÓN TOTAL DE LA TEMPORADA	NÚMERO DE EPISODIOS
<i>House of Cards</i>	11h 13'	13
<i>Orange Is the New Black</i>	12h 28'	13
<i>Sense8</i>	10h 52'	12
<i>Narcos</i>	8h 19'	10
<i>Stranger Things</i>	6h 45'	8
<i>The Crown</i>	9h 46'	10
<i>13 Reasons Why</i>	12h 7'	13
<i>Mindhunter</i>	8h 22'	10
<i>The Kominsky Method</i>	3h 30'	8
<i>La casa de papel</i>	6h 31'	8

Fig. 82. Características formales de las obras analizadas. Elaboración propia.

Además de las duraciones, las tramas también se construyen siguiendo patrones que alienten el *binge watching*. Si los productos de la TVIII se caracterizaron por combinar la dinámica serial con la de la serie (Feuer, 2007; Guarinos y Gordillo, 2011a; Mittell, 2015), las obras de Netflix hacen una apuesta (casi) absoluta por las tramas de carácter continuo. El uso de la dinámica serial permite que la narrativa se expanda durante toda la temporada y, por lo tanto, esta se pueda consumir como una unidad en su conjunto. Consecuentemente, las obras analizadas muestran un comportamiento acorde con los seis elementos compositivos de la serialidad (O’Sullivan, 2019a); aunque, como se verá más adelante, estos solamente se respetan en la temporada y no en el episodio. Es decir, atendiendo a la temporada, estas obras no pueden considerarse películas divididas en capítulos, pues no siguen la estructura propia de los textos cerrados, sino que se construyen siguiendo los elementos inherentes a la serialidad⁴⁵³. El *personnel*, el mundo narrativo y el diseño, aunque sin pretender una regularidad capitular, reafirman la voluntad serial de estas obras. Por su lado, la multiplicidad presenta excepciones y algunas de las obras tienen un menor número de hilos argumentales de lo habitual⁴⁵⁴. La iteración y el *momentum* son los dos elementos más afectados por el cambio propuesto por Netflix. Como se verá, la semejanza estructural entre los episodios desaparece y, por lo tanto, también la repetición de ciertos elementos. Por su lado, el tratamiento de la temporalidad y la “intensidad del instante” (Russo, 2017) es la gran discrepancia entre las obras analizadas y los conceptos de O’Sullivan. Sin embargo, coherente con la metodología de visionado que entiende las temporadas como unidades, estas cumplen con el *momentum* y crean delimitaciones temporales medibles⁴⁵⁵. Esto lleva a que muchas de estas obras (*Sense8* o *La casa de papel*) adopten un modelo basado en la continuidad entre los episodios; donde acaba uno, empieza el siguiente.

⁴⁵³ A modo de ejemplo, en las obras cerradas de género policial se atiende a un solo caso. En cambio, en las series procedimentales existen otras características a tener en cuenta que aumentan el número de casos, la repetición de los elementos, la multiplicidad, la regularidad de un diseño, etc. Con la dinámica serial ocurre lo mismo y, mientras que un largometraje tiene un segundo contenido entre dos puntos de giro, los seriales presentan renovaciones cuya función es la de evitar el cierre del relato y prolongar las peripecias intermedias (Eco, 1989).

⁴⁵⁴ Destaca *La casa de papel*, donde dos únicas tramas protagonizan más del 90% de los *beats* de la temporada.

⁴⁵⁵ Las temporadas que se pueden definir con periodos temporales cerrados y medibles son: *The Crown* (transcurre durante ocho años; de 1947 a 1955); *Orange Is the New Black* contempla unos pocos meses; *Sense8*, *13 Reasons Why* y *The Kominsky Method* unas pocas semanas; *Stranger Things* una semana exacta; y *La casa de papel* no llega a los tres días. Las otras tres (*House of Cards*, *Narcos* y *Mindhunter*) no crean temporadas donde el tiempo global se pueda determinar.

Aunque pocas, siguen existiendo tramas con dinámica de serie. Estas no cumplen la contención estructural habitual –no sobrepasar los límites de sus respectivos episodios–, pero coinciden con el modelo canónico en el resto de las características: duraciones limitadas, cierre inequívoco de la trama, no tener una relación causal con el conjunto narrativo –permitiendo que se puedan consumir sin seguir el orden original o, directamente, omitir alguna de ellas–, no interferir en la memoria de los personajes o sus arcos, etc. (Kozloff, 1987; Mayer, 2013; VanArendonk, 2019). Las tramas de serie aparecen de forma excepcional en *House of Cards*⁴⁵⁶, *Orange Is the New Black*⁴⁵⁷ o *The Crown*⁴⁵⁸, y con mayor constancia en *Mindhunter*, cuyos casos policiales poseen una concepción cercana a la de la serie procedimental nacida en la TVI. La anecdótica presencia de estos hilos confirma la desatención que tiene este modelo por crear tramas de corta duración y desconectadas del resto.

Los arcos internos de los personajes muestran el mismo comportamiento y priorizan la temporada como unidad. El proceso de transformación de los personajes busca la misma continuidad que las tramas y, de este modo, alienta el consumo seguido. Por este motivo, recuperando la dicotomía propuesta entre *The Sopranos* y *Breaking Bad* (Rush, 2014)⁴⁵⁹, las obras analizadas comulgan con el segundo modelo y crean arcos que avanzan de forma irreversible. No obstante, a diferencia de los dramas serializados de la TVIII, los arcos en estas obras son pocos⁴⁶⁰ o, directamente, inexistentes⁴⁶¹. Esto no impide que se muestren en profundidad los personajes. De hecho, el alto número de catálisis –regulares en casi todas las obras– describen comportamientos, gestos y situaciones que aportan gran

⁴⁵⁶ Sucede, por ejemplo, en el episodio embotellado donde Frank vuelve a su universidad y en el caso del *Melocotonoide*.

⁴⁵⁷ Cuando aparece una misteriosa gallina en el recinto penitenciario, todas las presas se organizan para atraparla. Esta trama no afecta al resto de la narrativa y se cierra en un breve periodo de tiempo.

⁴⁵⁸ La nube tóxica que invade la capital británica crea una trama sin continuidad que, aunque protagoniza su episodio, no afecta a los hilos seriales y se podría situar en cualquier punto de la temporada.

⁴⁵⁹ El primero (visible en Tony Soprano) se denomina estático y se basa en que, aunque el personaje pueda cambiar, siempre acabe volviendo al punto de partida. El segundo (ejemplificado con Walter White) aboga por lo contrario y se denomina fluido. Se sustenta en una progresión lineal que avanza sin permitir el regreso cíclico.

⁴⁶⁰ Piper (*Orange Is the New Black*), Steve (*Narcos*), Isabel (*The Crown*), Holden (*Mindhunter*) o los diferentes protagonistas de *Sense8* muestran un arco de transformación lento que presenta pocos hitos. Estas demostraciones de que ha sucedido un cambio se distribuyen sin coherencia capitular a lo largo de la temporada y no pretenden equiparar el desarrollo interno con el comportamiento propio de una trama de carácter externo.

⁴⁶¹ Frank Underwood (*House of Cards*) no sufre transformaciones evidentes durante la temporada y su caracterización y función en el relato se mantiene inalterable. En *Stranger Things*, solamente uno de los niños hace un mínimo cambio; el resto se muestran estables en todos los episodios.

cantidad de información sobre los protagonistas. Estas escenas en las que no avanza la acción se centran en aumentar la profundidad y conocimiento psicológico de estos personajes y suplen su escasa progresión interna.

* * *

Una vez dispuestas las condiciones necesarias para que el consumo sea continuo –creando formatos cortos y seriales que alientan el *binge watching*–, la segunda estrategia que usan estos productos reside en evitar la contención capitular. En los productos de la TVIII (y en anteriores etapas) los episodios se creaban con una entidad narrativa irrefutable (Đurić, 2018; Mittell, 2015; Zavala, 2012). Cuando la obra se construía con tramas de serie, estos hilos permanecían dentro de sus respectivos capítulos. Los hilos seriales mostraban un comportamiento más complejo, pues su estructura se basaba en “bloques narrativos”. Estos quedaban contenidos entre dos renovaciones y su función era la de dilatar el relato. Las tramas seriales de los dramas serializados hacían coincidir los bloques con los episodios. De este modo, cada capítulo poseía un tema propio donde “las propias fronteras [del episodio] marcan unidades discretas”⁴⁶² (Rush, 2014, p. 410). Por lo tanto, los capítulos podían recibir un título claro y una delimitación argumental fácil de anunciar⁴⁶³. Esta fórmula aportaba una sensación de cierre que, inevitablemente, anunciaba el fin de la sesión de visionado; al menos la de ese producto. Con el *binge model* esta necesidad se transforma por completo. El objetivo ya no puede ser aportar sensación de clausura en el episodio, pues el espectador estaría tentado a abandonar el consumo y, por lo tanto, “apagar Netflix e irse a dormir”. Además, la manera en la que se relaciona el público con el medio televisivo también ha cambiado y, consumiéndose mayoritariamente en soledad, aumenta el poder de decisión del usuario para prolongar el visionado (Rigby et al., 2018). Para evitar que el consumo se detenga, los productos analizados usan estrategias para impedir la unidad capitular y la sensación de clausura.

En las obras analizadas, las tramas (en las series) y los bloques narrativos (en los seriales) tienden a expandirse y a no contenerse dentro de sus respectivos episodios. Para impedir que el receptor abandone el consumo al terminar el episodio, las unidades de contenido suelen iniciarse en un punto discreto del capítulo y terminar en el siguiente en otro

⁴⁶² Traducción propia. Original: “the borders themselves mark discrete units.”

⁴⁶³ David Chase, *showrunner* de *The Sopranos*, declaró su intención de entender cada entrega como “una pequeña película” (en Longworth, 2000).

momento carente de importancia estructural. Por ejemplo, un serial como *Sense8* genera diferentes bloques que atañen a sus múltiples tramas. En el caso de Kala, en cierto momento de su trama su futuro suegro sufre un ataque que lo lleva al hospital. De darse en la televisión lineal, este sería un bloque que se desarrollaría del siguiente modo: el primer episodio terminaría con el ataque –cerrando así el anterior bloque y anunciando la trama que vendrá– y el siguiente mostraría las consecuencias del ataque, la duda sobre si sobrevivirá y, finalmente, la resolución –en este caso, sobrevive y condiciona la decisión de Kala sobre su inminente matrimonio–. Siguiendo el patrón de *The Sopranos*, esta sería una de las tramas principales del episodio y contemplaría unos trece *beats* (O’Sullivan, 2010). En cambio, lo que sucede en *Sense8* se aleja por completo de este esquema. Este bloque, coherente con la duración estandarizada, se desarrolla con diez *beats*, pero, a diferencia del modelo canónico, estos se distribuyen a lo largo de cuatro episodios diferentes. Si a esto se le suma que el resto de las tramas (un total de ocho) también sigue este comportamiento, *Sense8* invalida por completo la posibilidad de concordancia entre un bloque narrativo y el episodio. La falta de entidad capitular presente aquí no se puede equiparar siquiera con las obras más experimentales de la TVIII. En uno de los casos más destacables, “*The Wire* creaba tramas de temporada compuestas de episodios temáticos”⁴⁶⁴ (Mittell, 2015, p. 30) y, aunque en ese caso la unidad no venía dada por el cierre de una trama, cada entrega se construía alrededor de un tema concreto y con una limitación temporal definida (O’Sullivan, 2013, 2019a).

Las tramas con dinámica de serie (*stricto sensu*) siguen el mismo esquema. Aunque, como se ha comentado, son pocas, estas tienden a desbordar sus episodios y, por lo tanto, eluden su máxima etiqueta; ya no son autoconclusivas. En este sentido, el comportamiento de *Mindhunter* es llamativo. Aunque sigue los esquemas narrativos de las series procedimentales (casos aislados que se resuelven sucesivamente), estas tramas se distribuyen sin pretender un encaje capitular y muchas de las investigaciones se prolongan a lo largo de diferentes entregas. Por ejemplo, el segundo caso que investigan Holden y Bill arranca en el minuto 32 del segundo episodio y concluye en el 25 del siguiente; y la última investigación de la temporada se abre en el minuto 23 de la novena entrega y se cierra en el treinta de la décima. De este modo, aunque los casos tienen la duración idónea para desarrollarse en un solo episodio (como en las series procedimentales canónicas), en

⁴⁶⁴ Traducción propia. Original: “The Wire crafts season-long plots composed of thematically [...] episodes”.

esta obra se dividen en dos capítulos. Del mismo modo, *The Kominsky Method*, altamente relacionada con el formato de la *dramedia* que alentaba la combinación de tramas autoconclusivas con hilos seriales de menor peso, posee tres tramas que, por duración y relación con el global, pueden clasificarse dentro de la dinámica de serie⁴⁶⁵. Sin embargo, ninguna de ellas se abre y cierra en un solo episodio. De este modo, las tramas se distribuyen para que no se deduzca que, al terminar el episodio, se cierra la narrativa y se puede detener el visionado. Aunque sea una trama corta, si se desea saber su resolución, se debe prolongar el visionado y consumir el siguiente capítulo.

Los arcos internos de los personajes repiten el mismo patrón. En el esquema de la TVIII, este era otro elemento que podía aportar entidad narrativa a las entregas (Rush, 2014; Russo, 2017) y generar la sensación de unidad y clausura que justamente el *binge model* quiere evitar. Como se ha comentado, en Netflix los arcos emulan el comportamiento serial y pretenden un desarrollo prolongado a lo largo de la temporada –como ocurría en *Breaking Bad*–. No obstante, igual que con las tramas seriales, estos arcos también se podrían dividir en bloques que coincidieran con los límites de los episodios. Esto no ocurre y la mayoría de los procesos de transformación se manifiestan con hitos esparcidos a lo largo de la temporada. Estos momentos, que sirven para ratificar y enunciar el cambio interno del personaje, funcionan por acumulación y son excepcionales los casos en los que se concentran para mostrar un recorrido interno en poco tiempo. Además, cuando esto sucede, se evita la contención capitular y el arco queda repartido a lo largo de varias entregas. Sandy (protagonista de *The Kominsky Method*) es un ejemplo idóneo. Su carácter despreocupado y arrogante se pone en entredicho por un error que cometió en el pasado –no regularizó su situación financiera como debía y ahora debe una gran suma de dinero–. Al iniciarse esta trama, Sandy sigue con su caracterización inicial y el orgullo le impide pedir ayuda a su hija (Mindy) o a su amigo (Norman); pero en su desenlace acepta el dinero de Norman y pide disculpas a Mindy. En el modelo canónico, y más tratándose de una *dramedia*, este arco quedaría contenido en un solo capítulo. Con el objetivo de evitar esta entidad que llevaría a la sensación de clausura y el fin del visionado, este arco se desarrolla en dos episodios consecutivos. Para prolongar el visionado, también se prolongan (y ralentizan) los arcos.

⁴⁶⁵ Las tramas de carácter finito en *The Kominsky Method* son: la aparición de la hija de Norman y su drogadicción; el problema de próstata de Sandy; y el contencioso que este tiene con hacienda.

Si ni los bloques de las tramas seriales, las tramas de serie ni los arcos pretenden encajar dentro del episodio, la temporalidad tampoco sigue los patrones del modelo canónico. En el esquema de la televisión lineal, la “intensidad del momento” (Russo, 2017) no solamente aportaba contención, sino que también servía para crear un símil entre el devenir temporal del espectador y el del relato. Aunque no ocurría en todos los casos —es célebre la continuidad de 24—, equiparar la temporalidad del relato con la del modelo de distribución daba a entender al receptor que, al igual que había pasado un lapso en su vida desde que vio el último capítulo, también existía una separación temporal entre las entregas. Este fenómeno tenía sentido cuando la sesión de visionado solamente contemplaba un único episodio. Pudiendo consumir todas las entregas de la temporada sin interrupciones, el paso del tiempo del receptor ya no contempla meses sino días (o, directamente, horas). Las temporadas se construyen acorde con este hecho y, evitando que la contención temporal aporte clausura, en menos de un 20% de los episodios (n=105) se puede deducir el lapso que transcurre en ellos o quedan delimitados por saltos evidentes entre las pausas con las entregas colindantes. Como se ha comentado, esto afecta inevitablemente al *momentum*, convirtiéndolo en el elemento de O’Sullivan más afectado por los cambios analizados en esta investigación. No obstante, los saltos temporales siguen existiendo, pues hay narrativas que se basan, como algunas de las obras de la TVIII, en la dilatación temporal. Para mantener la estrategia, los lapsos evidentes se sitúan a mitad de la entrega, invalidando así su función estructural y la sensación de cierre al terminar el episodio.

El hecho de que el capítulo no quede definido por la trama, el arco ni la temporalidad, afecta forzosamente a los finales de estos. Dado que en la televisión lineal no existía la posibilidad de consumir un episodio detrás de otro, los finales se centraban en generar tensión y especulación perdurable durante la semana (con el uso de *cliffhangers*) y aportar unidad narrativa al episodio cerrando alguna de las tramas o anunciando un nuevo bloque con una renovación. Las renovaciones, cuya función es la de cambiar el tema y prolongar el relato, aunque abrían la cuestión principal de la siguiente entrega, también servían para aportar cierre —si se abre un tema nuevo es que el anterior se ha cerrado— y aumentar las preguntas narrativas que acompañaban a los espectadores durante el parón semanal. En los capítulos de Netflix, aunque no contengan tramas, bloques o arcos, podría suceder que los *beats* de clausura cerraran el capítulo en alto; creando una sensación de cierre no deseada en un modelo que se basa en el visionado continuado. Para evitarlo, los productos

analizados procuran que sus capítulos no terminen con un elemento de peso en la estructura narrativa. Solamente la mitad de los episodios siguen el patrón canónico y terminan con una renovación o el cierre de una trama. Por lo tanto, la otra mitad elude completamente la sensación de cierre e invita a prolongar la sesión de visionado. Consecuentemente, los escasos “hitos internos del personaje” rara vez se sitúan en esta posición –solamente ocurre en quince ocasiones–. El *cliffhanger*, elemento por antonomasia de la narrativa serial, se convierte en un recurso completamente anecdótico en los *beats* finales. Únicamente el 12% de los episodios lo usan y, aunque las tramas seriales abundan, se evita anunciar un cambio narrativo y alentar la especulación entre las entregas. No obstante, la falta de uso de este recurso en los *beats* finales no implica que el *cliffhanger* desaparezca por completo. En 25 ocasiones este elemento tan característico de la narrativa serial televisiva aparece en una posición discreta del episodio. Por ejemplo, cuando en el primer episodio de *The Crown* Isabel recibe una llamada de Londres y se interrumpe la escena, el misterio se resuelve en el siguiente *beat*: están operando a Jorge, su padre. Lo mismo ocurre en el capítulo final de *Narcos*: Steve sospecha que su compañero lo ha traicionado y le pregunta directamente; la escena se corta antes de aparecer la respuesta, pero, cinco minutos después, se demuestra que sí existió tal traición. El *cliffhanger* ya no genera preguntas dramáticas con una prolongación medible; sea entre las entregas o dentro de estas.

Corroborando lo expuesto hasta el momento, el último *beat* de la temporada muestra un comportamiento cercano al modelo canónico. Esto se debe a que el *binge model* no modifica la pausa entre temporadas y, por lo tanto, en este caso las necesidades siguen siendo las mismas que en la televisión lineal. Coherentemente, la primera temporada de *13 Reasons Why* termina con un coche alejándose, simbolizando así que el protagonista, por fin, empieza a superar sus traumas y que, una vez cerrado el juicio, puede empezar una nueva vida. Esta imagen anuncia que no solamente se ha terminado la narrativa, sino que también lo debe hacer el visionado (no hay más capítulos). Del mismo modo, la primera temporada de *Stranger Things* termina con la familia de Will (el niño desaparecido; eje central de la narración) sentados a punto de empezar la cena de Navidad. Will se excusa y va al baño. Ahí escupe un trozo de monstruo que le había quedado dentro, se van las luces y ve la otra dimensión, pero vuelve a la mesa sin decir nada. Este hecho crea la tensión que, en el esquema canónico, alentaba la especulación durante las esperas. La televisión lineal buscaba este sentimiento al final de todos los

episodios porque coincidía una cosa con la otra; el del episodio con el de la sesión de visionado. Ahora no es así y *13 Reasons Why* o *Stranger Things* solo ofrecen esta sensación en el capítulo final de sus temporadas. Del mismo modo, *Sense8* y *Narcos* terminan con el final de una de las tramas, y *Orange Is the New Black* y *La casa de papel* con una renovación de la trama serial principal. A su vez, tres de ellas terminan con un hito de transformación para el personaje (*Orange Is the New Black*⁴⁶⁶, *Mindhunter*⁴⁶⁷ y *The Kominsky Method*⁴⁶⁸). La única temporada terminada con un *cliffhanger* inequívoco vuelve a ser *Orange Is the New Black*, que une en el mismo *beat* una renovación, un hito del personaje y un *cliffhanger*.

* * *

Finalmente, el otro elemento que queda profundamente influido por el *binge model* apela a uno de los conceptos fundamentales de la serialidad: la repetición. En la televisión estrenada semanalmente, la iteración constante y regular –todos los elementos principales aparecían en todos los episodios (Booth, 2011; VanArendonk, 2019)– generaba confianza en el espectador; sabía qué se encontraría al iniciar el capítulo. A su vez, esta iteración (O’Sullivan, 2019a) también tenía una función práctica vinculada con la memoria. En el estreno semanal, si un elemento desaparecía durante un episodio, eso implicaba que el receptor no lo vería durante dos semanas –mientras que con el *binge watching* este lapso es de apenas unos minutos–. Siendo un tiempo suficiente como para olvidarse de que eso existía, la repetición regular garantizaba la vinculación del espectador con todos los conceptos fundamentales del relato. Hasta *The Wire*, que hacía desaparecer algunos personajes secundarios momentáneamente, mostraba con regularidad capitular a los protagonistas, los espacios centrales, las tramas abiertas, etc. (Mittell, 2011; O’Sullivan, 2013).

Pero, mientras que la regularidad en el estreno semanal creaba familiaridad, en el estreno simultáneo puede generar aburrimiento y monotonía. Los creadores de la TVIII, conscientes de que esto también podía suceder en sus productos –siempre y cuando se

⁴⁶⁶ Termina con Piper atacando a Pennsatucky; momento fundamental en el arco de adaptación de la protagonista a su nuevo entorno.

⁴⁶⁷ Con el ataque de ansiedad de Holden.

⁴⁶⁸ Después de haber deambulado completamente desorientado por la ciudad, Norman se hace preguntas trascendentales, anunciando así que su arco todavía no ha terminado.

prolongara exageradamente la obra– usaron los “episodios embotellados” (Cascajosa Virino, 2009) para romper con esta dinámica y mostrar elementos diferentes a los que marcaba el patrón inicial⁴⁶⁹. Las obras de Netflix, dadas sus necesidades, optan por estrategias más radicales. Para evitar estos sentimientos, evitan la repetición capitular absoluta en dos sentidos: dentro de ellas (en sus capítulos) y entre ellas (aportando discrepancias que no siempre repiten el mismo patrón).

Atendiendo en primer lugar a cada temporada en concreto, las estrategias para impedir la monotonía son varias y afectan a todos los componentes narrativos y formales del relato. La búsqueda de la heterogeneidad se observa ya en las duraciones de los episodios (Fig. 83). De este modo, el espectador encuentra una variabilidad que afecta tanto a la sesión de visionado –impidiendo que siempre cumpla con la hora canónica– y la cantidad de información que puede transmitir cada episodio. *Mindhunter* vuelve a ser paradigmática, pues entre su capítulo más corto y el más largo distan más de 25 minutos. Coherentemente, el número de *beats* por entrega también varía y la capacidad de contener una trama entera se ve condicionada. Por cuestiones prácticas, esta homogeneidad sería impensable en la televisión lineal; la parrilla quedaría completamente desfigurada semana a semana. En las cadenas por cable como HBO –donde el espectador hace un desembolso económico– este esquema podría no cumplir con las expectativas del público que, después de esperar una semana para ver su serie, se encuentra con un capítulo con una duración inferior a la esperada. Con el *binge watching* el espectador ya no espera que el capítulo tenga una cantidad de información suficiente como para justificar el pago, pues, de no ser así, puede ver el siguiente episodio. Además, las duraciones dispares impiden que algunas entregas tengan el tiempo suficiente como para mostrar un comportamiento canónico y contener una trama capitular o un bloque delimitado por las renovaciones seriales. Esto también influye en las expectativas del espectador que, en el caso de Netflix, ya no pretende ver una unidad de contenido en cada episodio. Promoviendo este modelo, Netflix consigue que cada episodio sea diferente y, por lo tanto, evitar la monotonía.

⁴⁶⁹ *House of Cards*, primera obra original de Netflix (todavía con vestigios de la televisión lineal), también plantea un episodio con esta función.

OBRA	RANGO DE DURACIÓN
<i>House of Cards</i>	47:15 / 56:37
<i>Orange Is the New Black</i>	52:31 / 61:31
<i>Sense8</i>	45:41 / 67:09
<i>Narcos</i>	44:08 / 57:26
<i>Stranger Things</i>	42:20 / 55:43
<i>The Crown</i>	55:17 / 61:40
<i>13 Reasons Why</i>	50:18 / 62:09
<i>Mindhunter</i>	34:39 / 60:18
<i>The Kominsky Method</i>	22:41 / 33:50
<i>La casa de papel</i>	42:21 / 59:42

Fig. 83. Rango de duración en las obras analizadas. Elaboración propia.

Como se ha mostrado en los resultados de esta investigación, la irregularidad también afecta a la duración de los *beats* y, mientras que algunos episodios contienen escenas que superan los cuatro minutos, otros presentan una mayor agilidad y no siguen el estilo general de la temporada⁴⁷⁰. Esto afecta a la densidad rítmica que, dada la multiplicidad de estos relatos, aporta complejidad y evita el aburrimiento; la heterogeneidad en el ritmo mantiene la atención del espectador. Este hecho también afecta al empleo de recursos narrativos vinculados a la autoría y, por ejemplo, la abundancia de catálisis⁴⁷¹ suele ser la causante de la prologada duración de estos *beats*. No obstante, la distribución de estas marcas autorales no sigue un patrón capitular que genere un esquema fiable. Del mismo modo, las señas de identidad –destinadas a aportar un diseño único, constante e identificable– tampoco siguen la iteración capitular habitual en el drama serializado de la TVIII (Mittell, 2011). Por ejemplo, en *The Crown*, además de las constantes catálisis, el uso de *flashbacks* se convierte en un elemento distintivo. Sin embargo, este recurso no aparece en todos los episodios y, de hecho, se emplea por primera vez en el tercer episodio. En otros casos, como *La casa de papel*, las marcas autorales muestran una distribución desigual que impide la semejanza entre los episodios. Concretamente, esta obra posee tres elementos que determinan su diseño autoral: la *voice over*, los *flashbacks* y las catálisis. La temporada se inicia con un uso constante de estos recursos para determinar quién es la protagonista (Tokio, responsable de la *voice over*) y el estilo global (el avance del atraco combinado con los *flashbacks*). Pero, si en el primer episodio el 50% de las escenas tienen *voice over*, en el séptimo es un 11%. A su vez, en el segundo capítulo

⁴⁷⁰ En *Narcos* los *beats* de larga duración se reparten indistintamente; mientras que el primer episodio contiene siete escenas con esta característica, la mayoría no posee ninguno.

⁴⁷¹ El 91% de episodios poseen, al menos, una catálisis.

el 46% de los *beats* contemplan un *flashback*; cuestión que disminuye hasta el 22% en el octavo. Esta irregularidad va a favor de la heterogeneidad, la variación y la concepción de la temporada como única unidad formal válida. Aunque, como en el drama serializado, sigue existiendo un diseño identificable, su distribución busca que los episodios no se parezcan entre ellos.

La falta de unidad narrativa de los episodios también invita a que la repartición de las tramas y los patrones estructurales sean irregulares y se pretenda la sorpresa en el espectador. El hecho de que las entregas no contengan siempre una trama capitular o, por ejemplo, no terminen con un *cliffhanger* aporta la heterogeneidad necesaria para evitar el mismo patrón constante⁴⁷². Esto también afecta a las tramas y la jerarquía que plantean entre ellas. En muchas ocasiones, aunque existe un hilo argumental que sin duda es el principal, este desaparece en algunos episodios dejando paso a otras cuestiones⁴⁷³. A causa de esto, algunas de las temporadas presentan un tema central, pero no definen los protagonistas de este. En *Stranger Things* todos los personajes tienen el mismo objetivo: rescatar a Will y esclarecer los sucesos paranormales que están ocurriendo. Sin embargo, en algunos episodios se puede decir que los adultos son los protagonistas, mientras que en otros lo son los niños. Lo mismo ocurren en *Narcos*, donde policías y delincuentes tienen la misma presencia en el conjunto de la temporada, pero no en cada uno de los episodios. Evidentemente, esto también afecta a los personajes y los espacios. Las obras de la televisión lineal mostraban todos los componentes físicos del relato en cada entrega pretendiendo aumentar la familiaridad en el receptor –O’Sullivan (2019a) lo relaciona con el *personnel* y el mundo narrativo–. A causa de que ya no aparecen siempre todos los hilos narrativos abiertos y de que el objetivo no persigue la homogeneidad sino lo contrario, en muchas ocasiones personajes y espacios principales no están presentes en todas las entregas. En todas las obras de la muestra se encuentran episodios en los que alguno de los componentes físicos más destacados desaparece⁴⁷⁴. En el global (n=105),

⁴⁷² La distribución de los casos procedimentales de *Mindhunter* impiden que se identifique y normalice el esquema propio de este formato. En series como *CSI*, el esquema de cada episodio era (casi) idéntico, generando así una regularidad que, semana a semana, no causaba monotonía.

⁴⁷³ Visible en *The Crown* –donde la trama de Isabel se muestra intermitentemente–, en *The Kominsky Method* –el hilo de Norman se detiene para atender tramas con dinámica de serie– o en *Mindhunter* –la trama serial que muestra la relación de los protagonistas con el FBI, desaparece puntualmente–.

⁴⁷⁴ En *13 Reasons Why*, espacios con tanto peso narrativo como la casa de Clay (protagonista de la trama presente) o la de Hannah (protagonista de la trama pasada) no poseen la regularidad habitual y se ausentan habitualmente. Del mismo modo, en *The Kominsky Method*, de los tres espacios que definen el mundo narrativo, solamente uno de ellos aparece en todas las entregas.

los personajes y los espacios principales solamente aparecen en aproximadamente la mitad de los episodios de sus respectivas temporadas (Fig. 84).

OBRA	PERSONAJES	ESPACIOS
<i>House of Cards</i>	12/13	8/13
<i>Orange Is the New Black</i>	12/13	13/13
<i>Sense8</i>	9/12	0/12
<i>Narcos</i>	0/10	0/10
<i>Stranger Things</i>	5/8	5/8
<i>The Crown</i>	3/10	9/10
<i>13 Reasons Why</i>	5/13	5/13
<i>Mindhunter</i>	10/10	10/10
<i>The Kominsky Method</i>	2/8	4/8
<i>La casa de papel</i>	5/8	6/8
Total:	63/105	60/105

Fig. 84. Repetición de los componentes físicos en las obras de la muestra. Elaboración propia.

Como se ha comentado, el objetivo de Netflix no solamente es que se consuman sus series siguiendo el *binge watching*, sino que, al terminar una, se empiece inmediatamente la siguiente. Dado que se usan múltiples estrategias que modifican el comportamiento estructural para alentar este tipo de consumo, de repetirse en cada obra, se generaría la homogeneidad y previsibilidad que tanto desean evitar; cuestión que podría generar la cancelación de suscripciones. Por este motivo, todas las obras aquí observadas presentan variaciones entre sí.

En primer lugar, las dispares duraciones que tienen las temporadas entre sí (Fig. 82) ya muestran esta voluntad. Ver *Orange Is the New Black*, que sobrepasa las doce horas, no se asemeja a la experiencia que supone el visionado de *Stranger Things*, que no llega a las siete. La falta de homogeneidad también se consigue con la contención de las tramas y la entidad del episodio. Mientras que esta cuestión se respeta totalmente en *13 Reasons Why* –cuyo formato basado en las cintas alienta esta contención– y ocasionalmente en *The Crown*, *House of Cards* y *Narcos*, desaparece por completo en *Sense8*, *Mindhunter* o *La casa de papel*. En estos casos se puede observar cómo, al tener narrativas con un protagonista único, la estructura del relato tiende a lo biográfico y a crear episodios con entidad narrativa y/o temporal; en contraste con las corales que, como ocurre en *Sense8*,

usan una amplia multiplicidad para evitar dicha entidad capitular. Para impedir que se cumpla el patrón canónico y se genere un esquema previsible –no deseado en el consumo compacto alentado por el estreno simultáneo–, las obras con mayor contención incumplen más recurrentemente las otras normas; principalmente la repetición de personajes, espacios, marcas autorales, una jerarquía estable en las tramas y otras cuestiones que se han comentado durante estas conclusiones⁴⁷⁵. En el caso opuesto, una obra como *Mindhunter*, que presenta un comportamiento estructural antagónico al de la televisión lineal, es más asidua a presentar capitularmente sus componentes físicos. Siguiendo esta misma idea, el número de tramas en la temporada varía enormemente en cada caso; pasando de las cuatro de *La casa de papel* –siendo dos las principales– a las 26 de *Orange Is the New Black*.

Sin embargo, para mantener cierta conexión con los formatos canónicos, las obras de Netflix cumplen puntualmente con alguna de las normas anteriores; aportando un anclaje al espectador con lo conocido. Estas excepciones no siguen ningún patrón y cada una de las temporadas sigue las partes del esquema canónico que más le conviene.

* * *

Todas las cuestiones expuestas en estas conclusiones ratifican las dos hipótesis planteadas en la investigación. La apuesta de Netflix por el *binge model* ha modificado profundamente las estructuras narrativas de sus productos, afectando principalmente a la unidad y entidad de los episodios y la repetición regular de elementos entre ellos. Dada la búsqueda de una heterogeneidad que evite la familiaridad, no se puede determinar un patrón narrativo común en las estructuras de las obras de Netflix. Su comportamiento difiere por completo con el de los periodos en los que se divide la ficción televisiva. Si, como se ha visto en el marco teórico, en la TVI, la TVII y la TVIII se podían plantear fácilmente unos formatos mínimamente estables, en el caso de Netflix no existe patrón, formato ni regularidad alguna. La negativa a crear un esquema formal, narrativo y estructural atañe a las obras (su comportamiento interno) y al conjunto de la producción.

⁴⁷⁵ *13 Reasons Why*, que crea bloques contenidos en sus respectivos episodios, hace desaparecer constantemente sus espacios y personajes centrales. Del mismo modo, las tramas seriales también se representan intermitentemente.

Al igual que con las estrategias industriales, “nada sobre Netflix debe aceptarse como norma o estándar”⁴⁷⁶ (Lobato y Lotz, 2020, p. 133).

7.a.2. Discusión.

Esta investigación muestra que la estructura de las obras de Netflix no sigue el comportamiento observado en los periodos televisivos anteriores (de la TVI a la TVIII). Esto podría servir para anunciar que, con la llegada de esta compañía, se inicia un nuevo periodo televisivo. Sin embargo, como muestran los múltiples estudios que atienden a estas cuestiones (Cascajosa Virino, 2009; Dunleavy, 2018; Guarinos y Gordillo, 2011; K. Thompson, 2003), para delimitar las épocas de la televisión se deben considerar también otros factores como, por ejemplo, la creación de los personajes o la estética. Como muestra de ello, aunque se pueda deducir que la figura del antihéroe ha desaparecido casi por completo en las obras de Netflix⁴⁷⁷, esta investigación no ha atendido a esta cuestión en detalle y, por lo tanto, no aporta resultados concluyentes en este sentido. A nivel estructural el cambio que propone Netflix y el *binge model* respecto a la TVIII, el drama serializado o la organización de las obras de HBO es patente; no obstante, no puede ser la única justificación para anunciar un salto a una hipotética TVIV.

A su vez, dado el origen de este cambio (el *binge model*, apoyado por el estreno simultáneo), se confirma que, cuando cambian las tecnologías y metodologías de distribución, se usan estrategias narrativas diferentes que afectan a las estructuras de los productos. Como ocurrió con la imprenta, la aparición del cine, de la televisión o la popularización del cable, la relación entre la narrativa y las técnicas de distribución es el motor para los cambios en la serialidad. De nuevo, la incorporación de internet y las prácticas empresariales de Netflix ratifican esta vinculación.

7.a.3. Utilidad de la propuesta metodológica.

Ante la falta de metodologías cuantitativas que atiendan al comportamiento estructural de la serialidad en las narrativas televisivas, los recursos aquí planteados han cumplido la

⁴⁷⁶ Traducción propia. Original: “[n]othing about Netflix should be accepted as a norm or standard”.

⁴⁷⁷ Esta caracterización solamente se detecta en los protagonistas de *House of Cards* y *Narcos*.

función con la que se han diseñado. Siguiendo la división de la serialidad en seis elementos narrativos medibles planteada por Sean O’Sullivan (2019), se han generado las herramientas necesarias para la obtención de resultados y su correspondiente análisis. Aunque los conceptos proporcionados por O’Sullivan han sido de gran utilidad para la metodología de esta investigación, las particularidades descritas en estas conclusiones muestran cómo se pueden cumplir sus preceptos sin la necesidad de respetar el episodio como unidad de contenido o la repetición capitular. Con el fin de comprobar fenómenos como estos, la disposición de las tablas se convierte en una herramienta de gran utilidad para todas esas disciplinas que atiendan a narrativas con continuidad.

Las tablas de los episodios han permitido atender a todos los elementos constitutivos de la estructura narrativa; tanto los que aportan unidad a través de la temporalidad, como los que lo hacen con el argumento o el arco del personaje. Esta herramienta puede aplicarse a cualquier tipo de narrativa, sin importar su medio, lenguaje o naturaleza. Sin embargo, en el caso de textos cerrados representados en una única obra, su utilidad disminuye. Estas tablas están diseñadas para atender principalmente a la serialidad y, por lo tanto, se recomienda su uso en textos que posean esta característica. La creación de una tabla propia para cada entrega permite observar sus características básicas, prestando especial atención a la función del episodio, su entidad y el uso de los finales y los inicios con una voluntad estructural. Siendo el análisis de la estructura el elemento principal de esta investigación, los elementos fundamentales de la organización narrativa han ocupado un papel central: finales de la trama, puntos de giro, renovaciones seriales e hitos. Estos conceptos, al ser compartidos en todas las expresiones narrativas, pueden analizarse usando las tablas aquí planteadas.

Las tablas de episodio también han servido para cuantificar la presencia de elementos repetitivos. A causa de la naturaleza de la propia investigación, se ha atendido a las marcas autorales (incluyendo las catálisis y los recursos propios) y los cambios relacionados con el tiempo (los saltos evidentes y medibles, y los cambios en los componentes físicos relacionados con este concepto). Del mismo modo, estas tablas han posibilitado situar los *cliffhangers* dentro de la entrega y, por lo tanto, comprobar si su comportamiento sigue con el patrón habitual o no. No obstante, este diseño puede modificarse para abarcar otras cuestiones que sean necesarias en futuras investigaciones. La posibilidad de modificar estas tablas para amoldarlas a las necesidades de trabajos

futuros permite que el análisis no solamente focalice en la estructura o la repetición, sino que pueda atender a cualquier otro elemento que se quiera estudiar.

En el caso de las tablas de temporada, su uso ha permitido que, en una sola hoja, se muestren de forma sencilla y concisa los elementos más destacados de cada entrega y de la temporada en su conjunto. Esta herramienta evidencia la creación de un formato, o la falta de él, en cuanto a duraciones, número de episodios, número de *beats*, etc. Este recurso puede adaptarse a todas aquellas investigaciones que atienden a un *corpus* narrativo específico; como, por ejemplo, la obra de un autor concreto, la regularidad en las obras de un periodo o la evolución de una expresión narrativa a lo largo de los años. En todos estos casos, su aplicación permitirá destacar la unidad de las entregas en todos sus aspectos formales.

La tabla de temporada también se ha empleado a modo de resumen. En ella se ha medido la regularidad en cuanto a personajes, espacios, marcas autorales y la jerarquía con la que aparecen las tramas. Con su uso se puede observar en una sola columna si la iteración funciona siguiendo el esquema canónico o, en caso contrario, cuantificar las discrepancias. Del mismo modo, esta herramienta también permite observar la utilización de las escenas finales en el global de la temporada; aunque, si la investigación lo precisara, podría atender a otros elementos estructurales relevantes. El último *beat* de las entregas, elemento fundamental para analizar el comportamiento estructural de la serialidad, permite delimitar el cumplimiento de las normas planteadas por Sean O'Sullivan (2019a); anunciando en una sola columna de carácter dicotómico los cambios con el patrón clásico. Finalmente, como se ha hecho con los finales, la tabla también atiende a los inicios y el posible efecto que estos tengan en la temporalidad. Al aplicarse este recurso a otras investigaciones, cabría considerar si la relación temporal entre los individuos de la muestra posee un valor analítico concreto.

7.b. Conclusions.

Before Netflix, television fiction with seriality was conditioned by the weekly premiere. The waiting period between episodes determined the narrative of these products and imposed structural rules that affected all formats. To maintain audience loyalty, series and serials created mechanisms to encourage familiarity and speculation, mainly by regularly repeating the components of the story and giving each episode its own entity. The advent of simultaneous release changes these objectives, as compact consumption (binge watching) does not cater to such waits. With this change, Netflix completely reinvents the television experience, as, before viewing begins, it is not possible to determine the time investment that the viewer will make. If HBO's commitment to quality modified the narrative characteristics of its products (increasing complexity, combining serial and series plots, with the construction of deeper characters, etc.), Netflix is doing the same to achieve the prolonged and immersive experience that the *binge model* entails.

Sustaining a viewing session that goes on for hours is a far cry from a scheme based on the viewer returning the following week. For this reason, Netflix's priority lies in encouraging the *binge model* and creating strategies for viewing works following this methodology. As discussed in the theoretical framework of this research, Netflix has used resources of all kinds (industrial, advertising, technological...) to achieve this. But, once the viewer is given control of the television flow, the strategies that invite them not to stop watching and guide their behaviour fall upon the narrative and its structural behaviour.

At the same time, Netflix seeks to make people want to watch another series once they have finished it. In order not to lose subscribers and to maintain its relevance, it creates a "brand image" based on the *binge model* and, consequently, uses mechanisms so the experience is not limited to a specific work; so that the viewer does not "watch a series" but "watches Netflix". To achieve this goal, the works change the structural precepts of linear television, TVIII and seriality, as the company's objectives are not the same as those of yesteryear. This research delimits the narrative strategies employed and their function.

7.b.1. Changes in Netflix's narrative structures.

Firstly, the formal characteristics of these products must be adapted to this form of consumption. In other words, if a season lasts hundreds of hours, nobody is going to watch it in one continuous session. For this reason, it is necessary to create seasons with a smaller number of episodes and more limited length. The canonical serialised drama format (thirteen episodes close to an hour of footage) is invalidated in most cases (Fig. 82). By not relying on a schedule, this transgression is allowed. Although this shift may have already emerged in cable television –which abandoned the use of the schedule and advertising– companies such as HBO maintained similar length patterns to canonical linear television. While maintaining the weekly premiere, these networks continued to aim for coherence between the product and the viewer's work calendar, with works reproducible for a year (between twenty and twenty-five episodes) or half a year (the aforementioned thirteen episodes). With Netflix, television consumption ceases to be a one-off experience (weekly and for one hour or thirty minutes) and aims for continuity. Formal uniformity disappears, and shorter length is rewarded. In defiance of previous models, the sample includes three works with ten episodes and another three with eight. Among the last ones, the presence of *The Kominsky Method* stands out, the only one of the products analysed that is closer to dramedy than serialised drama. In the scheme originated in TVII, this format tended to last for a year and exceeded twenty episodes per season. Serialised drama, on the other hand, created seasons of around twelve hours, a length that only appears in two of the cases analysed here.

WORK	TOTAL LENGTH OF THE SEASON	NUMBER OF EPISODES
<i>House of Cards</i>	11h 13'	13
<i>Orange Is the New Black</i>	12h 28'	13
<i>Sense8</i>	10h 52'	12
<i>Narcos</i>	8h 19'	10
<i>Stranger Things</i>	6h 45'	8
<i>The Crown</i>	9h 46'	10
<i>13 Reasons Why</i>	12h 7'	13
<i>Mindhunter</i>	8h 22'	10
<i>The Kominsky Method</i>	3h 30'	8
<i>La casa de papel</i>	6h 31'	8

Fig. 85. Formal characteristics of the analysed works. Own elaboration.

In addition to the lengths, the plots are also constructed following patterns that encourage binge watching. If TVIII products were characterised by combining serial and series dynamics (Feuer, 2007; Guarinos and Gordillo, 2011a; Mittell, 2015), Netflix's work makes an (almost) absolute commitment to continuous plots. The use of serial dynamics allows the narrative to expand throughout the season and, therefore, it can be consumed as a unit, as a whole. Consequently, the works analysed show a behaviour in accordance with the six compositional elements of seriality (O'Sullivan, 2019a); although, as will be seen below, these are only respected in the season and not in the episode. That is, in terms of the season, these works cannot be considered films divided into chapters, as they do not follow the structure of closed texts but are constructed following the inherent elements of seriality⁴⁷⁸. The personnel, the narrative world, and the design, although not aiming at a chaptered regularity, reaffirm the serial will of these works. On the other hand, multiplicity presents exceptions and some of the works have fewer plot threads than usual⁴⁷⁹. Iteration and momentum are the two elements most affected by the change proposed by Netflix. As will be seen, the structural similarity between episodes disappears and, therefore, so does the repetition of certain elements. On the other hand, the treatment of temporality and the "instant intensity" (Russo, 2017) is the great discrepancy between the works analysed and O'Sullivan's concepts. However, consistent with the viewing methodology that understands seasons as units, they comply with momentum and create measurable temporal delimitations⁴⁸⁰. This leads many of these works (*Sense8* or *La casa de papel*) to adopt a model based on continuity between episodes; where one ends and the next begins.

Although few in number, there are still plots with series dynamics. These do not comply with the usual structural containment –not exceeding the limits of their respective episodes–, but coincide with the canonical model in the rest of the characteristics: limited durations, unequivocal closure of the plot, not having a causal relationship with the

⁴⁷⁸ As an example, in police genre closed works, only one case is taken into account. On the other hand, in procedural series there are other characteristics to consider. The same thing happens with serial dynamics, and while a feature film has a second act content between two twist points, serials present renewals whose function is to avoid the closure of the story and to prolong the intermediate vicissitudes (Eco, 1989).

⁴⁷⁹ *La casa de papel* stands out, where two single plots are the protagonists of more than 90% of the season's beats.

⁴⁸⁰ Seasons that can be defined with closed, measurable time periods are: *The Crown* (runs for eight years; 1947 to 1955); *Orange Is the New Black* takes a few months; *Sense8*, *13 Reasons Why* and *The Kominsky Method* a few weeks; *Stranger Things* exactly one week; and *La casa de papel* is less than three days. The other three (*House of Cards*, *Narcos* and *Mindhunter*) do not create seasons where the overall time can be determined.

narrative as a whole –allowing them to be consumed without following the original order or, directly, omitting some of them–, not interfering with the memory of the characters or their arcs, etc. (Kozloff, 1987; Mayer, 2013; VanArendonk, 2019). Series plots appear exceptionally in *House of Cards*⁴⁸¹, *Orange Is the New Black*⁴⁸² or *The Crown*⁴⁸³, and more consistently in *Mindhunter*, whose police cases are very similar to procedural series born in TVI. The anecdotal presence of these threads confirms this model's disregard for creating short-term, disconnected plots.

The internal character arcs show the same behaviour and prioritise the season as a unit. The process of transformation of the characters seeks the same continuity as the plots and, in this way, encourages continued consumption. For this reason, recovering the dichotomy proposed between *The Sopranos* and *Breaking Bad* (Rush, 2014)⁴⁸⁴, the works analysed are in line with the second model and create arcs that progress irreversibly. However, unlike the serialised dramas of the TVIII period, the arcs in these works are few⁴⁸⁵ or, directly, non-existent⁴⁸⁶. This does not prevent the characters from being shown in depth. In fact, the high number of catalyses –regular in almost all the sample works– describe behaviours, gestures and situations that provide a great deal of information about the protagonists. These scenes in which the action does not progress focus on increasing the depth and psychological knowledge of these characters and make up for their scarce internal progression.

* * *

⁴⁸¹ It happens, for example, in the bottled episode where Frank returns to his university and in the case of the *Peachoid*.

⁴⁸² When a mysterious chicken appears in the prison compound, all the inmates organise to catch it. This plot does not affect the rest of the narrative and closes in a short period of time.

⁴⁸³ The toxic cloud that invades the British capital creates a plot without continuity that, although it is the protagonist of its episode, does not affect the serial threads and could be placed at any point in the season.

⁴⁸⁴ The first (visible in Tony Soprano) is called static and is based on the fact that, although the character may change, he always ends up returning to the starting point. The second (demonstrated with Walter White) advocates the opposite and is called fluid. It is based on a linear progression that moves forward without allowing for a cyclical return.

⁴⁸⁵ Piper (*Orange Is the New Black*), Steve (Narcos), Isabel (*The Crown*), Holden (*Mindhunter*) or the different protagonists of *Sense8* show a slow arc of transformation with few milestones. These demonstrations that a change has taken place are distributed without capitular coherence throughout the season and do not seek to equate internal development with the behaviour of an external plot.

⁴⁸⁶ Frank Underwood (*House of Cards*) undergoes no obvious transformations during the season and his characterisation and function in the story remains unchanged. In *Stranger Things*, only one of the children makes a minimal change; the rest are stable throughout the season.

Once the conditions for continuous consumption are in place –creating short, serialised formats that encourage binge watching– the second strategy used by these products is to avoid chapter contention. In TVIII products (and in previous periods) episodes were created with an irrefutable narrative entity (Đurić, 2018; Mittell, 2015; Zavala, 2012). When the work was constructed with series plots, these threads remained within their respective chapters. Serial threads showed a more complex behaviour, as their structure was based on 'narrative blocks'. These were contained between two renewals and their function was to extend the story. The serial plots of serialised dramas made the blocks coincide with the episodes. In this way, each chapter had its own theme where "the borders themselves [of the episode] mark discrete units" (Rush, 2014, p. 410). Therefore, chapters could be given a clear title and an easy-to-announce plot delimitation⁴⁸⁷. This formula provided a sense of closure that inevitably heralded the end of the viewing session, at least of that product. With the *binge model*, this need is completely transformed. The aim can no longer be to bring a sense of closure to the episode, as the viewer would be tempted to abandon consumption and therefore "turn off Netflix and go to sleep". Moreover, the way in which audiences relate to the television medium has also changed and, with most viewing taking place in solitude, the user's decision-making power to prolong viewing is increasing (Rigby et al., 2018). To prevent consumption from stopping, the products analysed use strategies to prevent chapter unity and a sense of closure.

In the works that have been analysed, plots (in series) and narrative blocks (in serials) tend to expand and not be contained within their respective episodes. To prevent the viewer from abandoning consumption at the end of the episode, the units of content tend to begin at a discrete point in the episode and end in the following episode at another point of no structural importance. For example, a serial such as *Sense8* generates different blocks that pertain to its multiple plots. In the case of Kala, at a certain point in the plot, his future father-in-law suffers a physical attack that sends him to the hospital. If it were given in linear television, this would be a block that would develop as follows: the first episode would end with the attack –thus closing the previous block and announcing the plot to come– and the next would show the consequences of the attack, the doubt about whether he will survive and, finally, the resolution –in this case, he survives and

⁴⁸⁷ David Chase, showrunner of *The Sopranos*, stated his intention to treat each instalment as "a small film" (in Longworth, 2000).

conditions Kala's decision about her imminent marriage—. Following the pattern of *The Sopranos*, this would be one of the main plots of the episode and would involve about thirteen beats (O'Sullivan, 2010). In contrast, what happens in *Sense8* is a complete departure from this scheme. This block, consistent with the standardised duration, is developed with ten beats, but, unlike the canonical model, these are distributed over four different episodes. If we add to this the fact that the rest of the plots (a total of eight) also follow this behaviour, *Sense8* completely invalidates the possibility of concordance between a narrative block and the episode. The lack of chapter entity present here cannot be equated with even the most experimental works on TVIII. In one of the most notable cases, "*The Wire* crafts season-long plots composed of thematic [...] episodes" (Mittell, 2015, p. 30) and, although in that case unity was not provided by the closure of a plot, each instalment was built around a specific theme and with a defined time constraint (O'Sullivan, 2013, 2019a).

The plots with conclusive dynamics follow the same pattern. Although, as has been mentioned, there are few of them, they tend to overflow their episodes and, therefore, elude their maximum label; they are no longer self-conclusive. In this sense, *Mindhunter's* behaviour is striking. Although it follows the narrative outlines of procedural series (isolated cases that are solved successively), these plots are distributed without seeking a chapter fit, and many of the investigations are prolonged over different instalments. For example, the second case investigated by Holden and Bill starts at minute 32 of the second episode and concludes at minute 25 of the next; and the last investigation of the season opens at minute 23 of the ninth episode and closes at minute 30 of the tenth. Thus, although the cases are ideally suited to be developed in a single episode (as in the canonical procedural series), in this work they are divided into two chapters. In the same way, *The Kominsky Method*, which is closely related to the format of the *dramedy* that encouraged the combination of self-conclusive plots with serial threads of lesser weight, has three plots that, due to their length and relationship with the overall plot, can be classified within the dynamic of the series⁴⁸⁸. However, none of them opens and closes in a single episode. Thus, the plots are distributed in such a way that it does not follow that, at the end of the episode, the narrative is closed, and viewing can be stopped. Even

⁴⁸⁸ The finite plots in *The Kominsky Method* are the appearance of Norman's daughter and her drug addiction; Sandy's prostate problem; and his dispute with the IRS.

if it is a short plot, if you want to know its resolution, you must prolong the viewing and watch the next episode.

The internal character arcs repeat the same pattern. In the TVIII scheme, this was another element that could bring narrative entity to the instalments (Rush, 2014; Russo, 2017) and generate the sense of unity and closure that the *binge model* wants to avoid. As has been mentioned, in Netflix the arcs emulate serial behaviour and aim for a prolonged development throughout the season –as was the case in *Breaking Bad*–. However, as with serialised plots, these arcs could also be divided into blocks that coincide with episode boundaries. This does not happen, and most of the transformation processes manifest themselves with milestones scattered throughout the season. These moments, which serve to ratify and enunciate the character's internal change, work by accumulation and the cases in which they are concentrated to show an internal journey in a short time are exceptional. Moreover, when this happens, it avoids chapter contention, and the arc is spread over several instalments. Sandy (the protagonist of *The Kominsky Method*) is an apt example: his carefree and arrogant nature is called into question by a mistake he made in the past –he did not regulate his financial situation as he should have and now owes a large sum of money. As this plot opens, Sandy continues with his initial characterisation and his pride prevents him from asking his daughter (Mindy) or his friend (Norman) for help; but in its denouement he accepts Norman's money and apologises to Mindy. In the canonical model, and more so for a dramedy, this arc would be contained in a single chapter. In order to avoid this entity that would lead to a sense of closure and the end of viewing, this arc is developed in two consecutive episodes. To prolong the viewing, the arcs are also prolonged (and slowed down).

If neither the blocks of serial plots, series plots nor arcs are intended to fit within the episode, temporality does not follow the patterns of the canonical model either. In the scheme of linear television, the "instant intensity" (Russo, 2017) not only provided containment, but also served to create a similarity between the temporal becoming of the viewer and that of the story. Although it did not happen in all cases –the continuity of *24* is famous–, equating the temporality of the story with that of the distribution model implied to the receiver that, just as a lapse in his or her life had passed since watching the last episode, there was also a temporal separation between the instalments. This phenomenon made sense when the viewing session only covered a single episode. By

being able to consume all the instalments of the season without interruption, the receiver's passage of time no longer contemplates months but days (or, directly, hours). Seasons are constructed in accordance with this fact and, preventing the temporal containment from providing closure, in less than 20% of the episodes (n=105) it is possible to deduce the pass of time that elapses in them or they are delimited by evident jumps between the breaks with the adjoining instalments. As discussed, this inevitably affects momentum, making it the element of O'Sullivan most affected by the changes analysed in this research. Nevertheless, time jumps still exist, as there are narratives that, like some of the TVIII works, rely on time dilation. To maintain the strategy, obvious lapses are placed in the middle of the instalment, thus invalidating their structural function and the sense of closure at the end of the episode.

The fact that the episode is not defined by plot, arc and temporality necessarily affects their endings. Given that in linear television there was no possibility of consuming one episode after another, endings focused on generating tension and speculation that would last the week (with the use of cliffhangers) and bring narrative unity to the episode by closing one of the plots or announcing a new block with a renewal. The renewals, whose function is to change the theme and prolong the story while opening up the main question of the next instalment, also served to bring closure –if a new theme is opened, the previous one has been closed– and to increase the narrative questions that accompanied viewers during the weekly hiatus. In Netflix episodes, even if they do not contain plots, blocks, or arcs, it could happen that the closing beats close the episode loudly; creating a sense of closure that is undesirable in a model that is based on continuous viewing. To avoid this, the products analysed ensure that their episodes do not end with a heavy element in the narrative structure. Only half of the episodes follow the canonical pattern and end with a renewal or the closure of a plot. The other half, therefore, avoid the sense of closure altogether and invite prolonged viewing. Consequently, the few "internal character milestones" are rarely placed in this position –only on fifteen occasions. The cliffhanger, a quintessential element of serial narrative, becomes a completely anecdotal device in the final beats. Only 12% of episodes use it and, although serialised plots abound, it avoids announcing a narrative shift and encouraging speculation between instalments. However, the lack of use of the cliffhanger in the final *beats* does not mean that the cliffhanger disappears altogether. On 25 occasions, this characteristic element of television serial narrative appears in a discrete position in the episode. For example, when in the first

episode of *The Crown* Elizabeth receives a call from London and the scene is interrupted, the mystery is solved in the next beat: George, her father, is being operated on. The same happens in the final episode of *Narcos*: Steve suspects that his partner has betrayed him and asks him directly; the scene is cut before the answer appears, but, five minutes later, it is shown that there was such a betrayal. The cliffhanger no longer generates dramatic questions with a measurable prolongation, whether between or within instalments.

Corroborating what has been said so far, the last beat of the season shows a behaviour close to the canonical model. This is because the *binge model* does not modify the pause between seasons and, therefore, in this case, the needs remain the same as in linear television. Coherently, the first season of *13 Reasons Why* ends with a car driving away, symbolising that the protagonist is finally beginning to overcome his traumas and that, once the trial is over, he can start a new life. This image announces that not only is the narrative over, but also the viewing must be over (there are no more episodes). Similarly, the first season of *Stranger Things* ends with Will's family (the missing boy; central focus of the narrative) sitting down to start Christmas dinner. Will excuses himself and goes to the bathroom. There he spits out a piece of the monster that was left inside him, the lights go out and he sees the other dimension, but returns to the table without saying anything. This fact creates the tension that, in the canonical scheme, encouraged speculation during the wait. Linear television sought this feeling at the end of every episode because it coincided one thing with the other; that of the episode with that of the viewing session. Now this is not the case and *13 Reasons Why* or *Stranger Things* only offer this feeling in the final episode of their seasons. Similarly, *Sense8* and *Narcos* end with the closing of one of the plots, and *Orange Is the New Black* and *La casa de papel* with a renewal of the main serial plot. In turn, three of them end with a character transformation milestone (*Orange Is the New Black*⁴⁸⁹, *Mindhunter*⁴⁹⁰ and *The Kominsky Method*⁴⁹¹). The only season to end with an unequivocal cliffhanger is *Orange Is the New Black*, which combines a renewal, a character milestone and a cliffhanger in the same beat.

* * *

⁴⁸⁹ It ends with Piper attacking Pennsatucky; a pivotal moment in the arc of the protagonist's adaptation to her new environment.

⁴⁹⁰ With Holden's anxiety attack.

⁴⁹¹ After wandering completely disoriented through the city, Norman asks himself transcendental questions, announcing that his arc is not yet complete.

Finally, the other element that is profoundly influenced by the *binge model* appeals to one of the fundamental concepts of seriality: repetition. In weekly television, constant and regular iteration –all the main elements appeared in every episode (Booth, 2011; VanArendonk, 2019)– generated confidence in the viewer; they knew what they would find at the start of the episode. In turn, this iteration (O'Sullivan, 2019a) also had a practical function linked to memory. In the weekly premiere, if an element disappeared during an episode, it meant that the receiver would not see it for two weeks –whereas with binge watching this span is only a few minutes. While this was long enough to forget that it existed, regular repetition ensured that the viewer would be linked to all the fundamental concepts of the story. Even *The Wire*, which made some secondary characters disappear momentarily, regularly showed capitulating protagonists, central spaces, open plots, etc. (Mittell, 2011; O'Sullivan, 2013).

But while regularity in the weekly premiere created familiarity, in the simultaneous release it can generate boredom and monotony. The creators of TVIII who were aware that this could also happen in their products –if the work was exaggeratedly prolonged– used "bottled episodes" (Cascajosa Virino, 2009) to break with this dynamic and show different elements from the initial pattern⁴⁹². Netflix works, given their needs, opt for more radical strategies. To avoid these feelings, they avoid absolute chapter repetition in two ways: within them (in their chapters) and between them (providing discrepancies that do not always repeat the same pattern).

Looking first at each specific season, the strategies to avoid monotony are various and affect all the narrative and formal components of the story. The search for heterogeneity can already be seen in the length of the episodes (Fig. 83). In this way, the viewer encounters a variability that affects both the viewing session –preventing it from always complying with the canonical hour– and the amount of information that each episode can transmit. *Mindhunter* is once again a paradigmatic example, as its shortest and longest episodes are more than 25 minutes apart. Coherently, the number of *beats* per episode also varies and the capacity to contain an entire plot is conditioned. As a practical matter, this homogeneity would be unthinkable in linear television; the schedule would be

⁴⁹² *House of Cards*, Netflix's first original work (still with vestiges of linear television), also has an episode with this function.

completely disfigured week after week. On cable channels such as HBO –where the viewer makes a financial outlay– this scheme might not meet the expectations of the public who, after waiting a week to watch their series, find themselves with an episode that is shorter than expected. With binge watching, viewers no longer expect the episode to have enough information to justify the payment, otherwise they can watch the next one. In addition, the disparate lengths prevent some instalments from being long enough to show canonical behaviour and contain a chapter plot or a block bounded by serial renewals. This also influences the expectations of the viewer who, in the case of Netflix, no longer expects to see a unit of content in each episode. By promoting this model, Netflix manages to make each episode different and thus avoid monotony.

WORK	DURATION RANGE
<i>House of Cards</i>	47:15 / 56:37
<i>Orange Is the New Black</i>	52:31 / 61:31
<i>Sense8</i>	45:41 / 67:09
<i>Narcos</i>	44:08 / 57:26
<i>Stranger Things</i>	42:20 / 55:43
<i>The Crown</i>	55:17 / 61:40
<i>13 Reasons Why</i>	50:18 / 62:09
<i>Mindhunter</i>	34:39 / 60:18
<i>The Kominsky Method</i>	22:41 / 33:50
<i>La casa de papel</i>	42:21 / 59:42

Fig. 86. Range of duration in the works analysed. Own elaboration.

As shown in the results of this research, the irregularity also affects the length of the beats and, while some episodes contain scenes that exceed four minutes, others are more agile and do not follow the general style of the season⁴⁹³. This affects the rhythmic density which, given the multiplicity of these stories, adds complexity and avoids boredom; the heterogeneity in rhythm keeps the viewer's attention. This fact also affects the use of narrative resources linked to authorship and, for example, the abundance of catalysis⁴⁹⁴ is often the cause of the prolonged duration of these beats. However, the distribution of these authorial marks does not follow a chapter pattern that generates a reliable scheme. Similarly, the identity marks –intended to provide a unique, consistent, and identifiable

⁴⁹³ In *Narcos*, the long *beats* are distributed without distinction; while the first episode contains seven scenes with this characteristic, the majority have none.

⁴⁹⁴ 91% of episodes have at least one catalysis.

design— also do not follow the chapter iteration that is common in TVIII serialised drama (Mittell, 2011). For example, in *The Crown*, in addition to constant catalysis, the use of flashbacks becomes a distinctive element. However, this resource does not appear in every episode and, in fact, is first employed in the third one. In other cases, such as *La casa de papel*, the authorial marks show an uneven distribution that prevents similarity between episodes. Specifically, this work has three elements that determine its authorial design: voice over, flashbacks and catalysis. The season begins with a constant use of these resources to determine who the protagonist is (Tokyo, responsible for the voice over) and the overall style (the progress of the heist combined with the flashbacks). However, if in the first episode 50% of the scenes have voice over, in the seventh episode 11% of the scenes have it. In turn, in the second episode, 46% of the beats include a flashback, which drops to 22% in the eighth episode. This irregularity favours heterogeneity, variation, and the conception of the season as the only valid formal unit. Although, as in serialised drama, there is still an identifiable design, and its distribution seeks to ensure that the episodes do not resemble each other.

The lack of narrative unity of the episodes also means that the distribution of plots and structural patterns is irregular, and the aim is to surprise the viewer. The fact that the instalments do not always contain a plot chapter or, for example, do not end with a cliffhanger provides the necessary heterogeneity to avoid the same constant pattern⁴⁹⁵. This also affects the plots and the hierarchy between them. On many occasions, although there is a plot thread that is undoubtedly the main one, this disappears in some episodes, giving way to other issues⁴⁹⁶. Because of this, some of the seasons present a central theme, but do not define the main characters of those seasons. In *Stranger Things* all the characters have the same objective: to rescue Will and clarify the paranormal events that are occurring. However, in some episodes it can be said that the adults are the protagonists, while in others it is the children. The same happens in *Narcos*, where cops and criminals have the same presence in the season as a whole, but not in each of the episodes. Obviously, this also affects the characters and spaces. Linear television shows

⁴⁹⁵ The distribution of *Mindhunter*'s procedural cases prevents the format's own pattern from being identified and standardised. In series such as *CSI*, the outline of each episode was (almost) identical, thus generating a regularity that, week after week, did not cause monotony.

⁴⁹⁶ Visible in *The Crown* —where Isabel's plot is intermittently shown—, in *The Kominsky Method* —Norman's thread stops to attend to plots with series dynamics— or in *Mindhunter* —the serial plot that shows the protagonists' relationship with the FBI, disappears punctually.

demonstrated all the physical components of the story in each instalment in an attempt to increase familiarity for the viewer –O'Sullivan (2019a) relates this to the personnel and the world building. Because not all open narrative threads are always present and because the aim is not homogeneity, but the opposite, main characters and spaces are often not present in all the instalments. In all the works in the sample, there are episodes in which some of the most important physical components disappear⁴⁹⁷. Overall (n=105), the main characters and spaces only appear in about half of the episodes in each of their seasons (Fig. 84).

WORK	CHARACTERS	SPACES
<i>House of Cards</i>	12/13	8/13
<i>Orange Is the New Black</i>	12/13	13/13
<i>Sense8</i>	9/12	0/12
<i>Narcos</i>	0/10	0/10
<i>Stranger Things</i>	5/8	5/8
<i>The Crown</i>	3/10	9/10
<i>13 Reasons Why</i>	5/13	5/13
<i>Mindhunter</i>	10/10	10/10
<i>The Kominsky Method</i>	2/8	4/8
<i>La casa de papel</i>	5/8	6/8
Total:	63/105	60/105

Fig. 87. Repetition of the physical components in the works in the sample. Own elaboration.

As has been mentioned, Netflix's objective is not only that its series are consumed by binge watching, but also that, when one ends, the next one begins immediately. Given that multiple strategies that modify structural behaviour are used to encourage this type of consumption, if they were to be repeated for each show, this would generate the homogeneity and predictability that they are so keen to avoid; an issue that could lead to the cancellation of subscriptions. For this reason, all the works observed here vary from one to another.

⁴⁹⁷ In *13 Reasons Why*, spaces with such narrative weight as Clay's house (the protagonist of the present plot) or Hannah's (the protagonist of the past plot) do not have the usual regularity and are regularly absent. Similarly, in *The Kominsky Method*, of the three spaces that define the narrative world, only one of them appears in all the instalments.

First, the disparate lengths of the seasons (Fig. 82) already show this willingness. Watching *Orange Is the New Black*, which exceeds twelve hours, does not resemble the experience of watching *Stranger Things*, which is less than seven. The lack of homogeneity is also achieved by the restraint of the plots and the entity of the episode. While this issue is fully respected in *13 Reasons Why* –whose tape-based format encourages this restraint– and occasionally in *The Crown*, *House of Cards* and *Narcos*, it disappears completely in *Sense8*, *Mindhunter* or *La casa de papel*. In these cases, it can be observed how, by having narratives with a single protagonist, the structure of the story tends to be biographical and to create episodes with a narrative and/or temporal entity; in contrast to the choral ones which, as in *Sense8*, use a wide multiplicity to avoid such a chapter entity. To avoid complying with the canonical pattern and generating a predictable scheme –unwanted in the compact consumption encouraged by the all-at-once release–, works with greater restraint more frequently breaks the other rules; mainly the repetition of characters, spaces, authorial marks, a stable hierarchy in the plots and other issues that have been discussed during these conclusions⁴⁹⁸. In the opposite case, a work such as *Mindhunter*, which presents a structural antagonistic behaviour to that of linear television, is more assiduous in presenting its physical components in a capitular way. Following this same idea, the number of plots in the season varies enormously in each case, going from four in *La casa de papel* –with two being the main ones– to 26 in *Orange Is the New Black*.

However, to maintain a certain connection with the canonical formats, Netflix's works occasionally comply with some of the above rules, anchoring the viewer to the familiar. These exceptions do not follow any pattern and each of the seasons follow the parts of the canonical scheme that suit them best.

* * *

All the issues raised in these conclusions ratify the two hypotheses that have been put forward in the research. Netflix's commitment to the *binge model* has profoundly modified the narrative structures of its products, mainly affecting the unity and entity of the episodes, and the regular repetition of elements between them. Given the search for

⁴⁹⁸ *13 Reasons Why*, which creates contained blocks in its respective episodes, constantly makes its central spaces and characters disappear. Similarly, serial plots are also intermittently represented.

heterogeneity that avoids familiarity, no common narrative pattern can be determined in the structures of Netflix's works. Their behaviour differs completely from that of the periods into which television fiction is divided. If, as we have seen in the theoretical framework, in TVI, TVII and TVIII it was easy to establish minimally stable formats, in the case of Netflix there is no pattern, format or regularity whatsoever. The refusal to create a formal, narrative, and structural scheme concerns the works (their internal behaviour) and the production as a whole. As with industrial strategies, "nothing about Netflix should be accepted as a norm or standard" (Lobato and Lotz, 2020, p. 133).

7.b.2. Discussion.

This research shows that the structure of Netflix's works does not follow the behaviour observed in previous television periods (from TVI to TVIII). This could serve to announce that, with the arrival of this company, a new television period is beginning. However, as shown by the multiple studies that address these issues (Cascajosa Virino, 2009; Dunleavy, 2018; Guarinos and Gordillo, 2011; K. Thompson, 2003), to delimit television eras, other factors must also be considered, such as, for example, the creation of characters or aesthetics. As an example of this, although it can be deduced that the figure of the antihero has almost completely disappeared in Netflix works⁴⁹⁹, this research has not addressed this issue in detail and, therefore, does not provide conclusive results in this regard. On a structural level, the change proposed by Netflix and the *binge model* with respect to TVIII, serialised drama or the organisation of HBO's works is clear; however, it cannot be the only justification for announcing a leap to a hypothetical TVIV.

In turn, given the origin of this change (the *binge model*, supported by the all-at-once release), it is confirmed that when distribution technologies change, different narrative strategies are used that affect the structures of the products. As was the case with the printing press, the emergence of cinema, television or the popularisation of cable, the relationship between narrative and distribution techniques is the driving force behind changes in seriality. Once again, the incorporation of internet and business practices of Netflix ratify this connection.

⁴⁹⁹ This characterisation can only be detected in the protagonist of *House of Cards* and *Narcos*.

7.b.3. Usefulness of the methodological proposal.

In the absence of quantitative methodologies that address the structural behaviour of seriality in television narratives, the resources proposed here have fulfilled the function for which they were designed. Following the division of seriality into six measurable narrative elements proposed by Sean O'Sullivan (2019), the necessary tools have been generated to obtain results and their corresponding analysis. Although the concepts provided by O'Sullivan have been very useful for the methodology of this research, the particularities described in these conclusions show how his precepts can be fulfilled without the need to respect the episode as a unit of content or chapter repetition. To test phenomena such as these, the arrangement of the tables becomes a very useful tool for all those disciplines that deal with narratives with continuity.

The episode tables have made it possible to attend to all the constituent elements of narrative structure; both those that provide unity through temporality and those that do so with the plot or character arc. This tool can be applied to any type of narrative, regardless of its medium, language or nature. However, in the case of closed texts represented in a single work, its usefulness is diminished. These tables are designed to cater primarily seriality and are therefore recommended to be used in texts that possess this characteristic. The creation of a separate table for each instalment makes it possible to observe its basic characteristics, paying special attention to the function of the episode, its entity and the use of endings and beginnings with a structural purpose. Being the analysis of structure the main element of this research, the fundamental elements of narrative organisation have occupied a central role: plot endings, turning points, serial renewals, and milestones. These concepts, being shared in all narrative expressions, can be analysed using the tables presented here.

The episode tables have also been used to quantify the presence of repetitive elements. Because of the nature of the research itself, attention has been paid to authorial marks (including catalysis and own resources) and time-related changes (obvious and measurable jumps, and changes in the physical components related to this concept). Similarly, these tables have made it possible to place cliffhangers within the delivery and therefore to check whether their behaviour follows the usual pattern or not. However, this design can be modified to cover other issues as needed in future research. The possibility

of modifying these tables to adapt them to the needs of future work allows the analysis to focus not only on structure or repetition, but also on any other element that needs to be studied.

In the case of the season tables, their use has allowed the most important elements of each instalment and the season as a whole to be shown in a simple and concise way on a single sheet. This tool provides evidence of the creation of a format, or lack thereof, in terms of lengths, number of episodes, number of beats, etc. This resource can be adapted to all those investigations that deal with a specific narrative corpus, such as, for example, the work of a specific author, the regularity in the works of a period or the evolution of a narrative expression over the years. In all these cases, its application will make it possible to highlight the unity of the works in all their formal aspects.

The season table was also used as a summary. It has been used to measure the regularity in terms of characters, spaces, authorial marks, and the hierarchy with which the plots appear. With its use, it is possible to observe in a single column whether the iteration works according to the canonical scheme or, if not, to quantify the discrepancies. In the same way, this tool also allows us to observe the use of the final scenes in the season as a whole; although, if the research requires it, other relevant structural elements could be considered. The last beat of the instalments, a fundamental element for analysing the structural behaviour of seriality, allows to delimit compliance with the rules proposed by Sean O'Sullivan (2019a); announcing in a single dichotomous column the changes with the classic pattern. Finally, as with endings, the table also attends to beginnings and the possible effect these have on temporality. In applying this to other research, one might consider whether the temporal relationship between the works in the sample has concrete analytical value.

Referencias.

- Adhikari, V. K., Guo, Y., Hao, F., Hilt, V., Zhang, Z. L., Varvello, M., y Steiner, M. (2015). Measurement Study of Netflix, Hulu, and a Tale of Three CDNs. *IEEE*, 23(6), 1984–1997. <https://doi.org/10.1109/TNET.2014.2354262>
- Adorno, T. W. (1998). On Popular Music. En J. Sotrey (Ed.), *Cultural Theory and Popular Culture. A Reader* (pp. 197–209). The University of Georgia Press. (Obra original publicada en 1941)
- Aguiar, L., y Waldfogel, J. (2017). Netflix: global hegemon or facilitator of frictionless digital trade? *Journal of Cultural Economics*, 42(3), 419–445. <https://doi.org/10.1007/s10824-017-9315-z>
- Ahuja, G., yNovelli, E. (2016). Incumbent Responses to an Entrant with a New Business Model: Resource Co-Deployment and Resource Re-Deployment Strategies. *Advances in Strategic Management*, 35, 125–153. <https://doi.org/10.1108/S0742-332220160000035006>
- Álamo Felices, F. (2006). La caracterización del personaje novelesco: perspectivas narratológicas. *Signa: Revista de La Asociación Española de Semiótica*, 15, 189–214. <https://doi.org/10.5944/signa.vol15.2006.6133>
- Alexandre, O. (2016). The Digital Turn in the French Audiovisual Model. *Icono 14*, 14(2), 143–155. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i2.988>
- Allen, R. C. (1985). *Speaking of Soap Operas*. The University of North Carolina Press.
- Allen, R. C. (1997). Soap opera. En H. Newcomb (Ed.), *Encyclopedia of Television* (pp. 1514–1524). Fitzroy Dearborn.
- Allrath, G., Gymnich, M., y Surkamp, C. (2005). Introduction: Towards a narratology of TV series. En G. Allrath y M. Gymnich (Ed.), *Narrative Strategies in Television Series* (pp. 1–43). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9780230501003>
- Altman, R. (1984). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, 23(3), 6–18. <http://www.jstor.org/stable/1225093>
- Altman, R. (1999). *Film/genre*. British Film Institute.
- Álvarez Berciano, R. (2012). Tensions de la narrativa serial en el nou sistema mediàtic. *Anàlisi, Anàlisi Monogràfic 2012*, 33–47. <https://doi.org/10.7238/a.v0ifebr12.1500>
- Andersen, T. R., y Linkis, S. T. (2019). As we speak: Concurrent narration and participation in the serial narratives “@I_bombadil” and Skam. *Narrative*, 27(1), 83–106. <https://doi.org/10.1353/nar.2019.0005>

- Anderson, B. (1991). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (Rev.). Verson.
- Aristóteles. (2013). *Poética* (A. Villar Lecumberri, Trad.). Alianza editorial.
- Arrojo, M. J., y Martín, E. (2019). El seguimiento activo de las series de ficción en internet. La atención y la emoción como desencadenantes del binge-watching. *Revista de Comunicación*, 18(2), 3–23. <https://doi.org/10.26441/rc18.2-2019-a1-1>
- Aversa, P., Hervas-Drane, A., y Evenou, M. (2019). Business model responses to digital piracy. *California Management Review*, 61(2), 1–28. <https://doi.org/10.1177/0008125618818841>
- Balló, J., y Pérez, X. (2007). Introducción: El círculo infernal. En C. Cascajosa Virino (Ed.), *La caja lista. Televisión norteamericana de culto* (pp. 27–34). Laertes.
- Barker, A. B., Smith, J., Hunter, A., Britton, J., y Murray, R. L. (2019). Quantifying tobacco and alcohol imagery in Netflix and Amazon Prime instant video original programming accessed from the UK: A content analysis. *BMJ Open*, 9(2), 1–5. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-025807>
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Éditions du Seuil.
- Barthes, R. (1966). Introduction to the structural analysis of the narrative. *Communications*, 3, 1–27.
- Barthes, R. (2011a). *S/Z* (N. Rosa, Trad.). Siglo veintiuno editores. (Obra original publicada en 1970)
- Barthes, R. (2011b). *El grado cero de la escritura* (N. Rosa, Trad.). Siglo veintiuno editores. (Obra original publicada en 1953)
- Baumeister, R. F., Bratslavsky, E., Muraven, M., y Tice, D. M. (1998). Ego depletion: Is the active self a limited resource? *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(5), 1252–1265. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.74.5.1252>
- Beaty, B. (2016). Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster. *The Information Society*, 32(5), 318–325. <https://doi.org/10.1080/01972243.2016.1212616>
- Bednarek, M. (2015). An overview of the linguistics of screenwriting and its interdisciplinary connections, with special focus on dialogue in episodic television. *Journal of Screenwriting*, 6(2), 221–238. https://doi.org/10.1386/josc.6.2.221_1
- Bergson, H. (2016). *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico* (G. Grañño Ferrer, Trad.). Alianza editorial. (Obra original publicada en 1899)
- Berry, L. L., Shankar, V., Parish, J. T., Cadwallader, S., y Dotzel, T. (2006). Creating

- New Markets Through Service Innovation. *MIT Sloan Management Review*, 47(2), 56–63. <https://bit.ly/35tLLjF>
- Bianculli, D. (2007). Quality TV A US TV Critic's Perspective. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 35–37). I.B. Tauris.
- Bignell, J. (2004). *An Introduction to Television Studies* (2a ed.). Routledge Taylor & Francis Group.
- Bignell, J. (2007). Seeing and Knowing. Reflexivity and Quality. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 158–170). I.B. Tauris.
- Birch, E. (2018). 'Les suites des suites': Alexandre Dumas's Le Comte de Monte-Cristo and the News. *Dix-Neuf*, 21(4), 297–311.
<https://doi.org/10.1080/14787318.2017.1446319>
- Birk, E., y Birk, H. (2005). "Today is going to be the longest day of my life": A narratological analysis of 24. En G. Allrath y M. Gymnich (Ed.), *Narrative Strategies in Television Series* (pp. 47–61). Palgrave Macmillan.
<https://doi.org/10.1057/9780230501003>
- Bishop, B. (2013, 29 de enero). *Netflix wants at least five new shows a year: "The goal is to become HBO faster than HBO can become us."*. The Verge.
<https://bit.ly/34oxvEL>
- Blakey, E. (2017). Showrunner as Auteur: Bridging the Culture/Economy Binary in Digital Hollywood. *Open Cultural Studies*, 1(1), 321–332.
<https://doi.org/10.1515/culture-2017-0029>
- Bobadilla, J., Ortega, F., y Hernando, A. (2012). A collaborative filtering similarity measure based on singularities. *Information Processing & Management*, 48(2), 204–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ipm.2011.03.007>
- Booth, P. (2011). Memories, temporalities, fictions: Temporal displacement in contemporary television. *Television & New Media*, 12(4), 370–388.
<https://doi.org/10.1177/1527476410392806>
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press.
- Brasch, I. (2018). *Film Serials and the American Cinema, 1910-1940*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789462986527>
- Brasch, I., y Mayer, R. (2016). Modernity management: 1920s cinema, mass culture and the film serial. *Screen*, 57(3), 302–315. <https://doi.org/10.1093/screen/hjw031>

- Bremond, C. (1973). *Logique du récit (Poétique)*. Seuil.
- Brenes, C. S. (2011). The Practical Value of Theory: Teaching Aristotle's Poetics to Screenwriters. *Communication and Society*, 24(1), 101–117.
<https://revistas.unav.edu/index.php/communication-and-society/article/view/36226>
- Brenes, C. S. (2012). Good and Bad Characters: A Poetic Difference. *Revista de Comunicación*, 11(December), 7–23.
- Bridge, J. A., Greenhouse, J. B., Ruch, D., Stevens, J., Ackerman, J., Sheftall, A. H., Horowitz, L. M., Kelleher, K. J., y Campo, J. V. (2019). Association Between the Release of Netflix's 13 Reasons Why and Suicide Rates in the United States: An Interrupted Time Series Analysis. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 59(2), 236–243. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2019.04.020>
- Brook, V. (2009). Convergent Ethnicity and the Neo-platoon Show. *Television & New Media*, 10(4), 331–353. <https://doi.org/10.1177/1527476409334021>
- Brooks, J. (2005). How Tolstoevskii Pleas'd Readers and Rewrote a Russian Myth. *Slavic Review*, 64(3), 538–559. <https://doi.org/10.2307/3650141>
- Bruzzi, S. (2016). Making a Genre: The Case of the Contemporary True Crime Documentary. *Law and Humanities*, 10(2), 249–280.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Bull, S. (2016). From crime lab to mind palace: post-CSI forensics in Sherlock. *New Review of Film and Television Studies*, 14(3), 324–344.
<https://doi.org/10.1080/17400309.2016.1187890>
- Buonanno, M. (2018). Widening landscapes of TV storytelling in the digital media environment of the 21st century. *Analisi*, 58, 1–12.
<https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3133>
- Buonanno, M. (2019). Seriality: Development and disruption in the contemporary medial and cultural environment. *Critical Studies in Television*, 14(2), 187–203.
<https://doi.org/10.1177/1749602019834667>
- Burke, R., Felfernig, A., y Göker, M. H. (2011). Recommender Systems: An overview. *AI Magazine*, 32(3), 13–18. <https://doi.org/10.1609/aimag.v32i3.2361>
- Burroughs, B. (2018). House of Netflix: Streaming media and digital lore. *Popular Communication*, 17(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/15405702.2017.1343948>
- Butter, M. (2017). Think Thrice, It's Alright: Mad Men's "The Wheel" and the Future Study of Television Narratives. *Narrative*, 25(3), 374–389.
<https://doi.org/10.1353/nar.2017.0020>

- Cai, J.-F., Candès, E. J., y Shen, Z. (2010). A singular value thresholding algorithm for a matrix completion. *Society for Industrial and Applied Mathematics*, 20(4), 1956–1982. <https://doi.org/10.1137/080738970>
- Calabrese, O. (1992). *Neo-Baroque. A Sign of the Times* (C. Lambert, Trad.). Princeton University Press. (Obra original publicada en 1987)
- Caldwell, J. T. (1995). *Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television Communications, Media, and Culture Series*. Rutgers University Press.
- Caldwell, J. T. (2006). Critical Industrial Practice: Branding, Repurposing, and the Migratory Patterns of Industrial Texts. *Television & New Media*, 7(2), 99–134. <https://doi.org/10.1177/1527476403255811>
- Campbell, J. (2014). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (L. J. Hernández, Trad.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1949)
- Campos-Freire, F., de Aguilera-Moyano, M., y Rodríguez-Castro, M. (2018). The impact of global platforms on media competition and on the results of European communication companies. *Communication and Society*, 31(3), 223–238. <https://doi.org/10.15581/003.31.3.223-238>
- Candès, E. J., y Tao, T. (2010). The power of convex relaxation: Near-optimal matrix completion. *IEEE*, 56(5), 2053–2080. <https://doi.org/10.1109/TIT.2010.2044061>
- Canet, F., y García-Martínez, A. N. (2018). Ambivalent responses to the ambiguous anti-hero morality: Tony Soprano and Walter White as a case study. *Palabra Clave*, 21(2), 364–386. <https://doi.org/10.5294/pacla.2018.21.2.5>
- Cantor, M. B., y Pingree, S. (1983). *The Soap Opera*. Sage.
- Capuzza, J. C., y Spencer, L. G. (2017). Regressing, Progressing, or Transgressing on the Small Screen? Transgender Characters on U.S. Scripted Television Series. *Communication Quarterly*, 65(2), 214–230. <https://doi.org/10.1080/01463373.2016.1221438>
- Cardwell, S. (2007). Is Quality Television Any Good? En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 19–34). I.B. Tauris. <https://doi.org/10.5040/9780755696376.ch-001>
- Carmichael, V., y Whitley, R. (2018). Suicide portrayal in the Canadian media: Examining newspaper coverage of the popular Netflix series “13 Reasons Why.” *BMC Public Health*, 18(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12889-018-5987-3>
- Cascajosa Virino, C. (2005a). Por un drama de calidad en televisión: La segunda edad dorada de la televisión norteamericana. *Comunicar*, 13(25), 121–128.

- Cascajosa Virino, C. (2005b). *Prime Time. Las mejores series de TV americanas. De C.S.I. a Los Soprano*. Calamar.
- Cascajosa Virino, C. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias: Revista de Historia Del Cine*, 29, 7–31.
<http://hdl.handle.net/10486/5701>
- Cascajosa Virino, C. (2018a). De la televisión de pago al video bajo demanda. Análisis de la primera temporada de la estrategia de producción original de ficción de Movistar+. *Fonseca, Journal of Communication*, 17, 57–74.
<https://doi.org/10.14201/fjc2018175774>
- Cascajosa Virino, C. (2018b). The Spanish television fiction series after the arrival of VOD services (2015-2017). *El Profesional de La Información*, 27(6), 1303–1312.
<https://doi.org/10.3145/epi.2018.nov.13>
- Castelló-Martínez, A. (2020). Análisis del brand placement en *La casa de papel*. *Ámbitos Revista Internacional de Comunicación*, 48, 223–245.
<https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i48.12>
- Castrillo, P. (2019). Castles and Labyrinths: Aesthetics of Power and Surveillance in Post-9/11 Television. *Journal of Popular Film and Television*, 47(2), 110–119.
<https://doi.org/10.1080/01956051.2018.1540393>
- Castro, D., y Cascajosa Virino, C. (2020). From Netflix to Movistar+: How Subscription Video-on-Demand Services Have Transformed Spanish TV Production. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, 59(3), 154–160.
<https://doi.org/10.1353/cj.2020.0019>
- Castro, D., Rigby, J. M., Cabral, D., y Nisi, V. (2019). The binge-watcher's journey: Investigating motivations, contexts, and affective states surrounding Netflix viewing. *Convergence*, 20(10), 1–18. <https://doi.org/10.1177/1354856519890856>
- Castro de Paz, J. L. (1999). *El surgimiento del telenovela: los años cincuenta y la crisis de Hollywood: Alfred Hitchcock y la televisión*. Paidós.
- Caughie, J. (1991). Adorno's reproach: repetition, difference and television genre. *Screen*, 32(2), 127–153. <https://doi.org/10.1093/screen/32.2.127>
- Cawelti, J. G. (1976). *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. The University of Chicago Press.
- Chalaby, J. K. (2016). Drama without Drama: The Late Rise of Scripted TV Formats. *Television & New Media*, 17(1), 3–20. <https://doi.org/10.1177/1527476414561089>
- Chater, A. (2015). From Real Housewives to The Brady Bunch: Bojack Horseman

- Finds Its Place. *Kino: The Western Undergraduate Journal of Film Studies*, 6(1), 1–7. <https://ojs.lib.uwo.ca/index.php/kino/article/view/6289>
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.
- Cirlot, V. (1987). *La novela artúrica: orígenes de la ficción en la cultura europea*. Montesinos.
- Claeys, M., Bouten, N., De Vleeschauwer, D., Van Leekwijck, W., Latr, S., y De Turck, F. (2016). Cooperative Announcement-based Caching for Video-on-Demand Streaming. *IEEE*, 13(2), 308–321. <https://doi.org/10.1109/TNSM.2016.2546459>
- Clares-Gavilán, J., y Medina-Cambrón, A. (2018). Development and establishment of video on demand (VOD) in Spain: The case of Filmin. *El Profesional de La Información*, 27(4), 909–920. <https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.19>
- Clarke, M. J. (2010). Lost and mastermind narration. *Television & New Media*, 11(2), 123–142. <https://doi.org/10.1177/1527476409344435>
- Conor, B. (2014). Gurus and Oscar Winners: How-To Screenwriting Manuals in the New Cultural Economy. *Television and New Media*, 15(2), 121–138. <https://doi.org/10.1177/1527476412452798>
- Conti, G. A. (2017). Tapping the Netflix Binge: Cities Binging on Taxing Streaming Services Violate Federal Law. *Rutgers University Lae*, 69, 1653–1696. <https://bit.ly/3mlsnHk>
- Cooper, M. T., Bard, D., Wallace, R., Gillaspay, S., y Deleon, S. (2018). Suicide Attempt Admissions From a Single Children’s Hospital Before and After the Introduction of Netflix Series 13 Reasons Why. *Journal of Adolescent Health*, 63(6), 688–693. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.08.028>
- Corner, J. (1998). *Studying Media: Problems of Theory and Method*. Edinburgh University Press.
- Corner, J. (1999). *Critical Ideas in Television Studies*. Clarendon Press.
- Cortazzi, M. (1994). Narrative analysis. *Language Teaching*, 27(3), 157–170. <https://doi.org/10.1017/S0261444800007801>
- Council of the European Union. (2019). *The negotiating directives for the Doha Development Agenda regarding the plurilateral negotiations of rules and commitments on electronic commerce: Vols. 8993/19, A*.
- Crane, R. S. (1953). *The Languages of Criticism and the Structure of Poetry*. University of Toronto Press.

- Creeber, G. (2001). "Taking our personal lives seriously": intimacy, continuity and memory in the television drama serial. *Media, Culture and Society*, 23, 439–455. <https://doi.org/10.1177/016344301023004002>
- Creeber, G. (2004). *Serial Television: Big Drama on the Small Screen*. Palgrave Macmillan.
- Cuadrado, A. (2016). Series de TV y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica. *Anàlisi*, 55(Sección monográfica: «Juego digital II»), 17–30. <https://doi.org/10.7238/a.v0i55.2896>
- Cuevas, D. (2019). *Rick y Morty contra la continuidad negativa*. Jot Down Cultural Magazine. <https://www.jotdown.es/2019/12/rick-y-morty-contra-la-continuidad-negativa/>
- Curtin, M. (2009). Matrix media. En J. Tay y G. Turner (Ed.), *Television studies after TV: Understanding television in the post-broadcast era* (pp. 9–19). Routledge.
- Curtin, M., Holt, J., y Sanson, K. (2014). *Distribution Revolution: Conversations about the Digital Future of Film and Television*. University of California Press.
- Dafonte-Gómez, A., y Martínez-Rolán, X. (2016). From the view to share: The role of viral communication in transforming the media ecosystem. *Palabra Clave*, 19(2), 501–525. <https://doi.org/10.5294/pacla.2016.19.2.7>
- Daidj, N., y Egert, C. (2018). Towards new coopetition-based business models? The case of Netflix on the French market. *Journal of Research in Marketing and Entrepreneurship*, 20(1), 99–120. <https://doi.org/10.1108/JRME-11-2016-0049>
- Dalpiaz, E., y Di Stefano, G. (2018). A universe of stories: Mobilizing narrative practices during transformative change. *Strategic Management Journal*, 39(3), 664–696. <https://doi.org/10.1002/smj.2730>
- Dancyger, K., y Rush, J. (2007). Critique of Restorative Three-Act Form. En K. Dancyger y J. Rush (Ed.), *Alternative Scriptwriting* (pp. 29–37). Taylor & Francis.
- Davison, A. (2013). The show starts here: viewers' interactions with recent television serials' main title sequences. *SoundEffects - An Interdisciplinary Journal of Sound and Sound Experience*, 3(1+2), 7–22. <https://doi.org/10.7146/se.v3i1-2.15633>
- Decarvalho, L. J., y Cox, N. B. (2016). Extended "visiting Hours": Deconstructing Identity in Netflix's Promotional Campaigns for *Orange Is the New Black*. *Television & New Media*, 17(6), 504–519. <https://doi.org/10.1177/1527476416647495>
- Douglas, P. (2011). *Cómo escribir una serie dramática de televisión* (I. Attrache, Trad.).

- ALBA. (Obra original publicada en 2007)
- Doyle, G. (2016). Television production, Funding Models and Exploitation of Content. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 14(2), 75–95. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i2.991>
- Dunleavy, T. (2018). *Complex Serial Drama and Multiplatform Television*. Routledge.
- Dunn, A. (2005). The genres of television. En H. E. Fulton, R. Huisman, J. Murphet, y A. Dunn (Ed.), *Narrative and Media* (pp. 125–139). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811760.010>
- Dunne, P. (2007). Inside American Television Drama. Quality is Not What is Produced, But What it Produces. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 98–110). I.B. Tauris.
- Durić, D. (2018). Breaking Bad and Narrative Complexity. *AM Journal*, 17, 49–58. <https://doi.org/10.25038/am.v0i17.269>
- Durić, D. (2016). Hybridity, narrative complexity and neoliberalism in The Wire. *Proceedings of ICA 2016: Aesthetics and Mass Culture*, 184–187.
- Dwyer, T., Shim, Y., Lee, H., y Hutchinson, J. (2018). Comparing Digital Media Industries in South Korea and Australia: The Case of Netflix Take-Up. *International Journal of Communication*, 12, 4553–4572. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/8563>
- Eco, U. (1985). “Casablanca”: Cult Movies and Intertextual Collage. *SubStance*, 14(2), 3. <https://doi.org/10.2307/3685047>
- Eco, U. (1989). *The Open Work* (A. Cancogni, Trad.). Harvard University. (Obra original publicada en 1962)
- Eco, U. (1994). *The Limits of Interpretation. Advances in Semiotics*. Indiana University Press. (Obra original publicada en 1990)
- Eco, U. (2016). El superhombre de masas (T. de Lozoya, Trad.). Titivillus. (Obra original publicada en 1978)
- Egri, L. (1960). *The Art of Dramatic Writing. Its Basis in the Creative interpretation of Human Motives* (Edición Revisada). Simon & Schuster. (Obra original publicada en 1942)
- Eisenstein, S. (1988). The Montage of Film Attractions. En R. Taylor (Ed.), *Selected Words. Volum I. Writings, 1922-34* (pp. 39–58). Indiana University Press. (Obra original publicada en 1924)
- Elliott, T. (2019). Shakespearean Seriality: The “Hollow Crown”, the “Wooden O”, and

- the “Circle in the Water” of History. *Adaptation*, 12(2), 69–88.
<https://doi.org/10.1093/adaptation/apy013>
- Ellis, J. (2000). *Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*. Bloomsbury Academic.
- Falvey, E. (2020). Situating Netflix’s Original Adult Animation: Observing Taste Cultures and the Legacies of ‘Quality’ Television through BoJack Horseman and Big Mouth. *Animation*, 15(2), 116–129.
<https://doi.org/10.1177/1746847720933791>
- Farahbakhsh, R., Crespi, N., Cuevas, Á., Cuevas, R., y González, R. (2013). Understanding the Evolution of Multimedia Content in the Internet through BitTorrent Glasses. *IEEE*, 27(6), 80–88.
<https://doi.org/10.1109/MNET.2013.6678931>
- Fernández-Gómez, E., y Martín-Quevedo, J. (2018). La estrategia de engagement de Netflix España en Twitter. *El Profesional de La Información*, 27(6), 1292–1302.
<https://doi.org/10.3145/epi.2018.nov.12>
- Fernández-Manzano, E. P., Neira, E., y Clares-Gavilán, J. (2016). Data management in audiovisual business: Netflix as a case study. *El Profesional de La Información*, 25(4), 568–576. <https://doi.org/10.3145/epi.2016.jul.06>
- Fernández-Ramírez, L. (2014). *Un modelo de análisis dialéctico del montaje. El caso práctico del cine bélico norteamericano contemporáneo Salvar al soldado Ryan y Black Hawk derribado* [Universidad Complutense de Madrid].
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=98376&info=resumen&idioma=SP>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=98376>
- Fernández-Ramírez, L., y McGowan, N. (2020). La programación de series internacionales en la televisión generalista española (1990-2010). *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 26(2), 541–553. <https://doi.org/10.5209/esmp.67686>
- Feuer, J. (1984a). Melodrama, serial form and television today. *Screen*, 25(1), 4–17.
<https://doi.org/10.1093/screen/25.1.4>
- Feuer, J. (1984b). MTM enterprises: An overview. En J. Feuer, P. Kerr, y T. Vahimagi (Ed.), *MTM: “Quality Television”* (pp. 1–31). British Film Institute.
- Feuer, J. (2007). HBO and the Concept of Quality TV. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 145–157). I.B. Tauris. <https://doi.org/10.5040/9780755696376.ch-011>
- Feuerverger, A., He, Y., y Khatri, S. (2012). Statistical significance of the netflix

- challenge. *Statistical Science*, 27(2), 202–231. <https://doi.org/10.1214/11-STSS368>
- Fiske, J. (1985). The semiotics of television. *Critical Studies in Mass Communication*, 2(2), 176–183. <https://doi.org/10.1080/15295038509360076>
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Methuen.
- Fiske, J., y Hartley, J. (2004). *Reading Television* (2a ed.). Routledge Taylor & Francis Group. (Obra original publicada en 1978) <https://doi.org/10.4324/9780203356623>
- Foley, E., y Coates, B. (2014). *Shakespeare for Grown-ups: Everything you Need to Know about the Bard*. Square Peg.
- Forman, M. (2003). Television before Television Genre: The Case of Popular Music. *Journal of Popular Film and Television*, 31(1), 5–16. <https://doi.org/10.1080/01956050309602863>
- Foucault, M., y Miskowiec, J. (1986). Of Other Spaces. *Diacritics*, 16(1), 22–27. <https://doi.org/10.2307/464648>
- Freytag, G. (2010). *Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art* (E. J. MacEwan, Trad.). S.C. Griggs & Company. (Obra original publicada en 1894)
- Frye, N. (1990). *Anatomy of Criticism. Four Essays* (10a ed.). Princeton University Press. (Obra original publicada en 1957)
- Fulton, H. (2005). Introduction: the power of narrative. En H. E. Fulton, R. Huisman, J. Murphet, y A. Dunn (Ed.), *Narrative and Media* (pp. 1–8). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1057/9780230287648_7
- Fumagalli, A. (2017). Bella y Juno: Empatía del espectador y arco de transformación del personaje en dos películas pro-life. En E. Fuster (Ed.), *Identidad y reconocimiento en cine y televisión* (pp. 189–212). Edusc. (Obra original publicada en 2014)
- Gaglani, S. M., y Haynes, M. R. (2014). What can medical education learn from Facebook and Netflix? *Annals of Internal Medicine*, 160(9), 640–641. <https://doi.org/10.7326/M13-2286>
- Galán Fajardo, E. (2005). La creación psicológica de los personajes para cine y televisión. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 263–273. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832310025>
- Galán Fajardo, E. (2006). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva. *ECO-PÓS*, 9(1), 58–81. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/9475>

- Galán Fajardo, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *CES Felipe II*, 7(9), 1–11.
<http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemGalan.pdf>
- García Fanlo, L. (2014). Discontinuidad y dispersión en la producción y reconocimiento de las series de televisión. *Mesa Documental/Ficción: Cruces Interdisciplinarios e Imaginación Política*, 572–579.
- García Leiva, M. T. (2019). Plataformas en línea y diversidad audiovisual: desafíos para el mercado español. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 24, 73–93.
<https://doi.org/10.5209/ciyc.64639>
- García Martínez, A. N. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. En E. Fuster (Ed.), *La figura del padre nella serialità televisiva* (pp. 19–42). Edusc.
- Garin, M. (2017). Heridas infinitas: estructura narrativa y dinámicas seriales en la ficción televisiva. *L'Atalante*, 24, 27–41.
- Gendler, J. (2016). The Rich Inferential World of Mad Men: Serialized Television and Character Interiority. *Projections*, 10(1), 39–62.
<https://doi.org/10.3167/proj.2016.100107>
- Genette, G. (1969). *Figures II*. Seuil.
- Geraghty, C. (1981). The Continuous Serial – A Definition. En R. Dyer (Ed.), *Coronation Street* (pp. 9–26). British Film Institute. <http://eprints.gla.ac.uk/3320/>
- Gibson, S. (2018). The landscapes and aesthetics of soap opera: Townships, television and tourism. *Journal of African Cinemas*, 10(1–2), 95–110.
https://doi.org/10.1386/jac.10.1-2.95_1
- Gimferrer, P. (2012). *Cine y literatura*. Seix Barral. (Obra original publicada en 1985)
- Given, J. (2016). “There Will Still Be Television but I Don’t Know What It Will Be Called!”: Narrating the End of Television in Australia and New Zealand. *Media and Communication*, 4(3A), 109–122. <https://doi.org/10.17645/mac.v4i3.561>
- Godinho De Matos, M., Ferreira, P., y Smith, M. D. (2018). The effect of subscription video-on-demand on piracy: Evidence from a household-level randomized experiment. *Management Science*, 64(12), 1–21.
<https://doi.org/10.1287/mnsc.2017.2875>
- Gomez-Uribe, C. A., y Hunt, N. (2015). The Netflix Recommender System: Algorithms, Business Value, and Innovation. *ACM Transactions on Management Information Systems*, 6(4), 1–19. <https://doi.org/10.1145/2843948>

- González Requena, J. (1989). Las series televisivas: una tipología. En E. Jiménez Losantos y V. Sánchez Biosca (Ed.), *El relato electrónico* (pp. 35–53). Filmoteca Generalitat Valenciana.
- González Rosero, P. (2019). Análisis del discurso en la serie La casa de papel como cuestionamiento al status quo del sistema democrático. *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*, 10(1), 10–25. <https://doi.org/10.31207/rch.v10i1.160>
- Goodlad, L. M. E. (2012). The Mad Men in the Attic: Seriality and Identity in the Narrative of Capitalist Globalization. *Modern Language Quarterly*, 73(2), 201–235. <https://doi.org/10.1215/00267929-1589176>
- Goodman, N. (1978). *Ways of Worldmaking*. Hackett Publishing Company. <https://doi.org/10.1139/g76-080>
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. CIESPAL.
- Grandío Pérez, M. del M., y Diego González, P. (2009). La influencia de la sitcom americana en la producción de comedias televisivas en España. *Ámbitos*, 18, 83–97. <http://hdl.handle.net/11441/68205>
- Granow, V. C., Reinecke, L., y Ziegele, M. (2018). Binge-Watching and Psychological Well-Being: Media Use Between Lack of Control and Perceived Autonomy. *Communication Research Reports*, 35(5), 1–17. <https://doi.org/10.1080/08824096.2018.1525347>
- Greens, R. (2017). Character over concept: Writing dialogue in search of story. *Journal of Screenwriting*, 8(1), 39–54. https://doi.org/10.1386/josc.8.1.39_1
- Greer, C. F., y Ferguson, D. A. (2015). Tablet computers and traditional television (TV) viewing: Is the iPad replacing TV? *Convergence*, 21(2), 244–256. <https://doi.org/10.1177/1354856514541928>
- Greimas, A. J. (1987). *Semántica estructural. Investigación metodológica* (A. de la Fuente, Trad.). Editorial Gredos. (Obra original publicada en 1966)
- Greimas, A. J., y Courtés, J. (1990). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje* (E. Ballón Aguirre y H. Campodónico Carrión, Trad.). Editorial Gredos. (Obra original publicada en 1979)
- Guarinos, V., y Gordillo, I. (2011). “Kate, we have to go back” Idas y vueltas de la nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión. En M. A. Pérez-Gómez (Ed.), *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 367–383). FRAME, Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la

Universidad de Sevilla.

- Gunning, T. (1990). The Cinema of Attraction: Early Films, Its Spectator and the Avant-Garde. En T. Elsaesser (Ed.), *Early Cinema: Space frame narrative* (pp. 63–70). British Film Institute.
- Hadida, A. L., Lampel, J., Walls, W. D., y Joshi, A. (2020). Hollywood studio filmmaking in the age of Netflix: a tale of two institutional logics. *Journal of Cultural Economics, Springer*, 1–26. <https://doi.org/10.1007/s10824-020-09379-z>
- Hagedorn, R. (1988). *Technology and Economic Exploitation: The Serial as a Form of Narrative Presentation*. Wide Angle.
- Halal, W. E. (2012). Business Strategy for the Technology Revolution: Competing at the Edge of Creative Destruction. *Journal of the Knowledge Economy*, 152, 31–47. <https://doi.org/10.1007/s13132-012-0102-y>
- Hallinan, B., y Striphas, T. (2016). Recommended for you: The Netflix Prize and the production of algorithmic culture. *New Media and Society*, 18(1), 117–137. <https://doi.org/10.1177/1461444814538646>
- Harrington, C. L. (2012). The ars moriendi of US serial television: Towards a good textual death. *International Journal of Cultural Studies*, 16(6), 579–595. <https://doi.org/10.1177/1367877912459146>
- Havas, J., y Sulimma, M. (2020). Through the Gaps of My Fingers: Genre, Femininity, and Cringe Aesthetics in Dramedy Television. *Television & New Media*, 21(1), 1–20. <https://doi.org/10.1177/1527476418777838>
- Hayward, J. (1997). *Consuming Pleasures: Active Audiences and Serial Fictions from Dickens to Soap Opera*. The University Press of Kentucky.
- Heath, S., y Skirrow, G. (1977). Television: a world in action. *Screen*, 18(2), 7–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/screen/18.2.7>
- Herbig, A., y Herrmann, A. F. (2016). Polymediated narrative: The case of the Supernatural episode “Fan fiction.” *International Journal of Communication*, 10, 748–765. <https://doi.org/1932-8036/20160005>
- Heredia Ruiz, V. (2017). Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual. Chasqui. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 135, 275–295. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i135.2776>
- Hernández-Pérez, M., y Rodríguez, J. G. F. (2014). Serial Narrative, Intertextuality, and the Role of Audiences in the Creation of a Franchise: An Analysis of the Indiana Jones Saga from a Cross-Media Perspective. *Mass Communication and Society*,

- 17(1), 26–53. <https://doi.org/10.1080/15205436.2013.788192>
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Hills, M. (2007). From the Box in the Corner to the Box Set on the Shelf. *New Review of Film and Television Studies*, 5(1), 41–60.
<https://doi.org/10.1080/17400300601140167>
- Hochscherf, T. (2019). Narrative Complexity and Cultural Relevance in the Name of Public Service Broadcasting: The Cases of Borgen and Herrens Veje. *European Journal of Scandinavian Studies*, 49(1), 156–177. <https://doi.org/10.1515/ejss-2019-0010>
- Hoff, J. A. (2016). *Gender, Genre, And “Quality”: Television From 1951-2013* [University of Mississippi]. <https://egrove.olemiss.edu/etd/846>
- Hohle, P. J. (2017). How Viewers Respond to Transgressive in Film. *Projections-the Journal for Movies and Mind*, 10(2), 49–74.
<https://doi.org/10.3167/proj.2016.100204>
- Holt, J. (2003). Vertical Vision: Deregulation, Industrial Economy and Prime-time Design. En M. Jancovich y J. Lyons (Ed.), *Quality popular television: cult TV, the industry and fans* (pp. 11–31). British Film Institute.
- Huisman, R. (2005a). Aspects of narrative in series and serials. En H. E. Fulton, R. Huisman, J. Murphet, y A. Dunn (Ed.), *Narrative and Media* (pp. 153–171). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811760.012>
- Huisman, R. (2005b). From structuralism to post-structuralism. En H. E. Fulton, R. Huisman, J. Murphet, y A. Dunn (Ed.), *Narrative and Media* (pp. 28–44). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811760.003>
- Huisman, R. (2005c). Narrative concepts. En H. E. Fulton, R. Huisman, J. Murphet, y A. Dunn (Ed.), *Narrative and Media* (pp. 11–27). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811760.002>
- Huisman, R. (2005d). Soap operas and sitcoms. En H. E. Fulton, R. Huisman, J. Murphet, y A. Dunn (Ed.), *Narrative and Media* (pp. 172–188). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811760.013>
- Hundley, H. (2002). The Evolution of Gendercasting: The Lifetime Television Network- “Television for Women.” *Journal of Popular Film and Television*, 29(4), 174–181. <https://doi.org/10.1080/01956050209601023>
- Imre, A. (2012). Adventures in Early Socialist Television Edutainment. *Journal of Popular Film and Television*, 40(3), 119–130.

<https://doi.org/10.1080/01956051.2012.697790>

- Inga Henríquez, R., y Caba Gajardo, S. (2015). El fracaso del Blockbuster y el éxito de Netflix, lecciones aprendidas y otras por aprender. *Gestión de Las Personas y Tecnología*, 23, 39–48. <https://bit.ly/3olyJsj>
- Innocenti, V., y Pescatore, G. (2011). Los modelos narrativos de la serialidad televisiva. *La Balsa de La Medusa*, 6, 31–50.
- Innocenti, V., Pescatore, G., y Rosati, L. (2016). Converging Universes and Media Niches in Serial Narratives: An Approach Through Information Architecture. *Media Convergence Handbook*, 2, 137–153. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-54487-3>
- Isaac, A. N. (2020). *Expressions in Genrelessness: Genre in the Netflix Era of Television* [Bowling Green State University]. <https://etd.ohiolink.edu/>
- Izquierdo-Castillo, J. (2012). Distribución online de contenidos audiovisuales: análisis de 3 modelos de negocio. *El Profesional de La Información*, 21(4), 385–390. <https://doi.org/10.3145/epi.2012.jul.09>
- Izquierdo-Castillo, J. (2015). The new media business concept led by Netflix: A study of the model and its projection into the Spanish market. *El Profesional de La Información*, 24(6), 819–826. <https://doi.org/10.3145/epi.2015.nov.14>
- Jaagola, K. (2019). Seriality in transmedia storytelling: A case study of Halo. *Ekphrasis*, 22(2), 152–168. <https://doi.org/10.24193/ekphrasis.22.9>
- Jakobson, R. (1984). *Ensayos de lingüística general* (J. M. Pujol, Trad.). Ariel. (Obra original publicada en 1963)
- James, C. P. (1982). Seriality and Narrativity in Calvino's *Le città invisibili*. *MLN*, 97(1, Italian Issue), 144–161. <https://doi.org/10.2307/2906279>
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring participatory culture*. NYU Press.
- Jenkins, H. (2007). *The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. NYU Press.
- Jenner, M. (2014). Is this TVIV? On Netflix, TVIII and binge-watching. *New Media and Society*, 18(2), 1–17. <https://doi.org/10.1177/1461444814541523>
- Jenner, M. (2015). Binge-Watching: Video-on-Demand, Quality TV and Mainstreaming Fandom. *International Journal of Cultural Studies*, 20(3), 304–320. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1367877915606485>
- Jenner, M. (2018). *Netflix and the Re-invention of Television*. Palgrave Macmillan.

<https://doi.org/10.1049/ep.1976.0146>

- Johnson, C. (2012). *Branding Television*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Johnson, D. (2011). Devaluing and revaluing seriality: The gendered discourses of media franchising. *Media, Culture and Society*, 33(7), 1077–1093.
<https://doi.org/10.1177/0163443711415747>
- Johnston, J. (1998). *Information Multiplicity: American Fiction in the Age of Media Saturation*. Johns Hopkins University Press.
- Jones, A. (2015). “Palimpsestuous” Attachments: Framing a Manga Theory of the Global Neo-Victorian. *Neo-Victorian Studies*, 8(1), 17–47.
<https://doi.org/10.1111/lic3.12461>
- Jones, G. (1992). *Honey, I’m Home!: Sitcoms, Selling the American Dream*. St. Martin’s Press.
- Jones, S., Cronin, J., y Piacentini, M. G. (2018). Mapping the extended frontiers of escapism: binge-watching and hyperdiegetic exploration. *Journal of Marketing Management*, 34(5–6), 497–508. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2018.1477818>
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., y Bonner, R. L. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050.
<https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
- Kelleter, F. (2017). *Media of Serial Narrative*. Ohio State University Press.
- Kelly, J. P. (2017). *Time, Technology and Narrative Form in Contemporary US Television Drama*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-63118-9>
- Keslassy, E. (2018). *Cannes: Thierry Fremaux Explains Fest’s Thinking on Red Carpet Selfie Ban, Netflix Policy and #Metoo*. Variety. <https://bit.ly/35uOef1>
- Klarer, M. (2014). Putting television “aside”: novel narration in House of Cards. *New Review of Film and Television Studies*, 12(2), 203–220.
<https://doi.org/10.1080/17400309.2014.885818>
- Koivumäki, M.-R. (2016). *Dramaturgical Approach in Cinema. Elements of Poetic Dramaturgy in A. Tarkovsky’s Films*. Aalto University.
- Kokas, A. (2018). Chilling Netflix: financialization, and the influence of the Chinese market on the American entertainment industry. *Information Communication and Society*, 23(3), 407–419. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1510534>
- Köller, S. (2019). “I imagined a story where I didn’t have to be the damsel”: Seriality,

- Reflexivity, and Narratively Complex Women in Westworld. *Zeitschrift Fur Anglistik Und Amerikanistik*, 67(2), 163–180. <https://doi.org/10.1515/zaa-2019-0015>
- Kompare, D. (2011). More “moments of television”: online cult television authorship. En M. Kackman, M. Binfield, M. T. Payne, A. Perlman, y B. Sebok (Ed.), *Flow TV: Television in the Age of Media Convergence* (pp. 1–291). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203879634>
- Kozak, L. (2016). *Experiencing Hektor: Character in the Iliad*. Bloomsbury Academic.
- Kozloff, S. (1987). Narrative Theory and Television. En R. C. Allen (Ed.), *Channels of discourse, reassembled: television and contemporary criticism* (2a ed.) (pp. 67–97). The University of North Carolina Press.
- Krstić, S. (2018). “Binge-Watching”: The New Way of Watching TV Series. *AM Journal of Art and Media Studies*, 17, 15–23. <https://doi.org/10.25038/am.v0i17.266>
- Kuhn, A. (1984). Women’s Genres. *Screen*, 25(1), 18–29. <https://doi.org/10.1093/screen/25.1.18>
- Labov, W. (1972). *Language in the inner city: studies in the Black English vernacular*. University of Pennsylvania Press.
- Lacalle, C., y Gómez, B. (2017). La recepción televisiva española en la era multipantalla. *Comunicación y Sociedad*, 30, 197–216. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i30.6135>
- Lacalle, C., Gómez, B., Sánchez, M., y Mateos-Pérez, J. (2021). España: Innovación y diversificación en tiempos de pandemia. En M. I. Vassallo de Lopes y M. Alvarado Miquilena (Ed.), *Obitel 2021. Ficción Televisiva Iberoamericana en Tiempos de Pandemia* (pp. 211–244). Observatório Ibero-Americano da Ficção Televisiva. <https://doi.org/10.7764/obitel.21.S.7>
- Lacey, N. (1998). *Imagen and Representation: Key Concepts in Media Studies*. Macmillan.
- Lake, J. (2010). Red Road (2006) and emerging narratives of “sub-veillance.” *Continuum*, 24(2), 231–240. <https://doi.org/10.1080/10304310903294721>
- Lambert, J. (2009). “Wait for the next pictures”: Intertextuality and cliffhanger continuity in early cinema and comic strips. *Cinema Journal*, 48(2), 3–25. <https://doi.org/10.1353/cj.0.0076>
- Lasierra Pinto, I. (2012). Nuevos caminos en las estrategias narrativas de una serie

- dramática de televisión: *The Wire* (HBO, 2002-2008). *Comunicación*, 1(10), 150–163. <http://hdl.handle.net/11441/34205>
- Lavery, D. (2006). Introduction: Can This Be the End of Tony Sorpano? En D. Lavery (Ed.), *Reading The Sopranos. Hit TV from HBO* (pp. 3–14). I.B. Tauris.
- Lavery, D. (2007). Read Any Good Television Lately? Television Companion Books and Quality TV. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 228–236). I.B. Tauris.
- Leighton, M. E., y Surridge, L. (2008). The Plot Thickens: Toward a Narratological Analysis of Illustrated Serial Fiction in the 1860s. *Victorian Studies*, 51(1), 65–101. <https://doi.org/10.2979/vic.2008.51.1.65>
- Leitch, T. (2008). Adaptation, the Genre. *Adaptation*, 1(2), 106–120. <https://doi.org/10.1093/adaptation/apn018>
- Lévi-Strauss, C. (1984). Structure and Form: Reflections on a Work by Vladimir Propp (M. Layton, Trad.). En A. Y. Martin y R. P. Martin (Ed.) *Theory and History of Folklore* (pp. 167–210). University of Minnesota Press (1984). (Obra original publicada en 1973)
- Leyda, J. (2018). Financial Times: Economic and Industrial Temporalities in Netflix's Arrested Development. *Television & New Media*, 19(4), 1–16. <https://doi.org/10.1177/1527476417742973>
- Liberal-Ormaechea, S., y Cabezuelo-Lorenzo, F. (2018). Film streaming platforms spectrum in Spain: Commercial strategies and technological characteristics. *UCJC Business and Society Review*, 15(4), 136–167. <https://doi.org/10.3232/UBR.2018.V15.N4.04>
- Lichtenthaler, U. (2018). The world's most innovative companies: a meta-ranking. *Journal of Strategy and Management*, 11(4), 497–511. <https://doi.org/10.1108/JSMA-07-2018-0065>
- Llewellyn, M. (2018). Are all (Neo-)Victorianists Murderers? Serials, Killers and Other Historicidal Maniacs. *Literature Compass*, 15(7), 1–21. <https://doi.org/10.1111/lic3.12462>
- Lobato, R. (2018). Rethinking International TV Flows Research in the Age of Netflix. *Television & New Media*, 19(3), 241–256. <https://doi.org/10.1177/1527476417708245>
- Lobato, R., y Lotz, A. D. (2020). Imagining Global Video: The Challenge of Netflix. *Journal of Cinema and Media Studies*, 59(3), 132–136.

<https://doi.org/10.1353/cj.2020.0034>

- Longworth, J. L. (2000). *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama*. Syracuse University Press.
- Loock, K. (2014). Introduction: Serial Narratives. En K. Loock (Ed.), *Serial Narratives* (pp. 5–9). Iwu Literatur in Wissenschaft und Unterricht.
- López, A. M. (1994). Our Welcomed Guests: Telenovela in Latin America. En R. C. Allen (Ed.), *To Be Continued... Soap Operas Around the World* (pp. 256–275). Routledge.
- Lotz, A. D. (2007). *The Television will be Revolutionized* (1a Ed.). NYU Press.
- Lotz, A. D. (2014). *The Television will be Revolutionized* (2a Ed.). NYU Press.
- Lotz, A. D. (2016). The Paradigmatic Evolution of U.S. Television and the Emergence of Internet-Distributed Television. *Icono 14*, 14(2), 122–142.
<https://doi.org/10.7195/ri14.v14i2.993>
- Lotz, A. D. (2018). Evolution or revolution? Television in transformation. *Critical Studies in Television*, 13(4), 491–494. <https://doi.org/10.1177/1749602018796757>
- Lotz, A. D. (2019). Teasing apart television industry disruption: consequences of meso-level financing practices before and after the US multiplatform era. *Media, Culture and Society*, 41(7), 923–938. <https://doi.org/10.1177/0163443719863354>
- Louttit, C. (2009). Cranford, Popular Culture, and the Politics of Adapting the Victorian Novel for Television. *Adaptation*, 2(1), 34–48.
<https://doi.org/10.1093/adaptation/apn024>
- Lozano Maneiro, J. M. (2016). Río, fuga, reloj, materia, espejo: el apogeo de la ficción en serie para televisión en el laberinto del tiempo. *Index. Comunicación*, 6(2), 237–257.
<https://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/222>
- Ma, L., Montgomery, A., y Smith, M. D. (2016). The Dual Impact of Movie Piracy on Box-Office Revenue: Cannibalization and Promotion. *SSRN Electronic Journal*, February, 1–41. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2736946>
- Macdonald, I. W. (2018). Tablets of Stone or DNA? TV series bibles. *Journal of Screenwriting*, 9(1), 3–24. https://doi.org/10.1386/josc.9.1.3_1
- Madrigal, A. C. (2014, 2 de enero). *How Netflix Reverse-Engineered Hollywood*. The Atlantic. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/01/how-netflix-reverse-engineered-hollywood/282679/>

- Marta-Lazo, C., y Urbistondo, A. A. (2018). La hibridación entre el género policiaco y la comedia en la ficción televisiva norteamericana. Estudio de caso de “Castle.” *Index. Comunicación*, 8(1), 11–29.
- Martín, A. M., y Martín-Lunas, M. (2016, 22 de octubre). *Los nuevos amos de la televisión*. El Independiente. <https://bit.ly/2Tk7Kz1>
- Martin, B. (2013). *Difficult Men. Behind the Scenes of a Creative Revolution: From The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. The Penguin Press.
- Martín Núñez, M. (2011). House. La estructura narrativa al servicio de la ciencia. *L'Atalante*, 11, 26–30. <http://hdl.handle.net/10234/40940>
- Mastandrea, P., y Martinez, D. (2019). El lugar de la mujer en la serie La Casa de Papel. Una revisión de estereotipos que insisten. *III Congreso Internacional y VI Congreso Nacional de Psicología*, 4(2), 88–100.
- Mateos-Pérez, J., y Sirera-Blanco, R. (2021). Taxonomía de las series de televisión españolas en la era digital (2000-2020). *Profesional de la información*, 30(6), 1–15. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.nov.08>
- Mayer, R. (2013). Machinic Fu Manchu. Popular seriality and the logic of spread. *JNT- Journal of Narrative Theory*, 43(2), 186–217. <https://doi.org/10.1353/jnt.2013.0021>
- Mayorga Escalada, S. (2019). Netflix, estrategia y gestión de marca en torno a la relevancia de los contenidos. *AdComunica. Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación En Comunicación*, 18, 219–244. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2019.18.11>
- McCabe, J., y Akass, K. (2007a). Introduction. Debating Quality. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 1–11). I.B. Tauris.
- McCabe, J., y Akass, K. (2007b). Sex, Swearing and Respectability. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 62–76). I.B. Tauris. <https://doi.org/10.5040/9780755696376.ch-005>
- McCabe, S. (2001). “Delight in Dislocation”: The Cinematic Modernism of Stein, Chaplin, and Man Ray. *Modernism/Modernity*, 8(3), 429–452. <https://doi.org/10.1353/mod.2001.0070>
- McCord, P. (2014). How Netflix reinvented HR. *Harvard Business Review*, JAN-FEB 2014, 1–14. <https://bit.ly/2Hz5AsQ>
- McDonald, K., y Smith-Rowsey, D. (2016). Introduction. En K. McDonald y D. Smith-

- Rowsey (Ed.), *The Netflix Effect. Technology and Entertainment in the 21st Century* (pp. 1–11). Bloomsbury Academic.
- McHale, B. (2009). Beginning to think about narrative in poetry. *Narrative*, 17(1), 11–30. <https://doi.org/10.1353/nar.0.0014>
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press. (Obra original publicada en 1964)
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972) Volumen 2* (C. Roche, Trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1968)
- Metz, C. (1973). *Lenguaje y cine* (J. Urrutia, Trad.). Planeta: Ensayos. (Obra original publicada en 1971)
- Miège, B. (1989). *The Capitalization of Cultural Production*. International General.
- Mikos, L. (2016). Digital media platforms and the use of TV content: Binge watching and video-on-demand in germany. *Media and Communication*, 4(3), 154–161. <https://doi.org/10.17645/mac.v4i3.542>
- Mills, B. (2004). Comedy verite: Contemporary sitcom form. *Screen*, 45(1), 63–78. <https://doi.org/10.1093/screen/45.1.63>
- Mills, B. (2005). *Television Sitcom*. British Film Institute.
- Mittell, J. (2001). A Cultural Approach to Television Genre Theory. *Cinema Journal*, 40(3), 3–24. <https://doi.org/10.1353/cj.2001.0009>
- Mittell, J. (2004). From Saturday Morning to Around the Clock – The Industrial Practices of Television Cartoons. En *Genre and Television. From Cop Shows to Cartoons in American Culture* (pp. 56–93). Routledge.
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58(9), 29–40. <https://doi.org/10.1353/vlt.2006.0032>
- Mittell, J. (2010). Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory. En M. Grishakova y M.-L. Ryan (Ed.), *Intermediality and Storytelling* (pp. 78–98). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110237740.78>
- Mittell, J. (2011). All in the Game: The Wire, Serial Storytelling, and Procedural Logic. *Electronic Book Review*, 1–11. <http://electronicbookreview.com/essay/all-in-the-game-the-wire-serial-storytelling-and-procedural-logic/>
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press.
- Morreale, J. (2000). Sitcoms Say Goodbye: The Cultural Spectacle of Seinfeld's Last Episode. *Journal of Popular Film and Television*, 28(3), 108–115.

<https://doi.org/10.1080/01956050009602830>

- Müller-Sievers, H. (2012). *The cylinder: Kinematics of the nineteenth century*. University of California Press.
- Murphet, J. (2005). Stories and plots. En H. E. Fulton, R. Huisman, J. Murphet, y A. Dunn (Ed.), *Narrative and Media* (pp. 47–59). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811760.005>
- Murphy, C. (2014). The continuing story: Experiments with serial narrative in 1960s prime-time television. *Journal of Screenwriting*, 5(3), 381–392.
https://doi.org/10.1386/josc.5.3.381_1
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Napoli, P. M. (2016). Requiem for the long tail: Towards a political economy of content aggregation and fragmentation. *International Journal of Media and Cultural Politics*, 12(3), 341–356. https://doi.org/10.1386/macp.12.3.341_1
- Naranjo, A., y Fernández-Ramírez, L. (2020). Cambios en la estructura narrativa de las series de Netflix. El caso de Mindhunter. En R. Álvarez y M. Rajas (Ed.), *Paradigmas de La Narrativa Audiovisuales*, ASRI, 18, 137–153.
<https://bit.ly/3mhVnjn>
- Naranjo, A., y Fernández-Ramírez, L. (2022). Netflix in Web of Science: A Bibliometric Approach. *Communication & Society* [publicación en 2022].
- Naranjo, A. (2022). ‘Esto no es Oz.’ Orange Is the New Black y la complex TV femenina. En N. McGowan y B. Yáñez (Ed.), *Mujer(es) e Industrias Creativas*, Área Abierta [publicación en junio de 2022].
- Ndalianis, A. (2004). *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. The MIT Press.
- Neale, S., y Turner, G. (2001). Introduction: What is Genre? En G. Creeber (Ed.), *The Television Genre Book* (pp. 1–7). British Film Institute.
https://doi.org/10.1007/978-1-84457-898-6_1
- Nelson, R. (1997). Flexi-Narrative from Hill Street to Holby City. En *TV Drama in Transition. Forms, Values and Cultural Change* (pp. 30–49). Palgrave Macmillan.
https://doi.org/10.1007/978-1-349-25623-5_3
- Nelson, R. (2007). Quality TV Drama. Estimations and influences Through Time and Space. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 38–51). I.B. Tauris.

- Nevado, I., Fernández-Ramírez, L., y Naranjo, A. (2022). Lo que los personajes tienen que decir. La creación de diálogos mediante la metodología de William Layton. *Kepes*, 19(25), 107–133. <https://doi.org/10.17151/kepes.2022.19.25.5>
- Newcomb, H. (1974). *TV: The Most Popular Art*. Anchor Press.
- Nhan, J., Bowen, K., y Bartula, A. (2020). A comparison of a public and private university of the effects of low-cost streaming services and income on movie piracy. *Technology in Society*, 60, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2019.101213>
- Niederkrötenhaler, T., Stack, S., Till, B., Sinyor, M., Pirkis, J., Garcia, D., Rockett, I. R. H., y Tran, U. S. (2019). Association of Increased Youth Suicides in the United States With the Release of 13 Reasons Why. *JAMA Psychiatry*, 76(9), 933–940. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2019.0922>
- O'Brien, K. H. M., Knight, J. R., y Harris, S. K. (2017). A call for social responsibility and suicide risk screening, prevention, and early intervention following the release of the Netflix series 13 Reasons Why. *JAMA Internal Medicine*, 177(10), 1418–1419. <https://doi.org/10.1001/jamainternmed.2017.3388>
- O'Meara, R. (2015). Changing the way we think about character change in episodic television series. *Journal of Screenwriting*, 6(2), 189–201. https://doi.org/10.1386/josc.6.2.189_1
- O'Sullivan, S. (2010). Broken on Purpose: Poetry, Serial Television, and the Season. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, 2, 59–77. <https://doi.org/10.1353/stw.0.0012>
- O'Sullivan, S. (2013). Bridges and gaps: The Singing Detective's serial afterlife. *Journal of Screenwriting*, 4(3), 273–285. https://doi.org/10.1386/josc.4.3.273_1
- O'Sullivan, S. (2019a). Six elements of serial narrative. *Narrative*, 27(1), 49–64. <https://doi.org/10.1353/nar.2019.0003>
- O'Sullivan, S. (2019b). A cluster of essays on serial narrative: Introduction. *Narrative*, 27(1), 47–48. <https://doi.org/10.1353/nar.2019.0002>
- Oltean, T. (1993). Series and Seriality in Media Culture. *European Journal of Communication*, 8(1), 5–31. <https://doi.org/10.1177/0267323193008001001>
- Pagello, F. (2016). Before the “Comics”: On the Seriality of Graphic Narratives during the Nineteenth Century. *Belphégor*, 14, 1–19. <https://doi.org/10.4000/belphegor.810>
- Pearson, R. (2007). Lost in transition. From Post-Network to Post-Television. En J.

- McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 239–256). I.B. Tauris. <https://doi.org/10.1126/science.abc3197>
- Pearson, R. (2010). Fandom in the digital era. *Popular Communication*, 8(1), 84–95. <https://doi.org/10.1080/15405700903502346>
- Pérez, H. J. (2020). The plot twist in TV serial narratives. *Projections (New York)*, 14(1), 58–74. <https://doi.org/10.3167/proj.2020.140105>
- Pérez, X., y Garin, M. (2013). La narrativa artúrica como modelo para la escritura de series televisivas: perspectivas históricas y formales. *Historia y Comunicación Social*, 18, 587–599. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44268
- Peterson, C., y McCabe, A. (1983). *Developmental Psycholinguistics: Three Ways of Looking at a Child's Narrative*. Plenum Press.
- Pierce-Grove, R. (2017). Just one more: How journalists frame binge watching. *First Monday*, 22(1). <https://doi.org/http://doi.org/10.5210/fm.v22i1.7269>
- Pilipets, E. (2019). From Netflix Streaming to Netflix and Chill: The (Dis)Connected Body of Serial Binge-Viewer. *Social Media and Society*, 5(4), 1–13. <https://doi.org/10.1177/2056305119883426>
- Piñón, J. (2019). Disruption and continuity on telenovela with the surge of a new hybrid prime-time fictional serial: The super series. *Critical Studies in Television*, 14(2), 204–221. <https://doi.org/10.1177/1749602019838885>
- Propp, V. (2014). *Morfología del cuento* (6a ed.) (F. Díez del Corral., Trad.). Akal. (Obra original publicada en 1928)
- Putterman, B. (2013). *On Television and Comedy: Essays on Style, Theme, Performer and Writer*. MacFarland. (Obra original publicada en 1995)
- Radošinská, J. (2017). New trends in production and distribution of episodic television drama: Brand Marvel-Netflix in the post-television era. *Communication Today*, 8(1), 4–29. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=525203>
- Ramsay, D. (2013). *Confessions of a Binge Watcher*. CST Online. <https://bit.ly/3onQdnJ>
- Ransohoff, D. F. (2010). Proteomics research to discover markers: What can we learn from Netflix®? *Clinical Chemistry*, 56(2), 172–176. <https://doi.org/10.1373/clinchem.2009.126698>
- Rebollo-Bueno, S. (2018). Ficción televisiva y contrahegemonía: análisis de La casa de papel y Vis a vis. En M. Donstrup (Ed.), *Cultura de masas (serializada): Análisis simbólico de la ficción* (pp. 43–56).

- Redvall, E. N. (2013). *Writing and Producing TV Drama in Denmark: From The Kingdom to The Killing*. Palgrave Macmillan.
- Reeves, J. L., Rogers, M. C., y Epstein, M. M. (2007). Quality Control. The Daily Show, the Peabody and Brand Discipline. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 79–97). I.B. Tauris.
- Reinecke, L., Hartmann, T., y Eden, A. (2014). The guilty couch potato: The role of ego depletion in reducing recovery through media use. *Journal of Communication*, 64(4), 1–21. <https://doi.org/10.1111/jcom.12107>
- Rigby, J. M., Brumby, D. P., Gould, S. J. J., y Cox, A. L. (2018). “I Can Watch What I Want”: A Diary Study of On-Demand and Cross-Device Viewing. *Proceedings of the 2018 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video (TVX '18)*, 69–80. <https://doi.org/10.1145/3210825.3210832>
- Rodríguez de Fonseca, F. J., y Serrano Jiménez, R. (2017). *Creación de personajes para series. Héroes, antihéroes y bastardos*. Instituto RTVE.
- Rodríguez Fidalgo, M. I., Paíno Ambrosio, A., y Ruiz Paz, Y. (2021). La plataforma Dark.Netflix como ejemplo de estrategia de amplificación de la transmedialidad transmedia. *Revista de Comunicación*, 20(2), 339–353. <https://doi.org/10.26441/RC20.2-2021-A18>
- Romer, D. (2020). Reanalysis of the Bridge et al. Study of suicide following release of 13 Reasons Why. *PLoS ONE*, 15(1), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0227545>
- Rose, B. (2003). Introduction: TV Genres Re-Viewed. *Journal of Popular Film and Television*, 31(1), 2–4. <https://doi.org/10.1080/01956050309602862>
- Roth, C., y Koenitz, H. (2019). Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video. *ACM International Conference on Interactive Experience for TV and Online Video*, 247–254. <https://doi.org/10.1145/3317697.3325124>
- Roughan, M., Mitchell, L., y South, T. (2020). How the Avengers assemble: Ecological modelling of effective cast sizes for movies. *PLoS ONE*, 15(2), 1–31. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0223833>
- Ruderman-Looff, A. (2019). Looking beyond the lesbian: The intersectionality of death on Netflix’s Orange is the New Black. *Journal of Lesbian Studies*, 23(4), 490–503. <https://doi.org/10.1080/10894160.2019.1652084>
- Rush, J. (2014). ‘Want to Cook?’: Static and fluid layering in The Sopranos and

- Breaking Bad. *Journal of Screenwriting*, 5(3), 393–412.
https://doi.org/10.1386/josc.5.3.393_1
- Russo, P. (2017). Storylining Engagement with Repulsive Antiheroes: Towards a Cognitive Poetics of TV Serial Drama Narrative: The Case of “Gomorra-The Series.” *Journal of Screenwriting*, 8(1), 3–19. <https://doi.org/10.1386/josc.8.1.3>
- Ryan, M.-L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana University Press.
- Ryan, M. R., y Deci, L. E. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1002/jsfa.2740050407>
- Samuel, M. (2017). Time wasting and the contemporary television-viewing experience. *University of Toronto Quarterly*, 86(4), 78–89. <https://doi.org/10.3138/utq.86.4.78>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Ariel.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2005). The hero as a visitor in hell: The descent into death in film structure. *Journal of Popular Film and Television*, 32(4), 149–156.
<https://doi.org/10.3200/JPFT.32.4.149-156>
- Sander, J. (2014). *New Style in Sitcom: Exploring genre terms of contemporary American comedy TV series through their utilization of documentary style*. Linköping University.
- Sarris, A. (1962). Notes on the Auteur Theory in 1962. *Film Culture*, 27(Winter), 1–8.
- Savorelli, A. (2010). *Beyond Sitcom: New Directions in American Television Comedy*. McFarland.
- Sayeau, A. (2007). As Seen on TV: Women’s Rights and Quality TV. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. 52–61). I.B. Tauris.
- Scolari, C. (2008). Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Diálogos de La Comunicación*, 77, 1–9.
<https://doi.org/10230/25464>
- Scolari, C., Bertetti, P., y Freeman, M. (2014). Conclusions: Transmedia Storytelling and Popular Cultures in the Twentieth Century. En *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines* (pp. 72–77). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137434371.0009>
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas* (C.

- Domínguez Medina, Trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1990)
- Selby, K., y Cowdery, R. (1995). *How to Study Television*. Palgrave Macmillan.
- Sellers, C. P. (2007). Collective authorship in film. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(3), 263–271. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00257.x>
- Sepinwall, A. (2009, 16 de septiembre). *Mad Men: Talking “Out of Town” with Matthew Weiner. What’s Alan Watching?*
<http://sepinwall.blogspot.com/2009/08/mad-men-talking-out-of-town-with.html>
- Serazio, M. (2013). Selling (Digital) Millennials. *Television & New Media*, 16(7), 599–615. <https://doi.org/10.1177/1527476413491015>
- Sewell, P. W. (2010). From discourse to discord: Quality and dramedy at the end of the classic network system. *Television & New Media*, 11(4), 235–259.
<https://doi.org/10.1177/1527476409351289>
- Shim, H., Lim, S., Jung, E. E., y Shin, E. (2018). I hate binge-watching but I can’t help doing it: The moderating effect of immediate gratification and need for cognition on binge-watching attitude-behavior relation. *Telematics and Informatics*, 35(7), 1971–1979. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.07.001>
- Shoemaker, T. (2017). Escaping Our Shitty Reality: Counterpublics, Orange Is the New Black, and Religion. *Journal of Religion and Popular Culture*, 29(3), 217–229.
<https://doi.org/10.3138/jrpc.2016-0013.r2>
- Singer, B. (2001). *Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and Its Contexts*. Columbia University Press.
- Smith, A. N. (2014). Super Mario seriality: Nintendo’s narratives and audience targeting within the video game console industry. En R. Pearson y A. N. Smith (Ed.), *Storytelling in the Media Convergence Age* (pp. 21–39). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137388155>
- Smith, A. N. (2019). Pursuing “Generation Snowflake”: Mr. Robot and the USA Network’s Mission for Millennials. *Television & New Media*, 20(5), 443–459.
<https://doi.org/10.1177/1527476418789896>
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford University Press.
- Smith, M. (1999). Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances. En C. Platina y G. M. Smith (Ed.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (pp. 217–238). The Johns Hopkins University Press.
- Soares, M., y Viana, P. (2015). Tuning metadata for better movie content-based

- recommendation systems. *Multimedia Tools and Applications*, 74(17), 7015–7036.
<https://doi.org/10.1007/s11042-014-1950-1>
- Spigel, L., y Olsson, J. (2004). *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*.
 Duke University Press.
- Stein, D., y Wiele, L. (2019). Introducing Popular Culture—Serial Culture: Serial
 Narrative in Transnational Perspective, 1830s–1860s. En D. Stein y L. Wiele (Ed.),
Nineteenth-Century Serial Narrative in Transnational Perspective, 1830s – 1860s
 (pp. 1–15). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-15895-8>
- Steiner, E., y Xu, K. (2018). Binge-watching motivates change: Uses and gratifications
 of streaming video viewers challenge traditional TV research. *Convergence: The
 International Journal of Research into New Media Technologies*, 26(1), 1–20.
<https://doi.org/10.1177/1354856517750365>
- Stiegler, C. (2016). Invading Europe. Netflix’s expansion to the European market and
 the example of Germany. En K. McDonald y D. Smith-Rowsey (Ed.), *The Netflix
 Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century* (pp. 235–246).
 Bloomsbury Academic.
- Straubel, L. H. (2006). Character and Plot Nodes: Writing Fiction with Concept Maps.
 En A. J. Cañas y J. D. Novak (Ed.), *Second Int. Conference on Concept Mapping*
 (pp. 1–8). <http://eprint.ihmc.us/140/>
- Herrero Subías, M., Medina Laverón, M., y Urgellés Molina, A. M. (2018). Online
 recommendation systems in the spanish audiovisual market: Comparative analysis
 between Atresmedia, Movistar+ and Netflix. *UCJC Business and Society Review*,
 15(4), 54–89. <https://doi.org/10.3232/UBR.2018.V15.N4.02>
- Sukalla, F., Bilandzic, H., Bolls, P. D., y Busselle, R. W. (2016). Embodiment of
 Narrative Engagement: Connecting Self-Reported Narrative Engagement to
 Psychophysiological Measures. *Journal of Media Psychology*, 28(4), 175–186.
<https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000153>
- Sukumar, S. R., y Aline, F. (2013). Application of micro-segmentation algorithms to the
 healthcare market: A case study. *2013 Biomedical Sciences and Engineering
 Conference: (BSEC)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/BSEC.2013.6618489>
- Sulimma, M. (2014). Simultaneous Seriality: On the Crossmedia Relationship of
 Television Narratives. En K. Loock (Ed.), *Serial Narratives* (pp. 127–143). Iwu
 Literatur in Wissenschaft und Unterricht.

- Thompson, K. (2003). *Storytelling in Film and Television*. Harvard University Press.
- Thompson, R. J. (1997). *Television's Second Golden Age: From "Hill Street Blues" to "ER"*. Syracuse University Press.
- Thompson, R. J. (2007). Preface. En J. McCabe y K. Akass (Ed.), *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* (pp. xvii–xx). I.B. Tauris.
- Todorov, T. (1966). Les catégories du récit littéraire. *Communications*, 8, 125–151.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3406/comm.1966.1120>
- Todorov, T. (1971a). *Literatura y significación* (G. Suárez Gómez). Editorial Planeta.
- Todorov, T. (1971b). *Poétique de la prose*. Seuil.
- Todorov, T. (1973). *Gramática del Decamerón* (M. D. Echevarría, Trad.). Taller de Ediciones Josefina Betancor. (Obra original publicada en 1969)
- Todorov, T. (1978). Presentación (A. M. Nethol, Trad.). En T. Todorov (Ed.), *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (pp. 11–20). Siglo veintiuno editores. (Obra original publicada en 1965)
- Todorov, T. (1981a). *Introducción a la literatura fantástica* (2a ed.) (S. Delpy, Trad.). PREMIA editora de libros. (Obra original publicada en 1970)
- Todorov, T. (1981b). *Introduction to Poetics* (R. Horward, Trad.). University of Minnesota Press. (Obra original publicada en 1973)
- Tomachevski, B. (1982). *Teoría de la literatura* (M. Suárez, Trad.). Ediciones Akal. (Obra original publicada en 1925)
- Tous, A. (2008). *El text audiovisual: anàlisi des d'una perspectiva mediològica* [Universitat Autònoma de Barcelona]. <https://doi.org/10.2436/20.3008.01.53>
- Tous, A. (2010). *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El Ala Oeste de la Casa Blanca, Mujeres Desesperadas y House*. UOC Press.
<https://doi.org/10.12795/admira.2011.01.10>
- Trusheim, M. R., Cassidy, W. M., y Bach, P. B. (2018). Health care spending in the United States and other high-income countries. *JAMA - Journal of the American Medical Association*, 320(19), 1977–1978. <https://doi.org/10.1001/jama.2018.1150>
- Turnbull, S. (2010). Crime as entertainment: The case of the TV crime drama. *Continuum*, 24(6), 819–827. <https://doi.org/10.1080/10304312.2010.510591>
- Uribe-Jongbloed, E. (2016). The media change in television: Netflix and television in smartphones. *Palabra Clave*, 19(2), 358–364.
<https://doi.org/10.5294/pacla.2016.19.2.1>
- Van Den Bulck, H., y Enli, G. S. (2013). Flow under pressure: Television scheduling

- and continuity techniques as victims of media convergence? *Television & New Media*, 15(5), 449–452. <https://doi.org/10.1177/1527476413505920>
- Van Esler, M. (2016). Not yet the post-TV era: Network and MVPD adaptation to emergent distribution technologies. *Media and Communication*, 4(3), 131–141. <https://doi.org/10.17645/mac.v4i3.548>
- VanArendonk, K. (2019). Theorizing the television episode. *Narrative*, 27(1), 65–82. <https://doi.org/10.1353/nar.2019.0004>
- Vaz, M. C. (2005). *The Lost Chronicles: The Official Companion Book*. Hyperion.
- Vickers, A. J., Kent, M., y Scardino, P. T. (2018). Implementation of dynamically update prediction models at the point of care at a major cancer center: making nomograms more like Netflix. *Physiology & Behavior*, 176(1), 139–148. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2017.03.040>
- Vlassis, A. (2020). European Union and online platforms in global audiovisual politics and economy: Once Upon a Time in America? *International Communication Gazette*, 0(0), 1–23. <https://doi.org/10.1177/1748048520918496>
- Waller, G. A. (1988). Flow, Genre, and the Television Text. *Journal of Popular Film and Television*, 16(1), 6–11. <https://doi.org/10.1080/01956051.1988.9943304>
- Walton-Pattison, E., Dombrowski, S. U., y Presseau, J. (2018). ‘Just one more episode’: Frequency and theoretical correlates of television binge watching. *Journal of Health Psychology*, 23(1), 17–24. <https://doi.org/10.1177/1359105316643379>
- Warhol, R. (2014). Binge-watching: How Netflix Original Programs Are Changing Serial Forms. En K. Loock (Ed.), *Serial Narratives* (pp. 145–158). Iwu Literatur in Wissenschaft und Unterricht.
- Wayne, M. L. (2018). Netflix, Amazon, and branded television content in subscription video on-demand portals. *Media, Culture and Society*, 40(5), 725–741. <https://doi.org/10.1177/0163443717736118>
- Wayne, M. L. (2019). Global streaming platforms and national pay-television markets: a case study of Netflix and multi-channel providers in Israel. *The Communication Review*, 23(1), 29–45. <https://doi.org/10.1080/10714421.2019.1696615>
- Wellenreiter, M. (2015). Screenwriting and authorial control in narrative video games. *Journal of Screenwriting*, 6(3), 343–361. https://doi.org/10.1386/josc.6.3.343_1
- White, M. (1985). Television Genres: Intertextuality. *Journal of Film and Video*, 37(3), 41–47. <https://www.jstor.org/stable/20687673>
- Williams, L. (1991). Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly*, 44(4),

- 2–13. <http://www.jstor.org/stable/1212758>
- Williams, R. (1974). Communications As Cultural Science. *Journal of Communication*, 24(3), 17–25. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1974.tb00385.x>
- Williams, R. (2003). *Television: Technology and Cultural Forms*. Routledge. (Obra original publicada en 1974)
- Winter, R. (2016). “All Happy Families”: The Sopranos and Television Culture in the Twenty-First Century. *Frontiers of Literary Studies in China*, 10(3), 474–494. <https://doi.org/10.3868/s010-005-016-0028-3>
- Wodak, R. (2009). *The Discourse of Politics in Action*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/s10993-009-9143-x>
- Yang, X., y Webster, J. (2015). To be continued: Meaning-making in serialized manga as functional-multimodal narrative. *Semiotica*, 2015(207), 583–606. <https://doi.org/10.1515/sem-2015-0066>
- Zavala, L. (2012). The Boundaries of Serial Narrative. En V. Patea (Ed.), *Short Story Theories* (pp. 281–297). Brill | Rodopi. https://doi.org/10.1163/9789401208390_016
- Zavala, L. (2016). Las fórmulas narrativas en cine y literatura: una propuesta paradigmática. *Comunicación y Medios*, 34, 70–81. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2016.36801>
- Zhou, T., Su, R. Q., Liu, R. R., Jiang, L. L., Wang, B. H., y Zhang, Y. C. (2009). Accurate and diverse recommendations via eliminating redundant correlations. *New Journal of Physics*, 11, 11–19. <https://doi.org/10.1088/1367-2630/11/12/123008>
- Zimmer, C. (2018). Serial surveillance: Narrative, television, and the end of the world. *Film Quarterly*, 72(2), 12–25. <https://doi.org/10.1525/FQ.2018.72.2.12>
- Zwierlein, A.-J. (2015). “The subject escapes me”: Spellbinding lecturers and (In-) Attentive audiences in late-Victorian serialized sensation fiction. *Zeitschrift Fur Anglistik Und Amerikanistik*, 63(1), 69–88. <https://doi.org/10.1515/zaa-2015-0005>

Filmografía citada.

13 Reasons Why (*Por trece razones*; Netflix, 2017-2020)
24 (FOX, 2001-2010)
Affair, The (Showtime, 2014-2019)
Alias (ABC, 2001-2006)
All in the Family (*Todo en familia*; CBS, 1971-1979)
American Crime Story (FX, 2016-hoy)
Arrested Development (FOX, 2003-2006; Netflix, 2013 y 2018-2019)
Big Bang Theory, The (*Big Bang*; CBS, 2006-2019)
Black Mirror (Channel 4/Netflix, 2011-2019)
Bonanza (NBC, 1959-1973)
Breaking Bad (AMC, 2008-2013)
casa de papel, La (*Money Heist*; Antena 3, 2017 y Netflix, 2019-2021)
Crown, The (Netflix, 2016-hoy)
CSI: Crime Scene Investigation (*C.S.I.*; CBS, 2000-2015)
Curb Your Enthusiasm (*Larry David*; HBO, 2000-hoy)
Dallas (CBS, 1978-1991)
Days and Nights of Molly Dodd, The (*Los días y las noches de Molly Dodd*; NBC, 1987-1988; Lifetime, 1989–1991)
Dexter (Showtime, 2006-2013)
Dynasty (*Dinastía*; ABC, 1981-1989)
Dragnet (NBC, 1951-1959)
Faraway Hill (DuMont, 1946)
Fargo (FX, 2014-hoy)
Fleabag (BBC Three y Amazon Prime, 2016-2019)
Frank's Place (*El local de Frank*; CBS, 1987–1988)
Friends (NBC, 1994-2004)
Fugitive, The (*El fugitivo*; ABC, 1963-1967)
Futurama (FOX, 1999-2013)
Game of Thrones (*Juego de Tronos*; HBO, 2011-2019)
Gilmore Girls (*Las chicas Gilmore*; The WB/The CW, 2000-2007; Netflix, 2016)
Girls (HBO, 2012-2018)
Gomorra: La Serie (Sky Italia, 2014-2021)

Hannibal (NBC, 2013-2015)
Heroes (*Héroes*; NBC 2006-2010)
Hill Street Blues (*Canción triste de Hill Street*; NBC, 1981-1987)
Homeland (Showtime, 2011-2020)
Hooperman (ABC, 1987–1989)
House M.D. (*House*; Fox, 2004-2012)
House of Cards (BBC, 1990)
House of Cards (Netflix, 2013-2018)
I Love Lucy (*Te quiero, Lucy*; CBS, 1951-1959)
It's Always Sunny in Philadelphia (*Colgados en Filadelfia*; FX, 2005-hoy)
Killing, The (AMC, 2011-2014)
Kominsky Method, The (*El método Kominsky*; Netflix, 2018-2021)
Lost (*Perdidos*; ABC, 2004-2010)
Mad Men (AMC, 2007-2015)
Malcolm in the Middle (*Malcolm*; FOX, 2000-2006)
Marion and Geoff (BBC Two, 2000-2003)
Mary Kay and Johnny (DuMont, 1947-1950)
Mary Tyler Moore Show, The (*La chica de la tele*; CBS, 1970–1977)
*M*A*S*H* (CBS, 1972-1983)
Mindhunter (Netflix, 2017-2019)
Monty Python's Flying Circus (BBC1, 1969-1973; BBC2, 1974)
Mr. Robot (USA Network, 2015-2019)
Narcos (Netflix, 2015-2017)
Office, The (BBC Two, 2001-2003)
Office, The (NBC, 2005-2013)
Orange is the New Black (Netflix, 2013-2019)
Outlander (Starz, 2014-hoy)
Peyton Place (ABC, 1964-1969)
Pinwright's Progress (BBC, 1946-1947)
Prison Break (FOX, 2005-2009 y 2017)
Rick and Morty (*Rick y Morty*; Cartoon Network/Adult Swim, 2013-hoy)
Roots (*Raíces*; ABC, 1977)
Seinfeld (NBC, 1989-1998)
Sense8 (Netflix, 2015-2018)

Sex and the City (*Sexo en Nueva York*; HBO, 1998-2004)
Simpsons, The (*Los Simpson*; FOX, 1989-hoy)
Singing Detective, The (*El detective cantante*; BBC, 1986)
Six Feet Under (*A dos metros bajo tierra*; HBO, 2001-2005)
Slap Maxwell Story, The (ABC, 1987–1988)
Sons of Anarchy (*Hijos de la anarquía*; FX, 2008-2014)
Sopranos, The (*Los Soprano*; HBO, 1999-2007)
St. Elsewhere (*Hospital*; NBC, 1982-1988)
Stranger Things (Netflix, 2016-hoy)
Thirtysomething (*Treintaytantos*; ABC, 1987-1991)
True Blood (*Sangre fresca*; HBO, 2008-2014)
True Detective (HBO, 2014-2019)
Twin Peaks (ABC, 1990-1991; Showtime, 2017)
Two and a Half Men (*Dos hombres y medio*; CBS, 2003-2015)
Walking Dead, The (AMC, 2010-2022)
West Wing, The (*El ala oeste de la Casa Blanca*; NBC, 1999-2006)
Westworld (HBO, 2016-hoy)
Wire, The (*Bajo escucha*; HBO, 2002-2008)
X-Files, The (*Expediente X*; FOX, 1993-2002 y 2016-2018)
Young Ones, The (*Los jóvenes*; BBC2, 1982-1984)

ANEXOS.

Anexo 1. *House of Cards*, temporada 1. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00–2:05	2:05	PRESENTACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:05–3:35	1:30	SECRETARIO ESTADO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:35-5:10	1:35	CRÉDITOS									
5:10-5:53	0:43	SECRETARIO ESTADO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:53-7:30	1:37	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:30-9:09	1:39	RUSSO EXCESOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:09-11:40	2:31	SECRETARIO ESTADO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
11:40-12:38	0:58	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:38-13:30	0:52	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:30-18:09	4:39	SECRETARIO ESTADO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:09-20:07	1:57	SECRETARIO ESTADO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:07-21:45	1:38	SECRETARIO ESTADO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:45-23:47	2:02	RUSSO EXCESOS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:47-25:24	1:37	SECRETARIO ESTADO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:24-27:19	1:55	PERIODISMO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:19-29:11	1:52	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:11-29:44	0:33	SECRETARIO ESTADO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:44-31:11	1:27	CARIDAD / CLAIRE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:11-35:21	4:15	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
35:21-36:46	1:25	RUSSO EXCESOS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:46-38:32	1:46	RUSSO EXCESOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:32-38:56	0:24	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:56-40:23	1:27	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:23-41:08	0:45	SECRETARIO ESTADO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:08-43:58	2:50	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:58-44:32	0:34	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:32-46:54	2:22	RUSSO EXCESOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:54-48:32	1:38	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:32-50:05	1:34	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:05–51:31	1:26	SECRETARIO ESTADO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:31–53:45	2:14	LEY EDUCACIÓN	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
53:45– 56:37	2:52	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:00	1:00	KERN	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:00-2:35	1:35	CRÉDITOS									
2:35-5:01	2:26	KERN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
5:01-6:20	1:19	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:20-8:17	1:57	CARIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:17-12:18	4:01	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
12:18-14:19	2:01	PERIODISMO /KERN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
14:19-15:35	1:16	EJERCICIO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
15:35-16:21	0:46	PERIODISMO /KERN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:21-18:55	2:34	PERIODISMO /KERN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:55-21:58	3:03	KERN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:58-22:57	0:59	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:57-23:23	0:24	KERN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:23-25:48	2:25	KERN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:48-27:29	1:41	RUSSO EXCESOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:09-28:42	1:33	EJERCICIO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:42-31:08	2:26	KERN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:08-33:50	2:42	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:50-34:46	0:56	PERIODISMO /KERN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:46-36:05	1:19	KERN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:05-36:17	0:12	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:17-38:44	2:27	PERIODISMO /KERN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:44-40:46	2:02	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:46-42:29	1:43	PERIODISMO /KERN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:29-43:41	1:12	KERN	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
43:41-44:17	0:36	CARIDAD	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
44:17-46:40	2:23	EJERCICIO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
46:40-49:34	2:54	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:57	0:57	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
0:57-2:58	2:01	MELOCOTÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
2:58-3:33	1:35	CRÉDITOS									
3:33-5:41	2:08	MELOCOTÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:41-6:51	1:10	CARIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
6:51-7:11	0:20	MELOCOTÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
7:11-8:21	1:10	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
8:21-9:39	1:18	CARIDAD / CLAIRE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:39-11:41	2:02	MELOCOTÓN	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:41-12:49	1:08	CLAIRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:49-13:32	0:43	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:32-16:06	2:34	MELOCOTÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:06-17:46	1:40	RUSSO EXCESOS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:46-20:38	2:52	MELOCOTÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:38-22:08	1:30	RUSSO EXCESOS	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
22:08-24:51	2:43	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:51-26:11	1:20	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:11-27:53	1:42	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:53-28:05	0:12	CLAIRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:05-33:14	5:09	MELOCOTÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:14-34:26	1:12	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:26-35:30	1:04	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:30-37:01	1:31	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:01-38:43	1:42	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:43-41:37	2:54	MELOCOTÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:37-43:09	1:32	RUSSO EXCESOS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:09-45:25	2:16	MELOCOTÓN	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
45:25-46:33	1:08	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
46:33-47:06	0:33	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
47:06-48:31	1:25	CLAIRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:31-51:26	2:55	CRÉDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:35	1:35	CRÉDITOS									
1:35-4:23	2:48	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:23-5:32	1:09	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:32-7:35	2:03	CARIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
7:35-8:23	0:48	RUSO EXCESOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:23-9:53	1:30	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:53-11:01	1:08	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:01-12:57	1:56	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:57-14:37	1:40	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:37-15:22	0:45	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:22-16:32	1:10	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
16:32-19:33	3:01	LEY EDUCACIÓN	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:33-20:57	1:24	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:57-22:12	1:15	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:12-23:26	1:14	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:26-24:24	0:58	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:24-27:00	2:36	CARIDAD	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
27:00-28:33	1:33	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
28:33-30:42	2:09	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:42-34:08	3:19	PERIODISMO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:08-35:04	0:56	RUSO EXCESOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:04-37:17	2:13	CARIDAD	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
37:17-39:28	2:11	RUSO EXCESOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:28-40:37	1:09	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:37-42:00	1:23	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:00-42:58	0:58	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
42:58-46:06	3:08	AFFAIR ZOE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:06-49:01	2:55	CRÉDITOS									

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:37	1:37	AFFAIR ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:37-3:12	1:35	CRÉDITOS									
3:12-4:29	1:17	AFFAIR ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:29-5:31	1:02	RUSSO EXCESOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:31-8:07	2:36	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:07-8:57	0:50	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:57-10:24	1:27	GOBERNADOR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
10:24-12:07	1:43	RUSSO/ASTILLERO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
12:07-12:43	0:36	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:43-15:03	1:20	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:03-17:57	2:54	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
17:57-19:05	1:08	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:05-21:17	2:12	ZOE/FRANCIS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:17-22:15	0:58	AFFAIR RUSSO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:15-24:06	1:51	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:06-24:34	0:28	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:34-25:32	0:58	PERIODISMO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:32-30:29	4:57	CARIDAD / todas	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:29-35:51	5:22	CARIDAD / todas	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:51-38:18	2:27	RUSSO/ASTILLERO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
38:18-40:35	2:17	CARIDAD / todas	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:35-41:27	0:52	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:27-42:13	0:46	CARIDAD / ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
42:13-48:20	6:07	RUSSO/ASTILLERO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:20-49:45	1:25	GOBERNADOR	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
49:45-52:40	2:55	CRÉDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-2:14	2:14	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:14-3:49	1:35	CRÉDITOS									
3:49-6:33	2:44	LEY EDUCACIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:33-7:41	1:08	PERIODISMO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:41-8:52	1:11	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:52-9:44	0:52	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:44-12:02	2:18	CARIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:02-13:07	1:05	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
13:07-15:20	2:13	CLAIRE/HOSPITAL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:20-16:41	1:21	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:41-18:07	1:26	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:07-23:13	5:06	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:13-23:38	0:25	CLAIRE/HOSPITAL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:38-24:35	1:07	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
24:35-25:39	1:04	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:39-26:53	1:14	LEY EDUCACIÓN	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
26:53-28:56	2:03	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:56-29:43	0:47	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:43-31:04	1:21	LEY EDUCACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:04-33:00	1:56	LEY EDUCACIÓN	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:00-34:59	1:59	LEY EDUCACIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:59-38:49	3:50	CLAIRE/HOSPITAL	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
38:49-39:52	1:03	AFFAIR RUSSO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
39:52-41:37	1:45	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:37-46:13	4:36	LEY EDUCACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:13-47:39	1:26	CLAIRE/HOSPITAL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:39-50:34	2:55	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:35	1:35	CRÉDITOS									
1:35-6:47	5:12	LEY EDUCACIÓN	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
6:47-8:10	1:23	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
8:10-9:02	0:52	AFFAIR ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:02-10:25	1:23	PROSTITUTA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
10:25-12:19	1:54	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
12:19-13:31	1:12	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:31-14:52	1:21	PERIODISMO/GOB	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:52-15:11	0:19	CLAIRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:11-17:09	1:58	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:09-20:37	3:28	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:37-22:05	1:28	CLAIRE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:05-23:27	1:22	PERIODISMO/GOB	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:27-25:06	1:39	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:06-27:09	2:03	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:09-28:22	1:13	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:22-29:53	1:31	GOBERNADOR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:53-31:39	1:46	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:39-32:10	0:31	PERIODISMO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:10-32:49	0:39	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:49-35:15	2:26	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:15-35:34	0:19	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:34-36:31	0:57	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:31-38:09	1:38	GOBERNADOR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:09-40:05	1:56	GOBERNADOR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:05-41:08	1:03	PERIODISMO/GOB	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:08-43:44	2:36	ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:44-44:43	0:59	AFFAIR RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:43-45:03	0:20	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:03-51:21	6:18	AFFAIR ZOE	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:21-54:18	2:57	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:35	1:35	CRÉDITOS									
1:35-6:50	5:15	VISITA UNIVERSIDAD	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
6:50-8:40	1:50	GOBERNADOR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:40-10:16	1:36	VISITA UNIVERSIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:16-11:38	1:22	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:16-12:51	2:35	VISITA UNIVERSIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:51-14:10	1:19	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:10-17:49	3:39	VISITA UNIVERSIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:49-20:34	2:45	GOBERNADOR/AFFAIR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:34-28:15	7:41	VISITA UNIVERSIDAD	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
28:15-28:32	0:17	GOBERNADOR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:32-29:44	1:12	VISITA UNIVERSIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:44-30:08	0:24	GOBERNADOR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:08-30:30	0:22	VISITA UNIVERSIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:30-32:36	2:06	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:36-36:04	3:28	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
36:04-40:31	4:27	VISITA UNIVERSIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:31-42:11	1:40	GOBERNADOR/AFFAIR	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
42:11-44:18	2:07	VISITA UNIVERSIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
44:18-47:15	2:57	CRÉDITOS									

Episodio 9.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:55	1:55	GOBERNADOR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:55-3:30	1:35	CRÉDITOS									
3:30-5:11	1:41	GOBERNADOR	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:11-5:55	0:44	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:55-6:50	0:55	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:50-7:57	1:07	GOBERNADOR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:57-9:56	1:59	GOBERNADOR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:56-11:16	1:20	GOBERNADOR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:16-12:06	0:50	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:06-13:51	1:45	AFFAIR ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:51-15:36	1:45	AFFAIR ZOE	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:36-16:36	1:00	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:36-16:58	0:22	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:58-19:34	2:36	AFFAIR / GOB	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:34-21:04	1:30	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:04-22:29	1:25	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:29-23:25	0:56	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:25-26:10	2:45	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
26:10-27:04	0:54	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
27:04-29:38	2:34	GOBERNADOR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:38-31:24	1:46	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:24-33:53	2:29	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:53-34:57	1:04	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:57-37:17	2:20	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
37:17-38:12	0:55	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:12-38:56	0:44	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:56-41:07	2:11	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:07-42:29	1:22	CARIDAD	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:29-42:41	0:12	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:41-46:43	4:02	AFFAIR ZOE/GOB	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:43-48:51	2:08	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:51-51:46	2:55	CRÉDITOS									

Episodio 10.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:57	1:57	GOBERNADOR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:57-3:32	1:35	CRÉDITOS									
3:32-4:26	0:54	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:26-5:05	0:39	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:05-5:32	0:27	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:32-8:28	2:56	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:28-9:31	1:03	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:31-10:05	0:34	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:05-13:17	3:12	CLAIRE/ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
13:17-15:59	2:42	AFFAIR ZOE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:59-17:22	1:23	POLÍTICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:22-17:51	0:29	CLAIRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:51-19:29	1:38	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:29-20:22	0:53	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:22-22:43	2:21	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:43-23:58	1:15	CLAIRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
23:58-28:11	4:13	GOBERNADOR	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
28:11-30:20	2:09	CLAIRE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:20-31:43	1:21	ZOE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:43-34:30	2:47	PROSTITUTA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
34:30-35:18	0:48	ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:18-36:30	1:12	GOBERNADOR	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:30-37:22	0:52	CLAIRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:22-39:33	2:11	ZOE	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
39:33-42:13	2:40	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:13-44:29	2:16	ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
44:29-45:13	0:44	CLAIRE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:13-48:02	2:49	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:02-49:19	1:17	GOBERNADOR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:19-49:51	0:32	GOBERNADOR	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
49:51-52:46	2:55	CRÉDITOS									

Episodio 11.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:35	1:35	CRÉDITOS									
1:35-4:52	3:17	GOBERNADOR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
4:52-6:57	2:05	CAÍDA RUSSO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
6:57-8:51	1:54	CLAIRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:51-10:45	1:54	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:45-12:00	1:15	CAÍDA RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:00-15:42	3:42	ZOE	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
15:42-17:14	1:32	CLAIRE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:14-18:47	1:33	ZOE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:47-19:14	0:27	CAÍDA RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:14-20:38	1:24	ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
20:38-23:42	3:04	GOBERNADOR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
23:42-24:41	0:59	CAÍDA RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:41-27:11	2:30	CLAIRE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
27:11-30:59	3:48	CAÍDA RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:59-33:33	2:34	CAÍDA RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:33-34:40	1:07	ZOE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
34:40-35:01	0:21	CAÍDA RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:01-35:22	0:21	CLAIRE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:22-43:16	7:54	CAÍDA RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
43:16-45:02	1:46	MUERTE RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:02-46:46	1:44	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:46-49:00	2:14	MUERTE RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:00-51:29	2:29	CLAIRE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
51:29-54:24	2:55	CRÉDITOS									

Episodio 12.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-2:06	2:06	MUERTE RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:06-3:41	1:35	CRÉDITOS									
3:41-6:10	2:29	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:10-7:19	1:09	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:19-11:07	3:52	VP	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
11:07-11:49	0:42	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:49-12:47	0:58	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:47-13:44	0:57	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:44-14:48	1:04	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:48-16:02	1:14	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:02-20:27	4:25	VP	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:27-22:57	2:30	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:57-25:35	2:38	VP	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:35-27:06	1:31	MUERTE RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:06-30:04	2:58	VP	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:04-31:01	0:57	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:01-32:03	1:02	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:03-33:19	1:16	ZOE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:19-35:19	2:00	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:19-39:00	3:41	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:00-44:23	5:23	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:23-46:09	1:46	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:09-47:14	1:05	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:14-48:55	1:41	VP	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:55-50:23	1:28	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
50:23-53:18	2:55	CRÉDITOS									

Episodio 13.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:35	1:35	CRÉDITOS									
1:35-4:06	2:31	VP	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
4:06-5:00	0:54	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
5:00-7:11	2:11	RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:11-8:23	1:12	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:23-9:47	1:24	RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:47-10:30	0:43	VP	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:30-11:08	0:38	RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:08-12:45	1:37	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:45-13:23	0:38	RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:23-17:05	3:42	VP	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:05-17:35	0:30	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:35-18:57	1:22	RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:57-19:39	0:42	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:39-20:31	0:52	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:31-21:29	0:58	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:29-23:34	2:05	VP	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:34-25:16	1:42	CARIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:16-25:48	1:32	RUSSO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:48-27:05	1:17	MATERNIDAD	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
27:05-28:41	1:36	RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:41-29:26	0:45	MATERNIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:26-30:19	0:53	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:19-35:50	5:31	RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:50-40:49	4:59	VP	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
40:49-42:05	1:16	RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:05-44:36	2:31	VP	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
44:36-47:02	2:26	RUSSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:02-49:57	2:55	CRÉDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
56:37	32	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
49:34	28	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
51:26	31	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
49:01	28	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
52:40	26	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
50:34	27	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
54:18	31	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO
47:15	20	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
51:46	32	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
52:46	31	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
54:24	25	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
53:18	26	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
49:57	29	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
NO	NC	NO	SÍ	NO	NO	NC	NC	NC	NC
NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Anexo 2. *Orange Is the New Black*, temporada 1. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:55	1:55	PRESENTACIÓN	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:55-3:09	1:14	CRÉDITOS									
3:09-7:38	4:29	LARRY	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
7:38-14:07	6:29	LARRY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:07-17:13	3:06	ALEX	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:13-22:05	4:52	LARRY	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:05-25:35	3:30	ALEX	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
25:35-30:44	5:09	LARRY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:44-36:59	6:15	ALEX	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:59-42:22	5:23	RED-PIPER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:22-46:26	4:04	LARRY	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
46:26-49:59	3:33	RED-PIPER	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO
49:59-52:31	2:32	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-3:10	1:47	RED-TRÁFICO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:10-6:51	3:41	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:51-9:10	2:19	RED-PIPER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:10-10:26	1:16	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:26-11:09	0:43	RED-PIPER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:09-13:49	2:40	RED-PIPER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:49-18:20	4:31	RED-PIPER	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:20-24:10	5:50	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:10-26:17	2:07	RED-PIPER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:17-28:36	2:19	RED-NEVERA	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:36-34:53	6:17	RED-PIPER	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:53-37:39	2:46	RED-PIPER	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:39-39:32	1:53	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:32-43:07	3:35	RED-TRÁFICO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:07-45:12	2:05	RED-PIPER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
45:12-46:01	0:49	LARRY	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
46:01-46:39	0:38	RED-TRÁFICO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:39-47:48	1:09	RED-PIPER	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
47:48-48:42	0:54	RED	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:42-50:46	2:04	SUE	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
50:46-53:18	2:32	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-3:56	2:33	SOPHIA	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:56-5:36	1:40	WATSON	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:36-8:11	2:35	SOPHIA/SUE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:11-11:14	3:03	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:14-11:54	0:40	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
11:54-13:11	1:17	WATSON	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ
13:11-13:47	0:36	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:47-15:46	1:59	SUE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:46-16:50	1:04	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:50-18:02	1:12	WATSON	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:02-20:15	2:13	ALEX/SUE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:15-24:27	4:12	SOPHIA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:27-27:24	2:57	LARRY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:24-28:23	0:59	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:23-31:40	3:17	VISITA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:40-34:33	2:53	SOPHIA	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:33-36:35	2:02	SUE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:35-38:50	2:15	ALEX	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:50-41:57	3:07	LARRY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:57-44:04	2:07	SUE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
44:04-46:58	2:54	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
46:58-47:35	0:37	WATSON	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
47:35-48:02	0:27	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:02-49:55	1:53	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
49:55-50:33	0:38	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:33-51:19	0:46	ALEX/LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:19-52:59	1:40	REUBICACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ
52:59-54:40	1:41	SOPHIA	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
54:40-55:15	0:35	SUE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
55:15-57:47	2:32	CRÉDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-4:31	3:08	CLAUDETTE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:31-6:27	1:56	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:27-9:48	3:21	TALLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
9:48-12:06	2:18	MERCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
12:06-13:48	1:42	TALLER	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
13:48-17:14	3:26	CLAUDETTE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
17:14-18:02	0:48	TALLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:02-20:21	2:19	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:21-23:10	2:49	TALLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
23:10-24:55	1:45	TALLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:55-27:07	2:12	TALLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:07-28:54	1:47	APELACIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:54-31:04	2:10	TALLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:04-33:19	2:15	APELACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
33:19-36:36	3:17	ALEX	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
36:36-37:36	1:00	APELACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:36-42:23	4:47	CLAUDETTE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:23-44:54	2:31	MERCY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:54-46:21	1:27	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:21-47:52	1:41	CLAUDETTE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
47:52-48:42	0:50	MERCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:42-50:26	1:44	TALLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
50:26-51:22	0:56	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
51:22-53:07	1:45	MERCY	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
53:07-55:25	2:18	CRÉDITOS									

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-3:47	2:24	GALLINA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:47-6:52	3:05	IGLESIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:52-7:44	0:52	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:44-8:54	1:10	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:54-10:20	1:26	GALLINA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:20-11:48	1:28	DIAZ-BENNETT	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:48-13:43	1:55	GALLINA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
13:43-15:50	2:07	IGLESIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
15:50-19:03	3:13	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:03-19:27	0:24	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:27-22:29	3:02	IGLESIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:29-23:01	0:32	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:01-24:00	0:59	GALLINA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:00-28:12	4:12	DIAZ-BENNETT	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:12-29:22	1:10	ALEX	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:22-31:12	1:50	SOPHIA	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
31:12-33:42	2:30	ALEX	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:42-37:15	3:33	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:15-40:36	3:21	GALLINA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:36-40:56	0:20	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:56-43:57	3:01	GALLINA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:47-45:04	1:17	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:04-47:56	2:52	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
47:56-50:29	2:33	DIAZ-BENNETT	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
50:29-53:15	2:46	GALLINA	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
53:15-55:45	2:30	CRÉDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-2:38	1:15	FOTOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
2:38-4:40	2:02	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:40-7:02	2:22	MADRE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
7:02-7:37	0:35	FOTOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:37-10:54	3:17	NICKY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:54-11:41	0:47	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:41-14:18	2:37	FOTOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
14:18-17:01	2:42	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
17:01-21:34	4:33	ELECCIONES	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
21:34-24:35	3:01	FOTOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:35-26:27	1:52	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
26:27-28:23	1:56	ELECCIONES	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
28:23-29:18	0:55	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:18-34:08	3:50	ALEX	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:08-36:14	2:06	NICKY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:14-39:08	2:54	SOCIA	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
39:08-41:59	2:51	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:59-42:59	1:00	FOTOS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:59-44:04	1:05	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:04-44:56	0:52	ALEX	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
44:56-45:54	0:58	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:54-47:31	1:37	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:31-47:43	0:12	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:43-50:52	3:09	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:52-52:04	1:12	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:04-53:44	1:40	NICKY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
53:44-55:14	1:30	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
55:14-57:44	2:30	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-5:01	3:38	WATSON	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
5:01-9:00	3:59	PISTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
9:00-10:02	1:02	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:02-10:59	0:57	FOTOS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:59-12:33	1:34	CLAUDETTE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:33-15:38	3:05	WATSON	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:38-20:15	4:37	ALEX	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:15-21:47	1:32	HAELY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:47-23:36	1:49	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:36-27:08	3:32	WATSON	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:08-29:05	1:57	PISTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:05-30:40	1:35	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:40-32:12	1:32	APELACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:12-34:51	2:39	PISTA/FOTOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:51-38:00	3:09	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:00-38:48	0:48	PISTA/FOTOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:48-40:29	1:41	APELACIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:29-41:25	0:56	FOTOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:25-42:52	1:27	PISTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:52-44:39	1:47	ELECCIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:39-48:35	3:56	WATSON	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:35-51:43	3:08	LARRY	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
51:43-52:31	0:48	PISTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
52:31-53:13	0:42	FOTOS	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
53:13-53:53	0:40	APELACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
53:53-55:40	1:47	WATSON/PISTA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
55:40-58:10	2:30	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-3:19	1:56	PARTO-MARÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
3:19-5:04	1:45	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:04-9:02	3:58	DROGA-GEORGE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
9:02-13:27	4:25	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:27-14:11	0:44	PARTO-MARÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:11-15:11	1:00	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:11-16:35	1:24	APELACIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:35-18:16	1:41	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:16-19:06	0:50	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:06-21:02	1:56	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:02-23:17	2:15	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:17-25:00	1:43	PARTO-MARÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:00-26:21	1:21	ALEX	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:21-28:31	2:10	DROGA-GEORGE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:31-29:55	1:24	ALEX	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
29:55-30:45	0:50	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:45-32:49	2:04	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:49-35:40	2:56	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:40-37:18	1:38	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:18-39:18	2:00	DROGA-GEORGE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:18-41:32	2:14	LARRY/POLLY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:32-45:28	3:56	LARRY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:28-47:48	2:20	POLLY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:48-48:43	0:55	PARTO-MARÍA	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
48:43-49:59	1:16	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
49:59-51:03	1:04	APELACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
51:03-52:47	1:44	DROGA-GEORGE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:47-56:08	3:21	ALEX	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
56:08-57:25	1:17	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
57:25-59:41	2:16	CRÉDITOS									

Episodio 9.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-2:47	1:24	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
2:47-4:07	1:20	LARRY	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
4:07-6:09	2:02	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:09-9:47	3:38	ALEX	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:47-14:58	5:11	AI SLAM IENTO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ
14:58-16:24	1:26	APELACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:24-17:57	1:33	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
17:57-19:36	1:39	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:36-20:32	0:56	AI SLAM IENTO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:32-21:27	0:55	AI SLAM IENTO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:27-24:35	3:08	DROGA-GEORGE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:35-27:10	2:35	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:10-29:30	2:20	AI SLAM IENTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:30-33:44	4:14	ALEX	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:44-35:08	1:24	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:08-35:27	0:19	AI SLAM IENTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:27-35:49	0:22	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:49-36:44	0:55	AI SLAM IENTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:44-38:25	1:41	APELACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:25-39:47	1:22	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:47-42:17	2:30	AI SLAM IENTO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
42:17-44:12	1:55	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:12-45:24	1:12	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
45:24-48:17	2:53	LARRY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:17-51:29	3:12	AI SLAM IENTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:29-52:25	0:56	AI SLAM IENTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:25-53:07	0:42	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
53:07-54:07	1:00	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
54:07-54:48	0:41	APELACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
54:48-55:17	0:29	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
55:17-55:38	0:21	AI SLAM IENTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
55:38-56:29	0:51	AI SLAM IENTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
56:29-57:32	1:03	AI SLAM IENTO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO
57:32-60:03	2:31	CRÉDITOS									

Episodio 10.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-2:42	1:19	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:42-4:21	1:39	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
4:21-7:20	2:59	ALEX	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:20-10:22	3:02	TRICIA	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
10:22-11:08	0:46	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
11:08-12:42	1:34	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:42-13:26	0:44	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:26-15:03	1:37	LARRY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:03-17:26	2:23	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:26-18:57	1:31	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
18:57-22:16	3:19	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:16-25:49	3:33	LARRY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:49-26:58	1:09	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
26:58-30:59	4:01	TRICIA	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:59-31:53	0:54	NIÑAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
31:53-34:57	3:04	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:57-36:48	1:51	TRICIA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:48-39:18	2:30	NIÑAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:18-40:21	1:03	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:21-41:29	1:08	NIÑAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:29-42:14	0:45	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:14-46:10	3:56	NIÑAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:10-46:40	0:30	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:40-48:33	1:53	NIÑAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:33-49:27	0:54	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
49:27-52:22	2:55	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
52:22-54:49	2:27	CRÉDITOS									

Episodio 11.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-2:16	0:53	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
2:16-3:40	1:24	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:40-5:39	1:59	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:39-7:07	1:28	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
7:07-8:59	1:52	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:59-11:09	2:10	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:09-12:54	1:45	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:54-14:12	1:18	CLAUDETTE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:12-18:45	4:33	ALEX	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:45-20:25	1:40	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
20:25-22:34	2:09	TRICIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:34-23:50	1:16	LARRY	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
23:50-27:28	3:38	SUE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:28-28:32	1:04	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:32-30:39	2:07	TRICIA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:39-33:12	2:33	DIAZ-BENNETT	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:12-37:53	4:41	ALEX	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
37:53-39:44	1:51	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:44-40:15	0:31	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:15-41:48	1:33	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:48-42:55	1:07	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:55-44:02	1:07	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:02-46:15	2:13	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:15-51:35	5:20	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:15-51:35	5:20	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:35-52:00	0:25	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:00-52:45	0:45	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:45-54:17	1:32	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
54:17-57:50	3:33	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
57:50- 60:07	2:17	CRÉDITOS									

Episodio 12.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-4:12	2:49	SUE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:12-5:47	1:35	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
5:47-6:57	1:10	DIAZ-BENNETT	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:57-7:37	0:40	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:37-10:47	3:10	PENNSATUCKY	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
10:47-14:02	3:15	ALEX	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
14:02-16:21	2:19	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:21-18:40	2:19	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
18:40-19:47	1:07	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:47-21:24	1:37	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:24-22:26	1:02	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:26-25:09	2:43	PENNSATUCKY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:09-27:45	2:36	SUSAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:45-28:10	0:25	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:10-30:44	2:34	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:44-34:21	3:37	WATSON	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:21-38:29	4:08	PENNSATUCKY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:29-40:59	2:30	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:59-43:47	2:48	ALEX	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
43:47-44:46	0:59	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO
44:46-46:00	1:14	CLAUDETTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:00-48:54	2:54	TAYSTEE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:54-50:15	1:21	WATSON	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:15-52:36	2:21	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
52:36-52:57	0:21	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
52:57-54:23	1:26	HAELY	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
54:23-56:05	1:42	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
56:05-57:10	1:05	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
57:10-58:33	1:23	LARRY	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
58:33-58:47	0:14	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
58:47-61:04	2:17	CRÉDITOS									

Episodio 13.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:09-1:23	1:14	CRÉDITOS									
1:23-4:49	3:26	NAVIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
4:49-5:23	0:34	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:23-6:29	1:06	RED	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:29-8:16	1:47	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:16-10:49	2:33	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:49-12:46	1:57	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:46-13:42	0:56	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:42-14:45	1:03	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:45-15:46	1:01	NAVIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:46-18:16	2:30	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:16-20:15	1:59	NAVIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:15-21:33	1:18	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:33-23:21	1:48	RED	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
23:21-25:42	2:21	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:42-27:22	1:40	RED	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:22-28:25	1:03	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:25-29:49	1:24	DIAZ-BENNETT	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:49-30:57	1:08	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:57-31:51	0:54	SOPHIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:51-35:00	3:09	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:00-38:03	3:03	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:03-41:35	3:32	RED	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:35-42:51	1:16	DROGA-GEORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:51-43:41	0:50	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:41-43:58	0:17	RED	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:58-45:46	1:48	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:46-46:37	0:51	RED	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:37-48:58	2:21	LARRY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:58-56:29	7:31	NAVIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
56:29-58:59	2:30	PENNSATUCKY	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
58:59-61:31	2:32	CRÉDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
52:31	13	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
53:18	22	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
57:47	31	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
55:25	26	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
55:45	27	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
57:44	29	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
58:10	28	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
59:41	31	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
60:03	35	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
54:49	28	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
60:07	31	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
61:04	32	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
61:31	32	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
SÍ	NC	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NC	NC	NC	NC
NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ
NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
SÍ	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO

Anexo 3. Sense8, temporada 1. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-6:40	6:40	ANGELICA	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
6:40-8:36	1:56	CRÉDITOS									
8:36-10:49	2:13	WILL	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:49-12:36	1:47	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:36-14:09	1:33	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:09-16:00	1:51	SUN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:00-17:02	1:02	RILEY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:02-18:01	0:59	KALA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:01-19:24	1:23	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:24-21:03	1:39	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:03-22:40	1:37	NOMI	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:40-25:29	2:49	LITO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:29-27:04	1:35	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
27:04-28:49	1:45	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:49-29:21	0:32	SUN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:21-30:45	1:24	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:45-33:04	2:19	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:04-35:30	2:26	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:30-36:25	0:55	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:25-38:51	2:26	NOMI	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:51-40:18	1:27	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:18-41:41	1:23	WOLFGANG	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:41-41:10	0:29	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:10-44:03	2:53	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
44:03-45:13	1:10	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:13-45:48	0:35	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:48-48:10	2:22	WOLFGANG	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
48:10-49:00	0:50	WILL	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
49:00-51:23	2:23	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
51:23-51:50	0:27	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
51:50-58:47	6:57	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
58:47-61:50	3:03	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
61:50-63:39	1:49	RILEY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
63:39-67:09	3:30	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-3:21	1:18	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:21-5:50	2:29	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:50-9:29	3:39	NOMI/TODAS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:29-11:42	2:13	NOMI	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:42-12:48	1:06	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:48-14:24	1:36	NOMI	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
14:24-15:58	1:34	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:58-19:33	3:35	KALA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:33-21:16	1:43	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:16-23:00	1:44	WOLFGANG	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:00-23:51	0:51	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:51-27:21	3:30	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:21-28:40	1:19	WOLFGANG	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:40-29:48	1:08	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:48-31:24	1:36	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:24-35:05	3:41	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
35:05-36:09	1:04	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:09-36:55	0:46	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:55-38:29	1:34	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:29-39:44	1:15	NOMI	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:44-40:52	1:08	RILEY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:52-43:13	2:21	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:13-45:34	2:21	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:34-51:04	5:30	WILL	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
51:04-54:34	3:30	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-3:30	1:27	WILL	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:30-4:32	1:02	LITO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:32-6:11	1:39	RILEY	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
6:11-8:02	1:51	CAPHEUS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:02-10:45	2:43	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
10:45-11:42	0:57	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:42-12:30	0:48	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:30-14:52	2:22	LITO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:52-19:10	4:18	SUN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:10-19:52	0:42	RILEY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:52-20:41	0:49	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:41-23:37	2:56	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
23:37-24:27	0:50	RILEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:27-26:43	2:16	LITO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:43-29:03	2:20	RILEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:03-29:39	0:36	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:39-33:11	3:32	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:11-33:28	0:17	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:28-34:01	0:33	SUN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:01-35:00	0:59	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:00-37:11	2:11	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:11-38:49	1:38	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:49-40:12	1:23	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
40:12-40:56	0:44	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:56-41:39	0:43	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:39-42:00	0:21	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:00-45:10	3:10	CAPHEUS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
45:10-45:28	0:18	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:28-48:58	3:30	CREDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-4:22	2:19	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:22-6:12	1:50	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:12-8:01	1:49	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:01-9:42	1:41	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:42-11:21	1:39	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:21-13:10	1:49	WOLFGANG	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:10-15:00	1:50	CAPHEUS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:00-16:36	1:36	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:36-17:39	1:03	WOLFGANG	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:39-18:28	0:49	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:28-19:38	1:10	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
19:38-22:27	2:49	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
22:27-24:03	1:36	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:03-24:51	0:48	WOLFGANG	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:51-25:40	0:49	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:40-28:24	2:44	SUN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:24-31:38	3:14	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:38-35:19	3:41	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
35:19-36:42	1:23	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
36:42-38:13	1:31	NOMI	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:13-39:41	1:28	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:41-40:29	0:48	RILEY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:29-42:24	1:55	WOLFGANG	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:24-43:06	0:42	SUN	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
43:06-46:26	3:20	WOLFGANG	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:26-46:53	0:27	KALA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
46:53-48:37	1:44	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:37-51:48	3:11	NOMI	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
51:48-55:18	3:30	CRÉDITOS									

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-4:23	2:02	LITO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:23-5:24	1:01	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:24-8:16	2:52	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:16-12:03	3:47	CAPHEUS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:03-14:33	2:30	LITO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
14:33-16:05	1:32	KALA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
16:05-17:00	0:55	SUN	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
17:00-19:17	2:17	LITO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
19:17-20:01	0:44	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:01-21:05	1:04	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:05-23:05	2:00	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:05-24:16	1:11	KALA	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:16-25:05	0:49	NOMI	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:05-26:44	1:39	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
26:44-29:47	3:03	WOLFGANG	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:47-30:34	0:47	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:34-31:19	0:43	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
31:19-31:54	0:35	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:54-35:58	4:04	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:58-42:00	4:02	SUN/CAPHEUS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		CAPHEUS									
42:00-48:42	6:42	KALA/TODAS	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
48:42-52:12	3:30	CREDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-6:34	4:31	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		RILEY									
6:34-7:26	0:52	SUN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:26-8:32	1:06	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:32-9:26	0:54	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
9:26-15:26	6:00	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
15:26-16:02	0:36	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:02-19:10	3:08	KALA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:10-20:44	1:34	LITO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
20:44-22:43	1:59	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:43-25:21	2:38	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
25:21-26:40	1:19	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:40-27:19	0:39	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:19-28:11	0:52	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:11-31:33	3:22	SUN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		LITO									
31:33-32:07	0:34	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:07-33:13	1:06	NOMI	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:13-38:20	5:07	TODOS	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:20-38:39	0:19	CAPHEUS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:39-40:10	1:31	NOMI	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:10-43:00	2:50	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
		SUN									
43:00-43:56	0:56	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:56-46:58	3:02	SUN	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
		RILEY									
46:58-47:40	0:42	NOMI	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:40-48:58	1:18	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:58-52:28	3:30	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-2:51	0:48	SUN	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
2:51-6:33	3:42	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
6:33-7:59	1:26	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:59-10:16	2:17	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:16-11:43	1:27	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:43-12:30	0:47	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:30-13:23	0:52	RILEY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
13:23-17:14	3:51	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:14-22:39	5:25	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		WILL									
22:39-24:13	1:34	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:13-25:02	0:49	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:02-28:46	3:44	KALA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		WOLFGANG									
28:46-29:45	0:59	RILEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:45-30:49	1:04	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:49-31:51	1:02	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:51-33:18	1:27	RILEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:18-37:44	4:26	KALA	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
		WOLFGANG									
37:44-38:37	0:53	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:37-39:16	0:39	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:16-40:59	1:43	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:59-43:16	2:17	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:16-45:22	2:06	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:22-47:05	1:43	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:05-48:54	1:49	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:54-52:14	3:20	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:14-55:44	3:30	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-2:56	0:53	NOMI	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:56-4:33	1:37	KALA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		WOLFGANG									
4:33-5:46	1:13	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:46-7:55	2:09	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
7:55-9:29	1:34	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:29-11:05	1:36	WOLFGANG	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:05-12:05	1:00	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:05-14:53	2:48	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:53-17:00	2:07	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:00-19:32	2:32	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		RILEY									
19:32-20:36	1:04	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:36-23:12	2:36	WILL	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		RILEY									
23:12-23:47	0:35	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:47-26:09	2:22	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
26:09-29:01	2:52	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:01-30:06	1:05	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:06-31:52	1:46	RILEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:52-40:03	8:11	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		NOMI									
		TODOS									
40:03-40:42	0:39	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:42-41:53	1:11	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:53-43:08	1:15	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:08-45:20	2:12	LITO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
45:20-46:41	1:21	KALA	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:41-50:11	3:30	CREDITOS									

Episodio 9.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-4:33	2:30	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:33-7:06	2:33	LITO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
7:06-9:38	2:32	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:38-10:14	0:36	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:14-11:25	1:11	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:25-12:36	1:11	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:36-13:56	1:20	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:56-17:19	3:23	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		RILEY									
17:19-19:26	2:07	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:26-21:06	1:40	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:06-24:56	3:50	LITO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
24:56-26:55	1:59	SUN	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
26:55-33:50	6:55	LITO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		NOMI									
33:50-35:57	2:07	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:57-39:47	3:50	RILEY	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
39:47-40:38	0:51	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:38-45:46	5:08	CAPHEUS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		RILEY									
45:46-46:43	0:57	NOMI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:43-51:50	5:07	LITO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
51:50-55:20	3:30	CRÉDITOS									

Episodio 10.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CRÉDITOS									
2:03-5:03	3:00	TODOS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:03-7:35	2:33	SUN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:35-9:23	1:48	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:23-10:24	1:01	WILL	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:24-13:11	2:47	KALA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:11-14:13	1:02	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:13-16:11	1:58	CAPHEUS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		KALA									
16:11-16:52	0:41	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:52-17:20	0:28	CAPHEUS	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		KALA									
17:20-18:56	1:36	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:56-19:23	0:27	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:23-19:54	0:31	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:54-27:25	7:31	WOLFGANG	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:25-27:53	0:28	LITO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
27:53-30:38	2:45	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		RILEY									
30:38-33:23	2:45	LITO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
33:23-34:11	0:48	RILEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:11-34:37	0:26	WILL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:37-39:52	5:15	LITO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
39:52-41:38	1:46	WILL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:38-44:06	2:28	TODOS	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:06-47:09	3:03	LITO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
47:09-55:41	8:34	RILEY	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
55:41-59:11	3:30	CRÉDITOS									

Episodio 11.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-3:23	1:20	RILEY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:23-5:41	2:18	NOMI	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
5:41-7:09	1:28	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:09-9:44	2:35	KALA	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
9:44-11:13	1:29	NOMI	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:13-14:18	3:05	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:18-19:26	5:08	SUN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
19:26-24:29	5:03	CAPHEUS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
24:29-26:02	1:33	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:02-28:11	2:09	KALA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:11-33:28	5:17	CAPHEUS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:28-34:26	0:58	WOLFGANG	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:26-35:43	1:17	CAPHEUS	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
35:43-38:12	2:29	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:12-40:55	2:43	WOLFGANG	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:55-42:11	1:16	KALA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:11-45:41	3:30	CRÉDITOS									

Episodio 12.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:07-2:03	1:56	CREDITOS									
2:03-5:07	3:04	WILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:07-10:19	5:12	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:19-11:22	1:03	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		NOMI									
11:22-17:25	6:03	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:25-17:40	0:15	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:40-25:45	8:05	WOLFGANG	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
25:45-30:00		WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		NOMI									
30:00-30:31	0:31	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:31-34:21	3:50	WILL									
		NOMI									
34:21-39:27	5:06	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		WILL									
		NOMI									
39:27-43:26	3:59	WILL	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:26-48:39	5:13	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		WILL									
48:39-51:26	2:47	RILEY	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
51:26-54:56	3:30	CREDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
67:09	34	SÍ	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
54:34	26	NO	NO	NC	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
48:58	30	NO	NO	NC	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
55:18	30	SÍ	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
52:12	24	NO	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
52:28	30	NO	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
55:44	30	SÍ	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
50:11	30	SÍ	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
55:20	24	SÍ	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
59:11	28	NO	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
45:41	16	NO	NO	NC	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
54:56	21	NO	SÍ	NC	NO	SÍ	NO	SÍ	NO

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
NO	NC	NO	SÍ	NO	NO	NC	NC	NC	NC
NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO

Anexo 4. *Narcos*, temporada 1. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:17-5:47	5:30	POISON	NO	SÍ	NC	NO	NO	NO	SÍ	NC	NC
5:47-7:18	1:29	CRÉDITOS									
7:18-12:54	5:36	DROGA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:54-16:48	3:54	DROGA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:48-19:11	2:23	DROGA	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
19:11-23:17	4:06	STEVE-CONNIE	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:17-26:20	3:03	DROGA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:20-31:00	4:40	DROGA	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:00-35:19	4:19	DROGA	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:19-36:37	1:18	DROGA	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:37-38:40	2:03	DROGA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:40-42:40	4:00	STEVE-MIAMI	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
42:40-48:53	6:13	DROGA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:53-51:31	2:38	STEVE-MIAMI	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:31-53:03	1:32	REAGAN	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
53:03-53:31	0:28	DROGA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
53:31-55:17	1:46	POISON	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ
55:17-56:03	0:46	POISON	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
56:03-57:26	1:23	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:17-1:46	1:29	CRÉDITOS									
1:46-3:08	1:22	ADUANA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:08-5:23	2:15	LIMPIAR DINERO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:23-6:45	1:22	LIMPIAR DINERO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:45-8:35	1:50	LIMPIAR DINERO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:35-11:49	3:14	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
11:49-14:07	2:28	ADUANA	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	???
14:07-16:48	4:41	CAMPAÑA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
		ADUANA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:48-18:18	1:30	ADUANA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:18-20:01	1:43	VALERIA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
20:01-23:19	3:18	LAS MARGARITAS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:19-23:54	0:35	STEVE-CONNIE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:54-24:58	1:04	LAS MARGARITAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
24:58-26:38	1:40	LAS MARGARITAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:38-28:33	1:55	LAS MARGARITAS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:33-29:55	1:22	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:55-37:42	7:47	LAS MARGARITAS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
37:42-40:33	2:51	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:33-43:07	2:34	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
43:07-43:57	0:50	INICIO PLAN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ
43:57-45:20	1:23	GATO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ
45:20-46:43	1:23	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-2:23	2:23	GATO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:23-3:52	1:29	CRÉDITOS									
3:52-6:15	2:23	VALERIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:15-8:52	2:37	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
8:52-10:09	1:08	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
10:09-11:50	1:41	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:50-13:12	1:22	GATO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:12-15:22	2:10	GATO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:22-16:13	0:51	POLÍTICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:13-20:21	4:08	GATO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:21-23:02	2:41	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:02-24:12	1:10	VALERIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:12-25:39	1:27	POLÍTICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:39-26:51	1:12	POLÍTICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:51-28:25	1:34	POLÍTICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:25-30:03	1:38	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:03-32:06	2:03	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:06-33:15	1:09	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
33:15-38:12	4:57	POLÍTICA	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
38:12-40:17	2:05	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:17-41:47	1:30	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:47-43:00	1:13	POLÍTICA	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
43:00-44:49	1:49	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:49-43:15	0:26	POLÍTICA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:15-46:38	1:23	CRÉDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-2:12	2:12	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
2:12-3:41	1:29	CRÉDITOS									
3:41-4:35	0:54	EXTRADICIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:35-6:55	2:20	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:55-8:24	1:29	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:24-9:37	1:13	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:37-11:05	1:28	CIA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
11:05-12:40	1:35	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:40-14:12	1:32	EXTRADICIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:12-15:39	1:27	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:39-17:39	2:00	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:39-21:02	3:23	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
21:02-22:17	1:15	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
22:17-23:33	1:16	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:33-24:39	1:06	EXTRADICIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:39-25:29	0:50	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:29-28:21	2:52	CIA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:21-29:41	1:20	CIA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:41-30:21	0:40	CIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:21-32:18	1:57	CIA	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
32:18-33:47	1:29	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:47-35:50	2:03	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
35:50-36:59	1:09	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:59-38:47	1:48	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:47-39:30	0:43	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:30-40:48	1:18	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:48-42:45	1:57	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:45-44:08	1:23	CRÉDITOS						SÍ	NO	NO	NO

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:45	1:45	GALÁN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
1:45-3:14	1:29	CRÉDITOS									
3:14-4:21	1:07	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:21-5:05	0:44	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:05-7:10	2:03	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:10-9:36	2:26	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
9:36-10:55	1:19	TATA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
10:55-12:33	1:38	GALÁN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
12:33-13:38	1:05	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:38-15:23	1:45	GALÁN	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
15:23-16:40	1:17	CÉSAR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:40-19:40	3:00	EXTRADICIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
19:40-20:48	1:08	CARRILLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:48-22:18	1:30	CÉSAR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:18-23:25	1:07	EXTRADICIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:25-23:56	0:29	OCHOA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
23:56-25:24	1:28	OCHOA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
25:24-26:59	1:35	CÉSAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:59-28:01	1:02	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:01-28:44	0:43	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:44-31:06	2:22	OCHOA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
31:06-31:27	0:21	CÉSAR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:27-32:58	1:31	CARRILLO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:58-34:24	1:26	CARRILLO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:24-35:22	0:58	EXTRADICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:22-36:42	1:20	EXTRADICIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:42-39:24	1:42	CARRILLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:24-41:27	2:03	GACHA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:27-42:07	0:40	GACHA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:07-42:56	0:49	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:56-43:49	0:53	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:49-44:42	0:53	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:42-45:33	0:51	CARRILLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:33-48:11	2:38	CÉSAR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:11-51:24	3:13	CÉSAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:24-51:53	0:29	GACHA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:53-53:35	1:42	CARRILLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
53:35-54:58	1:23	CRÉDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:21	1:21	POISON	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:21-2:56	1:35	POISON	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:56-4:25	1:29	CRÉDITOS									
4:25-4:50	0:25	BOMBA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:50-5:32	0:42	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:32-6:44	1:12	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:44-9:05	2:21	M-19	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:05-11:34	2:29	M-19	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:34-14:09	2:35	CÉSAR	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:09-16:17	2:08	GACHA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:17-18:25	2:08	GACHA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:25-18:51	0:26	POISON	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:51-19:56	1:05	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:56-20:51	0:55	CÉSAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:51-21:25	0:34	GACHA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:25-22:33	1:08	BOMBA	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
22:33-24:29	1:56	BOMBA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:29-25:58	1:29	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:58-27:14	1:16	OCHOA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:14-28:23	1:09	GACHA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:23-29:47	1:24	BOMBA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:47-30:56	1:09	CÉSAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:56-31:25	0:29	SUÁREZ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
31:25-33:53	1:28	GACHA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:53-36:25	2:32	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
36:25-37:18	0:53	SUÁREZ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
37:18-44:18	7:00	GACHA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
44:18-45:19	1:01	CÉSAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:19-46:19	1:00	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:19-47:37	1:18	CÉSAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
47:37-48:26	0:49	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:26-49:49	1:23	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:00	1:00	BOMBA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:00-2:11	1:11	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:11-5:05	2:54	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
5:05-6:34	1:29	CRÉDITOS									
6:34-8:11	1:37	CÉSAR	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:11-9:19	1:08	BOMBA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:19-10:04	0:45	BOMBA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:04-14:06	4:02	BOMBA	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
14:06-15:53	1:47	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:53-16:19	0:26	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:19-17:00	0:41	OCHOA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:00-18:36	1:36	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:36-20:50	2:14	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:50-24:30	3:40	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
24:30-26:08	1:38	SECUESTROS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
26:08-27:13	1:05	VALERIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:13-28:29	1:16	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:29-28:47	0:18	SECUESTROS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:47-30:01	1:14	VALERIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:01-30:53	0:52	SECUESTROS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:53-32:21	1:28	SECUESTROS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:21-33:32	1:11	NEGOCIACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:32-34:08	0:36	BOMBA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:08-35:12	1:04	OCHOA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
35:12-38:51	3:39	SECUESTROS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:51-40:24	1:33	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:24-41:55	1:31	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:55-47:37	5:42	BOMBA	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
47:37-47:53	0:16	BEBÉ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
47:53-49:51	1:58	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
49:41-51:04	1:23	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:33	1:33	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
1:33-2:21	0:48	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:21-3:50	1:29	CRÉDITOS									
3:50-5:08	1:18	BEBÉ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:08-7:41	2:33	SECUESTROS	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
7:41-9:03	1:32	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:03-11:09	2:06	PABLO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:09-13:34	2:25	NEGOCIACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
13:34-14:23	0:49	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:23-15:51	1:28	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:51-18:10	2:19	VALERIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
18:10-19:27	1:17	OCHOA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:27-20:32	1:05	PABLO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:32-23:32	3:00	NEGOCIACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:32-26:09	2:37	VALERIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:09-29:07	2:58	ATENTADO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:07-29:49	0:42	VALERIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:49-30:31	0:42	OCHOA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:31-31:38	1:07	OCHOA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
31:38-32:11	0:33	OCHOA	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:11-38:47	6:36	GUSTAVO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:47-40:28	1:41	GUSTAVO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:28-43:14	2:46	GUSTAVO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:14-44:56	1:42	GUSTAVO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:56-45:31	0:34	GUSTAVO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:31-46:14	0:43	GUSTAVO	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
46:14-48:24	2:10	NEGOCIACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:24-49:37	1:13	POISON	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:37-50:04	0:27	BEBÉ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:04-51:27	1:23	CRÉDITOS									

Episodio 9.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-3:37	3:37	PABLO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
3:37-5:45	2:08	CALI	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
5:45-6:36	0:51	BEBÉ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:36-8:20	1:44	BEBÉ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
8:20-9:49	1:29	CRÉDITOS									
9:49-10:31	0:42	CÉSAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:31-12:40	2:09	CALI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:40-13:55	1:15	PABLO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:55-16:56	3:01	CALI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:56-17:27	0:31	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
17:27-19:17	1:50	PABLO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:17-21:09	1:52	CALI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:09-22:28	1:19	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:28-24:58	2:30	PABLO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
24:58-25:41	0:43	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:41-27:26	1:45	CÉSAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:26-30:51	3:25	CALI	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:51-31:45	0:54	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:45-35:07	3:22	CALI	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:07-42:14	7:07	CALI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:14-43:18	1:04	CALI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:18-44:02	0:44	PABLO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
44:02-45:09	1:07	CALI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:09-46:45	1:36	CALI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:45-48:20	1:35	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:20-48:40	0:20	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:40-50:04	1:24	PABLO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
50:04-51:27	1:23	CRÉDITOS									

Episodio 10.

INICIO - FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:01	1:01	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:01-1:31	0:30	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
1:31-2:07	0:36	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:07-3:36	1:29	CRÉDITOS									
3:36-5:33	1:57	CALI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:33-6:30	0:57	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:30-7:13	0:43	SECUESTRO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
7:13-9:40	2:27	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
9:40-10:06	0:26	FAMILIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:06-10:38	0:32	SECUESTRO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:38-12:02	1:24	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:02-12:53	0:51	SECUESTRO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:53-13:54	1:01	PABLO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:54-14:27	0:33	SECUESTRO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:27-22:56	8:29	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:56-23:57	1:01	SECUESTRO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:57-28:21	4:23	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:21-31:26	3:05	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:26-37:06	5:40	SECUESTRO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
37:06-38:16	1:10	FAMILIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:16-41:11	2:55	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:11-41:55	0:44	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:55-42:10	0:19	FAMILIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:10-42:24	0:14	SECUESTRO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:24-44:04	1:40	SECUESTRO	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
44:04-45:27	1:23	CRÉDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
57:26	19	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
46:43	23	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
46:38	25	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
44:08	28	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
54:58	38	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
49:49	32	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
51:04	31	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ
51:27	30	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
51:27	28	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
45:27	26	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
NO	NC	NO	SÍ	NO	NO	NC	NC	NC	NC
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO

Anexo 5. *Stranger Things*, temporada 1. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:39	1:39	ORGANIZACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
1:39-4:54	3:15	NIÑOS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:54-8:24	3:30	DESAPARICIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:24-9:21	0:55	CRÉDITOS									
9:21-11:03	1:42	POLICÍA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:03-12:38	1:35	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:38-13:55	1:17	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:55-16:07	2:12	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:07-18:51	2:44	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:51-21:13	2:22	ORGANIZACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:13-22:59	1:46	ELEVEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:59-25:28	2:29	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:28-26:45	1:17	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:45-29:15	2:30	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:15-30:07	0:52	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:07-30:31	0:24	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:31-34:17	3:46	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:17-35:48	1:31	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:48-37:01	1:13	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:01-38:08	1:07	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:08-38:43	0:35	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:43-40:21	1:38	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:21-41:04	0:43	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:04-43:11	2:07	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:11-45:19	2:08	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:19-46:18	0:58	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:18-48:52	2:34	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-4:32	4:32	ELEVEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:32-5:27	0:55	CRÉDITOS									
5:27-8:43	3:16	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:43-11:09	2:26	ELEVEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:09-11:31	0:22	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:31-12:15	0:44	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:15-14:21	2:06	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:21-14:57	0:36	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:57-16:28	1:31	ELEVEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:28-18:20	1:52	JONATHAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:20-20:02	1:42	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:02-21:14	1:12	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:14-25:02	3:48	ELEVEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:02-25:37	0:35	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:37-26:19	0:42	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:19-27:06	0:47	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
27:06-28:21	1:15	JONATHAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:21-29:49	1:28	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:49-31:08	1:29	JONATHAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:08-32:49	1:41	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:49-33:08	0:19	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:08-34:24	1:16	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:24-35:49	1:25	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:49-37:06	1:27	ELEVEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:06-38:36	1:30	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:36-40:11	1:35	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:11-41:44	1:33	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:44-45:37	3:53	JONATHAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		NANCY									
45:37-49:17	3:40	JOYCE	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
49:17-53:00	3:43	NANCY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		JONATHAN									
53:00-55:43	2:43	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-2:00	2:00	NANCY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:00-2:55	0:55	CRÉDITOS									
2:55-5:28	2:33	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:28-7:40	2:12	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:40-10:00	2:20	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:00-11:38	1:38	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:38-12:40	1:02	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:40-15:25	2:45	ELEVEN	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:25-16:38	1:13	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:38-18:16	1:38	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:16-18:52	0:36	ORGANIZACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:52-20:42	1:50	ELEVEN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:42-21:56	1:14	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:56-23:21	1:25	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:21-24:06	0:45	JONATHAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:06-24:45	0:39	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:45-26:47	2:02	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:47-29:09	2:22	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:09-30:02	0:53	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:02-32:19	2:17	JONATHAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:19-36:00	3:41	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:00-36:41	0:41	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:41-37:41	1:00	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:41-39:00	1:19	NANCY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:00-41:40	1:40	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:40-42:02	0:22	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:02-43:49	1:47	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:49-45:00	1:11	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:00-46:06	1:06	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:06-48:26	2:20	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		NIÑOS									
48:26-49:27	1:01	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		NIÑOS									
49:27-52:10	2:43	CRÉDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-5:32	5:32	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JOYCE									
5:32-7:43	2:11	NIÑOS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:43-8:38	0:55	CRÉDITOS									
8:38-9:18	0:40	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:18-10:52	1:34	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:52-13:15	2:23	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		POLICÍA									
13:15-14:27	1:12	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:27-15:56	1:29	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:56-18:51	2:55	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:51-20:43	1:52	ORGANIZACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
20:43-22:30	1:47	NANCY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:30-23:16	0:46	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:16-25:09	1:53	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:09-27:13	2:04	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:13-29:07	1:54	ORGANIZACIÓN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:07-31:35	2:28	NIÑOS	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
31:35-33:44	2:09	JONATHAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		NANCY									
33:44-37:00	3:16	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:00-37:19	0:19	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:19-39:46	2:27	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:46-42:28	2:42	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		NIÑOS									
42:28-44:17	1:49	NANCY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
44:17-46:59	2:42	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:59-47:36	0:37	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:36-48:06	0:30	POLICÍA	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
48:06-50:46	2:40	CRÉDITOS									

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:58	1:58	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:58-4:05	2:07	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:05-4:36	0:31	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:36-8:13	3:37	NIÑOS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		POLICÍA									
8:13-9:08	0:55	CRÉDITOS									
9:08-10:59	1:51	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:59-14:24	3:25	JOYCE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		NIÑOS									
14:24-16:08	1:44	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:08-16:24	0:16	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:24-17:47	1:33	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:47-18:20	0:33	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:20-21:13	2:53	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:13-22:42	1:29	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:42-23:28	0:46	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:28-25:08	1:40	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:08-25:36	0:28	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:36-28:00	2:24	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:00-29:23	1:23	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:23-31:07	1:44	NANCY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:07-32:29	1:22	POLICÍA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:29-35:38	3:09	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:38-37:40	2:02	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:40-38:10	0:30	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:10-39:45	1:35	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:45-41:02	1:17	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:02-44:57	3:55	NIÑOS	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
44:57-50:37	5:40	NANCY	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
50:37-53:17	2:40	CRÉDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-2:26	2:26	NANCY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:26-3:21	0:55	CRÉDITOS									
3:21-4:43	1:22	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:43-6:11	1:28	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		POLICÍA									
6:11-8:45	2:34	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:45-9:31	0:46	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:31-10:09	0:38	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:09-12:45	2:36	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:45-13:39	0:54	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:39-14:43	1:04	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:43-16:04	1:21	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:04-16:51	0:47	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:51-18:50	1:59	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:50-21:35	2:45	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:35-23:09	1:34	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JOYCE									
23:09-25:07	1:58	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:07-27:53	2:46	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JOYCE									
27:53-28:21	0:28	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:21-33:21	5:00	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
33:21-34:32	1:11	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JOYCE									
34:32-35:47	1:15	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:47-41:08	5:21	NIÑOS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:08-43:18	2:10	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:18-44:22	1:04	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
44:22-47:02	2:40	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-5:49	5:49	NIÑOS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:49-6:44	0:55	CRÉDITOS									
6:44-7:48	1:04	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JONATHAN									
7:48-10:48	3:00	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:48-12:02	1:14	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:02-14:21	2:19	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JONATHAN									
		JOYCE									
14:21-15:59	1:38	STEVE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:59-18:39	2:40	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		NANCY									
		JOYCE									
		NIÑOS									
18:39-19:20	0:41	STEVE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
19:20-19:48	0:28	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:48-21:45	1:57	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:45-24:02	2:17	NIÑOS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JOYCE									
		POLICÍA									
		ELEVEN									
24:02-32:09	8:07	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		ELEVEN									
		NANCY									
		POLICÍA									
32:09-36:08	3:59	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
36:08-36:59	0:51	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JOYCE									
36:59-38:00	1:01	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:00-38:56	0:56	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		JOYCE									
38:56-39:40	0:44	JOYCE	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
39:40-42:20	2:40	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-2:32	2:32	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:32-4:19	1:47	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:19-5:06	0:47	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:06-6:28	1:22	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:28-7:28	1:00	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:28-8:33	1:05	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		POLICÍA									
8:33-9:01	0:28	ORGANIZACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:01-9:36	0:35	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		POLICÍA									
9:36-10:31	0:55	CRÉDITOS									
10:31-12:19	1:48	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		POLICÍA									
12:19-12:50	0:31	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:50-13:33	0:43	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:33-17:01	3:28	NANCY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
17:01-18:53	1:52	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		POLICÍA									
18:53-22:00	3:07	NANCY	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:00-23:48	1:48	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		POLICÍA									
		NANCY									
23:48-28:02	4:14	NIÑOS	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
28:02-29:15	1:13	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		POLICÍA									
29:15-31:08	1:53	NIÑOS	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:08-33:05	1:57	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		POLICÍA									
33:05-37:10	4:05	ELEVEN	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
37:10-39:14	2:04	JOYCE	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		POLICÍA									
39:14-40:10	0:56	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
40:10-41:35	1:25	JOYCE	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
41:35-43:34	1:59	NIÑOS	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
43:34-44:30	0:56	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:30-46:42	2:12	NIÑOS	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:42-48:22	1:40	NANCY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:22-50:06	1:44	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:06-52:23	2:17	JOYCE	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
52:23-55:03	2:40	CRÉDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
48:52	28	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
55:43	33	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO
52:10	34	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
50:46	30	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
53:17	30	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
47:02	29	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
42:20	33	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO
55:03	40	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
NO	NC	NO	SÍ	NO	NO	NC	NC	NC	NC
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Anexo 6. *The Crown*, temporada 1. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:51	0:51	JORGE	NO	NO	NC	NO	NO	NO	NO	NC	NC
0:51-5:13	4:22	MATRIMONIO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:13-6:23	1:10	CRÉDITOS									
6:23-9:06	2:43	JORGE	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
9:06-11:23	2:17	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:23-14:52	3:29	MATRIMONIO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:52-18:19	3:27	MATRIMONIO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:19-21:00	2:41	MATRIMONIO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
21:00-21:38	0:38	JORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
21:38-25:02	3:24	JORGE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:02-25:23	1:21	JORGE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:23-27:27	2:04	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:27-28:06	0:39	JORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:06-30:49	2:43	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:49-33:37	2:48	CHURCHILL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:37-36:23	2:46	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
36:23-40:02	3:39	JORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:02-44:00	3:58	JORGE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:00-48:01	4:01	JORGE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:01-49:16	1:15	COMMONWEALTH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:16-54:57	5:41	JORGE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		ISABEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO		NO	NO
54:57-57:07	2:10	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-2:55	2:55	COMMONWEALTH	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:55-4:05	1:10	CRÉDITOS									
4:05-4:45	0:40	JORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:45-8:34	3:49	CHURCHILL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:34-10:09	1:35	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:09-10:42	0:33	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:42-14:34	3:52	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:34-17:57	3:23	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
17:57-19:45	1:48	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:45-22:51	3:06	JORGE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:51-25:21	2:30	JORGE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
25:21-28:53	3:32	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:53-34:01	5:08	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:01-35:10	1:09	JORGE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:10-36:31	1:21	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:31-41:36	5:05	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
41:36-43:13	1:37	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:13-44:28	1:15	ISABEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:28-45:40	1:12	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:40-46:36	0:56	ISABEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:36-50:19	3:43	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
50:19-53:47	3:28	ISABEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
53:47-59:30	5:43	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		ISABEL	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
59:30-61:40	2:10	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-4:09	4:09	EDUARDO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
4:09-5:19	1:10	CRÉDITOS									
5:19-9:33	4:14	ISABEL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:33-13:18	3:45	EDUARDO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:18-14:13	0:55	ISABEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:13-19:05	4:52	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
19:05-21:45	2:40	EDUARDO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:45-23:50	2:05	EDUARDO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
23:50-25:51	2:01	MOUNTBATTEN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:51-27:57	2:06	ISABEL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
27:57-29:44	1:47	EDUARDO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:44-31:42	1:58	MOUNTBATTEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
31:42-37:00	5:18	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
37:00-41:55	4:55	MOUNTBATTEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:33-45:26	3:53	MOUNTBATTEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		EDUARDO									
45:26-47:54	2:28	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:54-53:01	5:07	MOUNTBATTEN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
53:01-56:06	3:05	MOUNTBATTEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
56:06-58:10	2:04	MOUNTBATTEN	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
		EDUARDO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
58:10-60:00	1:50	CRÉDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-3:38	3:38	FELIPE VUELO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:38-4:48	1:10	CRÉDITOS									
4:48-6:53	2:05	NUBE TÓXICA	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:53-7:39	0:46	MARY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:39-12:37	4:58	NUBE TÓXICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
12:37-15:51	3:14	VENETIA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:51-21:51	6:00	ISABEL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
21:51-22:37	0:46	NUBE TÓXICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:37-25:59	3:22	VENETIA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:59-31:19	5:20	NUBE TÓXICA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:19-33:22	2:03	VENETIA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:22-35:37	2:15	NUBE TÓXICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:37-37:05	1:28	VENETIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
37:05-37:37	0:32	NUBE TÓXICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
37:37-42:28	4:51	MOCIÓN CENSURA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:28-42:43	0:15	VENETIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:43-44:51	2:08	MOCIÓN CENSURA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:51-47:22	2:31	VENETIA	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
47:22-49:36	2:14	NUBE TÓXICA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
49:36-52:31	2:55	MOCIÓN CENSURA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:31-53:14	0:43	NUBE TÓXICA	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
53:14-55:05	1:51	MOCIÓN CENSURA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
55:05-56:28	1:23	FELIPE VUELO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
56:28-58:18	1:50	CRÉDITOS									

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-5:04	5:04	CORONACIÓN	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:04-6:14	1:10	CRÉDITOS									
6:14-10:04	3:50	CORONACIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:04-14:35	4:31	EDUARDO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:35-16:13	1:38	CORONACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:13-17:22	1:09	CORONACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:22-20:07	2:45	EDUARDO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:07-26:32	6:25	EDUARDO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
26:32-28:11	1:39	EDUARDO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:11-30:17	2:06	MARY	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
30:17-34:34	4:17	CORONACIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
34:34-37:03	2:29	CORONACIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:03-41:06	4:03	CORONACIÓN	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
41:06-53:53	12:47	EDUARDO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		CORONACIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
53:53-55:43	1:50	CRÉDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:48	1:48	PETER	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:48-3:44	1:56	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
3:44-4:54	1:10	CRÉDITOS									
4:54-7:49	2:55	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:49-10:26	2:37	FELIPE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:26-18:40	8:14	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
18:40-21:32	2:52	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:32-23:46	2:14	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:46-25:43	2:03	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:43-29:12	3:29	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:12-32:05	2:53	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
32:05-34:25	2:20	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:25-36:29	2:04	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:29-40:57	4:28	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:57-43:55	2:58	PETER	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
43:55-47:39	3:44	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:39-53:29	5:50	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
53:29-56:48	3:19	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
56:48-58:38	1:50	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-3:42	3:42	ESTUDIAR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:42-4:52	1:10	CRÉDITOS									
4:52-7:11	2:19	ESTUDIAR	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
7:11-8:38	1:27	TOMMY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:38-11:13	2:35	BOMBA H	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
11:13-13:30	2:19	ANTHONY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:30-15:26	1:56	TOMMY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:26-17:41	2:15	ANTHONY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:41-20:35	2:54	ESTUDIAR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
20:35-23:01	2:26	ESTUDIAR	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
23:01-23:57	0:56	TOMMY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:57-25:12	1:15	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
25:12-28:01	2:49	CHURCHILL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:01-29:43	1:42	TOMMY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:43-32:29	2:46	ESTUDIAR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:29-34:11	1:42	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
34:11-34:37	0:26	ESTUDIAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:37-35:14	0:37	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:14-41:17	6:03	TOMMY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:17-43:46	2:29	CHURCHILL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
43:46-45:51	2:05	ESTUDIAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:51-54:46	8:55	CHURCHILL	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
54:46-57:13	2:27	FELIPE	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
57:13-59:03	1:50	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:39	1:39	DISCURSO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:39-3:28	1:49	DISCURSO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	
3:28-4:38	1:10	CRÉDITOS									
4:38-5:54	1:16	COMMONWEALTH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
5:54-6:56	1:02	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:56-8:23	1:27	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:23-9:19	0:56	COMMONWEALTH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:19-10:31	1:12	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:31-12:29	1:58	COMMONWEALTH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:29-14:32	2:03	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:32-16:55	2:23	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:55-20:28	3:33	REINA MADRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:28-22:30	2:02	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:30-23:28	0:58	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:28-25:10	1:42	MARGARITA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:10-28:19	3:09	MARGARITA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:19-28:50	0:31	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:50-30:46	1:56	MARGARITA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
30:46-31:53	1:07	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:53-34:46	2:53	REINA MADRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:46-36:05	1:19	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:05-38:13	2:08	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:13-40:58	2:45	COMMONWEALTH	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
40:58-42:18	1:20	MARGARITA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:18-45:19	3:01	REINA MADRE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
45:19-47:22	2:03	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
47:22-48:41	1:19	COMMONWEALTH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:41-50:06	1:25	COMMONWEALTH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:06-56:29	6:23	MARGARITA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
56:29-57:06	0:37	REINA MADRE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
57:06-58:56	1:50	CRÉDITOS									

Episodio 9.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-4:25	4:25	PORCHEY FELIPE	NO SÍ	NO NO	SÍ NO	NO NO	NO NO	NO NO	NO NO	SÍ NO	NO NO
4:25-5:35	1:10	CRÉDITOS									
5:35-7:18	1:43	RETRATO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
7:18-8:07	0:49	ANTHONY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:07-9:43	1:34	PORCHEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:43-13:50	4:07	RETRATO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
13:50-18:10	4:20	PORCHEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:10-21:25	3:15	ANTHONY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:25-25:22	3:57	RETRATO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:22-26:41	1:19	PORCHEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:41-28:55	2:14	FELIPE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:55-36:57	8:02	RETRATO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:57-38:52	1:55	PORCHEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:52-39:53	1:01	RETRATO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:53-44:04	4:11	RETRATO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:04-48:16	4:12	RETRATO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
48:16-51:56	3:40	RENUNCIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
51:56-52:24	0:28	RENUNCIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:24-54:44	2:20	PORCHEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
54:44-56:16	1:32	PORCHEY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
56:16-58:58	2:42	RENUNCIA	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
58:58-60:48	1:50	CRÉDITOS									

Episodio 10.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-2:07	2:07	HERMANAS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:07-3:19	1:12	HERMANAS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:19-4:29	1:10	CRÉDITOS									
4:29-5:18	0:49	PETER	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:18-8:36	3:18	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:36-11:15	2:39	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:15-12:54	1:39	AUSTRALIA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
12:54-13:18	0:24	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:18-20:31	7:13	EGIPTO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:31-21:48	1:17	AUSTRALIA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:48-23:15	1:27	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:15-25:13	1:58	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:13-26:32	1:19	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:32-29:41	3:09	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:41-30:15	0:34	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:15-32:23	2:08	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:23-33:57	1:34	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:57-35:19	1:22	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:19-37:54	2:35	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:54-44:00	6:06	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
44:00-45:11	1:11	PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:11-46:40	1:29	PETER	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
46:40-49:54	4:14	AUSTRALIA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
49:54-53:27	3:33	ISABEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		EGIPTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		PETER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		AUSTRALIA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
53:27-55:17	1:50	CRÉDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
57:03	23	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO
61:40	26	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
60:00	21	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
58:18	24	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
55:43	16	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
58:38	19	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
59:03	24	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
58:56	31	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ
60:48	23	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ
55:17	28	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
NO	NC	NO	NO	NO	NO	NC	NC	NC	NC
SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Anexo 7. 13 Reasons Why, temporada 1. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:57	0:57	NO-NARRATIVA									
0:57-1:19	0:23	CRÉDITOS									
1:19-3:17	1:58	CLAY	NO	VO	NC	NO	NO	NO	NO	NC	NC
3:17-5:00	1:43	CLAY	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:00-6:14	1:14	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:14-7:14	1:00	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:14-8:49	1:35	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:49-10:53	2:04	CLAY	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:53-12:01	1:08	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:01-13:11	1:10	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:11-15:36	2:25	CINTAS	NO	FLASHBACK	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
15:36-16:30	0:54	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:30-19:29	2:59	CINTAS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:29-22:06	2:37	CINTAS	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:06-23:09	1:03	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:09-23:58	0:49	CINTAS	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:58-25:13	1:15	CINTAS	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:13-28:53	3:40	JUSTIN	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:53-30:27	1:34	JUSTIN	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:27-32:21	1:54	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:21-33:12	0:51	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:12-34:56	1:44	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:56-37:05	2:09	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:05-39:37	2:32	JUSTIN	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:37-41:48	2:11	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:48-42:53	1:05	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:53-43:51	0:58	CINTAS	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
43:51-46:32	2:41	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:32-47:44	1:12	CINTAS	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:44-49:19	1:35	JUSTIN	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:19-50:50	1:31	JUSTIN	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:50-51:33	0:43	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:33-54:25	2:52	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CRÉDITOS									
0:23-1:54	1:31	CINTAS	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:54-4:06	2:12	CINTAS	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:06-6:20	2:14	PASTILLAS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:20-7:19	0:59	CINTAS	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:19-8:36	1:17	JUSTIN	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:36-9:41	1:05	JESSICA	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:41-11:31	1:50	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:31-13:46	2:15	JESSICA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:46-15:34	2:12	JESSICA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:34-17:30	1:56	JESSICA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:30-18:23	0:53	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:23-21:34	3:11	JESSICA	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:34-22:57	1:23	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:57-24:30	2:11	JESSICA	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
24:30-26:06	1:36	JESSICA	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:06-27:00	0:54	JESSICA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
27:00-27:54	0:54	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:54-29:31	1:37	JESSICA	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:31-31:12	1:41	JESSICA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:12-34:47	3:35	JUSTIN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:47-35:22	0:35	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:22-35:41	0:19	JESSICA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:41-36:41	1:00	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:41-38:41	2:00	JESSICA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:41-40:35	1:54	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:35-41:57	1:22	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:57-43:43	1:46	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:43-45:33	1:50	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:33-49:33	4:00	PADRES HANNAH	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
49:33-52:09	2:36	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CRÉDITOS									
0:23-1:25	1:02	JUSTIN	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:25-2:55	1:30	JUSTIN	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:55-3:53	0:58	CINTAS	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:53-5:53	2:00	ALEX	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:53-6:58	1:05	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:58-8:56	1:58	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:56-9:54	0:58	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:54-10:51	0:57	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:51-12:30	1:39	ALEX	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:30-13:11	0:41	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:11-16:11	3:00	JUSTIN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:11-19:48	3:37	ALEX	SÍ	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:48-22:08	2:20	ALEX	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:08-22:59	0:51	ALEX	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:59-25:01	2:02	ACOSO	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
25:01-26:17	1:16	ACOSO	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:27-28:21	1:54	ACOSO	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:21-29:38	1:17	ACOSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:38-31:33	1:55	ALEX	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:33-32:46	1:13	ALEX	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:46-34:15	1:29	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JUSTIN									
34:15-36:11	1:56	CLAY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:11-37:06	0:55	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:06-41:22	3:16	ALEX	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:22-43:43	1:21	ACOSO	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:43-47:10	3:27	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:10-49:00	1:50	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:00-49:40	0:40	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:40-50:57	1:17	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:57-55:01	4:04	ALEX	SÍ	VO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
		CLAY	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
55:01-57:45	2:44	CRÉDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CRÉDITOS									
0:23-3:50	3:27	CINTAS	NO	VO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
3:50-6:15	2:25	TYLER	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:15-8:53	2:38	TYLER	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:53-9:41	0:48	DEMANDA	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:41-11:30	1:49	PADRES	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:30-13:14	1:44	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:14-15:41	2:37	TYLER	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:41-16:32	0:51	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:32-18:42	2:10	TYLER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
18:42-20:07	1:25	TYLER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:07-23:54	3:47	TYLER	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
23:54-25:30	1:36	CINTAS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:30-26:54	1:24	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
26:54-29:02	2:08	DEMANDA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:02-30:25	1:23	PADRES HANNAH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
30:25-32:13	1:48	TYLER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:13-33:57	1:44	PADRES HANNAH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:57-34:47	0:50	SUPERMERCADOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:47-35:55	1:08	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:55-38:09	2:14	TYLER	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:09-39:58	1:49	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:58-41:13	1:15	TYLER	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:13-41:34	0:21	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:34-42:45	1:11	TYLER	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:45-43:44	0:59	TYLER	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
43:44-45:25	1:41	TYLER	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:25-47:51	2:26	CINTAS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:51-49:21	1:30	SUPERMERCADOS	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
49:21-50:54	1:33	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:54-52:30	1:36	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
52:30-54:27	1:57	TYLER	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
54:27-55:05	0:38	TYLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
55:05-57:45	2:40	CRÉDITOS									

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CRÉDITOS									
0:23-3:33	3:10	CLAY	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:33-4:50	1:17	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
4:50-6:06	1:16	CLAY	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
6:06-8:09	2:03	COURTNEY	SÍ	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:09-9:12	1:03	TYLER	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:12-10:33	1:21	COURTNEY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:33-11:30	0:57	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:30-12:23	0:53	TYLER	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:23-13:08	0:45	COURTNEY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:08-13:57	0:49	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:57-15:35	1:38	TYLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:35-17:08	1:33	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:08-18:43	1:35	COURTNEY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:43-19:32	0:49	COURTNEY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:32-20:34	1:02	PADRES HANNAH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:34-22:02	1:28	COURTNEY	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:02-24:43	2:41	COURTNEY	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:43-27:20	2:37	COURTNEY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:20-29:44	2:24	CLAY	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
29:44-31:00	1:16	CLAY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:00-31:58	0:58	COURTNEY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:58-34:14	2:16	CLAY	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:14-35:09	0:55	COURTNEY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
35:09-36:01	0:52	COURTNEY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:01-36:47	0:46	COURTNEY	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:47-38:25	1:38	CLAY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:25-39:39	1:14	JESSICA	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:39-43:26	3:47	COURTNEY	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
43:26-44:32	1:06	CLAY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:32-45:19	0:47	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:19-48:43	3:24	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:43-49:05	0:22	CLAY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:05-49:45	0:40	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
49:45-50:16	0:31	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
50:16-52:49	2:33	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:49-55:46	2:57	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
55:46-56:33	0:47	CLAY	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
56:33-59:13	2:40	CRÉDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CRÉDITOS									
0:23-1:46	1:23	ALEX	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:46-2:04	0:18	JESSICA	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:04-2:34	0:30	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
2:34-4:25	0:51	ALEX	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:25-5:12	0:47	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:12-6:00	0:48	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:00-7:54	1:54	SHERI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:54-10:23	2:29	CLAY	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:23-13:32	3:09	MARCUS	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:32-15:43	2:11	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:43-18:40	2:57	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:40-19:15	0:35	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:15-20:10	0:55	MARCUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:10-22:49	2:39	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:49-24:13	1:24	PADRES HANNAH	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:13-25:59	1:46	SHERI	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:59-26:41	0:42	MARCUS	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
26:41-28:17	1:36	SHERI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:17-29:09	0:52	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:09-30:08	0:59	TONY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
30:08-31:33	1:25	SHERI	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:33-33:50	2:17	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
33:50-34:53	1:03	SHERI	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
34:53-36:48	1:55	MARCUS	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:48-40:18	3:30	SHERI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:18-41:38	1:20	MARCUS	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
41:38-44:27	0:49	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:27-44:53	0:26	MARCUS	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
44:53-46:46	1:53	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:46-47:45	0:59	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:45-48:55	1:10	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:55-49:49	0:54	CINTAS	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:49-52:26	2:37	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CRÉDITOS									
0:23-1:20	0:57	CINTAS	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:20-2:45	1:35	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:45-5:18	2:33	CLAY	SÍ	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:18-7:03	1:45	ZACH	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:03-8:08	1:05	CINTAS	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:08-11:59	3:51	ZACH	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:59-15:33	3:34	ZACH	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
15:33-18:28	2:55	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:28-21:18	2:50	ZACH	NO	VO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
21:18-22:19	1:01	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:19-24:05	1:46	ZACH	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
24:05-25:03	0:58	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:03-27:23	2:20	ZACH	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:23-29:04	1:41	ZACH	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
29:04-32:20	3:16	ZACH	NO	VO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
32:20-33:20	1:00	ZACH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:20-33:50	0:30	TONY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:50-35:01	1:11	JESSICA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:01-36:03	1:02	CINTAS	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
36:03-36:44	0:41	ZACH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:44-38:39	1:55	ZACH	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:39-41:58	3:19	ZACH	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:58-42:41	0:43	ZACH	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:41-43:41	1:00	ZACH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:41-44:22	0:41	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:22-45:58	1:36	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
45:58-47:22	1:24	CLAY	NO	VO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
47:22-48:39	1:17	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:39-51:31	2:52	CLAY	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
51:31-54:10	2:39	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CRÉDITOS									
0:23-1:11	0:48	CLAY	SÍ	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:11-3:07	1:56	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:07-4:28	1:21	CLAY	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:28-6:07	1:39	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:07-9:16	3:09	RYAN-POESÍA	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:16-9:33	0:17	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:33-10:42	1:09	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:42-12:46	2:04	RYAN-POESÍA	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:46-13:42	0:56	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:42-17:17	3:35	RYAN-POESÍA	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
17:17-18:50	1:33	PADRES HANNAH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:50-19:28	0:38	RYAN-POESÍA	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:28-20:23	0:55	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:23-21:15	0:52	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:15-23:24	2:09	RYAN-POESÍA	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:24-24:00	0:36	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:00-25:18	1:18	JUSTIN	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:18-25:57	0:39	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:57-26:28	0:31	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:28-28:10	1:42	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:10-29:23	1:13	RYAN-POESÍA	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:23-31:21	1:58	CLAY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:21-31:57	0:36	RYAN-POESÍA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:57-33:50	1:53	RYAN-POESÍA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
33:50-36:41	2:51	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
36:41-37:21	0:40	RYAN-POESÍA	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
37:21-39:29	2:08	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:29-40:49	1:20	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:49-42:03	1:14	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:03-43:29	1:26	PADRES HANNAH	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:29-45:36	2:07	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:36-46:37	1:01	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:37-47:40	1:03	PADRES HANNAH	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:40-49:19	1:39	RYAN-POESÍA	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:19-49:56	0:37	RYAN-POESÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:56-51:50	1:14	RYAN-POESÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
51:50-54:22	2:32	CRÉDITOS									

Episodio 9.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:17	0:17	NO-NARRATIVA									
0:17-0:40	0:23	CRÉDITOS									
0:23-2:28	2:05	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:28-3:07	0:39	CINTAS	SÍ	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:07-4:28	1:21	JESSICA	SÍ	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:28-6:05	1:37	JUSTIN	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:05-7:23	1:18	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:23-8:12	0:49	CINTAS	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:12-10:25	2:13	FIESTA	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:25-10:58	0:33	FIESTA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:58-12:02	1:04	FIESTA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:02-13:49	1:47	MARCUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:49-15:01	1:12	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:01-15:30	0:29	FIESTA	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:30-16:55	1:25	JUSTIN	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
16:55-17:43	0:48	MARCUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:43-18:50	1:07	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
18:50-20:30	1:40	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:30-20:58	0:28	MARCUS	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
20:58-22:50	1:52	HIERBA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
22:50-25:40	2:50	JUSTIN	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:40-26:58	1:18	HIERBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:58-28:01	1:03	HIERBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:01-28:59	0:58	CLAY	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:59-19:52	0:53	JUSTIN	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:52-31:13	1:21	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:13-32:33	1:20	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
32:33-33:11	0:38	HIERBA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:11-33:37	0:26	MARCUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:38-38:38	5:00	JUSTIN	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:38-42:34	3:56	JUSTIN	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:34-43:33	0:59	JESSICA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:33-48:10	4:37	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		JUSTIN	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
48:10-49:58	1:48	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:58-52:32	2:34	JUSTIN	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
52:33-56:33	4:00	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
56:33-59:12	2:39	CRÉDITOS									

Episodio 10.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CRÉDITOS									
0:23-2:19	1:56	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
2:19-4:54	2:35	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:54-6:21	1:27	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:21-8:09	1:48	SHERI	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:09-10:41	2:32	SHERI	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
10:41-12:30	1:49	SHERI	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:30-13:55	1:25	CLAY	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:55-15:12	1:17	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:12-16:34	1:22	MARCUS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:34-17:14	0:40	SHERI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:14-18:01	0:47	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:01-20:13	2:12	SHERI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:13-21:56	1:43	SHERI	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:56-24:18	2:22	SHERI	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:18-24:46	0:28	SHERI	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:56-26:56	2:00	JESSICA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
26:56-28:23	1:27	SHERI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:23-29:43	1:20	JESSICA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
29:43-31:17	1:34	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:17-33:10	1:53	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:10-35:00	1:50	SHERI	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:00-36:23	1:23	SHERI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:23-38:12	1:49	JESSICA	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
38:12-42:57	4:45	SHERI	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
42:57-43:57	1:00	SHERI	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:57-47:38	3:41	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:38-50:18	2:40	CRÉDITOS									

Episodio 11.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CRÉDITOS									
0:23-1:21	0:58	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:21-2:27	1:06	CLAY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:27-3:46	1:19	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:46-4:48	1:02	CLAY	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:48-6:04	1:16	CLAY	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:04-8:48	2:44	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:48-10:22	1:34	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:22-12:03	1:41	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:03-13:18	1:15	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:18-14:54	1:36	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
14:54-15:49	0:55	JESSICA	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:49-17:29	1:40	CLAY	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:29-19:40	2:11	CLAY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:40-20:47	1:07	CLAY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:47-21:30	0:43	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:30-21:59	0:29	JUSTIN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:59-23:42	1:43	JUSTIN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:42-25:17	1:35	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
25:17-26:23	1:06	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:23-28:34	2:11	CLAY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:34-31:06	2:32	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:06-31:53	0:47	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:53-33:09	1:16	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:09-34:07	0:58	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:07-38:55	4:48	CLAY	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:55-41:17	2:22	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:17-43:32	2:15	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:32-44:28	0:56	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:28-47:38	3:10	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
47:38-48:52	1:14	DEMANDA	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:52-49:26	0:34	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
49:26-51:36	2:10	DEMANDA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:36-52:14	0:38	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:14-54:54	2:40	CRÉDITOS									

Episodio 12.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:17	0:17	NO-NARRATIVA									
0:17-0:40	0:23	CRÉDITOS									
0:40-1:09	0:29	BRYCE	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:09-3:27	2:18	CLAY	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:27-3:54	0:27	COURTNEY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:54-4:18	0:24	ZACH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:18-5:10	0:52	ALEX	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:10-5:50	0:40	BRYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:50-7:32	1:42	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:32-9:40	2:08	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:40-10:35	0:55	CINTAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:35-12:19	1:44	PADRES HANNAH	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
12:19-13:38	1:19	CLAY	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:38-16:27	2:49	CLAY	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:27-17:55	1:28	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:55-19:08	1:13	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
19:08-20:25	1:17	SHERI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:25-21:13	0:48	TYLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
21:13-22:21	1:08	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:21-22:59	0:38	SHERI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
22:59-28:41	5:42	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:41-31:14	2:33	DEMANDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:14-33:00	1:46	TONY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:00-34:13	1:13	PADRES HANNAH	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:13-35:56	1:43	BRYCE	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:56-38:20	2:24	BRYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:20-40:45	2:25	BRYCE	SÍ	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:45-41:35	0:50	BRYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:35-43:18	1:43	BRYCE	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
43:18-45:41	2:23	BRYCE	NO	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:41-47:13	1:32	BRYCE	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:13-50:17	3:04	BRYCE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
50:17-50:36	0:19	BRYCE	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
50:36-52:13	1:37	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
52:13-53:41	1:28	BRYCE	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
53:41-54:48	1:07	JESSICA	NO	VO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
54:48-55:21	0:33	SHERI	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
55:21-55:42	0:21	DEMANDA	NO	VO/FLASHBACK	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
55:42-56:28	0:46	JUSTIN	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
56:28-57:32	1:04	DEMANDA	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
57:32-58:32	1:00	CLAY	SÍ	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
58:32-59:29	0:57	BRYCE	NO	VO/FLASHBACK	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
59:29-62:09	2:40	CRÉDITOS									

Episodio 13.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:17	0:17	NO-NARRATIVA									
0:17-0:40	0:23	CRÉDITOS									
0:40-2:25	1:45	DECLARACIONES	NO	VO/FLASHBACK	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:25-3:07	0:42	CINTAS	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:07-4:12	1:05	CINTAS	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:12-5:20	1:08	CINTAS	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:20-5:59	0:39	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:59-6:44	0:45	DECLARACIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:44-7:40	0:56	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
7:40-10:00	2:20	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
10:00-10:39	0:39	DECLARACIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:39-13:29	2:50	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:29-14:53	1:24	DECLARACIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:53-16:30	1:37	JUSTIN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:30-17:41	1:11	BRYCE	SÍ	VO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:41-19:10	1:29	CLAY	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:10-19:35	0:25	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:35-22:12	2:37	PORTER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:12-23:15	1:03	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:15-24:47	1:32	PORTER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:47-25:47	1:00	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:47-27:12	1:25	PORTER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:12-27:55	0:43	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:55-29:48	1:53	PORTER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:48-30:00	0:12	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:00-30:36	0:36	PORTER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:36-30:52	0:16	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
30:52-31:29	0:37	PORTER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:29-32:05	0:36	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:05-34:42	2:37	PORTER	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:42-36:18	1:36	PORTER	NO	VO/FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:18-36:59	0:41	PADRES HANNAH	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
36:59-40:26	3:27	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
40:26-42:14	1:48	CLAY	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
42:14-43:09	0:55	TYLER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
43:09-45:10	2:01	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
45:10-47:17	2:07	DECLARACIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
47:17-47:52	0:35	ALEX	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
47:52-49:23	1:31	DECLARACIONES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:23-51:27	2:04	BRYCE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
51:27-52:19	0:52	JESSICA	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
52:19-53:12	0:53	TYLER	NO	FLASHBACK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
53:12-53:56	0:44	PORTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
53:56-54:30	0:34	PADRES HANNAH	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
54:30-55:54	1:24	CLAY	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
55:54-58:44	2:50	CRÉDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
54:25	33	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
52:09	31	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
57:45	34	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
57:45	34	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
59:13	39	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
52:26	34	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
54:10	31	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
54:22	38	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
59:12	38	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
50:18	28	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
54:54	35	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
62:09	43	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
58:44	46	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
NO	NC	NO	NO	NO	NO	NC	NC	NC	NC
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO

Anexo 8. *Mindhunter*, temporada 1. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-5:47	5:47	INTRODUCCIÓN	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO
5:47-7:22	1:35	CRÉDITOS									
7:22-8:48	1:26	INTRODUCCIÓN	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
8:48-11:05	2:17	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
11:05-15:06	4:01	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:06-23:37	8:31	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
23:37-26:14	2:37	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:14-28:23	2:09	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:23-31:52	3:29	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:52-32:38	0:46	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:38-36:50	4:12	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:50-39:42	2:52	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
39:42-41:39	1:57	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:39-46:16	4:37	FBI – INVESTIGAR	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:16-47:07	0:51	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:07-49:38	2:31	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:38-55:17	5:39	CASO 1	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
55:17-57:09	1:52	FBI – INVESTIGAR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
57:09-60:18	3:09	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:59	0:59	HOMBRE MISTERIOSO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
0:59-2:34	1:35	CRÉDITOS									
2:34-4:13	1:39	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:13-7:10	2:57	ED KEMPPER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:10-8:53	1:43	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:53-21:28	12:35	ED KEMPPER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
21:28-22:35	1:07	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:35-24:51	2:16	HOLDEN Y DEBBIE	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
24:51-30:58	6:07	ED KEMPPER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:58-32:15	1:17	FBI – INVESTIGAR	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:15-33:56	1:41	CASO 2	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
33:56-36:25	2:29	CASO 2	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:25-38:15	1:50	CASO 2	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:15-44:00	5:45	ED KEMPPER	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
44:00-44:48	0:48	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:48-45:39	0:51	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
45:39-47:35	1:56	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:35-53:08	5:33	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ
53:08-56:14	3:06	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:58	0:58	HOMBRE MISTERIOSO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
0:51-2:26	1:35	CRÉDITOS									
2:26-9:20	6:54	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
9:20-11:01	1:41	MILLER (no quiere hablar)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:01-11:44	0:43	HOLDEN Y DEBBIE	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
11:44-13:59	2:15	CASO 2	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ
13:59-16:18	2:19	CASO 2	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:18-23:09	6:51	CASO 2	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
23:09-25:36	2:27	CASO 2	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
25:36-26:30	0:54	BILL (FAMILIA)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:30-34:30	8:00	ED KEMPER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:39-37:15	2:36	FBI – INVESTIGAR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:15-39:10	1:55	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:10-40:40	1:30	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:40-42:30	1:50	FBI – INVESTIGAR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
42:30-45:32	3:02	CRÉDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:42	1:42	HOMBRE MISTERIOSO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:42-3:17	1:35	CRÉDITOS									
3:17-15:16	11:59	MONTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:16-19:19	4:03	BILL (FAMILIA)	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
19:19-22:01	2:42	MONTE / GRUPO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:01-23:19	1:18	BILL (FAMILIA)	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:19-27:09	3:50	MONTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:09-32:20	5:11	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
32:20-33:29	1:09	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:29-36:19	2:50	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:19-39:30	3:11	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:30-43:28	3:58	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
43:28-45:38	2:10	GRUPO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
45:38-47:49	2:11	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:49-51:11	3:22	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
51:11-54:15	3:04	CRÉDITOS									

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:36	0:36	HOMBRE MISTERIOSO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
0:36-2:11	1:35	CRÉDITOS									
2:11-8:29	6:18	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:29-12:12	3:43	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:12-15:56	3:44	CASO 3 / GRUPO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:56-18:19	3:23	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:19-23:59	5:40	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:59-26:46	2:47	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:46-29:08	2:22	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:08-33:12	4:04	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:12-39:11	5:59	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
39:11-42:16	3:05	CRÉDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:50	0:44	HOMBRE MISTERIOSO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
0:44-2:19	1:35	CRÉDITOS									
2:19-3:40	1:21	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
3:40-7:09	3:29	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:09-7:49	0:40	BILL (FAMILIA)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
7:49-9:19	1:30	CASO 3 / GRUPO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:19-14:45	5:26	BILL (FAMILIA)/DEBBIE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:45-19:01	4:16	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:01-23:58	4:57	CARR	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
23:58-28:19	4:21	CASO 3	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
28:19-30:35	2:16	BRUDOS / GRUPO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
30:35-31:34	0:59	CARR	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ
31:34-34:39	3:05	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:34	0:34	HOMBRE MISTERIOSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
0:34-2:09	1:35	CRÉDITOS									
2:09-10:19	8:10	BRUDOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
10:19-15:24	5:05	BRUDOS / GRUPO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
15:24-17:09	1:45	HOLDEN Y DEBBIE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:09-26:59	9:50	BRUDOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:59-29:47	2:48	CARR	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:47-32:38	2:51	BRUDOS / GRUPO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:38-40:00	7:22	BILL (FAMILIA)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
40:00-41:18	1:18	CARR	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:18-42:49	1:31	BRUDOS / GRUPO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
42:49-44:35	1:46	BILL (FAMILIA)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:35-49:56	5:21	HOLDEN Y DEBBIE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
49:56-53:04	3:08	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:23	0:23	CASO 4	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
0:23-1:58	1:35	CRÉDITOS									
1:58-6:14	4:16	CASO 4	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:14-8:49	2:35	CASO 4	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:49-12:09	3:20	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
12:09-13:08	0:59	CASO 4	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:08-21:58	8:50	BRUDOS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:58-26:50	4:52	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
26:50-27:39	0:49	CARR	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:39-29:09	1:30	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
29:09-38:48	9:39	CASO 4	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:48-42:50	4:02	HOLDEN Y DEBBIE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:50-44:59	2:09	CASO 4 / FBI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:19-48:50	2:31	HOLDEN Y DEBBIE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
48:50-51:10	2:20	CASO 4	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
51:10-54:04	3:08	CRÉDITOS									

Episodio 9.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-1:37	1:37	HOMBRE MISTERIOSO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:37-3:12	1:35	CRÉDITOS									
3:12-15:24	12:12	SPECK	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
15:24-16:45	1:21	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
16:45-17:25	0:40	HOLDEN Y DEBBIE	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
17:25-21:10	3:45	SPECK	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ
21:10-22:28	1:18	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:28-25:50	3:22	CASO 4	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
25:50-26:30	0:40	CARR	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
26:30-29:50	3:20	CASO 5	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
29:50-33:09	3:19	CASO 5	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:09-36:29	3:20	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
36:29-39:24	2:55	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:24-43:58	4:24	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
43:58-45:22	1:24	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
45:22-48:30	3:08	CRÉDITOS									

Episodio 10.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:47	0:47	ED KEMPER	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
0:47-2:22	1:35	CRÉDITOS									
2:22-4:29	2:07	CASO 5	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:29-6:59	2:30	CASO 5	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:59-19:10	12:11	CASO 5	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
19:10-21:20	2:10	CASO 5	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
21:20-23:00	1:40	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
23:00-25:50	2:50	CASO 5	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
25:50-29:59	4:09	CASO 5	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:59-33:00	3:01	HOLDEN Y DEBBIE	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO
33:00-35:31	2:31	ED KEMPER	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
35:31-40:49	5:18	FBI – INVESTIGAR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
40:49-48:54	8:05	ED KEMPER	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
48:54-49:59	1:05	HOMBRE MISTERIOSO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
59:59-53:07	3:08	CRÉDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
60:18	19	SÍ	NO	NO	SÍ	NC	SÍ	NO	NO
56:14	19	SÍ	NO	NO	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO
45:32	16	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NC	SÍ	SÍ	NO
54:15	16	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NC	SÍ	NO	NO
42:16	12	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NC	SÍ	NO	NO
34:39	13	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NC	SÍ	NO	NO
53:04	14	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
54:04	16	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
48:30	17	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
53:07	15	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
NO	NC	NO	NO	NO	NO	NC	NC	NC	NC
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO

Anexo 9. *The Kominsky Method*, temporada 1. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:16	0:16	PRODUCTORAS									
0:16-3:35	3:19	CLASES	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:35-3:40	0:05	CRÉDITOS									
3:40-7:31	3:51	MUERTE EILEEN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
7:31-13:08	5:37	LISA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:08-16:15	3:07	LISA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
16:15-18:27	2:12	MUERTE EILEEN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:27-18:51	0:24	JUDE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:51-23:24	4:33	MUERTE EILEEN	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
23:24-24:41	1:17	LISA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:41-26:35	1:54	LISA	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:35-28:30	1:55	LISA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:30-32:14	3:44	MUERTE EILEEN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
32:14-33:50	1:36	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:16	0:16	PRODUCTORAS									
0:16-0:46	0:30	ENTIERRO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
0:46-2:10	1:24	LISA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:10-5:24	3:14	ENTIERRO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:24-5:29	0:05	CRÉDITOS									
5:29-6:52	1:23	ENTIERRO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
6:52-7:47	0:55	ENTIERRO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:47-9:46	1:59	ENTIERRO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:46-12:48	3:02	ENTIERRO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
12:48-15:11	2:23	CLASES	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
15:11-17:28	2:17	LISA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
17:28-19:33	2:05	ENTIERRO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:33-21:53	2:20	ENTIERRO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:53-24:44	2:51	ENTIERRO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:44-27:03	2:19	ENTIERRO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
27:03-28:39	1:36	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:16	0:16	PRODUCTORAS									
0:16-1:44	1:28	LUTO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:44-1:49	0:05	CRÉDITOS									
1:49-2:40	0:51	PHOEBE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:40-3:49	1:09	LUTO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:49-4:19	0:30	PRÓSTATA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
4:19-5:01	0:42	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:01-5:56	0:55	PRÓSTATA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:56-7:05	1:09	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:05-8:30	1:25	LISA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:30-10:47	2:05	JUDE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:47-12:43	1:56	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
12:43-14:02	1:19	PRÓSTATA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:02-14:46	0:44	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:46-16:25	1:39	PRÓSTATA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:25-17:07	0:42	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:07-18:15	1:08	PRÓSTATA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:15-19:15	1:00	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:15-21:04	1:49	JUDE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:04-22:01	0:57	PRÓSTATA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:01-23:01	1:00	LUTO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
23:01-24:37	1:36	CRÉDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:16	0:16	PRODUCTORAS									
0:16-1:20	1:04	CLASES	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:20-1:25	0:05	CRÉDITOS									
1:25-2:28	1:03	LISA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:28-4:06	1:38	ROPA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
4:06-5:06	1:00	PRÓSTATA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:06-8:00	2:54	PRÓSTATA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:00-10:05	2:05	PRÓSTATA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:05-11:56	1:51	PHOEBE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
11:56-13:04	1:08	PRÓSTATA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:04-14:19	1:15	SALIR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:19-15:19	1:00	SALIR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:19-18:05	2:46	SALIR	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:05-19:19	1:14	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
19:19-20:43	1:24	PHOEBE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
20:43-21:36	0:53	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:36-23:12	1:36	CRÉDITOS									

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:16	0:16	PRODUCTORAS									
0:16-2:47	2:31	PRÓSTATA	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
2:47-2:52	0:05	CRÉDITOS									
2:52-4:27	1:35	AGENTE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
4:27-6:33	2:06	PRÓSTATA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:33-8:43	1:10	AGENTE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:43-10:04	1:21	CLASES	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:04-13:07	3:03	LISA	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
13:07-15:11	2:04	AGENTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:11-16:15	1:04	LISA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:15-16:56	0:41	AGENTE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:56-19:51	2:55	AGENTE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:51-21:56	2:05	AGENTE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
21:56-22:45	0:49	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:45-23:39	0:54	AGENTE							NO	NO	NO
23:39-25:15	1:36	CRÉDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:16	0:16	PRODUCTORAS									
0:16-2:25	2:09	PHOEBE	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
2:25-2:30	0:05	CRÉDITOS									
2:30-4:41	2:11	HACIENDA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
4:41-7:10	2:29	PHOEBE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:10-9:37	2:27	DEPRESIÓN	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
9:37-10:42	1:05	DEPRESIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:42-12:20	1:38	DEPRESIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:20-14:06	1:46	DEPRESIÓN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:06-15:42	1:36	LISA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
15:42-16:36	0:54	HACIENDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:36-17:55	1:19	LISA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:55-19:04	1:09	DEPRESIÓN	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:04-21:21	2:17	DEPRESIÓN	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
21:21-22:41	1:20	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:16	0:16	PRODUCTORAS									
0:16-1:45		HACIENDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:45-1:50	0:05	CRÉDITOS									
1:50-2:37	0:47	HACIENDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:37-3:47	1:10	HACIENDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:47-5:20	1:33	HACIENDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
5:20-7:51	2:31	HACIENDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:51-9:57	2:06	HACIENDA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:57-10:26	0:29	LISA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:26-13:33	3:07	LISA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:33-14:31	0:58	LISA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:31-16:13	1:42	HACIENDA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
16:13-18:40	2:27	HACIENDA	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO
18:40-21:35	2:55	CLASES	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:35-23:28	1:53	CLASES	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
23:28-25:22	1:54	HACIENDA	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
25:22-26:58	1:36	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:00-0:16	0:16	PRODUCTORAS									
0:16-1:49	1:33	DIANE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
1:49-1:54	0:05	CRÉDITOS									
1:54-3:02	1:08	DIANE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:02-4:50	1:48	LISA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:50-6:40	1:50	DIANE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
6:40-9:42	3:02	DIANE	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:42-12:10	2:28	DIANE	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
12:10-14:07	1:53	DIANE	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
14:07-15:27	1:20	NORMAN	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
15:27-17:30	2:03	LISA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
17:30-18:17	0:47	NORMAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:17-19:21	1:04	NORMAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:21-21:39	2:18	NORMAN	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
21:39-23:45	2:06	NORMAN	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
23:45-25:05	1:20	CRÉDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
33:50	14	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO
28:39	16	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
24:37	22	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
23:12	17	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
25:15	16	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO
22:41	15	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ
26:58	17	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ
25:05	16	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
NO	NC	NO	SÍ	NO	NO	NC	NC	NC	NC
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO

Anexo 10. *La casa de papel*, temporada 3. Tablas de análisis.

Episodio 1.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:11-5:04	4:53	ROMÁN	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:04-10:02	4:58	HUIDA TOKIO	SÍ	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
10:02-17:58	7:56	HUIDA TOKIO	SÍ	SÍ (VO)	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:58-21:56	3:58	HUIDA TOKIO	NO	SÍ (FLASHBACK/VO)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:56-24:24	2:28	HUIDA TOKIO	NO	SÍ (VO)	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:24-27:44	3:20	HUIDA TOKIO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
27:44-30:57	3:13	RESCATAR RÍO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:57-38:44	7:47	RESCATAR RÍO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
38:44-40:19	1:35	ENTRAR BANCO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:19-44:32	4:13	ENTRAR BANCO	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
44:32-46:31	1:59	ENTRAR BANCO	NO	SÍ (VO)	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
46:31-47:55	1:24	ENTRAR BANCO	NO	SÍ (VO)	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:55-50:58	3:03	CRÉDITOS									

Episodio 2.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:11-1:15	1:04	ENTRAR BANCO	SÍ	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:15-1:58	0:43	POLICÍA	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:58-2:56	0:58	ENTRAR BANCO	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:56-5:21	2:25	ENTRAR BANCO	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:21-6:25	1:04	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:25-7:26	1:01	CRÉDITOS									
7:26-13:53	6:27	ENTRAR BANCO	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
13:53-14:39	0:46	PATERNIDAD	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:39-18:41	4:02	ENTRAR BANCO	NO	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:41-22:35	3:54	PATERNIDAD	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
22:35-23:30	0:55	ENTRAR BANCO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:30-24:57	1:27	RÍO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
24:57-28:22	3:25	ENTRAR BANCO	NO	SÍ (FLASHBACK/VO)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:22-31:23	3:01	ENTRAR BANCO	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:23-34:43	3:20	ENTRAR BANCO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
34:43-39:15	4:32	ROBO	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:15-42:21	3:06	CRÉDITOS									

Episodio 3.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:11-2:01	1:50	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
2:01-3:02	1:01	CRÉDITOS									
3:02-7:26	4:24	GOBERNADOR	SÍ	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
7:26-8:39	1:13	REHENES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:39-13:03	4:24	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:03-14:01	0:58	REHENES	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
14:01-18:41	4:40	PATERNIDAD	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:41-21:12	2:31	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
21:12-23:23	2:11	GOBERNADOR	SÍ	SÍ (VO)	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
23:23-25:36	2:13	GOBERNADOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:36-29:06	3:30	REHENES	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:06-30:38	1:32	CÁMARA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:38-33:51	3:13	POLICÍA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ
33:51-36:02	2:11	HERMANOS	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
36:02-46:24	10:22	CÁMARA	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
46:42-49:48	3:06	CRÉDITOS									

Episodio 4.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:11-3:18	3:07	PATERNIDAD	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
3:18-5:42	2:24	CÁMARA	SÍ	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:42-7:59	2:17	ESCUCHAS	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:59-9:00	1:01	CRÉDITOS									
9:00-10:50	1:50	CÁMARA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
10:50-13:32	2:42	ESCUCHAS	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:32-16:14	2:42	REHENES	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:14-23:36	8:22	ESCUCHAS	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
23:36-26:26	2:50	PLAN	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:26-28:22	1:56	ENTRADA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:22-30:25	2:03	PATERNIDAD	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
30:25-31:47	1:22	CÁMARA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:47-33:00	1:13	REHENES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:00-33:17	0:17	ENTRADA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:17-35:21	2:04	CÁMARA	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:21-35:33	0:12	ENTRADA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:33-35:46	0:13	REHENES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
35:46-38:54	3:08	CÁMARA	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:54-39:35	0:41	ENTRADA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:35-40:56	1:21	CÁMARA	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
40:56-44:00	3:04	CRÉDITOS									

Episodio 5.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:11-1:24	1:13	CÁMARA ACORAZADA	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:24-8:34	7:10	SECRETOS ESTADO	NO	SÍ (FLASHBACK/VO)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
8:34-9:46	1:12	RÍO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
9:46-10:47	1:01	CRÉDITOS									
10:47-13:11	2:24	PALERMO-HELSINKI	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:11-16:09	2:58	PALERMO-HELSINKI	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
16:09-19:19	3:10	SACAR EL ORO	NO	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
19:19-24:42	5:23	SECRETOS ESTADO	NO	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
24:42-28:08	3:26	RÍO	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:08-30:32	2:24	RÍO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:32-32:10	1:38	SECRETOS ESTADO	NO	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
32:10-33:47	1:37	RAQUEL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:47-38:33	4:46	RAQUEL	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
38:33-41:30	2:57	REHENES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:30-47:26	5:56	PALERMO-HELSINKI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
47:26-50:17	2:51	CRÉDITOS									

Episodio 6.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:11-4:46	4:35	TATIANA	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
4:46-5:26	0:40	SACAR EL ORO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:26-7:59	2:33	SECRETOS ESTADO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
7:59-9:00	1:01	CRÉDITOS									
9:00-12:06	3:06	REHENES	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
12:06-15:31	3:25	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:31-15:49	0:18	REHENES	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:49-18:14	2:25	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:14-23:35	5:21	SALIR	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
23:35-26:53	3:18	PROFESOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
26:53-29:41	2:48	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
29:41-30:26	0:45	PROFESOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
30:26-35:39	5:13	ASALTO	NO	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
35:39-40:29	4:50	ASALTO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:29-42:31	2.:02	RÍO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:31-44:53	2:22	RÍO	NO	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
44:53-47:48	2:55	CRÉDITOS									

Episodio 7.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:11-1:48	1:37	RÍO	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
1:48-5:00	3:12	RÍO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
5:00-6:08	1:08	ROMÁN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
6:08-7:09	1:01	CRÉDITOS									
7:09-8:41	1:32	RÍO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
8:41-9:59	1:18	NUEVO PLAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
9:59-14:20	4:21	ROMÁN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
14:20-15:17	0:57	RÍO	SÍ	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:17-16:46	1:29	NUEVO PLAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:46-18:12	1:26	PROFESOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
18:12-22:08	3:56	RÍO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
22:08-25:41	3:33	RÍO	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
25:41-28:47	3:06	PROFESOR	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
28:47-32:51	4:04	RÍO	NO	SÍ (FLASHBACK/VO)	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
32:51-34:29	1:38	PROFESOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
		RÍO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
34:29-40:10	5:41	PROFESOR	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:10-41:14	1:04	NUEVO PLAN	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
41:14-42:24	2:10	PROFESOR	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
42:24-45:29	3:05	CRÉDITOS									

Episodio 8.

INICIO – FINAL	DURACIÓN	TRAMA	CATÁLISIS	MARCAS	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER	HITO	FINAL TRAMA	PUNTO DE GIRO	CAMBIO PERSONAJE	CAMBIO ESPACIO
0:11-3:52	3:41	PROFESOR	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
3:52-7:22	3:30	PROFESOR	SÍ	SÍ (FLASHBACK)	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO
7:22-8:23	1:01	CRÉDITOS									
8:23-12:00	3:37	TOKIO	SÍ	SÍ (VO)	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
12:00-12:54	0:54	ALCATRAZ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
12:54-13:37	0:43	ALCATRAZ	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
13:37-15:03	1:26	ALCATRAZ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
15:03-16:57	1:54	RAQUEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
16:57-17:30	0:33	ALCATRAZ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
17:30-18:52	1:22	RAQUEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
18:52-24:12	5:20	TOKIO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
24:12-31:44	7:32	ALCATRAZ	NO	SÍ (FLASHBACK)	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
31:44-33:00	1:16	RAQUEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
33:00-37:48	4:48	PELUCHE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
37:48-39:14	1:26	PELUCHE	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
39:14-40:47	1:33	RAQUEL	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
40:47-45:15	4:28	PELUCHE	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
45:15-56:52	11:37	RAQUEL	NO	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
		PELUCHE	NO	SÍ (VO)	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO
56:52-59:42	2:50	CRÉDITOS									

Conjunto de la temporada.

DURACIÓN	NÚMERO BEATS	APARICIÓN TODAS LAS TRAMAS	APARICIÓN TODOS LOS PERSONAJES	APARICIÓN TODOS LOS ESPACIOS	CATÁLISIS	MARCAS	JERARQUÍA TRAMAS	UNIDAD NARR.	UNIDAD ARCO
50:58	13	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
42:21	17	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
49:48	16	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
44:00	21	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
50:17	16	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
47:48	17	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
45:29	20	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
59:42	20	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ

UNIDAD TEMPORAL	SALTO TEMPORAL	CLIFFHANGER FINAL	PUNTO GIRO FINAL	HITO FINAL	FIN TRAMA FINAL	INICIO CAMBIO PERSONAJE	INICIO CAMBIO ESPACIO	INICIO NUEVO PERSONAJE	INICIO NUEVO ESPACIO
NO	NC	NO	NO	NO	NO	NC	NC	NC	NC
SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO

