

Universidad de Lima
Escuela de Posgrado
Maestría en Dirección Estratégica de Contenidos



BLACK MIRROR:
EL MISMO *STORYTELLING* PARA LAS
FÁBULAS DEL MAÑANA

Trabajo de investigación para optar el Grado Académico de Maestro en
Dirección Estratégica de Contenidos

César Ricardo Nieri Rojas
Código 20021825

Asesor

Julio César Mateus Borea

Lima – Perú
Abril de 2021





**BLACK MIRROR:
THE SAME STORYTELLING FOR THE
FABLES OF TOMORROW**

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPÍTULO I: REVISIÓN DE LITERATURA.....	3
1.1. El discurso científico alrededor de <i>Black Mirror</i>	3
1.2. <i>Black Mirror</i> : ciencia ficción, antologías y <i>videostreaming</i>	5
1.3. La estructura de los tres actos.....	7
1.4. El enfoque descriptivo de la mayoría de análisis narrativos	14
1.5. El proyector sobre la dimensión narrativa	16
1. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA.....	20
2.1. Enfoque cuantitativo aplicado a narrativas audiovisuales	20
2.2. Universo y muestra.....	20
2.3. Diseño de un libro de códigos	21
2. CAPÍTULO III: RESULTADOS	24
3.1. La presencia de los tres actos	24
3.2. Énfasis por acto	26
3.3. No todos los elementos de un acto se cumplen	28
3.4. Intervalos de tiempo por acto	29
3.5. Distribución de cada acto por tiempo	31
3.6. Cómo se manifiesta cada uno de los actos	34
3.7. Elementos más recurrentes para cada acto	34
3. CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	38
4.1. Confirmación de la presencia de los tres actos y su distribución en tiempo	38
4.2. La hegemonía del “Paradigma” a través del espejo oscuro.....	39
4.3. Un libro de códigos para futuras investigaciones sobre los tres actos.....	40
REFERENCIAS.....	43



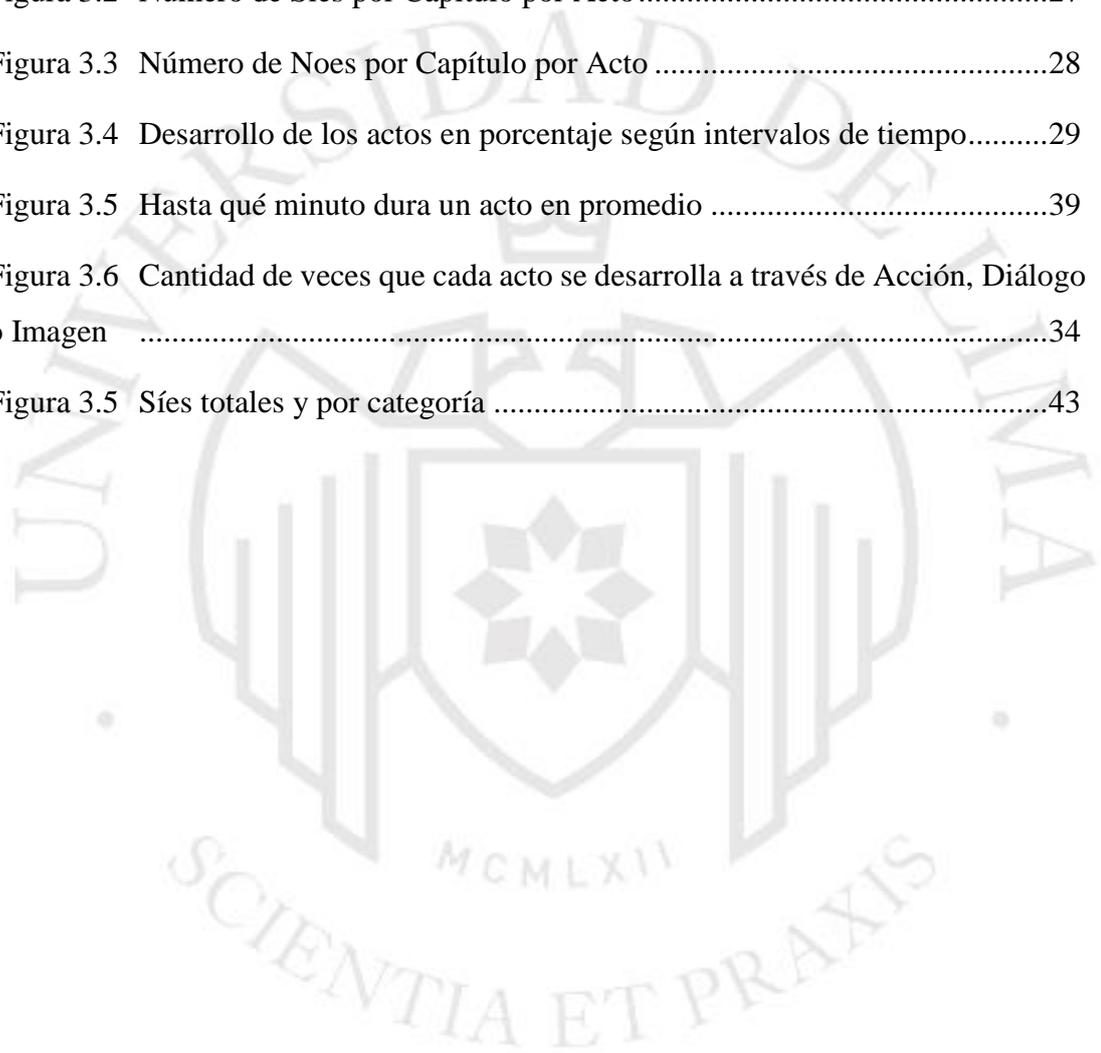
ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1 El viaje del escritor en comparación al viaje del héroe.....	9
--	---



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1 Los tres actos y los puntos de quiebre	11
Figura 3.1 Número de Síes y Noes por Acto.....	25
Figura 3.2 Número de Síes por Capítulo por Acto.....	27
Figura 3.3 Número de Noes por Capítulo por Acto	28
Figura 3.4 Desarrollo de los actos en porcentaje según intervalos de tiempo.....	29
Figura 3.5 Hasta qué minuto dura un acto en promedio	39
Figura 3.6 Cantidad de veces que cada acto se desarrolla a través de Acción, Diálogo o Imagen	34
Figura 3.5 Síes totales y por categoría	43



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Ficha de análisis por episodio	49
Anexo 2: Registro de datos consolidado.....	58



RESUMEN

La forma de narrar historias en el ámbito audiovisual se ha transformado en los últimos años. El objetivo de este trabajo consiste en explorar si la serie *Black Mirror* respeta las mismas convenciones y esquemas narrativos que pertenecen a la estructura de los tres actos. Asimismo, analizar cuál es el porcentaje de tiempo que se dedica a cada uno de los tres actos en este producto audiovisual. Para conseguir resolver estas interrogantes, se ha diseñado una herramienta de análisis narrativo que representa un instrumento valioso para futuras investigaciones afines a esta.

Palabras clave: tres actos, análisis narrativo, series, televisión, Black Mirror.



ABSTRACT

The way of telling stories in the audiovisual field has been transformed in recent years. The objective of this work is to explore whether the Black Mirror series respects the same conventions and narrative schemes that belong to the structure of the three acts. Likewise, analyze what is the percentage of time that is dedicated to each of the three acts in this audiovisual product. In order to resolve these questions, a narrative analysis tool has been designed that represents a valuable instrument for future research related to this.

Keywords: three acts, narrative analysis, series, television, Black Mirror.



INTRODUCCIÓN

El animal que oía historias alrededor del fuego

Desde su origen, el ser humano guarda una estrecha relación con las historias, pues contarlas le ha permitido construir su identidad individual y grupal, y mitologías que explican el mundo y ordenan la realidad. Sin embargo, las historias también entretienen. También se han empleado —las historias— como el vehículo que permite vender un producto o convencer acerca de invertir en una iniciativa de negocios. Bajo el nombre de *storytelling*, una actividad innata del ser humano se ha transformado, o reinterpretado, como otra herramienta (muy poderosa) dentro de los campos de la publicidad y el marketing. Puede que el nombre (*storytelling*) suene a modernidad, pero solo se trata de una jugada de marketing para rebautizar aquella naturaleza del ser humano que lo obliga a narrar.

Pero si bien este es el panorama general en el que se enmarca esta investigación, en esta ocasión cerramos la escala para detenernos a observar, con mayor detenimiento, de qué manera se vienen estructurando y presentando nuestras fábulas contemporáneas. Nuestros mitos han migrado desde el rey Arturo retirando la espada de la piedra, o Prometeo entregándole el fuego a los hombres, hasta Iron Man liderando a The Avengers o Darth Vader revelándole a Luke que es su padre. Seguimos siendo asiduos consumidores de historias, por ello se explica (o más bien así comenzó todo) el éxito de plataformas de videostreaming como Netflix, Amazon Prime, Disney+, HBO Max, etcétera, que se encargan de producirlas “en serie”. Después de todo, el deseo —e incluso la necesidad— de consumir historias vibra en nuestro ADN desde nuestro origen como especie.

¿Metamorfosis narrativa?

Con la llegada de Netflix y otras plataformas similares, el contenido y la creación audiovisual, sobre todo en lo que se refiere a las series, han experimentado una revolución (Cappello, 2015), que abarca, entre otros aspectos, la forma de consumirlas (ahora, en

ocasiones, se pueden ver todos los capítulos de una serie desde el primer momento — *bingewatching*— , o, al menos, en diferentes pantallas y en el momento del día o de la semana que lo deseemos —*on demand*—). Ante estas transformaciones en los hábitos de consumo, y también ante la proliferación de propuestas, surge la pregunta de si la innovación en estas nuevas series, por ejemplo en el caso de *Black Mirror* (Brooker & Jones, 2013-2020), también ha alterado la estructura narrativa, o si simplemente la vanguardia va por el lado de los temas que tratan y las reflexiones que pueden surgir a partir de estos. Partiendo de este contexto, el primer objetivo de esta investigación es explorar si la serie *Black Mirror* respeta las mismas convenciones y esquemas narrativos que pertenecen a la estructura de los tres actos, propuesta por primera vez en la *Poética* de Aristóteles (1992). El segundo objetivo es medir la distribución del tiempo dedicado a cada uno de los tres actos.

Una de las principales razones para optar por llevar a cabo este análisis es generar reflexión sobre la estructura clásica de las historias, y comprobar si continúa vigente. Como parte de mi ejercicio docente, al impartir asignaturas que buscan desarrollar competencias para la narración de historias, más de una vez he observado resistencia en los estudiantes frente a los modelos narrativos clásicos. Hay un deseo, propio del entusiasmo de la juventud, de romper con los paradigmas, muchas veces sin antes haberlos asimilado y comprendido. Por ello, este trabajo ha buscado demostrar que una serie contemporánea, como *Black Mirror*, cumple con este “paradigma”. Para lograrlo, se ha diseñado un libro de códigos, como punto de referencia para alimentar el deseo de profundizar en el análisis de la organización narrativa de las propuestas audiovisuales actuales, tanto alrededor de los tres actos o adaptando la herramienta a otros aspectos a cubrir como parte del espectro narrativo. El proyecto busca, entonces, que la información brindada pueda ser aplicada a futuros análisis y los enriquezca, así como determinar un modelo que pueda sistematizar la forma de abordar este tipo de productos comunicativos.

CAPÍTULO I: REVISIÓN DE LITERATURA

1.1. El discurso científico alrededor de *Black Mirror*

No se encuentran muchos antecedentes que aludan directamente al *storytelling* de la serie, pero existen trabajos que analizan sus episodios desde diferentes marcos. Por ejemplo, en el artículo *Ficción inmunitaria y falsa conciencia* (Becerra Mayor, 2018), el episodio titulado “Men Against Fire” sirve de base para abordar la deshumanización como estrategia bélica. Becerra se refiere a las narrativas que, durante los conflictos bélicos, brindan legitimidad a los actos de guerra y violencia. Al hacerlo, toma como punto de referencia un decálogo que propone la historiadora belga Anne Morelli (2001) en un libro titulado *Principes élémentaires de propagande de guerre*.

También se pueden hallar trabajos que, como el artículo *Pensamiento pop en Black Mirror. El monstruo y su linchamiento* (Martínez Lucena & Cigüela Sola, 2014), muestran que una serie como *Black Mirror* puede ser empleada como herramienta de crítica social, a pesar de que su principal objetivo es ser un producto de consumo masivo. Martínez Lucena y Cigüela Sola mencionan, como ejemplo, el episodio titulado “White Bear”, que definen como una muestra clara de que, valiéndose de un producto de entretenimiento, se puede llegar a una reflexión crítica sobre el mundo. Hacen énfasis en el impacto psicológico y sociológico de las nuevas tecnologías, cada vez más omnipresentes en nuestras interacciones. Este artículo menciona también aspectos formales vinculados con la narrativa de *Black Mirror*; por ejemplo, indica que emplea la metaficción, el alineamiento y la filiación (*allegiance*).

Detectives de Pantalla: crimen y pesquisas en ‘Odio nacional’ de Black Mirror (Martínez Montiel, 2017) también se alude a la estructura narrativa, del episodio “Odio nacional”. Evidencia el papel del género detectivesco, pues algunos principios de la estructura de este género aparecen, sea de forma convencional o trastornados. Más que de un análisis a profundidad sobre los elementos narrativos, es una comparación con atributos de un tipo de género. Por ejemplo, se menciona que “Odio nacional” presenta fuerzas opuestas en conflicto. En la estructura, además, se hace énfasis en los

antecedentes del crimen; es decir, los hechos que ocurrieron en el pasado y la expectativa sobre lo que ocurrirá en el futuro entran en tensión.

Luego, el autor vuelve a concentrarse en cuestiones temáticas para volver a establecer otra referencia narrativa. Se refiere a cómo la novela de enigma alababa el trabajo que llevan a cabo la policía y las instituciones judiciales para devolver la normalidad que el crimen arranca de la sociedad. Después, esta perspectiva idealizada de la justicia adquiere matices de cinismo y suspicacia con la llegada de la novela negra y de suspenso. Finalmente, acerca del episodio “Odio nacional”, se afirma que también propone un retrato de la ruptura con un equilibrio tradicional; al exhibir un entorno distópico que alerta sobre el desconcierto que genera el impacto de las nuevas tecnologías en nuestras vidas.

Incluso existen trabajos que se aproximan a *Black Mirror* desde la teoría de los medios (Cascajosa & Vega, 2017), la ecología (Scolari, 2017), la política (López, 2017), la justicia penal (Cigüela Sola, 2017) o las convenciones del género distópico (Garin, 2017); lo que se puede comprobar en *Black Mirror: porvenir y tecnología*, donde Jorge Martínez-Lucena y Javier Barrycoa (2017) compilan textos de académicos de distintas disciplinas.

En su artículo *Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información*, Díaz Gandasegui (2014) se detiene en seis capítulos de la serie para observar, desde la sociología, el impacto de la tecnología en la sociedad. Recurre a las imágenes y las ideas y temas con los que estas conectan. Y así como *Black Mirror* permite analizar las características actuales que nos definen como colectividad, también ha servido como herramienta para la educación. En su ponencia titulada *Black Mirror como recurso educativo: una distopía para pensar la cultura digital*, Mateus (2017) muestra cómo tres capítulos de la serie sirvieron como la base de una asignatura de máster. Los temas que pudieron tocarse gracias a esa iniciativa fueron poder político, control de la información, ecología de medios, autocomunicación de masas, opinión pública, viralización de contenidos, telerealidad, entornos virtuales, realidad virtual y realidad aumentada, simulación, economía digital, ciudadanía digital, memoria, big data y dataficación, identidad digital, privacidad e intimidad, seguridad informática, regulación y legislación digital.

Como se comprueba, si bien la serie *Black Mirror* ha despertado la curiosidad en torno a los temas que propone y el impacto que sus episodios puedan generar en la forma como las personas ven el mundo, y sobre todo su vínculo con estas nuevas tecnologías que a veces parecen absorber nuestra humanidad, poco es lo que se ha escrito e investigado en torno a su estructura narrativa, tanto en literatura en español como en inglés. Más allá de esa omisión en ese tipo de análisis, la serie *Black Mirror* viene despertando el interés académico, como lo demostró la publicación del libro *Black Mirror and Critical Media Theory* (Cirucci & Vacker, 2018).

1.2. *Black Mirror*: ciencia ficción, antologías y videostreaming

La ficción televisiva nunca tuvo el prestigio del cine, lo que se ha transformado en las últimas décadas. Hoy es en la televisión donde aparecen las propuestas más creativas y hacia donde ha migrado el consumo de los públicos (Cappello, 2015). No resulta extraño, por ejemplo, memes y comentarios sarcásticos en las redes sobre *The Irishman*, de Martin Scorsese (2019), ya sea porque los internautas bromean con el hecho de ver una película de tan alta factura en pantallas cada vez más pequeñas, o porque bromean sobre la holgada duración del film. Bien menciona Cappello (2015) que el origen de la transformación que ha vivido la televisión es tecnológico, pues lo digital ha permitido variaciones y metamorfosis en la manera de consumir estos productos. Se habla de televisión ya no como un ejercicio vinculado estrechamente con ese artefacto, sino a una dimensión más abstracta, a una industria que ha adquirido inesperadas ramificaciones y hoy responde a las reglas del *streaming* y las múltiples pantallas.

Este ecosistema permitió que naciera *Black Mirror*. El mismo ecosistema que le permitió a la serie *Mad Men*, de AMC (2007), sobrevivir a pesar de que apenas le adjudicaban ocho millones de televidentes los índices tradicionales (Cappello, 2015). Y es que su público pertenece a la jurisdicción inconmensurable de los Hulu, Netflix, Amazon Prime y ahora Disney+.

Para seguir contextualizando, es importante señalar que la serie *Black Mirror* forma parte del género de ciencia ficción y, con retratos de una realidad distópica. A propósito de este concepto, existen autores que lo han definido. Entre ellos, M. Keith Booker (1994), quien sostiene en *The Dystopian Impulse in Modern Literature*, tomando como referencia a Scholes y Rabkin (1983), que en el presente (se refiere al siglo XX,

pero se aplica hasta la actualidad) el impulso utópico ha sido reemplazado por proyecciones distópicas, es decir, mirar el mundo a través de los ojos de quienes aguardan pacientemente por que se desencadene el desastre.

Booker también se refiere a *Civilization and Its Discontents* (Freud, 1930), al manifestar que el autor hace una descripción escéptica de la sociedad, la misma que conecta en varias aristas con las propuestas que presentan una ficción distópica. Luego Booker sostiene que si bien la ciencia ficción partió desde visiones optimistas vinculadas con el progreso tecnológico, sobre todo en América, en los últimos tiempos se ha mudado hacia una perspectiva distópica, con obras que evidencian un ánimo pesimista frente a las innovaciones tecnológicas que se avecinan. Un pesimismo generalizado que, según Booker, ha desencadenado un estado de ánimo distópico que rodea la cultura popular.

Miquel Barceló García (2015), en su libro *La ciencia ficción*, advierte que no se ha llegado a establecer una definición clara de lo que es la ciencia ficción por parte de los expertos en el tema. Entre las definiciones que recoge el autor, destaca, por ejemplo, el punto de vista del escritor británico Brian W. Aldiss (1993), que en su definición de ciencia ficción resalta que esta se trata de perseguir entender quién es el ser humano, a través de una respuesta que guarde sentido con lo que conocemos, si bien esto último es adelantado y confuso.

Para Barceló también vale la pena mencionar el aporte de Kingsley Amis (1960), novelista, poeta y crítico británico, pionero en los estudios de reflexión sobre el género con *News Maps of Hell*. Para él la ciencia ficción consiste en una narración que abarca algún suceso imposible para la realidad que nos rodea, si bien parte de las posibilidades que brinda la ciencia, seudociencia, tecnología o seudotecnología en sus avances; y estas innovaciones pueden provenir desde el quehacer humano o extraterrestre. Esta definición presenta limitaciones, vinculadas con la época en la que fue desarrollada, ya que, de acuerdo a Barceló García, en 1960 aún no se podía vislumbrar lo que ocurriría en los siguientes años; es decir, la explosión de una ciencia ficción que se apoyaba en la sociología o la psicología.

Barceló recuerda lo difícil que es hallar una definición que englobe todos los aspectos que rodean a la ciencia ficción, así como a todas sus encarnaciones, entre las más recientes *Black Mirror*. Barceló cierra aquel capítulo refiriéndose a una explicación —para él muy convincente— que brinda Tom Shippey sobre lo complejo que resulta

llegar a una definición única, y esta explicación es, fundamentalmente, que es muy difícil definir algo que cambia mientras se busca una definición. Esto deja en claro que el género es un género en constante movilidad y actualización, como lo ha demostrado *Black Mirror*, al llevar un paso más allá las posibilidades del contexto tecnológico en el que nos desarrollamos, así como los abismos humanos, sentimentales y éticos hasta donde nos puede empujar.

Finalmente, *Black Mirror* forma parte de las propuestas que plantean una serialidad a modo de antología (García, 2016). De acuerdo a García, debe ser clasificada como una antología, tipo de narrativa televisiva equiparable a precedentes como *The Twilight Zone* (CBS, 1959-64) y *Alfred Hitchcock Presents* (CBS/NBC, 1955-65; NBC/USA Network, 1985-89). Según el autor, es un formato no muy común, ya que cada capítulo requiere distintas tramas, actores y escenarios. Es el caso de *Black Mirror*, que cuenta diferentes historias en sus 22 episodios. Aunque todos comparten un mismo tono y enfoque distópico, que se concentra en las posibilidades y amenazas del uso de las nuevas tecnologías. García (2016) admite que con la llegada de *Black Mirror*, aparecieron propuestas equivalentes, con el formato de antología. Entre las más exitosas *American Horror Story* (FX, 2011), *True Detective* (HBO, 2014-), *Fargo and American Crime* (ABC, 2015-).

1.3. La estructura de los tres actos

Así como es importante enmarcar la serie dentro de su género, resulta útil incidir en las particularidades que determinan el modo de contar una historia de modo audiovisual a través de una pantalla. En *Television Studies: The Key Concept* (Calvert et al., 2008), múltiples autores definen conceptos fundamentales de la televisión; pero nos centraremos en los capítulos sobre “narrativa” y “ciencia ficción”.

De acuerdo a estos autores, la narrativa resulta integral en el proceso de contar una historia, y organiza el contenido de forma secuencial, con un orden que le permite al espectador encontrar sentido. Es decir, hay un vínculo con la coherencia en el desarrollo de los temas, ideas y personajes. Los autores coinciden en que las nociones de secuencia y desarrollo van muy de la mano con la mayor parte de formas de narrativa. Así, las escenas se relacionan o construyen entre sí de tal forma que poco a poco conocemos más acerca de un personaje, alguna idea o el conflicto.

Más adelante, en esta obra también, se plantea que el hecho de que los sucesos hayan sido ordenados cronológicamente no necesariamente implica que exista una narrativa, y es en ese momento cuando los autores resaltan la importancia de los aportes de Roland Barthes (1973) y su código hermenéutico, que consiste de tres etapas. En primer lugar, el enigma, que plantea una pregunta en la mente del espectador, acerca del desarrollo narrativo. En segundo lugar, y una vez que el público ya se encuentra interesado en el enigma, este último debe mantenerse o magnificarse por una secuencia que dilata el instante de la resolución; lo que genera frustración, pero también es fuente de placer narrativo. Finalmente, esta estructura termina con la resolución, que genera el placer de ver cómo la curiosidad ha sido satisfecha.

No es, sin embargo, la única estructura base que existe, pues otros autores, como Joseph Campbell (1972) en *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, también han planteado otras estructuras que se adaptan a los diversos relatos. En el caso de Campbell, él desarrolló una estructura para los mitos universales, bautizada como “el viaje del héroe”, un punto de referencia sin fecha de vencimiento para quien quiera construir una historia. En resumen, lo que él plantea es un recorrido a lo largo de 12 estadios: 1) el mundo ordinario, es decir, el mundo real antes de empezar la historia; 2) la llamada a la aventura, que es cuando el protagonista se enfrenta a un problema o desafío; 3) el rechazo de la llamada, pues el protagonista teme salir de su cotidianeidad; 4) el encuentro con un mentor o con ayuda sobrenatural, lo que preparará al protagonista para hacer frente al reto; 5) el primer umbral, que es cuando se deja atrás el mundo ordinario y se pasa la frontera hacia otro mundo especial o mágico; 6) aparecen pruebas, aliados y enemigos; 7) el acercamiento al objetivo, pues el héroe va superando las pruebas que aparecen; 8) la prueba definitiva, que es el momento de clímax y el instante en el que el protagonista corre mayor peligro; 9) la recompensa, cuando el héroe ha vencido su miedo a la muerte; 10) el retorno, pues el protagonista debe volver al mundo ordinario; 11) la resurrección o iluminación, pues en el camino de vuelta el héroe vuelve a enfrentar un desafío crítico pero ahora en su mundo de origen, y ahí demuestra todo lo aprendido en su travesía; y 12) el regreso con el elixir, pues el héroe ahora ha reflexionado sobre el conocimiento o poder que ha conseguido y lo empleará para auxiliar a otros dentro de su mundo ordinario, que es lo que lo consolida finalmente como un verdadero héroe.

Cano (1999) se refiere a *Poética*, los escritos de Aristóteles sobre los géneros de las historias, y evidencia que la estructura aristotélica, conformada por tres actos, será la

piedra angular de cualquier narrativa. Cano recuerda que la narración cinematográfica se organiza por géneros y para Aristóteles los géneros elementales son la tragedia, la comedia y la epopeya. Estos últimos se distinguen en cuestiones de contexto espacial y temporal, las relaciones que se establecen entre los personajes, los personajes mismos e, incluso, las motivaciones éticas. Aunque, fuera de esto, comparten una estructura. Es decir, la tragedia griega brinda, en lo que respecta a estructura narrativa, un punto de referencia para toda expresión artística que involucre narración y representación.

A partir de lo propuesto por Campbell, Christopher Vogler (2007) profundiza y actualiza el viaje del héroe para explicar por qué las películas más exitosas, así como diversos relatos, históricos y religiosos, impactan en los públicos y generan empatía. Vogler plantea un paralelo entre su adaptación de la estructura de Campbell con el tratamiento de los tres actos en una ficción. En el siguiente cuadro se puede apreciar cómo varía la estructura de Campbell de acuerdo a la interpretación de Vogler (*El viaje del escritor*), y también cómo los pasos de Campbell se distribuyen entre los tres actos clásicos (*The Hero With a Thousand Faces*).

Tabla 1.1
El viaje del escritor en comparación al viaje del héroe

El viaje del escritor	The Hero with a Thousand Faces (El poder del mito)	
Primer acto El mundo ordinario La llamada a la aventura El rechazo de la llamada El encuentro con el mentor La travesía del primer umbral	La partida, la separación El mundo cotidiano La llamada de la aventura El rechazo de la llamada La ayuda sobrenatural La travesía del primer umbral El vientre de la ballena	Primer acto La partida de casa La conformación del equipo El placer del viaje El extravío El aprendizaje del maestro El retorno al grupo
Segundo acto Las pruebas, los aliados, los enemigos La aproximación a la caverna más profunda La prueba suprema (el calvario...) La recompensa	El descenso, la iniciación, la penetración La senda de las pruebas El encuentro con la diosa La mujer como tentación La reconciliación con el padre La apoteosis La recompensa La bendición final	Segundo acto El combate contra los elementos La entrega a la sensualidad La huida El regreso a la misión La emboscada La pérdida de compañeros La venganza La batalla El rescate y la liberación
Tercer acto El camino de regreso La resurrección El retorno con el elixir	Tercer acto: el regreso El rechazo al retorno El vuelo mágico El rescate desde el interior La travesía del umbral El retorno	Tercer acto El viaje de regreso El reencuentro

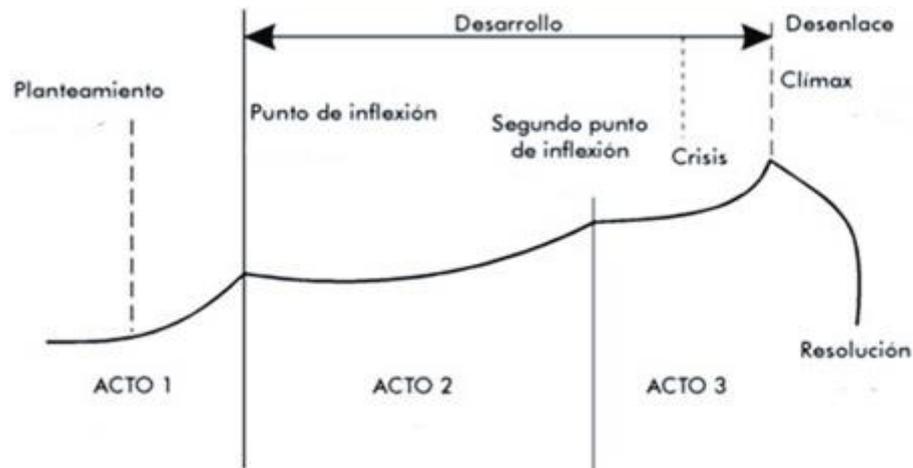
Fuente: Vogler, 2007

Lo que sucede con la estructura de los tres actos, que deriva desde la *Poética* de Aristóteles (1992), es que ha sido adaptada y hasta reinterpretada por diversos autores vinculados con el arte de narrar historias, sea en el soporte que sea. Uno de esos autores es Linda Seger (1991), que admite que desde los albores del drama la estructura de los tres actos ha conservado su composición: un principio, un medio y un final; es decir, un planteamiento, un desarrollo y una resolución. Y para pasar de un acto a otro se debe llevar a cabo un acontecimiento que recibe la denominación de “punto de giro”, o también punto de inflexión. Esta división de Seger ha sido tomada en cuenta para el diseño del libro de códigos que propone esta investigación.

Seger explica que cada elemento de esta estructura cumple un objetivo distinto. De forma abreviada, el planteamiento otorga información básica, presenta a los personajes principales, el entorno donde ocurrirán los hechos. Durante el planteamiento ocurre el primer punto de inflexión, el detonante que pone en marcha la historia y la cuestión central. Por ejemplo, Seger hace referencia a *Star Wars* y al hecho de que el espectador se pregunte si Luke Skywalker podrá rescatar a la princesa Leia y doblegar al imperio. Con este punto de giro empieza el segundo acto o desarrollo, donde veremos al protagonista luchar por su objetivo, y en este desarrollo puede haber más puntos de inflexión que mantengan interesado al público. Seger afirma que los puntos de giro permiten que una historia logre lo que toda buena historia debería: conservar la atención del espectador o lector. También señala que deber haber —se refiere a los puntos de inflexión— uno al comienzo del segundo acto y otro al inicio del tercer acto (imprescindibles para mantener en movimiento la acción), pero puede haber más. La autora hace énfasis en que el tercer acto debe ser más intenso que los dos anteriores, con un sentido de urgencia. Allí, en el tercer acto, se produce el clímax o gran final, que es cuando se resuelve el problema, se contesta la cuestión central y se acaba la tensión; luego de esto ya no hay más que agregar.

Figura 1.1

Los tres actos y los puntos de quiebre



Fuente: Seger (1991).

Este modelo, que hemos revisado a través de Seger (1991), forma parte del conjunto de normas que parte de las ideas de Aristóteles y se le conoce como “diseño clásico” (Cappello, 2015). Este diseño clásico ofrece un paradigma que conduce al espectador para que pueda acompañar en su viaje a un protagonista (o héroe de acuerdo a Campbell o Vogler) que persigue un objetivo o deseo, y para cumplirlo debe hacer frente a rivales o sucesos antagónicos, hasta concretar un desenlace que presenta un cambio relevante en este protagonista y quizá también en el mundo que lo rodea (McKee, 2017).

A pesar de que hay películas que desafían las convenciones, también es cierto que existen normas que se cumplen en la mayoría (Thompson, 2011). Y muchas de esas normas han sido adaptadas por la televisión para contar historias entretenidas y sencillas. Thompson hace referencia a lo que propone Aristóteles: una historia está compuesta por tres secciones: un inicio, que introduce una complicación en la vida de un personaje; el medio, donde se desarrolla la acción, a través de una serie de descubrimientos y resoluciones; y un final, que resuelve el conflicto.

De acuerdo a Cappello (2015), quizá pueda parecer que no se puede evadir el esquema que propone el diseño clásico, pero sí se han construido a su alrededor quiebres, experimentos, desconstrucciones y vanguardias. Y eso precisamente es lo que espera el público, que lo que le ofrecen forme parte de la excepción. Pero ese diseño clásico ha conservado su vigencia hasta el día de hoy y ha sido rebautizado como el “Paradigma”, que cuenta tanto con amantes como enemigos.

Este Paradigma, o diseño clásico, comenzó a fraguarse en 1979, de acuerdo a Cappello, cuando Syd Field escribió *El libro del guión*, considerada como una biblia al momento de escribir guiones. Field da instrucciones categóricas que deben seguirse como mandamientos para lograr enganchar al público. La base de su planteamiento es la estructuración en tres actos. Field, muy citado en trabajos sobre narrativa y guiones, afirma que la estructura dramática se define como una organización linear de incidentes relacionados, episodios y eventos que conducen a una resolución dramática (Field, 2008). Cappello (2015) recuerda que si bien junto a Field surgieron autores como Linda Seger, Doc Comparato, Robert McKee, Christopher Vogler e Irwin Blacker, ninguno como él remarcó la importancia de la estructura.

Tubau (2015) reconoce la importancia que se le ha dado y se le sigue dando al paradigma de los tres actos, cuando afirma que cualquier manual de guion propone una estructura similar. Lo que le brindó fama a Field en 1979, con su denominado “paradigma”, que ha dominado el cine comercial durante las últimas décadas. Si bien existen distintas variaciones, todas coinciden en el paradigma de los tres actos.

De acuerdo a Richard Allen (2013), cualquier historia bien contada se puede reducir a lo planteado por la estructura de los tres actos. Sin embargo, también se pregunta si está mudando esta estructura. James Cutting (2016) plantea que lo que existen son variaciones sobre la misma estructura de los tres actos, subdivisiones. Neil Cohn (2013) propone que las nuevas formas de contar historias reconsideran las estructuras canónicas, como los tres actos, convirtiéndolas en esquemas generativos que permiten que las categorías narrativas clásicas se expandan en una estructura de árbol. Brian Boyd (2009) no puede referirse al origen de las historias sin mencionar las contribuciones de Aristóteles. Mientras que Matthias Brüttsch (2015) admite que la estructura de los tres actos ha sido el esquema dominante, poco cuestionado fuera de por los seguidores de films independientes. No obstante, a través del análisis de diversos estudios, de forma estadística, demuestra que hay escaso acuerdo en cómo dividir los films en tres actos, pues depende mucho de la interpretación. Y Kristin Thompson (1999) reconoce que los tres actos son una fórmula que se utilizó en la era de oro pero hay nuevas propuestas narrativas en el Hollywood contemporáneo.

Como todo es un reflejo de su época, tanto el paradigma como el viaje del héroe, tal como lo afirma Cappello (2015), pudieron consolidarse a los inicios de los ochenta porque estas fábulas sencillas iban acordes con la mentalidad y sensibilidad de la época.

Hoy, para Cappello, el público se aleja cada vez más, en su experiencia, de las características encapsuladas del Paradigma; y la televisión (en toda su extensión, en toda su diversificación como acto hacia múltiples pantallas y modos de consumo) representa el escenario perfecto para experimentar y proponer nuevas formas de contar.

Tubau (2015) sintoniza con la idea de que la forma de contar historias ha cambiado, aunque cuestiona lo certero que puede ser el modelo de los tres actos al reflexionar sobre dónde comienza y dónde acaba un acto, pues al no haber un corte explícito se presta a interpretaciones. Si bien está de acuerdo con que se debe recurrir a argumentos acerca de clímax, crisis, puntos de giro y otros elementos dramáticos que justifiquen el comienzo y fin de cada acto, y que autores definen que los puntos de giros marcan el inicio o final de un acto, resulta de todas maneras complicado identificar estas partes de forma unánime. Hay muchas discusiones al respecto entre críticos de cine, guionistas y profesores, resalta Tubau, así que hay cierta polémica para quienes intentan dividir cualquier película u otro material en actos y puntos de giro.

El discurso de Daniel Tubau va de la mano con la renovación que han propiciado los *showrunners* de las nuevas series de televisión. De acuerdo con él, todas las estructuras justifican sus partes, actos, puntos de giro, etcétera, de acuerdo a lo que le sucede al protagonista. Allí está el error, enfatiza, pues la estructura no debería diseñarse en función de lo que le ocurre al protagonista o dónde se encuentra este, sino en función de dónde se encuentra el espectador. Así que no es tan descabellado preguntarse si efectivamente aún la estructura de los tres actos mantiene su vigencia, porque el narrador estará en capacidad de generar alguna reacción en el espectador sin que el protagonista del relato deba verse presionado. Es decir, el espectador puede sorprenderse, o generar una respuesta emotiva, tan solo si se van develando elementos de aquel personaje, o del mundo que lo rodea, que hasta entonces no habían sido presentados. O también relacionando diversos personajes y sucesos (Tubau, 2015).

Es importante, a propósito de una serie como *Black Mirror*, detenernos a analizar si todavía los relatos modernos responden de alguna forma al paradigma. En ese sentido es válida —desde un contexto en el que, como afirma Cappello (2015), el siglo XXI propone un relato complejo en todo sentido— la pregunta de si un producto como *Black Mirror* aún responde a una estructura de tres actos, y qué variaciones o mutaciones despliega alrededor de este canon. Dónde encaja, pues, o de qué manera lo hace, la estructura de los tres actos en un presente en el que, como menciona Cappello, no solo

aparecen los tres actos de siempre, sino que se suman más en la búsqueda de lograr que el mundo de la ficción no retorne a su equilibrio inicial.

Una época en el que la atención no se centra en lo que le acontece a los personajes sino al viaje emocional del espectador (Tubau, 2015), o relatos en los que la historia empieza a mitad de camino, nunca se resuelve o simplemente sugiere las pistas necesarias para que el espectador sea el encargado de terminar de escribirla completando, a su criterio, los espacios en blanco.

1.4. El enfoque descriptivo de la mayoría de análisis narrativos

Un film puede tratarse como texto (Casetti y Di Chio, 1991). Por lo tanto, se puede desarrollar un análisis textual de la serie de forma equivalente. Casetti y Di Chio también reconocen que, así como no existe una teoría unificada del cine, no se puede brindar un modelo universal de análisis para las películas. Sin embargo, es plausible trabajar un cuadro metodológico que identifique algunos elementos y les brinde orden.

En *Cómo analizar un film*, sus autores manifiestan su intención de convertirlo en un manual, y para conseguirlo integran enfoques muy diversos. Por eso, esta obra es un buen punto de referencia en el marco de un proyecto que busca analizar aspectos de la serie *Black Mirror*. Cabe destacar que los propios autores recalcan que los contenidos, la metodología y los procedimientos que proponen se han trabajado en cursos universitarios y postuniversitarios.

Como un análisis persigue un mayor entendimiento del objeto investigado, la descomposición y recomposición son puntos clave del proceso de análisis. Además, el análisis se enriquece con la descripción y la interpretación. En la descripción se revisa una serie de elementos con minuciosidad, sin obviar ninguno. La interpretación implica interactuar con el objeto, un diálogo con lo que se ha observado. Se trata de una reconstrucción personal pero sin traicionar la fidelidad que se debe al contenido. Pareciera que la interpretación, asociada con la recomposición, es la parte del recorrido que ostenta un cariz más subjetivo. Sin embargo, es fundamental reconocer que la descripción, asociada con la descomposición, también va orientada por la personalidad del observador (Casetti & Di Chio, 1991).

En el marco de un análisis, es importante explicar la distinción entre análisis y crítica cinematográfica. El análisis carece de valoración y se limita a la descripción de la

construcción del filme, lo que incluye las propuestas narrativas y estéticas del cineasta. La crítica, por su parte, desde los hallazgos del análisis brinda opiniones (Roffé, 1993).

Casetti y Di Chio proponen el análisis desde componentes cinematográficos, la representación, la narración y la comunicación. Y ya que el presente trabajo se concentrará en el ámbito narrativo, es importante recalcar que los autores definen la narración como un encadenamiento de situaciones, en las que tienen lugar acontecimientos y donde se desenvuelven personajes que forman parte de un contexto espacial particular. Es decir, el análisis se centra en los personajes, las acciones y en las transformaciones; aspectos que forman parte de la forma en la que se despliegan los tres actos de una ficción.

En su artículo *El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario*, López Gutiérrez y Nicolás Gavilán (2015) se refieren a la importancia que ha adquirido el análisis de las series de televisión, tanto por el aumento de propuestas como de la calidad de las mismas. Las autoras también se refieren a cómo el público que las consume ha evolucionado, pues ahora están dispuestos a profundizar en la lectura de estos contenidos. Ellas han construido un modelo interdisciplinario que permite abordar las series desde tres partes: elementos estructurales: dispositivos y estructura dramática; aspectos formales: elementos del lenguaje; personajes: construcción, arco dramático y metanoia; e intertextualidad: relaciones implícitas y explícitas, simbología de espacios y objetos.

En sintonía con el presente trabajo, el aspecto en el que interesa incidir es el de los elementos estructurales: dispositivos y estructura dramática. López Gutiérrez y Nicolás Gavilán (2015) señalan que la primera parte de su modelo se vincula con la ciencia del texto narrativo, la narratología, que se alimenta de la semiótica y representa un marco teórico necesario para entender los elementos de una narración. Dentro de este componente de análisis formal, ambas autoras se refieren a los elementos estructurales, dentro de los cuales se encuentra la estructura dramática. Ellas mencionan que, de acuerdo a algunos teóricos del guionismo cinematográfico, como Francis Vanoye (1996) y Roland Barthes (1973), existen modelos universales; es decir, todas las historias se narran de la misma manera. Y aunque López Gutiérrez y Nicolás Gavilán (2015) admiten que aquello puede generar discusión, se muestran convencidas de que todo relato cumple con tres elementos imprescindibles: un principio, un desarrollo y un final. Momentos que, ellas manifiestan, se reconocen y han sido establecidos desde Aristóteles en la *Poética*.

Luego, López Gutiérrez y Nicolás Gavilán (2015) hacen referencia a Zavala-Alvarado (2007) cuando mencionan que en el relato se pueden apreciar una confrontación (nudo o problema), el desarrollo (arco dramático de los personajes) y el desenlace (ya sea la mejora o deterioro de la situación inicial). Lo importante es que la estructura de los tres actos aparece claramente presente en el modelo que proponen López Gutiérrez y Nicolás Gavilán, como parte fundamental de cualquier análisis que se vaya a realizar de una serie.

El análisis de las narrativas involucra algún modo de codificación de las unidades textuales, para conseguir con ello simplificar, categorizar o construir el significado en el material (Escalante, 2013). Escalante destaca el enfoque de Ricoeur al momento de efectuar una codificación. Al leer una narrativa se puede comprender o explicar (Ricoeur, 1981). Mientras que comprender se refiere a encontrar el significado en la narrativa, explicar consiste en detectar las relaciones internas por medio del análisis estructural. Y al hablar de significado, de acuerdo a Escalante (2013), refiriéndose a lo que propone Ricoeur (1981), hay que diferenciar un significado subjetivo, que se relaciona con las intenciones del autor, de otro semántico, donde el foco está exactamente en lo que dice.

Escalante asegura que el análisis estructural es un artefacto analítico que permite que, siempre desde el enfoque de Ricoeur, los textos puedan deconstruirse, reestructurarse y analizarse, lo que da como resultado explicaciones en términos de códigos conceptuales. Un análisis estructural que puede compararse a un cálculo matemático. Un análisis que logra un buen complemento en el enfoque de Czarniawska (2004), autor que diferencia entre qué es lo que el texto dice, por qué dice lo que dice y, finalmente, cómo es que el texto dice lo que dice. A través de los enfoques de Ricoeur y Czarniawska, Escalante presenta un camino para identificar unidades de significado que pueden ir desde palabras independientes hasta párrafos.

1.5. El proyector sobre la dimensión narrativa

El valor del componente narrativo no queda aislado solo como una propuesta, sino que se puede apreciar como elemento primordial de análisis a propósito de diversos contenidos. Sin embargo, como advertimos al inicio, los trabajos científicos vinculados con la serie *Black Mirror* no se interesan en la profundización en los elementos narrativos y más bien se concentran en otros aspectos. Como *El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en Black Mirror* (Pousa, 2016), donde la autora analiza tres

episodios, que ella considera dispares (“The National Anthem”, “Fifteen Million Merits” y “The Entire History of You”), con el fin de identificar su valor narrativo y aportación artística. Pero el análisis solo contempla efectuar un resumen de las acciones que ocurren en cada episodio, sin referirse, en ningún momento, a estructuras narrativas o categorías de análisis que incidan, de forma certera, en algún aspecto del flujo narrativo del relato. Precisamente por eso el presente trabajo apunta a abordar con mayor rigor el tema narrativo, como lo hacen otros trabajos, sobre otros contenidos equivalentes y la misma serie *Black Mirror*, que serán enumerados a continuación.

Por ejemplo, Gordillo y Guarinos (2011) establecen una tipología de 50 series en función de las estructuras narrativas que utilizan. Al explicar su método, reconocen que es necesario utilizar uno que provenga del análisis del discurso, y resaltan el valor de herramientas que podemos encontrar en la narratología, estructuralismo, postestructuralismo, el formalismo y la semiótica para la elaboración de la ficha de análisis. Gran parte de su análisis resulta descriptivo, si no es todo, como lo muestra un fragmento del análisis que hacen sobre la serie *Breaking Bad*. Las autoras se refieren al primer capítulo de la primera temporada, y manifiestan que inicia con tensión. Describen cómo unos pantalones surcan el aire, una caravana avanza a toda velocidad por el desierto, con un adulto mayor en ropa interior de conductor. Este personaje, además, lleva una máscara antigás que le obstaculiza la visión, lo que motiva que se estrelle con el vehículo.

Por otro lado, Medina y Alsina (2009) elaboraron un modelo teórico de análisis para la ficción seriada en tres niveles, y uno de estos consistía en la estructura narrativa de la serie. La muestra analizada comprendió la primera temporada de la serie *Los Serrano* y las dos primeras temporadas de *Porca Misèria*, y es, en cierta proporción, un ejemplo de cómo se efectuó un análisis de la representación discursiva, en este caso vinculada con temas de pareja. Se trata de un análisis prácticamente descriptivo aunque con cierto componente de interpretación. Y en el ámbito narrativo, abarca un poco de las estructuras narrativas sobre la relación amorosa en el texto televisivo. Las interpretaciones que brindan los autores parten de la observación de interacciones entre los personajes, y sobre todo la descripción de las conversaciones que sostienen.

El caso que presentaron Herrera, Ortega y Ortiz (2016) para obtener el grado de maestros en Narrativa y Producción Digital presenta un análisis narrativo también descriptivo, de la misma naturaleza del trabajo que aquí se presenta. Además, dentro del

análisis narrativo hay una sección, titulada “Estructura dramática de *Death Note*”, que precisamente se concentra en el análisis de cómo se ha aplicado la estructura en tres actos en la creación de esta serie de animación. Los autores afirman que *Death Note* exhibe una estructura clásica de tres actos, ya sea en la división por episodios como en la serie completa. Luego describen —tanto a través de las acciones como de la porción de tiempo que ocupan en la duración de cada capítulo— cómo se van ejecutando cada acto y sus puntos de inflexión.

Otro caso es el de Marfil-Carmona (2017), quien realizó un estudio de caso que, entre otros objetivos, buscó reconocer cómo los valores discursivos de *Daredevil* (ABC-Marvel-Netflix, 2015-2016) aportan a la representación de Nueva York, ya sea desde la dimensión formal o estética. Como en otros casos donde se lleva a cabo un análisis de discurso, aquí también el acercamiento al contenido presenta un elevado componente descriptivo. El propio investigador señala que se basa en la interpretación y lleva a cabo una metodología cualitativa, centrada en el análisis de contenido (Bardin, 1986; Krippendorff, 1990). Un claro retrato de la vocación descriptiva e interpretativa del análisis se puede observar cuando el autor se refiere a la estrategia narrativa. Menciona, por ejemplo, que los personajes se presentan de una forma similar a como aparecen en el cómic, haciendo evidente el eje central de la acción desde el comienzo.

Huerta (2005) ejecuta un análisis sobre lo que el denomina los aspectos más sobresalientes de la primera entrega de *A dos metros bajo tierra*, como lo son la construcción del tono dramático de la serie, cómo se presentan los personajes, las estructuras del relato, entre otros. Vale la pena detenerse en su análisis narrativo, que aborda desde lo que, en su opinión, debería ser un primer capítulo ejemplar. Otra vez un método que se fundamenta en lo descriptivo, para profundizar en la organización de su estructura, la definición de los personajes principales, el tipo de diálogos, el tono, etcétera.

En su tesis doctoral, Pérez (2010) presenta una investigación que le permitió fundamentar teóricamente y metodológicamente tres modelos de análisis del videojuego. Este ejemplo resulta enriquecedor por el rigor del trabajo, sobre todo, y porque uno de los modelos de análisis del autor es del discurso como un universo narrativo. Resulta, también, muy interesante que este tipo de análisis pueda haberse efectuado hacia la lectura de videojuegos como textos. Pérez manifiesta que sus modelos representan un aporte metodológico novedoso para la Teoría del Videojuego y al Análisis del Discurso.

Asimismo, el investigador menciona que sus fuentes teóricas y metodológicas fundamentales fueron la semiótica, la ludología y la narratología. Y si bien admite que la aplicación de sus modelos ha sido realizada en estudios de caso de videojuegos narrativos, fueron pensados para su potencial uso en otros mundos narrativos, como el de las series televisivas, en donde se enmarca *Black Mirror*. Su investigación finaliza con estudios de caso sobre los videojuegos *Ico* (2001) y *Shadow of the Colossus* (2005).

Pérez se centra en el análisis textual, que deja de lado la investigación cuantitativa (o, al menos, exclusivamente cuantitativa) sobre los contenidos de una obra, para dar preponderancia a un estudio cualitativo y estructural sobre los contenidos. Vale recordar que lo que busca un análisis textual es no llegar a ser demasiado descriptivo pero tampoco interpretar la obra de forma que se afirme que el texto dice algo que en realidad no dice (Casetti & Di Chio, 1991). Otros de los recursos que Pérez recupera de Casetti y Di Chio son la descomposición y recomposición del texto.

También resulta interesante que Pérez observa en la macro-estructura de lo que denomina el drama interactivo dos fases equivalentes a lo que sucede con la división que hemos visto en tres actos. Para él existe una primera fase donde aparece la tensión y luego una segunda fase en la que explota la crisis.

Menos cercano a este trabajo, pero apropiado de incluir debido a que su objeto de análisis es también la serie *Black Mirror*, resulta el análisis que realiza Valéria Montoya (Montoya, 2018). La investigadora analiza tres capítulos de *Black Mirror* (“The National Anthem”, “White Bear”, “Hated in the Nation”) para demostrar cómo, a través de lo audiovisual y narrativo, el impacto de la tecnología en la sociedad puede retratarse en un contenido de ficción. Para ello, y es en lo que haremos el énfasis por su cercanía con el presente trabajo, Montoya analiza la narrativa. Nuevamente, se trata de un tratamiento descriptivo del texto. Si bien divide el trabajo en un análisis orientado hacia lo fílmico y otro hacia lo audiovisual, nos detendremos en el fílmico, que abarca los componentes narrativos.

Como parte de este análisis fílmico, la autora propone las siguientes categorías de análisis: 1) sinopsis, 2) escaleta, 3) análisis de los personajes, 4) principios de narración, 5) elementos narrativos, 6) lo estereotipado y lo arquetípico, y 7) análisis de los diálogos. Como se puede prever, se trata en todo momento de una aproximación descriptiva, quizá con ligeros matices interpretativos.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. Enfoque cuantitativo aplicado a narraciones audiovisuales

Este trabajo propone un enfoque cuantitativo. Como se vio en la revisión de literatura, otras investigaciones relacionadas con el análisis de las estructuras narrativas siguen un camino interpretativo y descriptivo. El objetivo de la presente investigación ha sido sistematizar los resultados de la observación, de modo que puedan cuantificarse; es decir, hay un registro numérico de lo observado. Así que se desarrolló un libro de códigos que permitiera una medición clara y sistematizada. Para llegar a la versión definitiva de este libro de códigos se llevaron a cabo tres iteraciones, antes de definir las categorías y unidades de análisis a emplear. El libro de códigos diseñado podrá servir como referente para investigaciones con propósitos similares, que giren en torno al análisis narrativo de la estructura de los tres actos en ficciones audiovisuales.

2.2. Universo y muestra

La serie *Black Mirror*, disponible en Netflix, abarca cinco temporadas que suman un total de 22 episodios. Además, una película (*Bandersnatch*) y un especial navideño (“White Christmas”), que no se han tomado en cuenta para la presente investigación. También se excluyó del análisis “Black Museum”. Salvo este último capítulo, la película y el especial navideño que se mencionaron, el objeto de estudio de esta investigación abarcó todo el resto de episodios lanzados hasta marzo de 2020, mes en el que terminó de llevarse a cabo la recolección de datos para esta investigación. Es decir, se trata de 20 episodios analizados.

Bandersnatch (Slade, 2018) no fue analizada porque se trata de un experimento, uno de los primeros intentos de película interactiva por parte de Netflix, así que la estructura narrativa encaja más bien en lo experimental. “White Christmas” (Brooker & Tibbetts, 2014) tampoco fue tomado en cuenta porque se trata de un relato que contiene otros relatos, lo mismo que sucede con el episodio seis de la cuarta temporada, “Black Museum” (Brooker et al., 2017), que cuenta varias historias y tampoco fue considerado en este análisis. La intención fue alcanzar concordancia entre los elementos de estudio,

por ello la investigación se ha centrado en los 20 capítulos que comparten una misma naturaleza: solo un relato que se desarrolla a lo largo del capítulo, sin desenvolver tramas o historias paralelas.

2.3. Diseño de un libro de códigos

Como herramienta metodológica para la recolección de datos, se diseñó un libro de códigos que busca cumplir con el primer objetivo de investigación: demostrar que se cumple la estructura de los tres actos en los episodios de la serie *Black Mirror*. El punto de partida ha sido lo que plantean autores como Linda Seger (1991), quien recalca que desde Aristóteles la estructura de los tres actos ha conservado su composición: un principio, un medio y un final; es decir, un planteamiento, un desarrollo y una resolución. Y que los puntos de giro mueven el relato de un acto a otro. Tres momentos claros para esa organización lineal de incidentes relacionados, episodios y eventos que conducen a una resolución dramática, como menciona Field (2008). Este libro de códigos también mide de qué forma (a través de diálogos, la imagen, alguna acción particular de alguno de los personajes) se cumplía alguna de las características que describen cada uno de los actos. Además, la medición de en qué minuto se cumple tal o cual elemento relacionado con cada uno de los actos, para responder al segundo objetivo de investigación: medir la distribución de estos actos en la organización temporal del episodio. El libro de códigos se presenta a continuación:

LIBRO DE CÓDIGOS:

SECCIÓN DE ANÁLISIS 1: PRIMER ACTO

1. Presentación del mundo (Cómo se relacionan los protagonistas con el mundo ficcional que habitan)

- 1i: Alguno de los personajes evidencia familiaridad con el lugar donde ocurre la acción.
- 1ii: Se puede apreciar un comportamiento rutinario en alguno de los personajes.
- 1iii: Se revelan vínculos previos entre los personajes.
- 1iv: Al menos uno de los protagonistas demuestra llevar ya bastante tiempo en el lugar que habita.
- 1v: Otro.

2. Cotidianeidad interrumpida (¿Aparecen elementos que quiebran la normalidad del mundo ficcional?)

2i: Uno de los protagonistas recién aparece en el mundo del otro o los otros personajes principales.

2ii: Al menos a uno de los protagonistas se le ha ofrecido llevar a cabo una acción a la que no está acostumbrado.

2iii: Al menos uno de los protagonistas debe abandonar el espacio donde se desenvuelve normalmente.

2iv: Algo amenaza con quebrar la rutina de al menos uno de los personajes.

2v: Otro.

3. El inconveniente

3i: Alguno de los protagonistas es consciente de que debe tomar una decisión que puede afectar la normalidad de su vida como la conoce.

3ii: Alguno de los protagonistas debe enfrentar un obstáculo (o a un rival) que generará una transformación en su vida.

SECCIÓN DE ANÁLISIS 2: SEGUNDO ACTO

4. La decisión (¿Los personajes principales toman alguna decisión importante en la trama)

4i: Al menos alguno de los protagonistas prepara un plan para resolver una situación difícil de afrontar.

4ii: Al menos alguno de los protagonistas se ve forzado a reaccionar ante una situación que puede afectar su zona de confort.

4iii: Otro.

5. Vuelta de tuerca (¿Algo cambia en relación con el problema que enfrentaban los personajes principales?)

5i: Falla la estrategia que sigue el o los protagonistas frente a un problema que enfrenta.

5ii: Algo cambia en el mundo donde se desenvuelve el o los protagonistas, obligándolo a cambiar la forma de aproximarse a un problema que enfrenta.

5iii: La dificultad o problema que enfrentaba el o los protagonistas revela otras dimensiones que, hasta entonces, desconocía.

6. Sin salida (¿Cómo ha evolucionado el problema o inconveniente al que se enfrentan los personajes principales)

6i: El problema que enfrentaba el o los protagonistas ha alcanzado una dificultad mayor y parece imposible su resolución.

6ii: Ha surgido un nuevo problema que supera al anterior y parece imposible de resolver.

6iii: Se puede identificar claramente a un antagonista en la trama.

6iv: El o los protagonistas desean rendirse o ya lo han hecho.

6v: Otro.

SECCIÓN DE ANÁLISIS 3: TERCER ACTO

7. Un último intento (¿Cómo enfrentan su peor momento los personajes principales?)

7i: El o los protagonistas idean o improvisan un nuevo plan para salir victoriosos.

7ii: El o los protagonistas terminan derrotando al antagonista o resolviendo su problema por cuestiones del azar o un poder superior.

7iii: El o los protagonistas caen derrotados.

7iv: Otro.

8. El enfrentamiento

8i: Existe una confrontación final (puede ser física, psicológica, racional, etc.) frente al antagonista o problema.

9. Resolución (¿De qué manera cambia el mundo ficcional luego del enfrentamiento final entre los personajes principales y las fuerzas antagónicas?)

9i: El o los protagonistas han dado un giro a su vida y ahora esta es mucho mejor.

9ii: El o los protagonistas han dado un giro a su vida y ahora esta se ve peor que como se mostraba al inicio.

9iii: Otro.

El libro de códigos también mide los siguientes campos de dato por subcategoría:

Campo de datos: Diálogo

Campo de datos: Imagen

Campo de datos: Tiempo

Campo de datos: Descripción de cómo se cumple cada subcategoría

CAPÍTULO III: RESULTADOS

Entre la información que se ve resumida en el Anexo 2, y que será analizada con mayor profundidad a través de figuras que se presentarán más adelante, se encuentra la medición del número de veces que se ha respondido sí a la presencia de las subcategorías incluidas en el libro de códigos. Bastaría con comprobar que, por capítulo, y por acto, se responde que “sí” a la aparición de alguna de estas subcategorías para confirmar que el episodio sí sigue la estructura de los tres actos. Sin embargo, la recolección de datos y el instrumento que se diseñó para tal propósito tienen mayor complejidad, pues no solo se ha registrado el número de veces que se cumple con alguna de las subcategorías, sino que también se ha brindado el detalle de su duración, además de especificar si se trata de información que llega al espectador a través de un diálogo, alguna acción o simplemente se sugiere a través de lo que aparece en la imagen o encuadre.

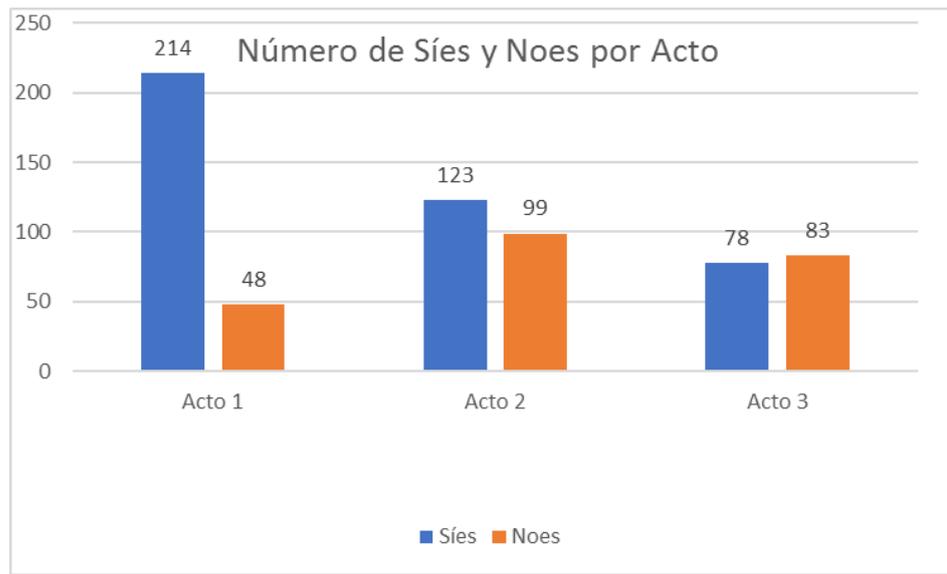
3.1. La presencia de los tres actos

La figura 3.1 indica el total de veces, por acto, que se ha respondido que “sí” o que “no” a la presencia de las subcategorías que conforman los distintos actos. Si bien aquí no aparece el detalle de qué tantos “sí” o “no” aparecen por acto en cada episodio (información que se observará en una próxima figura), sí arroja un total en relación con la muestra estudiada. Entre los alcances de la información representada en esta figura está el hecho de que sí existe un número significativo de veces en las que se ha respondido que sí a los elementos que conforman cada acto, y que son las subcategorías especificadas en el libro de códigos. Es normal que se haya respondido también que “no” en cierto número de ocasiones, pues no necesariamente se cumplirán todos los elementos que pueden indicar que un acto se está desarrollando. Por ejemplo, en el segundo acto puede que “al menos alguno de los protagonistas prepara un plan para resolver una situación difícil de afrontar” (subcategoría 4i), pero a la vez puede que no se cumpla que “la dificultad o problema que enfrentaba el o los protagonistas revela otras dimensiones que, hasta entonces, desconocía” (subcategoría 5iii). Lo que se ha intentado cubrir a través del libro de códigos, y con la recolección de datos en función a esta herramienta (a través de

la aplicación de la ficha de análisis), es tomar en cuenta todas las posibilidades en las cuales se apoyan los actos. Debido a esto basta con que, por acto, se cumpla una de las afirmaciones que conforman cada acto para que se considere que aquel acto sí se encuentra presente en la narración audiovisual.

Figura 3.1

Número de Síes y Noes por Acto



Fuente: Elaboración propia.

Ya desde estos resultados se puede comprobar que los tres actos sí aparecen, al menos en la mayoría de episodios. Haría falta, sin embargo, y se mostrará dicha información más adelante, comprobar si, efectivamente, en cada uno de los capítulos de la serie hay por lo menos un “sí” en relación con cada uno de los actos; es decir, de las subcategorías que los conforman.

Otro alcance de la información que podemos ver reflejada en la Figura 2.1 es el hecho de que el acto que mayor número de “sí” presenta es el primero. No es de extrañar, ya que el primer acto permite al espectador familiarizarse con el universo ficcional donde se va a desarrollar la trama del relato. Se podría pensar, también, que al tratarse de una serie que propone una visión especulativa de hasta dónde pueden llegar ciertos avances tecnológicos en el futuro, el primer acto es importante para explicar al espectador el funcionamiento de estas innovaciones tecnológicas. No es algo, sin embargo, que el presente estudio se haya concentrado en desarrollar, o un elemento en el que se profundice o haya influido en el diseño del libro de códigos. Lo que se ha medido son las características aplicables a cualquier tipo de producto audiovisual, sea que se trate de una

propuesta ambientada en alguna era histórica previa, en un contexto contemporáneo o sea, como ocurre con *Black Mirror*, una obra vinculada con el género de la ciencia ficción y futuros distópicos.

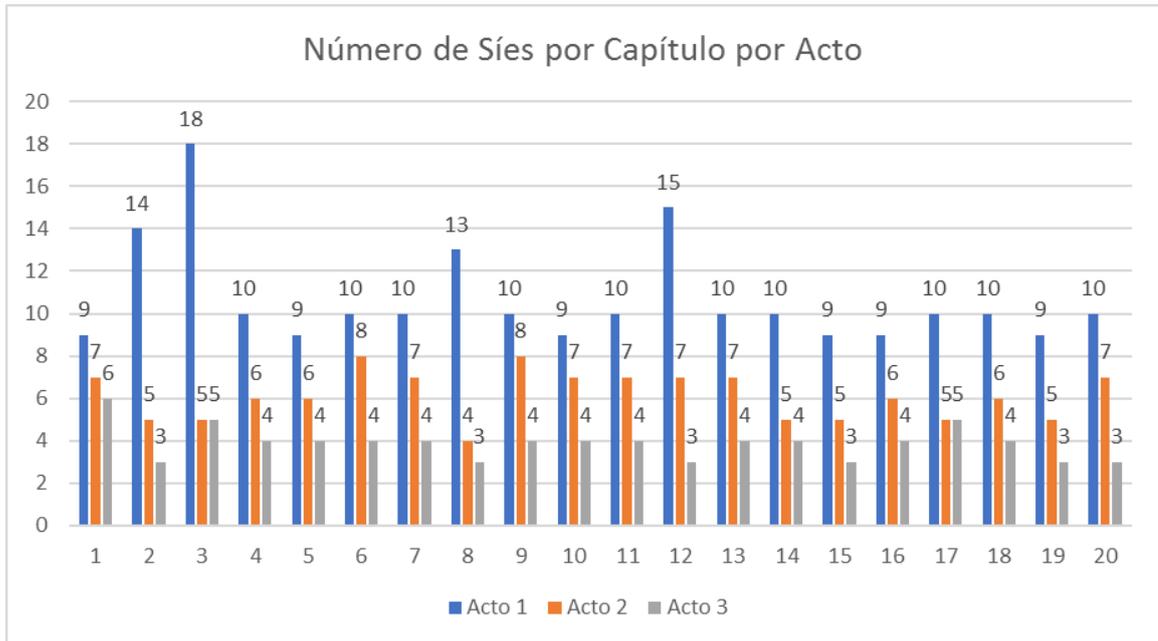
Por ejemplo, en el episodio *San Junipero* (Brooker & Harris, 2016), de la tercera temporada, el espectador recién se entera de que las protagonistas se conocieron en un entorno simulado muy avanzado el capítulo (minuto 38). Un detalle que forma parte del contexto de los personajes, pero que el espectador no conoce desde el inicio. Aquí se puede reflexionar en torno a lo que propone Tubau (2015), al referirse a que el espectador también puede considerarse el protagonista de lo que ve, en función de la información que sabe y que no. A veces el espectador sabe más que los personajes de la ficción, a veces menos, y eso genera distintas emociones y reacciones frente al relato. Sin embargo, aquella reflexión excede a este análisis, pues esta investigación gira en torno a los personajes de la ficción como centro del relato. En el caso del episodio *San Junipero*, si bien nosotros recién nos enteramos tarde de que las protagonistas se encuentran en un entorno simulado, ellas ya lo sabían en todo momento del capítulo. Y más importante que aquella información, que puede ser valiosa para generar intriga en el espectador, al ocultársela, la trama del episodio se apoya más bien en la relación amorosa de ambas protagonistas y en cómo se resolverá su vínculo.

3.2. Énfasis por acto

Tal como se había adelantado al hacer referencia a la información provista por la Figura 3.1, en la Figura 3.2 se puede apreciar el detalle del número de veces que, por episodio, se respondió que “sí” a alguno de los elementos que conforman cada uno de los actos (las subcategorías). Esta figura es fundamental en relación con el objetivo principal de esta investigación, que consistía en confirmar si la serie *Black Mirror*, a lo largo de sus episodios, cumple con la estructura de los tres actos. En esta segunda figura se puede apreciar que, sin excepción, cada uno de los capítulos de la serie presenta más de una respuesta afirmativa frente a los enunciados que conforman cada uno de los actos, y que representan las subcategorías definidas en el libro de códigos.

Figura 3.2

Número de Síes por Capítulo por Acto



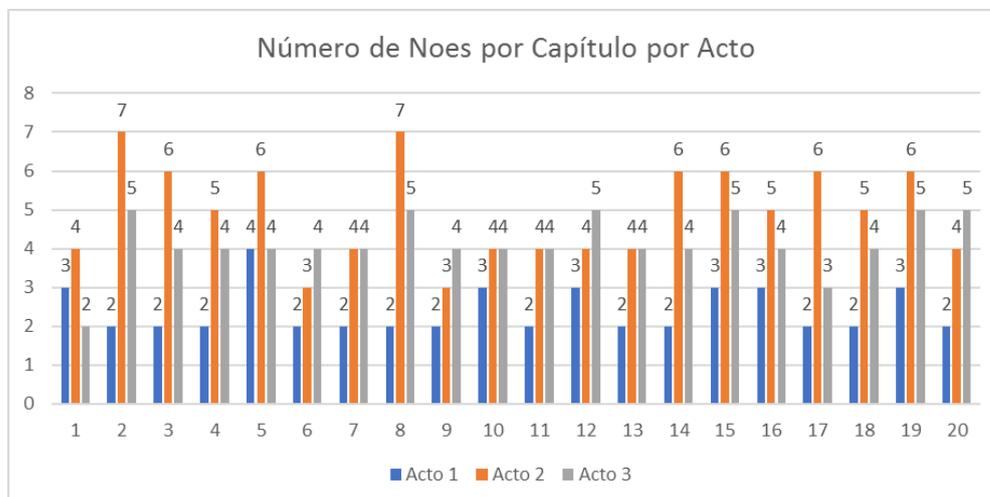
Fuente: Elaboración propia.

Además, al detalle se puede apreciar que el acto con mayor número de “sí” es el primero, tal como ocurría en el conteo global. Es importante no confundir que haya un mayor número de presencia de “sí” con pensar que es el acto que tiene mayor extensión, a nivel de minutos, dentro de cada episodio. Más adelante se observará una figura que incide en la distribución, en relación con el tiempo de duración, para cada acto. Hasta ahora lo único que se mide es el número de veces que se ha respondido que “sí” frente a las distintas afirmaciones que reflejan cómo está compuesto cada acto. A la idea que sí nos puede llevar el número de veces que se ha respondido que “sí” a cada uno de los elementos, es definir cuáles son los actos que se encuentran desarrollados con mayor profundidad o cuya presencia se encuentra delimitada con mayor intensidad. En relación con ello, y como ya se empezó a ver en función de los resultados de la Figura 3.1, el primer acto es el que parece haber sido desarrollado con mayor detalle. Luego el segundo acto y, en tercer lugar, el último y tercer acto. Esto, sin embargo, también podría responder a las características de cada acto. Sin embargo, no se profundizará en este análisis porque no forma parte ni del objetivo principal ni secundario de esta investigación. Lo que se propone este trabajo, antes que nada, es confirmar que los tres actos forman parte de la estructura de los episodios de *Black Mirror*, y aquello sí se ha comprobado.

3.3. No todos los elementos de un acto se cumplen

Figura 3.3

Número de Noes por Capítulo por Acto



Fuente: Elaboración propia.

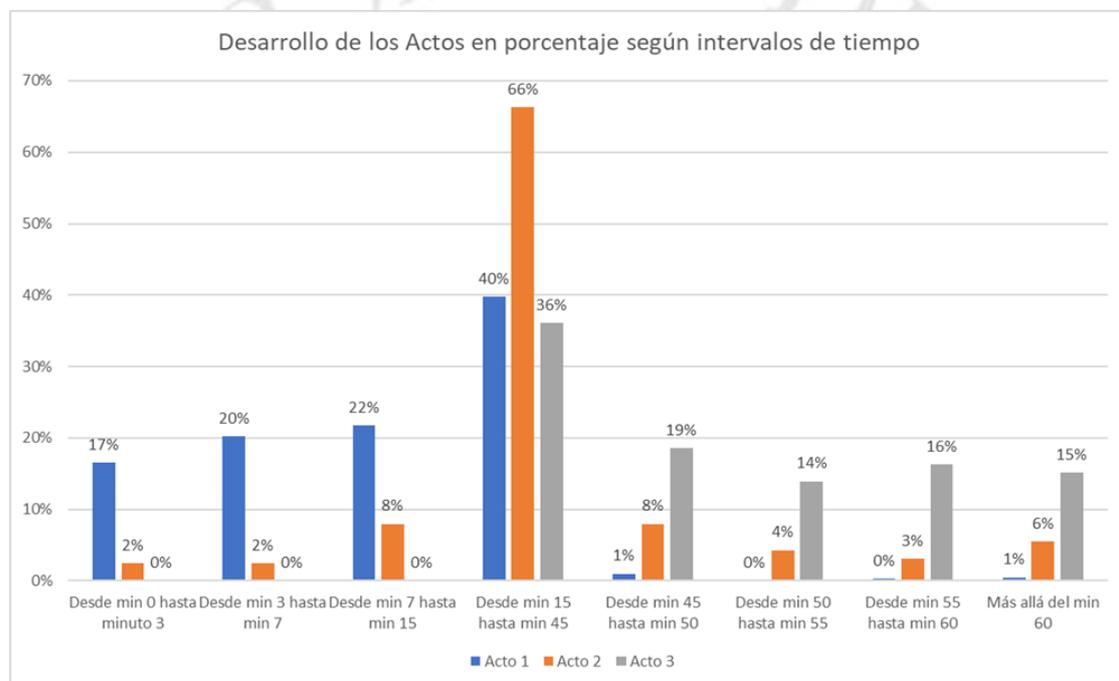
La Figura 3.3 complementa la información de la Figura 3.2, pues ofrece la cantidad de veces que se respondió que “no” a la aparición de los elementos que conforman los distintos actos. Como ya se mencionó anteriormente, no debe preocupar que ciertos elementos no figuren en algún acto, pues el libro de códigos se diseñó para cubrir todas las posibilidades que representan que tal o cual acto se cumple o no, y no es necesario que cada una de ellas está presente, porque pueden ser excluyentes. Por ejemplo, bastaría con que en el primer acto “alguno de los personajes evidenciara familiaridad con el lugar donde ocurre la acción” (1i) para que pudiéramos hablar de que está presente una característica del primer acto, y por ello se cumple, así no se pueda “apreciar un comportamiento rutinario en alguno de los personajes” (2ii). Sin embargo, esto una exageración, porque lo que se comprobó al llenar las fichas de análisis fue que siempre se presenta más de uno de los elementos de cada acto, lo que le brinda mayor grado de certeza a la afirmación de que sí están presentes todos los actos. El detalle se puede comprobar en la tabla del Anexo 2, que reúne toda la información, al detalle, vinculada con cada episodio. Y, si se desea mayor desarrollo, como parte de los anexos de este trabajo se incluyen todas las fichas de análisis llenadas, por episodio y por temporada. Allí aparece el detalle de las distintas acciones, conversaciones entre personajes (diálogos) o encuadres (imagen) que cumplen con el desarrollo de cada uno de los actos.

Caba destacar, a partir de la Figura 3.3, y esta información refuerza el análisis previo brindado acerca de la Figura 3.2, que el primer acto es el que presenta un menor número de “no”. Es decir, se confirma que es el acto que se retrata con mayor claridad en los distintos episodios. En contraste, el acto que presenta una mayor cantidad de respuestas “no” es el segundo acto.

3.4. Intervalos de tiempo por acto

Figura 3.4

Desarrollo de los actos en porcentaje según intervalos de tiempo



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 3.4 se relaciona con el objetivo número dos de esta investigación, que consiste en observar de qué forma se distribuyen, en relación con la duración de los episodios, los tres actos. Cabe destacar que dar una respuesta exacta a esta pregunta no es sencillo, ya que las mediciones de tiempo se relacionan con los momentos en los que ciertos elementos de cada acto se encuentran presentes. Es decir, y como se mencionó al explicar la metodología empleada para esta investigación, no se asume que cuando empieza un acto ya no se puedan presentar elementos de actos previos o posteriores. A veces simplemente la información aparece en desorden para generar mayor intriga en el espectador. Haber partido de ese supuesto hubiera eliminado la posibilidad de comprobar si, efectivamente, ciertos aspectos que forman parte de tal o cual acto puedan aparecer

antes o después. Los productos audiovisuales modernos pueden recurrir a desordenar la información para presentar una dinámica más atractiva en la narración. Es decir, podría empezar el relato por el final, lo que no quiere decir que aquella resolución pertenezca al primer acto. Precisamente la metodología diseñada para este trabajo propone una herramienta, un libro de códigos, que permita una medición más allá del orden en el que aparecen los actos a nivel cronológico, sino que se concentra en identificar los elementos de cada acto independientemente del orden en el que se presentan. Debido a esto, si bien hay indicadores que han permitido bosquejar cuál es la distribución, en lo que respecta a duración de tiempo, de cada acto, no se puede manifestar que se trata de una medición totalmente exacta, pues el componente interpretativo también forma parte de la recolección de datos. Sin embargo, en la presente Figura, así como en la Figura 3.5, se podrá observar información que sí sugiere un retrato bastante aproximado de cómo se ha llevado a cabo la distribución de los tres actos, en cuestión de minutos, en los episodios de *Black Mirror*.

Tomando en cuenta que el promedio de duración de los episodios de *Black Mirror* se encuentra entre los 50 y los 60 minutos, en la Figura 3.4 podemos observar la distribución general de los tres actos a lo largo de los episodios que forman parte de la muestra analizada.

Así, se puede comprobar que el primer acto, en su mayor porcentaje (59 %), se desarrolla aproximadamente hasta el minuto 15; el segundo acto, también en su mayor porcentaje (66 %), desde el minuto 15 hasta el 45; y el tercer acto, en su mayor porcentaje (64 %), desde el minuto 45 en adelante. Si bien esto responde a la distribución que se espera de acuerdo a las convenciones narrativas, es importante destacar, y eso revaloriza la herramienta de recolección de datos de esta investigación, que hay también porcentajes que indican que elementos de cada acto también pueden aparecer fuera del rango que convencionalmente se les atribuye. Esto confirma que la aparición de los actos no se da de forma lineal, sino que las características que forman parte de cada uno pueden hacerse presentes en distintos momentos. Hay que diferenciar, entonces, el relato cronológico de cómo se organiza ante los ojos del espectador.

3.5. Distribución de cada acto por tiempo

En relación con el objetivo secundario de esta investigación, la Figura 3.5 es de gran ayuda pues brinda una visión panorámica, a través de cada uno de los episodios de *Black Mirror*, que señala en qué momento finaliza cada uno de los tres actos en promedio. Estos tiempos simplemente son un promedio obtenido en función de la duración de cada una de las acciones, diálogos o imágenes que corresponden al cumplimiento de alguno de los elementos de cada acto. Por ejemplo, el episodio *Oso blanco* (Brooker & Tibbetts, 2013), de la segunda temporada, puede llamar la atención por su inusual distribución. Sin embargo, lo extraño de los promedios tiene explicación por el orden inusual en el que se brinda gran parte de la información sobre la trama al espectador. Recién en el minuto 35, por ejemplo, se puede “apreciar un comportamiento rutinario entre los personajes” (1ii), cuando, tal como figura en la ficha de análisis del episodio (la cual se puede apreciar en el fichero adjunto a la investigación), “Baxter tira las pastillas al suelo. Le pone un dispositivo en la cabeza a Victoria para borrarle la memoria. Miembros del equipo dejan la fotografía de la niña en el cuadro. Acomodan el vaso de agua. Ponen en 00:00 el microondas. Marcan el calendario”. Información valiosa que no se le brinda al espectador al inicio del episodio, para generarle mayor intriga, para que el espectador encarne lo que experimenta la protagonista del episodio, Victoria, quien empieza el episodio sin memoria.

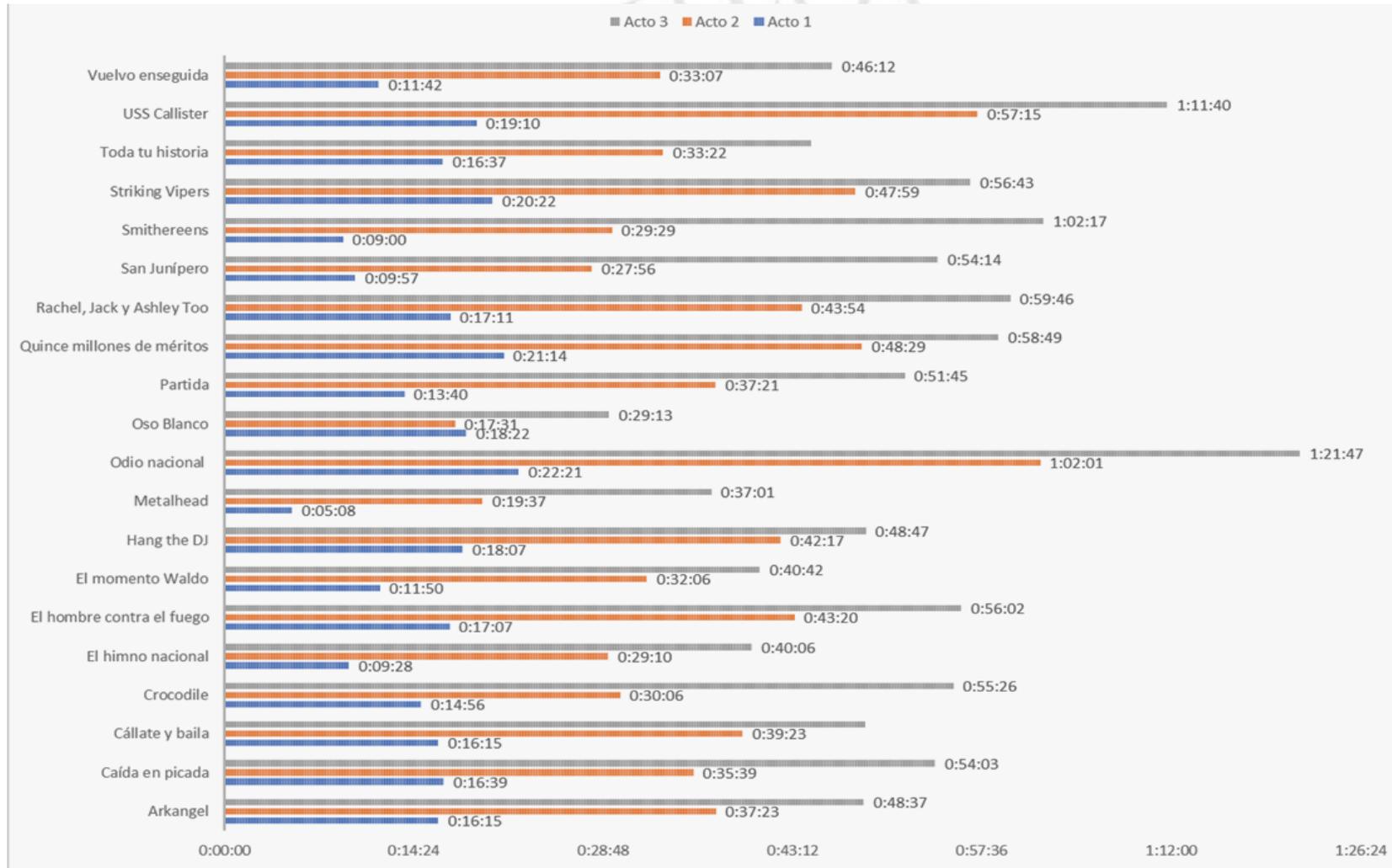
Al obtener un promedio general en función a los minutos en los que finaliza cada acto, el resultado es que el primer acto suele durar, en promedio, hasta el minuto 14, el segundo acto, hasta el minuto 36, y el tercer acto hasta el minuto 51. De acuerdo a esto, el primer acto tiene, en promedio, una duración de 14 minutos (27 % del promedio total de duración de un episodio); el segundo acto, de 22 minutos; (44 %) y el tercer acto, de 15 minutos (29 %). En general, se cumple con la regla de que el segundo acto es el de mayor duración. Aunque vale destacar que no hay demasiada diferencia entre la duración de cada uno de los actos, en promedio, lo que evidencia una distribución equitativa. Algo que puede deberse a la corta duración de cada uno de los episodios, de aproximadamente 50 minutos. Una distribución que va acorde con lo que propone Vogler (2007), quien afirma que la distribución, en un guion cinematográfico, de los tres actos, responde a lo siguiente: 30 páginas para el primer acto, 60 páginas para el segundo acto y 30 páginas para el tercer acto. Es decir, la proporción, en porcentajes, es de 25 % para el primer acto,

50 % para el segundo acto y 25 % para el tercer acto; prácticamente equivalente a los resultados que ha arrojado la presente investigación.



Figura 3.5

Hasta qué minuto dura un acto en promedio



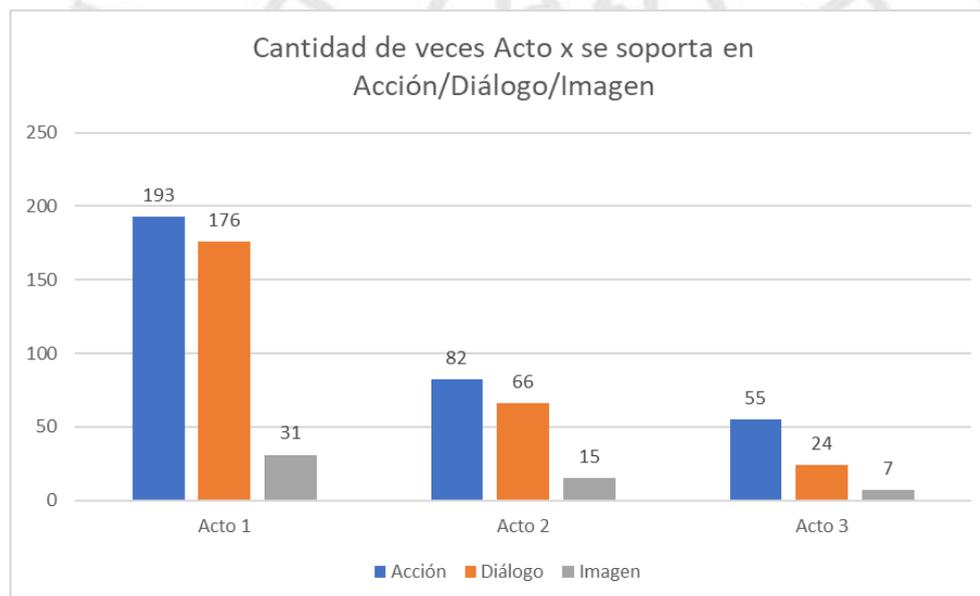
Fuente: Elaboración propia.

3.6 Cómo se manifiesta cada uno de los actos

La Figura 3.6 también se relaciona con la organización de los actos, no ya en función de su duración, sino más bien en función de cuál es la herramienta que el relato audiovisual utiliza para plasmar los elementos de cada acto. Como se puede apreciar, en general el tratamiento se lleva a cabo por medio de las acciones de los personajes, a lo que le siguen, de cerca, el hecho de utilizar diálogos para brindar información al espectador y desarrollar la trama. En último lugar aparecen las imágenes, que no representan, en comparación con los otros dos recursos ya mencionados, un aporte tan significativo. Estos resultados se relacionan con el objetivo de investigación secundario, que profundiza en la distribución de los actos. Ya no en lo que respecta a la duración temporal, sino más bien al modo como se brinda la información que permite que el espectador siga el desarrollo narrativo.

Figura 3.6.

Cantidad de veces que cada acto se desarrolla a través de Acción, Diálogo o Imagen



Fuente: Elaboración propia.

3.7. Elementos más recurrentes para cada acto

En la Figura 3.7, que es el último que se utilizará para exponer información valiosa que se puede extraer de los resultados obtenidos de la investigación, se puede apreciar la medición de cuáles son las subcategorías que han obtenido un mayor número de respuesta “sí”. Esto ayuda a determinar, en el caso de la serie *Black Mirror*, en qué elemento suele apoyarse con mayor incidencia cada acto. Tomando en cuenta que las subcategorías que

comprenden desde la 1i hasta la 3iii corresponden a los componentes que incluye el primer acto, se puede observar que el elemento con mayor presencia es el 1ii; es decir, que se puede apreciar un comportamiento rutinario en alguno de los personajes de la ficción. Se aprecia, también, que los elementos que menos presencia exhiben son los correspondientes a las subcategorías 1v y 2v. Algo que no es de extrañar, ya que estas subcategorías corresponden a la presencia de “otros” aspectos que no estuvieron incluidos en el libro de códigos, es decir, que no formaran parte del diseño de la herramienta. Este dato no es accesorio, ya que ayuda a comprender que el instrumento de recolección de datos sí cumple con su objetivo, y que las subcategorías sí permiten cubrir los momentos narrativos del acto, lo que confirma la confianza que debe despertar el instrumento diseñado.

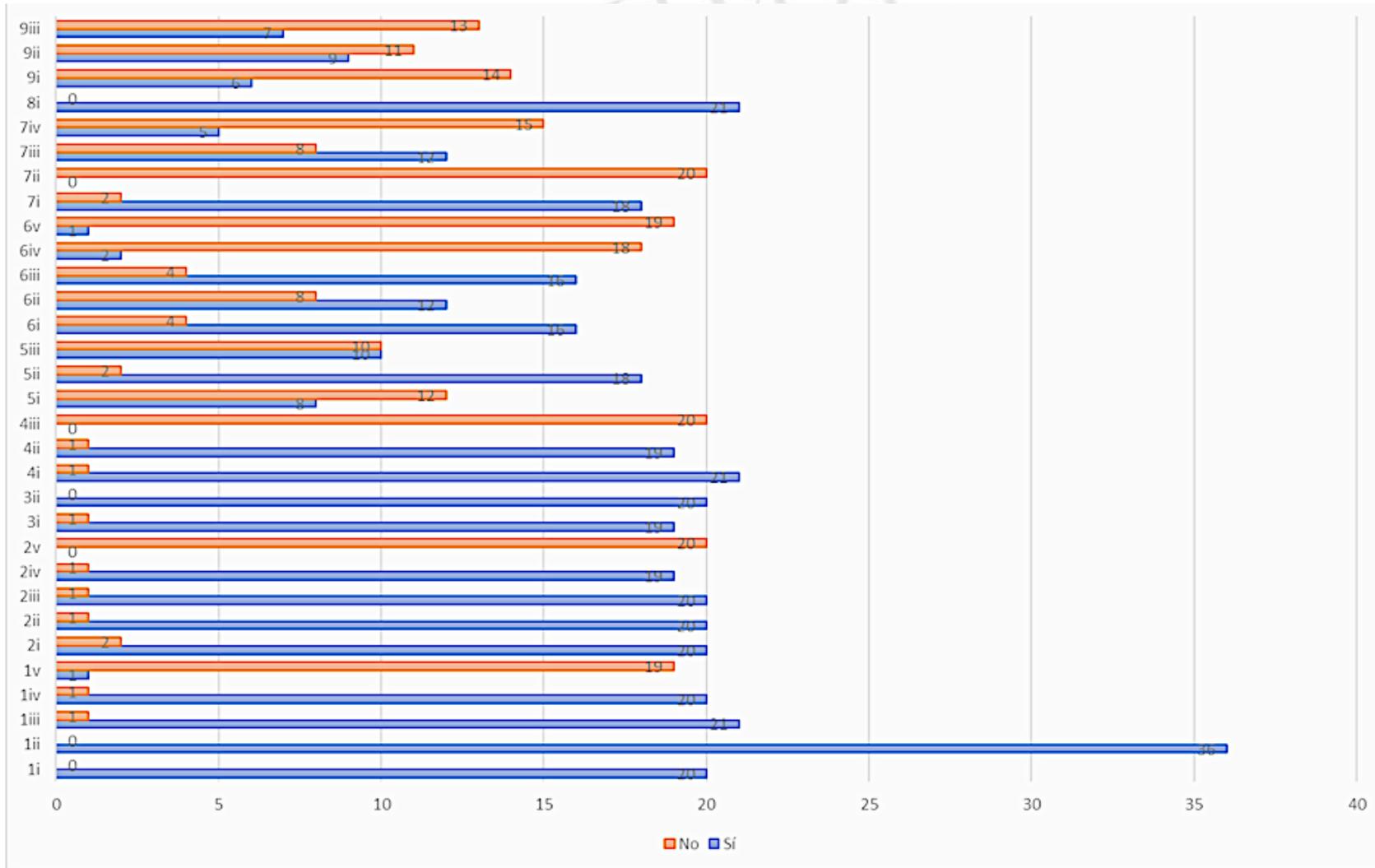
En el caso del segundo acto, este empieza en la subcategoría 4i y finaliza en la subcategoría 6v. En este caso el elemento que acumula una mayor cantidad de respuestas afirmativas, y por ello se puede hablar de una mayor presencia en la narración, es el correspondiente a la subcategoría 4i, aunque seguido de cerca por los elementos correspondientes a las subcategorías 4ii y 5ii. El 4i se refiere al hecho de que “al menos alguno de los protagonistas prepara un plan para resolver una situación difícil de afrontar”. Por su parte, el 4ii y el 5ii se refieren, respectivamente, a que “al menos alguno de los protagonistas se ve forzado a reaccionar ante una situación que puede afectar su zona de confort” y “algo cambia en el mundo donde se desenvuelve el o los protagonistas, obligándolo a cambiar la forma de aproximarse a un problema que enfrenta”. En cambio, los elementos que adquieren menos protagonismo son los correspondientes a las subcategorías 6v y 6iv. Nuevamente, no es de extrañar que la subcategoría 6v prácticamente no figure, pues se trata otra vez de la opción “otros”, lo que vuelve a reforzar que la herramienta cubre el mayor espectro de posibilidades narrativas dentro del flujo de cada episodio. Tampoco sorprende que la subcategoría 6iv casi no se encuentre presente, ya que se trata de la situación en la que “el o los protagonistas desean rendirse o ya lo han hecho”. Una posibilidad que restaría fuerza dramática a lo que ocurre en el capítulo, ya que prácticamente aceleraría el final del mismo.

Por último, en el caso del tercer acto, cabe recordar que este abarca las subcategorías que van desde el 7i hasta el 9iii. Aquí el elemento de la narración que exhibe mayor protagonismo es el correspondiente al 8i, es decir, “existe una confrontación final (puede ser física, psicológica, racional, etc.) frente al antagonista o

problema”. También resalta la subcategoría 7i, que se refiere al hecho de que “el o los protagonistas idean o improvisan un nuevo plan para salir victoriosos”. Mientras que la subcategoría con menor peso es la 7ii, es decir, “el o los protagonistas terminan derrotando al antagonista o resolviendo su problema por cuestiones del azar o un poder superior”. Esto último revela que la narración en *Black Mirror* no cae en ciertas fórmulas facilistas que evaden la responsabilidad de los personajes alrededor de su triunfo o derrota, proponiendo un final feliz que no depende de los esfuerzos de los protagonistas. Además —y si bien no corresponde a los objetivos de investigación del presente trabajo, aunque sí revela el abanico de posibilidades de análisis que abre el instrumento diseñado para esta investigación—, se puede apreciar que entre la posibilidad de un desenlace en el que los protagonistas ven una mejora en su vida (9i) o más bien terminan en una situación peor que al inicio (9ii), hay una ligera superioridad de lo segundo. Más allá de eso, cabe resaltar que en este caso la subcategoría 9iii, que corresponde a “otros”, sí figura en el registro. Sobre todo debido a que en ocasiones los finales de los episodios quedan abiertos o sugieren desenlaces que no se pueden clasificar ni como una mejora o un empeoramiento para los personajes. Simplemente una sensación de desconcierto, un sinsabor, que queda con el espectador. Una valoración muy asociada con *Black Mirror*. Sin embargo, no se ahondará en este aspecto porque, como se mencionó, este análisis no forma parte de los objetivos de investigación. El valor de la mención se refiere a las potencialidades que puede ofrecer el instrumento de medición que se ha utilizado en futuras investigaciones equivalentes.

Figura 3.7

Síes totales y por categoría



Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1. Confirmación de la presencia de los tres actos y su distribución en tiempo

A través del desarrollo de este trabajo de investigación se confirma que la estructura de los tres actos sí se cumple en los episodios de la serie *Black Mirror*. Lo que responde al primer objetivo del trabajo. Asimismo, la recolección de datos también permitió cumplir con el segundo objetivo de la investigación: mostrar de qué forma se distribuye esta estructura de los tres actos de acuerdo a la duración temporal de los episodios.

La confirmación de la presencia de la estructura de los tres actos en este producto audiovisual recuerda la vigencia de esta organización clásica, al momento de contar una historia, en la actualidad. Un recordatorio importante para que los creadores de contenido audiovisual, y quienes actualmente se están formando con miras a desempeñarse en esta actividad, comprendan que el conocimiento de este “Paradigma” es fundamental como punto de partida. Es recién a partir de esta base que se pueden proponer innovaciones, vanguardias, cambios, experimentos. Y tal vez la ruptura no se encuentre tanto relacionada con el hecho de evitar una estructura que funciona y permite al espectador seguir con claridad el relato, sino más bien en variaciones y caminos alternos que pueden partir de este diseño clásico. No como camisa de fuerza sino como resorte narrativo para propuestas disruptivas equivalentes a lo que, en su momento, persiguió, por ejemplo, Christopher Nolan con *Memento*, donde gran parte de la fuerza de la propuesta se vincula con el hecho de narrar, en desorden, el relato que desarrolla.

Como respuesta al objetivo secundario de esta investigación, el presente trabajo no solo demuestra que *Black Mirror* cumple con la estructura de los tres actos, sino que, además, también sigue la misma distribución que, convencionalmente, se relaciona con esta, a nivel de duración temporal. Como se mencionó previamente, en la sección dedicada a los resultados, autores como Vogler (2007) proponen una distribución que gira en torno a un 25 % de la duración total del relato para el primer acto, 50 % para el segundo y 25 % para el tercero. En el caso de los episodios que forman parte de la muestra analizada de *Black Mirror*, en promedio los porcentajes en los que se distribuyen es el siguiente (sobre capítulos que, en promedio, duran 51 minutos): 14 minutos (27 %) el

primer acto, 22 minutos (44 %) el segundo acto y 15 minutos (29 %) el tercer acto. Es decir, no solo la propuesta narrativa de *Black Mirror* se ciñe a la estructura de los tres actos, sino que la distribución temporal de la misma también refleja las convenciones del “Paradigma”.

4.2. La hegemonía del “Paradigma” a través del espejo oscuro

Como ya se mencionó en la revisión de literatura, desde Roland Barthes (Barthes, 1973) y su código hermenéutico, que consiste de tres etapas, hasta Cano (1999), quien se refiere a *Poética*, los escritos de Aristóteles (1992) sobre los géneros de las historias, se ha otorgado un rol protagónico a la estructura aristotélica, o de los tres actos, como la base para toda narrativa. Lo confirman Linda Seger (1991), Thompson (2011), entre otros autores a quienes se hace mención en la revisión de la literatura del presente trabajo. Sin embargo, debido a la evolución de los modos de contar historias en distintos soportes, y sobre todo en lo que se refiere a la producción audiovisual, no es de extrañar que surja la pregunta de si se pueden tomar rumbos que se alejen de esta especie de canon narrativo que representa la estructura de los tres actos. Basta recordar lo que sostiene Cappello (2015), quien afirma que, alrededor del esquema que propone el diseño clásico, sí se han presentado experimentos, fracturas, innovaciones. Es en este contexto en el que, tal como manifiesta Cappello (2015), el diseño clásico, rebautizado como el “paradigma”, cuenta con defensores como detractores, que el presente trabajo significa un aporte. Un aporte ya que, a partir de un producto audiovisual contemporáneo que suscitó la atención de los espectadores y la crítica, como es el caso de *Black Mirror*, se puede devolver a la discusión la interrogante sobre la vigencia de la estructura de los tres actos. Más aún si se trata de un contenido de ciencia ficción que, planteando un viaje hacia el futuro a través de las posibilidades de la tecnología, representaría el escenario ideal para un quiebre frente a lo clásico en cuestión de la estructura narrativa. Por eso mismo, el objetivo central de esta investigación, que consiste en probar si *Black Mirror* cumple con la estructura de los tres actos, adquiere vigencia y relevancia.

Tubau (2015) se suma a Cappello y a la idea de que el modo de contar historias se ha transformado, pero más allá de eso, cuestiona las convicciones que se pueden obtener al aproximarse al modelo de los tres actos. Lo hace cuando extiende la reflexión hacia la necesidad de identificar dónde empieza y en qué momento finaliza un acto. Precisamente en torno a estas interrogantes y falta de claridad, este trabajo, así como el

instrumento que se ha diseñado y el proceso de recolección de datos, brinda una propuesta original para que otros puedan tomar como punto de partida, y así contribuir con ir disminuyendo la carga interpretativa del análisis. Es claro que no estamos hablando de productos científicos que puedan medirse con total exactitud, sino de propuestas artísticas que presentan, en su producción y lectura, matices subjetivos. Sin embargo, puede aportar al estudio académico, buscar rigor y nitidez al momento de abarcar aspectos que, como las estructuras narrativas, puedan caer, por momentos, en territorio ambiguo o relativista. En un contexto donde los especialistas del tema (críticos de cine, guionistas, profesores) se enfrascan en diversas discusiones sobre cómo dividir una película u otro material en actos, tal como lo manifiesta Tubau (2015), son necesarias iniciativas como la del presente trabajo para proponer rumbos que otorguen claridad, no como destino definitivo sino como punto de partida hacia nuevas actualizaciones en la forma de abarcar la medición y análisis de objetos de estudio como las estructuras narrativas.

4.3. Un libro de códigos para futuras investigaciones sobre los tres actos

Otro aporte de la presente investigación ha sido el diseño de una herramienta que no solo contribuyó con la recolección de datos, para su posterior análisis, en el presente trabajo, sino que podrá ser empleada, por futuros investigadores, en estudios que giren en torno a la estructura narrativa de algún producto audiovisual. Si bien la herramienta diseñada se detiene en el análisis de la estructura de los tres actos en ficciones audiovisuales, con algunas modificaciones podría adaptarse para medir otros aspectos que forman parte de la propuesta narrativa: puntos de inflexión, desarrollo de personajes, tratamiento de los diálogos, tratamiento de la imagen, etcétera. El instrumento diseñado, que consiste en un libro de códigos, ha demostrado cumplir con el objetivo de, sin dejar de lado cierta adaptabilidad al momento de la recolección de la información, permitir una cuantificación y codificación de la data recolectada.

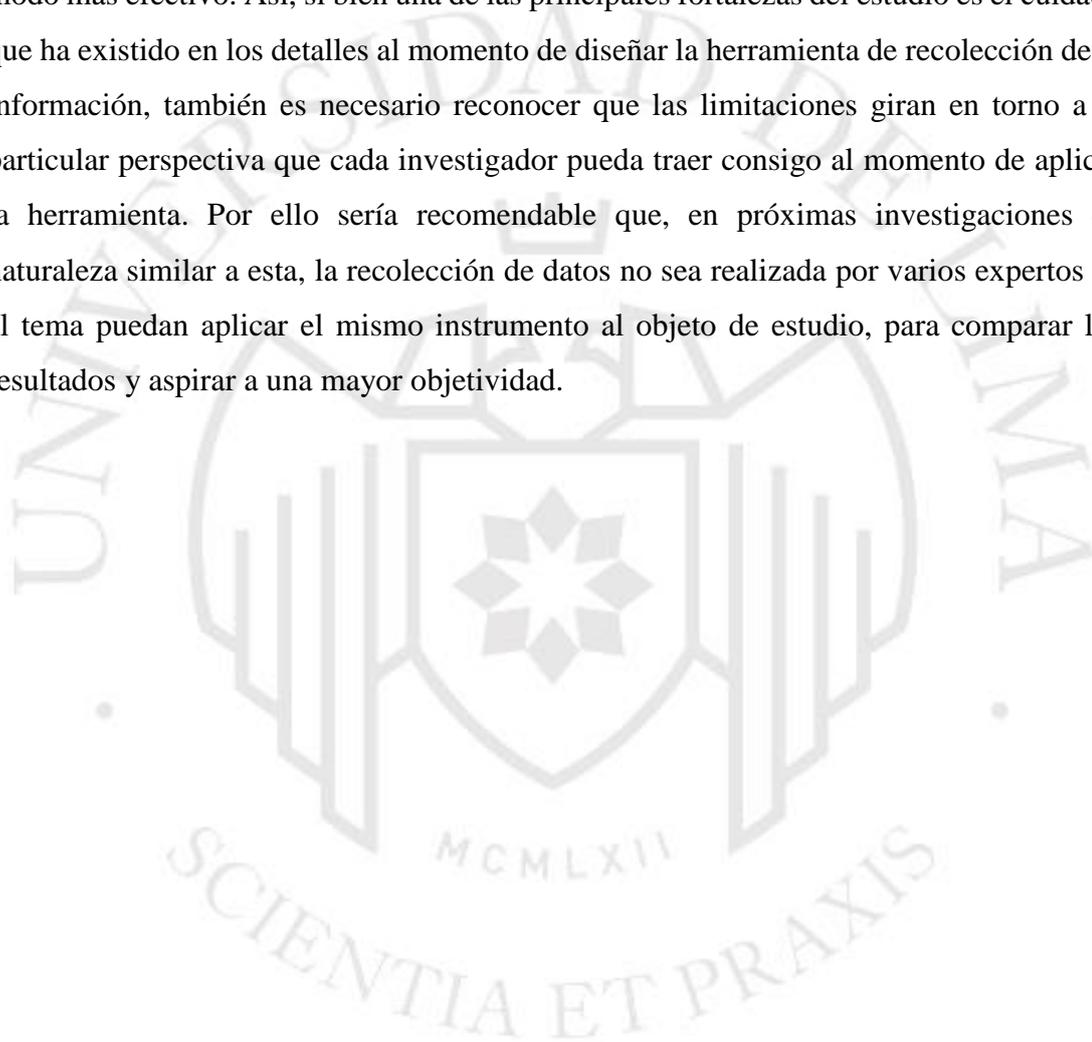
Se trata de una herramienta innovadora, pues si bien ya ha habido trabajos que se proponen, ya sea en parte o en su totalidad, el análisis narrativo de un producto audiovisual, ninguno de ellos se ha detenido en abarcar, con profundidad, la distribución en tres actos, ni han podido escapar a un sesgo descriptivo. En la revisión de literatura se mencionan algunos de estos trabajos. Entre ellos, “*Kate, we have to go back*’. Idas y vueltas de las nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión” (Gordillo & Guarinos, 2011), que, a partir de las estructuras narrativas

que explora en ciertas ficciones, propone una tipología; Medina y Alsina (2009) analizan la primera temporada de la serie *Los Serrano* y las dos primeras temporadas de *Porca Misèria* a través de un modelo teórico que, entre sus tres niveles, se enfoca en la estructura narrativa; Herrera, Ortega y Ortiz (2016) presentaron un caso de análisis narrativo de la estructura dramática de *Death Note*; Marfil-Carmona (2017) realizó un estudio de caso para mostrar cómo los valores discursivos de *Daredevil* (ABC-Marvel-Netflix, 2015-2016) aportan a la representación de Nueva York; Huerta (2005) analiza en *A dos metros bajo tierra* la construcción del tono dramático de la serie, cómo se presentan los personajes, las estructuras del relato, entre otros; Pérez (2010) propone el análisis del videojuego desde la semiótica, la ludolog y la narratología. Ninguno de ellos ofrece el diseño de una herramienta que, como la que se ha preparado para la presente investigación, permita cuantificar los resultados obtenidos, lo que posibilitó, incluso, ofrecer gráficos que retraten resultados numéricos y una visión panorámica del fenómeno narrativo, más allá de incidir exclusivamente en fragmentos del objeto de estudio. Si bien en las mismas fichas de análisis, que se presentan como anexo, también se puede explorar, a detalle, cada pasaje de los episodios que van estructurando la dinámica de los tres actos.

Y si bien el diseño de esta herramienta debe reconocerse como la principal contribución de esta investigación, el presente trabajo también aporta nuevas luces sobre un producto que ha generado discusión, como es el caso de *Black Mirror*. Sin embargo, el diálogo en torno a esta producción audiovisual, como ya se mencionó también en el apartado correspondiente a la revisión de la literatura, no se concentra en el ámbito narrativo. En el caso de esta serie, la conversación y la investigación se han enfocado más bien en aristas como el abordaje temático, la invitación a una reflexión sobre las dinámicas sociales y los peligros de la tecnología. Un foco que se encuentra presente tanto en la literatura en español como en inglés.

Si bien la propuesta de esta investigación ha buscado, en todo momento, brindar una contribución a la claridad y exactitud al momento de analizar aspectos narrativos de producciones audiovisuales, alrededor de la aproximación al desarrollo de los tres actos en la serie *Black Mirror*, resultaría ingenuo pretender que se trata de un trabajo que elimine de la ecuación el componente interpretativo o subjetivo. El instrumento que se diseñó para esta investigación, y que podría reinterpretarse para próximas investigaciones de una naturaleza equivalente, ha intentado ser sistemático. Sin embargo, vale reconocer, y esto es vital para investigadores que lo tomen como referencia (tanto al momento de

usar la herramienta de recolección como en el intento de adaptarla y mejorarla), que el instrumento de recolección de datos no funciona por sí solo, sino que necesita de la presencia de un sujeto que lo aplique. Y es allí, en el instante en el que el investigador se relaciona con el instrumento en función de una necesidad de cumplir con un objetivo de análisis, que los matices interpretativos pueden surgir. Por ello, ante esta limitación latente, es necesario que quien aplique el instrumento cuente con la experiencia y el bagaje de conocimientos teóricos necesarios para poder recolectar la información del modo más efectivo. Así, si bien una de las principales fortalezas del estudio es el cuidado que ha existido en los detalles al momento de diseñar la herramienta de recolección de la información, también es necesario reconocer que las limitaciones giran en torno a la particular perspectiva que cada investigador pueda traer consigo al momento de aplicar la herramienta. Por ello sería recomendable que, en próximas investigaciones de naturaleza similar a esta, la recolección de datos no sea realizada por varios expertos en el tema puedan aplicar el mismo instrumento al objeto de estudio, para comparar los resultados y aspirar a una mayor objetividad.



REFERENCIAS

- Allen, R. J. (2013). Beginning, Middle, End of an Era: Has Technology Trumped Aristotle?. *Journal of Film and Video*, 65(1), 9-22.
- Aristóteles. (1992). *Poética de Aristóteles*. Gredos.
- Barceló García, M. (2015). *La ciencia ficción*. Editorial UOC.
- Bardin, L. (1986). *Análisis de contenido*. Akal.
- Barthes, R. (1973). *El placer del texto*. Seuil.
- Becerra Mayor, D. (2018). Ficción inmunitaria y falsa conciencia. Sobre "Men Against Fire" de Black Mirror. *Papeles del CEIC. International Journal on Collective Identity Research*, 2018(1), papel 189. <https://dx.doi.org/10.1387/pceic.18873>
- Booker, M. K. (1994). *The Dystopian Impulse in Modern Literature: Fiction as Social Criticism*. Praeger.
- Boyd, B. (2009). *On the origin of stories*. Cambridge, MA: Belknap/Harvard University Press.
- Brooker, C. (Escritor), & Harris, O. (Director). (21 de octubre de 2016). San Junipero. (Temporada 3, Episodio 4) [Episodio de serie]. En House Of Tomorrow (Productora), *Black Mirror*. Netflix.
- Brooker, C. (Escritor), Jillette, P. & McCarthy, C. (Director). (29 de diciembre de 2017). Black Museum. (Temporada 4, Episodio 6) [Episodio de serie]. En House Of Tomorrow (Productora), *Black Mirror*. Netflix.
- Brooker, C. & Jones, A. Productores Ejecutivos). (2013-2020). *Black Mirror*. [Serie de TV]. Channel 4, Television; Netflix.
- Brooker, C. (Escritor), & Tibbetts, C. (Director). (18 de febrero de 2013). White Bear. (Temporada 2, Episodio 2) [Episodio de serie]. En Zeppotron Corporation, (Productora), *Black Mirror*. Channel 4, Television.
- Brooker, C. (Escritor), & Tibbetts, C. (Director). (16 de diciembre de 2014). White Christmas. (Temporada 2, Episodio 4) [Episodio de serie]. En Zeppotron, (Productora), *Black Mirror*. Channel 4, Television.
- Brütsch, M. (2015). The three-act structure: Myth or magic formula? *Journal of Screenwriting*, 6(3), 301–326. doi:10.1386/josc.6.3.301_1
- Calvert, B., Casey, N., Casey, B., French, L., & Lewis, J. (2008). *Television Studies: The Key Concepts*. Routledge.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.

- Cano, P. L. (1999). *De Aristóteles a Allen, Woody: poética y retórica para cine y televisión*. Gedisa.
- Cappello, G. (2015). *Una ficción desbordada: narrativa y teleseries*. Universidad de Lima.
- Cascajosa, C. C., & Vega, E. (2017). Black Mirror de Charlie Brooker: el contexto televisivo para una obra de autor. En J. Martínez-Lucena & J. Barraycoa (Eds.), *Black mirror: Porvenir y tecnología* (pp. 27-40). Editorial UOC.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Cigüela Sola, J. (2017). "El medio es el castigo": la justicia penal de Gutenberg a Zuckerberg. En J. Martínez-Lucena & J. Barraycoa (Eds.), *Black mirror: Porvenir y tecnología* (pp. 143-154). Editorial UOC.
- Cirucci, A. M., & Vacker, B. (2018). *Black Mirror and Critical Media Theory*. Lexington Books.
- Cohn, N. (2013). Visual narrative structure. *Cognitive science*, 37(3), 413-452.
- Cutting, J.E. (2016). Narrative theory and the dynamics of popular movies. *Psychonomic Bulletin Review* 23, 1713–1743 . <https://doi.org/10.3758/s13423-016-1051-4>
- Czarniawska, B. (2004). *Narratives in Social Science Research*. Sage.
- Escalante, E. (2013). La perspectiva ricoeuriana y el análisis de las narrativas. *Fundamentos en Humanidades*, 14(1), 175-192. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18440029009.pdf>
- Field, S. (2008). *The Screenwriter's Workbook: Exercises and Step-by-Step Instructions for Creating a Successful Screenplay, Newly Revised and Updated*. Delta.
- Freud, S. (1930). *Civilization and Its Discontents*. Internationaler Psychoanalytischer Verlag Wien.
- Díaz Gandasegui, V. (2014). Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Teknokultura*, 11(3), 583-606. <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48169>
- García, A. N. (2016). A Storytelling Machine: The Complexity and Revolution of Narrative Television. *Between*, 6(11). <https://doi.org/10.13125/2039-6597/2081>
- Garin, M. (2017). No more memories, la mirada distópica de Black Mirror. En J. Martínez-Lucena & J. Barraycoa (Eds.), *Black mirror: Porvenir y tecnología* (pp. 115-126). Editorial UOC.
- Gordillo, I., & Guarinos, V. (2011). "Kate, we have to go back". Idas y vueltas de las nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión. En M. A. Pérez-Gómez (Coord.), *Previously on* (pp. 367-383). <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/25602/kate.pdf?sequence=1>

- Hernández-Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Herrera, E., Ortega, J., & Ortiz, A. (2016). *La percepción de la justicia: análisis narrativo de la serie televisiva Death Note*. [Tesis de maestría, Universidad Panamericana]. Repositorio institucional de la Universidad Panamericana. <https://hdl.handle.net/20.500.12552/2055>
- Huerta, M. A. (2005). "A dos metros bajo tierra", una serie de calidad: análisis narrativo del capítulo piloto. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25(2), 110. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2927594.pdf>
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: Teoría y práctica*. Paidós.
- López Cambroner, J. (2017). "15 millones de méritos": la gran política como gestión del deseo. En J. Martínez-Lucena & J. Barrycoa (Eds.), *Black mirror: Porvenir y tecnología* (pp. 101-113). Editorial UOC.
- López Gutiérrez, M. d., & Nicolás Gavilán, M. T. (2015). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *ComHumanitas*, 6(1), 22-39. <http://comhumanitas.org/index.php/comhumanitas/article/view/20154>
- Marfil-Carmona, R. (2017). La cocina del infierno. Representación de la gran ciudad en la serie de televisión Daredevil. En L. A. Alves, F. García García & P. Alves (Coords.), *V Congreso Internacional Ciudades creativas* (pp. 464-477). Icono14 Asociación Científica. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=707204>
- Martínez Lucena, J., & Cigüela Sola, J. (2014). Pensamiento pop en Black Mirror. El monstruo y su linchamiento. *Doxa Comunicación*, (19), 85-107. <https://www.doxacomunicacion.es/es/hemeroteca/10.31921/doxacom.n19a4>
- Martínez Montiel, J. (2017). Detectives de Pantalla: crimen y pesquisas en 'Odio nacional' de Black Mirror. En *IX International Conference Communication and Reality. Blanquerna School of Communication and International Relations* (pp. 209-216). Ramon Llul University. https://www.researchgate.net/publication/335777825_Odio_nacional_de_Black_Mirror_estructuras_de_la_ficcion_detectivesca_en_la_era_del_linchamiento_digital
- Martínez-Lucena, J., & Barrycoa, J. (Eds.) (2017). *Black Mirror: porvenir y tecnología*. Editorial UOC.
- Mateus, J. C. (2017). Black Mirror como recurso educativo: una distopía para pensar la cultura digital. En *IX International Conference Communication and Reality. Blanquerna School of Communication and International Relations* (pp. 225-233). Ramon Llul University. https://www.researchgate.net/publication/320011288_Black_Mirror_como_recurso_educativo_una_distopia_para_pensar_la_cultura_digital

- McKee, R. (2017). *El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba.
- Medina, P., & Alsina, M. (2009). Análisis de la estructura narrativa del discurso amoroso en la ficción audiovisual. Estudio de caso: “Los Serrano” y “Porca Misèria”. *ZER: Revista de Estudios de Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 14(27), 83-101. <https://ojs.ehu.es/index.php/Zer/article/view/2400>
- Montoya, V. (2018). *De la realidad a la ficción: análisis fílmico sobre tres capítulos de la serie británica Black Mirror*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana de Cali]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali. <http://hdl.handle.net/11522/11352>
- Morelli, A. (2001). *Principes élémentaires de propagande de guerre. Utilisables en cas de guerre froide, chaude ou tiède*. Editions Labor.
- Pérez, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. [Tesis de doctorado, Universitat Pompeu Fabra]. Repositorio institucional de la Universitat Pompeu Fabra. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/11835>
- Pousa, L. (2016). El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en Black Mirror. *Secuencias*, (38), 47-64. <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5863>
- Rabkin, E. S. (1983). *No Place Else: Explorations in Utopian and Dystopian Fiction Alternatives*. Southern Illinois University Press.
- Ricoeur, P. (1981). *Hermeneutics and the human sciences*. Cambridge University Press.
- Roffé, A. (1993). Una aproximación al análisis fílmico. En T. Hernández (Coord.), *Pensar en Cine* (pp. 95-129). Consejo Nacional de la Cultura.
- Scolari, C. A. (2017). The entire evolution of mediaecología, evolución y distopía tecnológica en cinco episodios y dos tráileres. En J. Martínez-Lucena & J. Barrycoa (Eds.), *Black mirror: Porvenir y tecnología* (pp. 41-53). Editorial UOC.
- Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Rialp.
- Slade, D. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Película]. House of Tomorrow; Netflix.
- Thompson, K. (1999). *Storytelling In the new Hollywood*. Cambridge, MA: Harvard.
- Thompson, K. (2011). *Storytelling in Film and Television*. Harvard University Press.
- Tubau, D. (2015). *El espectador es el protagonista: manual y antimanual de guión*. Alba Editorial.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Paidós.

Vogler, C. (2007). *The writer's journey: mythic structure for writers*. Michael Wiese Productions.

Zavala-Alvarado, L. (2007). *Manual de análisis narrativo*. Trillas.





ANEXOS

ANEXO 1: Ficha de análisis por episodio

Sección 1: Para ser llenada durante el primer visionado del capítulo.

- 1) Título del episodio:
- 2) Temporada:
- 3) Duración:
- 4) Nombres y breve descripción de los personajes principales y secundarios:
- 5) Resumen del episodio:
- 6) Cuál es el problema o búsqueda central del episodio:

Sección 2: para ser llenada durante un segundo visionado del capítulo.

PRIMER ACTO

1) Presentación del mundo (Cómo se relacionan los protagonistas con el mundo ficcional que habitan)

i) Alguno de los personajes evidencia familiaridad con el lugar donde ocurre la acción.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

ii) Se puede apreciar un comportamiento rutinario en alguno de los personajes.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iii) Se revelan vínculos previos entre los personajes.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iv) Al menos uno de los protagonistas demuestra llevar ya bastante tiempo en el lugar que habita.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

v) Otro (especificar).

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

2) Cotidianeidad interrumpida (¿Aparecen elementos que quiebran la normalidad del mundo ficcional?)

i) Uno de los protagonistas recién aparece en el mundo del otro o los otros personajes principales.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

ii) Al menos a uno de los protagonistas se le ha ofrecido llevar a cabo una acción a la que no está acostumbrado.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iii) Al menos uno de los protagonistas debe abandonar el espacio donde se desenvuelve normalmente.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iv) Algo amenaza con quebrar la rutina de al menos uno de los personajes.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

v) Otro (especificar).

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

3) *El inconveniente*

i) Alguno de los protagonistas es consciente de que debe tomar una decisión que puede afectar la normalidad de su vida como la conoce.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

ii) Alguno de los protagonistas debe enfrentar un obstáculo (o a un rival) que generará una transformación en su vida.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

Las categorías del número 4 al 6 conforman el segundo acto.

SEGUNDO ACTO

4) La decisión (¿Los personajes principales toman alguna decisión importante en la trama)

i) Al menos alguno de los protagonistas prepara un plan para resolver una situación difícil de afrontar.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

ii) Al menos alguno de los protagonistas se ve forzado a reaccionar ante una situación que puede afectar su zona de confort.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iii) Otro (especificar).

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

5) Vuelta de tuerca (¿Algo cambia en relación con el problema que enfrentaban los personajes principales?)

i) Falla la estrategia que sigue el o los protagonistas frente a un problema que enfrenta.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

ii) Algo cambia en el mundo donde se desenvuelve el o los protagonistas, obligándolo a cambiar la forma de aproximarse a un problema que enfrenta.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iii) La dificultad o problema que enfrentaba el o los protagonistas revela otras dimensiones que, hasta entonces, desconocía.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

6) **Sin salida** (¿Cómo ha evolucionado el problema o inconveniente al que se enfrentan los personajes principales)

i) El problema que enfrentaba el o los protagonistas ha alcanzado una dificultad mayor y parece imposible su resolución.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

ii) Ha surgido un nuevo problema que supera al anterior y parece imposible de resolver.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iii) Se puede identificar claramente a un antagonista en la trama.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iv) El o los protagonistas desean rendirse o ya lo han hecho.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

v) Otro (especificar).

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

Las categorías del 7 al 9 conforman el tercer acto.

TERCER ACTO

7) *Un último intento* (¿Cómo enfrentan su peor momento los personajes principales?)

i) El o los protagonistas idean o improvisan un nuevo plan para salir victoriosos.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

ii) El o los protagonistas terminan derrotando al antagonista o resolviendo su problema por cuestiones del azar o un poder superior.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iii) El o los protagonistas caen derrotados.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iv) Otro (especificar).

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

8) El enfrentamiento

i) Existe una confrontación final (puede ser física, psicológica, racional, etc.) frente al antagonista o problema.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

9) Resolución (¿De qué manera cambia el mundo ficcional luego del enfrentamiento final entre los personajes principales y las fuerzas antagónicas?)

i) El o los protagonistas han dado un giro a su vida y ahora esta es mucho mejor.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

ii) El o los protagonistas han dado un giro a su vida y ahora esta se ve peor que como se mostraba al inicio.

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:

iii) Otro (especificar).

No/Sí

(De responder “No”, pasar al siguiente ítem. De responder “Sí”, continuar llenando la información correspondiente a éste)

(Acción/Diálogo/Imagen)

Tiempo:

Descripción:



ANEXO 2: Registro de datos consolidado

La tabla que se presenta a continuación resume la información que se reunió a través de la recolección de datos, que se llevó a cabo, respecto a cada episodio que conforma la muestra, a través de la **ficha de análisis, por episodio, (Anexo 1)**. El detalle de la información recolectada en cada una de ellas aparece como fichero adjunto a este trabajo.

Capítulo	TEMPORADA 1												
	El himno nacional				Quince millones de méritos				Toda tu historia				
	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	
PRIMERO ACTO	1i	Sí	Acción	0:23-0:55	32	Sí	Acción	0:26-2:18	112	Sí	Acción	0:30-2:20	110
			Diálogo	0:55-1:06	11					Sí	Acción	2:20-2:35	15
	1ii	Sí	Diálogo	6:17-6:31	14	Sí	Acción	7:40-7:47	7	Sí	Acción	14:14-14:37	23
										Sí	Acción	4:50-5:30	40
		Sí	Diálogo	6:49-7:40	51	Sí	Acción	16:00-16:10	10	Sí	Diálogo	3:44-4:25	41
										Sí	Acción	8:55-9:00	5
										Sí	Acción	15:27-15:56	29
										Sí	Acción	17:40-18:03	23
	1iii	Sí	Diálogo	1:09-1:30	21	Sí	Acción	5:44-6:33	49	Sí	Imagen	6:14-13:30	436
			Diálogo	2:27-2:45	18					Sí	Imagen	18:41-18:51	10
	1iv	Sí	Imagen	0:27-1:29	62	Sí	Diálogo	11:20-11:42	22	Sí	Acción	17:20-18:00	40
			No	No	No	Sí	Diálogo	21:48-21:58	10				
	2i	No	No	No	No	Sí	Imagen	10:31-11:10	39	Sí	Diálogo	5:54-6:35	41
						Sí	Imagen	13:51-14:52	61				
						Sí	Diálogo	17:21-18:10	49				
						Sí	Diálogo	19:55-21:00	65				
	2ii	Sí	Diálogo	04:24-4:52	28	Sí	Acción	24:00-24:39	39	Sí	Diálogo	39:57-40:45	48
	2iii	Sí	Acción	31:20-33:56	156	Sí	Acción	26:00-30:30	270	Sí	Acción	30:39-31:10	31
	2iv	Sí	Diálogo	4:24-4:52	28	Sí	Diálogo	34:39-36:22	103	Sí	Acción	23:34-24:28	54
2v	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	
3i	Sí	Diálogo	35:48-36:16	28	Sí	Diálogo	37:55-39:00	65	Sí	Acción	23:27-23:40	13	
3ii	Sí	Diálogo	14:32-15:20	48	Sí	Acción	41:25-43:05	100	Sí	Diálogo	26:38-28:10	92	
4i	Sí	Acción	18:06-18:24	18	Sí	Acción	43:05-44:12	67	Sí	Acción	30:30-31:03	33	
													Sí
4ii	Sí	Imagen	38:28-38:40	12	Sí	Acción	45:52-46:47	45	Sí	Acción	30:30-31:03	33	
4iii	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	
5i	Sí	Acción	18:59-19:08	9	Sí	Acción	49:28-50:55	87	Sí	Acción	33:00-34:04	64	
5ii	Sí	Imagen	22:24-25:14	230	Sí	Acción	49:28-50:55	87	Sí	Imagen	34:05-36:45	160	
5iii	Sí	Acción	23:44-24:30	46	No	No	No	No	Sí	Acción	33:00-34:04	64	
6i	Sí	Diálogo	29:50-30:40	50	No	No	No	No	Sí	Imagen	34:05-36:45	160	
6ii	No	No	No	No	No	No	No	No	Sí	Imagen	34:05-36:45	160	
6iii	Sí	Acción	37:31-38:44	73	Sí	Diálogo	51:24-54:37	73	Sí	Imagen	34:05-36:45	160	
6iv	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	
6v	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	
TERCERO ACTO	7i	Sí	Acción	33:52-35:39	107	Sí	Imagen	37:15-39:02	107	Sí	Imagen	37:15-39:02	107
	7ii	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No
	7iii	Sí	Acción	40:27-41:18	51	No	No	No	No	No	No	No	No
	7iv	Sí	Acción	37:31-39:07	96	Sí	Acción	58:18-1:00:14	116	Sí	Imagen	43:30-46:30	180
	8i	Sí	Acción	38:28-38:40	12	Sí	Diálogo	55:35-56:00	25	Sí	Diálogo	39:00-43:30	270
	9i	Sí	Acción	40:27-41:18	51	Sí	Acción	58:18-1:00:14	116	Sí	Imagen	43:30-46:30	180
No													
9ii	Sí	Acción	40:27-41:18	51	No	No	No	No	No	No	No	No	
9iii	Sí	Acción	41:34-41:53	19	Sí	Acción	46:30-47:20	50	Sí	Acción	46:30-47:20	50	

Fuente: Elaboración propia.

TEMPORADA 2												
Capítulo	El momento Waldo			Oso Blanco				Vuelvo enseguida				
	ADI	Tiempo	Duración	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	
P R I M E R A C T O	1i	Acción	3:37-4:00	23	Sí	Diálogo	11:22 – 12:48	86	Sí	Imagen	2:47 – 3:02	15
										Diálogo	4:23 – 4:50	27
	1ii	Acción	4:11-4:31	20	Sí	Acción	0:39 – 0:59	20	Sí	Acción	0:25 – 1:31	66
						Acción	2:39 – 2:41	2				
						Acción	3:01 – 3:14	13				
						Acción	3:12 – 3:21	9				
						Acción	3:51 – 4:16	27				
		Acción	11:26-13:14	108	Diálogo	3:12 – 3:28	16					
	Acción	11:26-13:14	108	Acción	3:30 – 3:40	10						
	1iii	Acción	4:11-4:31	20	Sí	Diálogo	6:46 – 8:16	40	Sí	Acción	1:31 – 1:51	20
		Acción	4:58-6:11	73	Sí	Acción	37:54 - 41:51	237	Sí	Acción	38:49 – 39:53	64
	Diálogo	6:20-6:36	16									
	1iv	Acción	7:41-7:57	16	Sí	Diálogo	11:22 – 12:48	84	Sí	Acción	0:25 – 2:00	95
		Acción	8:00-8:40	40								
	1v	No			No				No			
	2i	Diálogo	13:23-14:18	55	Sí	Acción	6:46 – 8:16	90	Sí	Acción	29:30 – 29:38	8
						Acción	14:45 – 15:12	27				
	2ii	Diálogo	8:40-9:37	57	Sí	Acción	00:00-40:23	2423	Sí	Diálogo	9:40 – 10:23	43
										Imagen	11:27 – 11:35	8
										Diálogo	12:38 – 13:00	22
2iii	Acción	9:48-10:58	70	No				Sí	Acción	6:00 – 6:45	45	
	Acción	11:26-13:14	108	Sí	Diálogo	10:12 – 10:25	13	Sí	Acción	7:31-9:00	89	
Diálogo	16:47-17:30	43										
Diálogo	18:40-20:09	89	Acción									5:48 – 6:35
2v	No			No				No				
3i	Diálogo	20:13-20:47	34	No				Sí	Acción	14:24 – 15:53	89	
3ii	Diálogo	21:12-25:35	217	Sí	Acción	00:00-40:23	2423	Sí	Acción	13:18 – 13:39	19	
S E G U N D O A C T O	4i	No			Sí	Diálogo	10:20 – 10:51	31	Sí	Acción	16:26 – 19:34	188
					Sí	Acción	12:50 – 13:17	27				
	4ii	Diálogo	21:12-25:35	217	Sí	Acción	4:00 – 5:48	108	Sí	Acción	22:31 – 24:00	91
	4iii	No			No				No			
	5i	No			Sí	Acción	17:40 – 18:39	59	No			
	5ii	Diálogo	27:28-27:44	16	Sí	Diálogo	21:40 – 22:00	20	Sí	Acción	26:12 – 29:38	154
	5iii	Imagen	26:20-27:28	68	No				Sí	Acción	30:00 – 35:12	312
		Acción	35:10 – 35:50	40	Sí	Acción	30:57-34:34	233	Sí	Diálogo	35:50 – 36:28	38
	Diálogo	32:30 – 35:08	158	Acción						36:34 – 36:41	7	
	6ii	Diálogo	36:24 – 37:02	36	Sí	Acción	30:57-34:34	233	Sí	Acción	36:34 – 36:41	7
6iii	Acción	00:00-40:48	2448	No				Sí	Acción	38:49 – 40:02	73	
6iv	No			No				Sí	Diálogo	40:27 – 40:40	13	
6v	No			No				No				
T E R C E R A C T O	7i	Diálogo	37:02 - 38:56	114	Sí	Diálogo	22:49 – 23:44	55	Sí	Acción	43:52 – 44:32	40
	7ii	No			No				No			
	7iii	Acción	38:56 – 40:29	85	No				Sí	Diálogo	44:32 – 46:08	96
	7iv	No			Sí	Acción	27:01 – 27:34	33	No			
		Acción	38:41 – 39:05	24	Sí	Acción	27:34 – 31:00	146	Sí	Diálogo	44:32 – 46:08	96
	Acción	41:50 – 42:30	40									
	9i	No			No				No			
	9ii	Imagen	40:36 – 42:30	114	Sí	Acción	30:57-34:34	233	No			
9iii	No			No				Sí	Acción	46:30 – 48:00	90	

Fuente: Elaboración propia.

		TEMPORADA 3																												
Capítulo	Odio nacional				Partida				San Junipero																					
	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración																		
PRIMER ACTO	1i	Sí	Acción	1:57 - 3:17	80	Sí	Diálogo	5:44 - 5:47	3	Sí	Acción	1:13 - 1:29	16																	
			Acción	3:31 - 4:50	79																									
	1ii	Sí		Acción	5:56 - 6:43	47	Sí	Acción	2:04 - 2:19	15	Sí	Acción	2:55-3:49	54																
				Acción	6:52 - 7:02	10									Sí	Diálogo	5:53-6:06	13												
				Diálogo	9:00 - 11:0	120													Sí	Acción	7: 28 - 9:01	93								
				Imagen	15:10 - 16:20	70																	Sí	Acción	13:38 - 14:13	35				
				Acción	23:36 - 26:40	184																					Sí	Acción	14:22-15:23	61
					Sí	Acción	48:20 - 48:40	20																						
									Sí	Diálogo	4:11 - 4:59	48																		
													Sí	Diálogo	7:00 - 7:22	22														
	1iv	Sí	Diálogo	1:10 - 1:29													19	Sí	Acción	6:28 - 8:05	97	Sí	Diálogo	7:00 - 7:22	22					
	1v	No															No				No									
	2i	Sí		Diálogo													7:44 - 8:31	47	Sí	Acción	4:44 - 6:28	104	Sí	Acción	4:05 - 4:11	6				
				Diálogo	30:46 - 31:05	19	Sí	Diálogo									15:23 - 16:01	38												
				Diálogo	37:07 - 37:35	28			Sí	Diálogo	22:33 - 24:14	101																		
2ii	No				Sí	Diálogo							8:50 - 11:00	130	Sí	Acción			11:24 - 12:41	77										
							Sí	Diálogo									13:48 - 14:35	47												
									Sí	Diálogo	18:33 - 19:14	41																		
																					Sí	Diálogo	22:00 - 22:30	30						
2iii	Sí	Acción	46:02- 47: 40	98	Sí	Imagen							14:35 - 15:17	42	Sí	Imagen			13:19 - 13:22	3										
2iv	Sí		Diálogo	4:27 - 5:42	75	Sí	Acción	11:16 - 11:55					39	No																
			Acción	7:20 - 7:40	20																									
			Acción	23:36 - 26:30	176																									
			Diálogo	35:40 - 36:55	75																									
			Diálogo	43:01 - 43:24	23																									
2v	No				No				No																					
3i	Sí	Diálogo	1:15:25 - 1:16:53	88	Sí	Diálogo	17:10 - 18:15	65	Sí	Diálogo	17:30 - 18:12	42																		
3ii	Sí	Diálogo	49:32 - 55:48	316	Sí	Acción	30:34-54:04	1410	Sí	Acción	17:30 - 18:12	42																		
SEGUNDO ACTO	4i	Sí		Diálogo	34:57 - 35:11	14	Sí	Diálogo	12:51 - 14:32	101	Sí	Acción	19:25 - 20:45	80																
				Diálogo	38:57 - 42:24	227																								
				Diálogo	43:29 - 45:11	102																								
				Acción	46:02- 47: 40	98																								
				Diálogo	58:50 - 59:04	14																								
				Imagen	1:06:53 - 1:08:12	79																								
				Acción	1:11:00 - 1:13:52	172																								
	4ii	No				Sí	Diálogo	30:49 - 31:24	35	Sí	Acción	20:16 - 20:45	29																	
					Sí	Diálogo	33:05 - 34:23	78																						
					Sí	Acción	36: 09 - 36:42	33																						
4iii	No				No				No																					
5i	Sí	Acción	51:05 - 55:10	245	No				No																					
5ii	Sí		Diálogo	56:49 - 58:12	83	Sí	Acción	37:15 - 37:41	26	Sí	Diálogo	24:31 - 25:02	31																	
			Imagen	1:06:21-1:06:39	18																									
5iii	No				Sí	Acción	48:08 - 50:04	116	Sí	Diálogo	25:12 - 27:38	146																		
6i	Sí	Diálogo	1:15:25 - 1:16:53	88	Sí	Diálogo	38:32 - 42:00	208	Sí	Acción	27:35 - 29:04	89																		
6ii	Sí	Imagen	1:16:53-1:17:49	56	Sí	Diálogo	43:20 - 44:07	47	Sí	Diálogo	30:11 - 31:40	89																		
										Diálogo	30:11 - 31:40	89																		
6iii	Sí	Acción	1:19:55 - 1:22:17	142	No				Sí	Diálogo	35:01 - 36:52	111																		
6iv	No				Sí	Diálogo	45:01 - 45:19	18	No																					
6v	Sí	Imagen	1:19:27 - 1:19:45	18	No				No																					
TERCER ACTO	7i	Sí	Acción	1:16:21 - 1:16:53	23	Sí	Acción	45:30 - 45:54	24	Sí	Acción	41:01 - 47:07	306																	
	7ii	No				No				No																				
	7iii	Sí	Diálogo	1:22:17 - 1:22:36	19	Sí	Diálogo	47:42 - 51:08	206	No																				
	7iv	No				No				No																				
	8i	Sí	Imagen	1:19:27 - 1:19:45	18	Sí	Acción	52:57 - 54:08	71	Sí	Diálogo	48:52 - 55:45	413																	
	9i	No				No				Sí	Acción	57:01 - 59:49	168																	
	9ii	No				Sí	Acción	54:14 - 55:48	94	No																				
	9iii	Sí	Acción	1:25:17 - 1:27:55	158	No				No																				

Fuente: Elaboración propia.

TEMPORADA 4													
Capítulo	Arkangel				Crocodile				Hang the DJ				
	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	
PRIMER ACTO	1i	Sí	Diálogo	3:15 - 4:14	59	Sí	Acción	6:06 - 6:40	34	Sí	Diálogo	14:00 - 14:16	16
	1ii	Sí	Diálogo	1:40 - 2:18	38	Sí	Acción	0:44 - 1:04	20	Sí	Acción	0:40 - 0:56	16
			Diálogo	2:45 - 3:15	30		Acción	1:10 - 1:25	15		Acción	1:31 - 1:40	9
			Acción	9:24 - 10:18	54		Acción	5:32 - 5:56	24		Diálogo	5:32 - 6:23	51
			Acción	11:01 - 11:31	30		Acción	7:29 - 7:59	30		Acción	10:21 - 10:48	27
			Diálogo	11:31 - 12:09	38		Diálogo	10:02 - 10:09	7		Acción	10:51 - 11:07	16
			Acción	23:00 - 23:30	30		Acción	23:34 - 24:08	34		Acción	11:10 - 11:18	8
			Diálogo	33:46 - 33:51	5		Acción	28:05 - 28:14	9		Acción	12:36 - 12:55 / 13:41 - 14:08	692
			Diálogo	0:43 - 2:18	95		Acción	24:05 - 36:33	748		Diálogo	14:54 - 15:18	24
	1iii	Sí	Diálogo	2:26 - 2:48	22	Sí	Acción	1:10 - 1:32	22	Sí	Diálogo	19:22 - 20:56	94
			Diálogo	0:43 - 2:18	95		Acción	6:12 - 6:20	8				
	1iv	Sí	Acción	23:00 - 23:30	30	Sí	Acción	6:06 - 6:21	15	No			
	1v	No				No				Sí	Diálogo	3:11 - 3:49	38
	2i	Sí	Acción	15:30 - 15:51	21	Sí	Diálogo	9:13 - 9:35	22	Sí	Acción	1:10 - 1:58	48
							Diálogo	37:34 - 38:11	37		Acción	11:42 - 12:09	27
	2ii	Sí	Acción	5:30 - 6:52	82	Sí	Diálogo	2:52 - 3:50	58	Sí	Acción	1:10 - 1:58	48
			Diálogo	15:41 - 16:29	48								
			Diálogo	19:18 - 19:58	40								
			Acción	21:58 - 22:30	32								
			Diálogo	24:21 - 24:40	19								
	2iii	Sí	Acción	26:40 - 26:51	11	Sí	Diálogo	6:18 - 6:30	12	No			
Acción			26:15 - 27:01	46									
2iv	Sí	Acción	4:40 - 5:25	45	Sí	Acción	1:41 - 2:03	22	Sí	Diálogo	17:42 - 17:50	8	
		Acción	7:00 - 8:38	98									
		Acción	10:23 - 10:48	25									
		Acción	12:20 - 13:09	49									
		Imagen	14:41 - 14:55	14									
		Diálogo	18:07 - 19:01	54									
		Diálogo	19:18 - 19:58	40									
Acción	28:36 - 29:36	60	Imagen	36:42 - 36:57	15								
2v	No				No				No				
3i	Sí	Acción	16:40 - 17:40	60	Sí	Imagen	5:10 - 5:22	12	Sí	Acción	33:41 - 33:57	16	
		Acción	28:36 - 29:36	60									
3ii	Sí	Acción	28:28 - 28:47	19	Sí	Acción	12:08 - 13:35	87	Sí	Acción	23:20 - 23:38	18	
						Acción	13:57 - 15:10	73		Imagen	24:55 - 26:00	65	
						Acción	43:59 - 44:11	12		Diálogo	26:35 - 26:45	10	
SEGUNDO ACTO	4i	Sí	Diálogo	24:35 - 25:10	35	Sí	Diálogo	3:20 - 3:50	30	Sí	Diálogo	37:50 - 39:49	119
			Diálogo	36:12 - 37:50	98		Diálogo	12:02 - 12:08	6				
			Acción	13:57 - 15:10	73		Acción	17:38 - 21:16	118				
			Acción	40:51 - 41:28	37		Acción	40:51 - 41:28	37				
			Acción	47:12 - 49:06	114		Acción	47:12 - 49:06	114				
			Diálogo	3:20 - 3:50	30		Diálogo	3:20 - 3:50	30				
	4ii	Sí	Acción	29:01 - 29:25	24	Sí	Acción	12:02 - 15:10	188	Sí	Diálogo	39:49 - 41:07	78
							Acción	42:02 - 43:59	117				
	4iii	No				No				No			
	5i	Sí	Diálogo	30:52 - 31:24	32	No				No			
5ii	Sí	Imagen	35:23 - 35:50	27	Sí	Acción	47:12 - 49:06	114	Sí	Imagen	41:19 - 42:32	73	
		Acción	38:14 - 39:27	73									
5iii	No				No				Sí	Diálogo	42:32 - 43:17	45	
6i	Sí	Diálogo	40:22 - 41:13	51	Sí	Acción	50:39 - 52:44	125	Sí	Diálogo	43:42 - 44:41	59	
						Acción	53:48 - 54:16	28					
6ii	Sí	Acción	43:32 - 45:52	80	No				No				
6iii	Sí	Acción	00:00 - 50:15	3015	Sí	Acción	12:02 - 15:10	188	No				
6iv	No				No				No				
6v	No				No				No				
TERCER ACTO	7i	Sí	Acción	45:52 - 46:30	38	Sí	Acción	50:39 - 52:44	125	Sí	Diálogo	44:41 - 47:51	190
							Acción	53:48 - 54:16	28				
	7ii	No				No				No			
	7iii	Sí	Acción	48:18 - 49:39	81	Sí	Acción	57:00 - 57:2	2	No			
	7iv	No				No				No			
	8i	Sí	Acción	46:59 - 48:04	65	Sí	Acción	55:08 - 55:44	36	Sí	Acción	47:22 - 47:51 / 48:13 - 49:09	
	9i	No				No				Sí	Acción	49:04 - 50:38	94
	9ii	No				Sí	Acción	56:30 - 57:25	55	No			
	9iii	Sí	Acción	49:55 - 50:14	19	No				No			

Fuente: Elaboración propia.

TEMPORADA 4										
Capítulo	Metalhead				USS Callister					
	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración		
P R I M E R A C T O	1i	Sí	Diálogo	1:06 - 1:23	17	Sí	Acción	0:40 - 1:00	20	
	1ii	Sí	Diálogo	0:44 - 1:06	22	Sí	Acción	0:40 - 4:05	205	
							Diálogo	4:33 - 5:09	36	
							Diálogo	5:29 - 5:41	12	
							Acción	8:06 - 8:22	16	
		Acción	5:20 - 5:27	7	Acción	9:50 - 10:18	28			
			Acción	10:55 - 11:39	44					
			Acción	11:51 - 12:19	28					
			Acción	17:39 - 19:43	124					
	1iii	Sí	Diálogo	1:27 - 3:31	124	Sí	Diálogo	31:08 - 32:20	72	
							Acción	0:40 - 1:00	20	
	1iv	Sí	Diálogo	2:25 - 3:31	66	Sí	Diálogo	0:40 - 1:00	20	
							Diálogo	4:33 - 6:19	106	
	1v	No					No			
	2i	No				Sí	Diálogo	22:50 - 23:42	82	
							Diálogo	2:56 - 3:10	14	
	2ii	Sí	Diálogo	2:25 - 3:31	66	Sí	Diálogo	23:54 - 24:02	8	
	2iii	Sí	Diálogo	14:47 - 17:27	160	Sí	Diálogo	6:37 - 7:22	45	
							Diálogo	21:30 - 21:46	16	
	2iv	Sí	Diálogo	2:25 - 3:31	66	Sí	Diálogo	16:16 - 16:39	23	
Acción							27:13 - 29:00	107		
2v	No					No				
3i	Sí	Diálogo	3:40 - 4:05	25	Sí	Acción	35:31 - 35:55	24		
						Acción	10:55 - 11:39	44		
3ii	Sí	Acción	6:31 - 7:50	79	Sí	Diálogo	22:18 - 22:42	24		
						Acción	26:09 - 27:13	104		
3iii	Sí	Diálogo	14:47 - 17:27	160	Sí	Diálogo	39:34 - 40:38	64		
						Diálogo	39:34 - 40:38	104		
S E G U N D O A C T O	4i	Sí	Acción	8:01 - 11:09	188	Sí	Acción	38:34 - 39:06	32	
			Acción	17:29 - 20:18	169					
			Acción	20:18 - 22:14	116					
	4ii	Sí	Acción	8:01 - 11:09 - hasta el desenlace		188	Sí	Diálogo	47:20 - 51:11	231
				Acción	11:30 - 13:30	120				
				Acción	22:37 - 31:35	538				
	4iii	No					No			
	5i	Sí	Acción	30:47 - 33:15	88			No		
	5ii	Sí	Acción	7:16 - 8:46	90			No		
	5iii	No					No			
	6i	No				Sí	Diálogo	1:04:20 - 1:04:36	16	
	6ii	Sí	Acción	35:40 - 36:22	42	Sí	Acción	1:05:43 - 1:06:31	48	
	6iii	Sí	Acción	6:31 - 7:50	79	Sí	Acción	00:00-01:14:53	4493	
	6iv	No					No			
	6v	No					No			
	T E R C E R A C T O	7i	Sí	Acción	32:33 - 35:34	181	Sí	Acción	1:07:30 - 1:09:21	111
		7ii	No					No		
		7iii	Sí	Acción	35:40 - 36:30	50	Sí	Diálogo	1:08:14 - 1:10:36	142
		7iv	No					No		
8i		Sí	Diálogo	36:31 - 37:50	79	Sí	Diálogo	1:08:14 - 1:10:36	56	
8ii		No				Sí	Acción	1:13:58 - 1:14:54	28	
8iii		Sí	Acción	37:54 - 38:11	17	Sí	Acción	1:12:27 - 1:12:55	28	
8iv		No					No			
8v		No					No			

Fuente: Elaboración propia.

		TEMPORADA 5												
Capítulo	Rachel, Jack y Ashley Too					Smithereens				Striking Vipers				
	Sí/No	ADI	Tiempo	Duración		Sí/No	ADI	Tiempo	Duración		Sí/No	ADI	Tiempo	Duración
PRIMER ACTO	1i	Sí	Imagen	0:38 - 0:56	18	Sí	Imagen	1:24 - 2:34	70	Sí	Acción	3:25 - 3:57	32	
		Acción	6:44 - 8:26	102	Acción						6:00 - 7:36	96		
		Acción	2:20 - 2:30	10	Acción						16:04 - 16:15	11		
	1ii	Sí	Acción	2:42 - 2:59	17	Sí	Acción	0:40 - 1:10	30	Sí	Acción	3:03 - 3:25	22	
			Acción	2:59 - 3:20	21						Diálogo	3:51 - 5:56	125	
			Diálogo	3:55 - 3:59	4						Diálogo	12:51 - 13:14	23	
			Diálogo	5:41 - 5:45	4						Diálogo	15:26 - 15:58	32	
			Acción	6:16 - 6:48	32						Sí	Imagen	3:29 - 4:51	82
		Diálogo	8:26 - 8:57	31										
		Acción	11:48 - 12:40	58										
		Diálogo	14:18 - 15:00	42										
		Acción	17:41 - 18:47	66										
		1iii	Sí	Diálogo	9:04 - 9:56	52	No				Sí	Diálogo	1:37 - 2:27	50
	Diálogo			4:02 - 4:27	25									
	Imagen			15:04 - 16:20	16									
	1iv	Sí	Diálogo	1:38 - 2:27	49	Sí	Diálogo	32:55 - 34:59	124	Sí	Diálogo	14:02 - 14:21	19	
	1v	No					No				No			
	2i	Sí	Acción	10:00 - 12:58	178	Sí	Diálogo	4:52 - 5:35	43	Sí	Diálogo	7:43 - 10:40	177	
			Acción	57:11 - 57:35	24		Diálogo	9:16 - 9:44	28					
	2ii	Sí	Diálogo	16:41 - 17:30	49	Sí	Diálogo	5:35 - 6:12	37	Sí	Diálogo	16:27 - 18:06	109	
Diálogo							10:07 - 10:37	30						
2iii	Sí	Acción	45:47 - 47:35	108	Sí	Diálogo	9:16 - 9:40	24	Sí	Acción	18:03 - 19:20	77		
2iv	Sí	Diálogo	20:04 - 21:24	80	Sí	Acción	10:53 - 11:55	62	Sí	Acción	20:57 - 21:29	32		
		Acción	22:13 - 24:01	108						Acción	30:23 - 32:00	97		
		Imagen	24:43 - 25:32	49						Imagen	32:12 - 32:15	3		
		Acción	25:42 - 27:00	78						Imagen	34:30 - 35:09	39		
2v	No					No				No				
3i	Sí	Diálogo	27:03 - 28:26	83	Sí	Acción	10:53 - 11:55	62	Sí	Acción	24:32 - 27:36	184		
3ii	Sí	Diálogo	29:01 - 32:55	234	Sí	Diálogo	11:52 - 12:50	58	Sí	Imagen	34:01 - 34:30	29		
		Acción	34:22 - 34:50	28						Diálogo	36:45 - 40:40	355		
SEGUNDO ACTO	4i	Sí	Acción	36:00 - 36:49	49	Sí	Acción	14:21 - 15:16	55	Sí	Acción	41:50 - 42:20	30	
							Diálogo	20:52 - 24:24	213					
	4ii	Sí	Acción	36:56 - 37:20	24	Sí	Acción	17:17 - 20:00	163	Sí	Diálogo	42:30 - 44:00	90	
	4iii	No					No				No			
	5i	No					No				Sí	Diálogo	45:01 - 45:55	54
	5ii	Sí	Diálogo	37:52 - 43:30	338	Sí	Acción	27:23 - 39:00	697	Sí	Diálogo	46:21 - 49:24	183	
							Diálogo	44:00 - 44:32	32					
	5iii	No					No				Sí	Imagen	44:00 - 44:57	57
	6i	Sí	Diálogo	55:02 - 56:01	59	Sí	Diálogo	47:53 - 51:14	201	Sí	Diálogo	51:36 - 52:50	74	
	6ii	Sí	Acción	56:01 - 56:50	49	No				No				
6iii	Sí	Diálogo	29:01 - 32:55	234	Sí	Acción	10:53 - 11:55	62	Sí	Diálogo	55:30 - 56:28	85		
6iv	No					No				No				
6v	No					No				No				
TERCER ACTO	7i	Sí	Acción	45:47 - 53:10	443	Sí	Acción	52:20 - 53:07	47	Sí	Diálogo	52:50 - 53:25	35	
			Diálogo	47:52 - 48:10	18									
			Imagen	58:03 - 1:01:55	232									
			Acción	58:38 - 1:03:05	267									
	7ii	No					No				No			
	7iii	Sí	Diálogo	1:03:05 - 1:03:26	21	No				No				
	7iv	No					No				No			
8i	Sí	Diálogo	1:03:05 - 1:03:26	21	Sí	Diálogo	53:29 - 1:06:25	776	Sí	Diálogo	53:51 - 56:28	157		
9i	Sí	Acción	1:03:36 - 1:05:13	97	No				Sí	Acción	58:10 - 1:00:15	125		
9ii	No					No				No				
9iii	No					Sí	Acción	1:06:17 - 1:07:19	62	No				

Fuente: Elaboración propia.