

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Máster en Postproducción Digital



**“Revisionado en Westworld y el
cambio perceptual en el espectador a
través del Plot twist como recurso
narrativo.”**

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor/a:

María de la Mata Iglesias

Tutor/a:

Héctor Julio Pérez López

GANDIA, 2018

Agradecimientos

“A Mikel y Nuria, por ser los editores de mi inglés callejero;
al Comando, por sus conversaciones sobre orquídeas;
a Sara y Gin, por dar cobijo a este TFM;
a Marian, por esas noches de apoyo e insomnio;
a Sara R, por, pese a los *Spoilers*, leerse mi trabajo y hacer de editora;
a mis amigos, por estar siempre ahí;
y a mi familia, por ser siempre mis mayores fans.”

Resumen

Con el objetivo de determinar cuáles son los cambios que se producen en el espectador con respecto al *plot-twist*, en un primer y segundo visionado de un producto audiovisual televisivo catalogado de “narrativa compleja”. En esta investigación se identificarán aquellos elementos narrativos tales como puntos de vista, focalizaciones, esquemas, rangos de conocimiento, montaje, etc. que afectan a la percepción del espectador y son empleados en la serie *Westworld* para generar los *plot-twists* localizados en la misma. Para posteriormente identificar los cambios que se producen en la audiencia a nivel cognitivo durante el proceso de *re-watching*, estableciendo los roles que durante ambos procesos adopta. También se hablará de la importancia del *re-watching* en *Westworld* como fenómeno dentro de la cultura de convergencia para comprender que el *re-watching* no se trata de un fenómeno individual, sino colectivo.

Palabras clave: narrativa, series televisivas, puntos de vista, re-watching, plot-twist

Abstract

The aim of this dissertation is to establish the changes produced in the audience response in regards to plot-twists, for this we consider a first and second screening of a television media text that is classified as “complex narrative”. This research will identify narrative elements such as: points of view, focalization, schemes, hierarchy of knowledge, editing, etc. These are employed in the TV show *Westworld* to generate plot-twists that affect the perception of the viewers. In order to later on, identify the transformation within the audience’s cognitive level during the rewatch process, setting down the roles they adopt in the course of both these viewings. In addition, there will also be a focus on the importance of the concept of “rewatch” referring to *Westworld* as a collective, rather than individual, phenomenon within the convergence culture.

Keywords: narrative, tv series, points of view, re-watching, plot-twist.

Índice

Introducción	5
Objetivos.....	6
Metodología.....	7
Estructura de la Memoria	8
Estado de la Cuestión	9
Marco teórico.....	9
Plot-twist.....	9
Puzzle-films	11
Fenómeno del re-watching.....	13
Cinematografía	14
Nostalgia.....	14
Cine Karaoke.....	15
Placer estético.....	15
Objeto de estudio	17
Westworld como producto audiovisual.....	17
Características formales.....	19
Tramas narrativas.....	22
Puntos de vista	35
Conocimiento:.....	35
Autoconciencia	40
Comunicabilidad:.....	40
Fiabilidad	44
Focalización.....	45
Construcción temporal.....	50
Los plot-twist en Westworld.....	53
Bernard.....	54
William es el hombre de negro	60
Dolores es Wyatt	65
El <i>re-watching</i> en Westworld.....	70
Diferencias entre un primer visionado y un revisionado en Westworld.....	70
<i>Re-watching</i> como cultura participativa a través de Internet.....	71
Conclusiones	74
Notas	76
Bibliografía	76

Introducción:

En las últimas décadas, se ha impuesto un nuevo modelo de narración televisiva, en contraposición con las formas convencionales de tramas episódicas y seriales presentes en la televisión desde sus inicios, un nuevo sistema que se puede considerar como de “*complejidad narrativa*”. (Mittel, 2015: 17) Un nuevo tipo de narración no únicamente apoyado por los espectadores, sino también por la crítica especializada, en el que la HBO ha jugado un papel fundamental, apostando por productos de calidad, ofreciendo a sus abonados unos contenidos, no únicamente preocupados acerca de lo económico, sino también de lo cultural, construyendo, de esta manera, su afamada reputación.

Es precisamente esta complejidad, lo que ha impulsado a los espectadores a apreciar el contenido audiovisual, abandonando la postura de audiencia pasiva, cuyo papel durante todos estos años se ha limitado a observar lo que la narración comunicaba, desde su cómoda posición al otro lado de la pantalla, a asumir el papel de espectador detective dispuesto a descubrir cómo funcionan las estructuras narrativas. Ayudado de plataformas como Internet y, en particular, las redes sociales, se ha impuesto una cultura basada en la colaboración entre los usuarios. Estas nuevas tecnologías ofrecen la posibilidad de diseccionar dichos productos audiovisuales de manera colectiva, apoyando la mitología que, en torno a dichos productos, se generan.

Rol de espectador-detective que ha transformado la forma en la que estos productos son contemplados. Actividad en la que ya no vale un único visionado del producto, y que por tanto impulsa el fenómeno del *re-watching* con motivaciones completamente diferentes a las de un primer visionado. Pues si la primera vez que el espectador ve un producto de ficción actúa como agente desconocedor del argumento y su satisfacción se basa en el descubrimiento de la historia; durante el *re-watching*, este busca ese placer en el descubrimiento de la construcción del mecanismo narrativo del producto, identificando los elementos que favorecen el avance de la historia y que, sin embargo, pasan desapercibidos para la audiencia.

La cuestión que se va a abordar en esta investigación es, ¿cuáles son los cambios perceptuales que se producen en el espectador de cara a un primer y segundo visionado? Para ello se va a abordar las estructuras utilizadas en la serie para provocar esa ceguera en el espectador hasta el momento del *plot-twist*. Para después identificar cómo, una vez acontecido el *plot-twist*, y siendo conocedor de aquellos elementos a los que antes se encontraba marginado, poder identificar otra información de la que, sin siquiera saberlo, estaba siendo privado.

Elementos tales como las focalizaciones y los puntos de vista, o la construcción temporal, puesta en escena, etc. van a ser objeto de esta investigación para la cual se ha tomado como caso de estudio la serie *Westworld* debido a su gran susceptibilidad de ser revisionada por la audiencia.

La razón por la que se ha elegido este tema y producto audiovisual para esta investigación se ha debido, por un lado, al éxito acumulado por la serie tanto a nivel audiencia como a nivel crítico al haber sido incluso llegado a ser denominada como “*La sucesora de Juego de Tronos*” (García Martín, 2016). Así como a la escasa información existente sobre el fenómeno del *re-watching*, especialmente aplicado al mundo de la televisión. Un campo íntimamente relacionado a los *Hollywood Puzzle Films*, del que es heredera esta serie, y que sin embargo aún no ha encontrado nombre en el mundo de la ficción televisiva más allá que el concepto de “*Series de narración Compleja*” acuñado por Mittel. (Mittel, 2015: 17)

Objetivos

Principal:

El objetivo principal de este Trabajo de Final de Máster es analizar cuáles son los cambios perceptuales que se producen en el espectador con respecto a un primer y segundo visionado de la serie *Westworld* a causa de los *plot twists*, dentro de la misma.

Secundarios:

- Exponer y definir el concepto de *plot-twist*, como recurso narrativo, así como su funcionamiento.
- Definir qué es la identificación en el espectador, y cómo se lleva a cabo en la serie *Westworld*. Así como la relevancia que esta posee de cara al funcionamiento pleno del *plot-twist* como recurso narrativo.
- Identificación de los *plot-twist* dentro del objeto de la serie.
- Poner de manifiesto cómo se articulan dichos *plot-twist* dentro de la propia narrativa de la serie a través de diversos recursos como puede ser el montaje.

Metodología

Para cumplir los objetivos mencionados anteriormente se ha llevado a cabo una metodología de trabajo que se ha estructurado de esta forma.

1. Búsqueda de información pertinente al caso de estudio que sustente la base de esta investigación. Para eso se ha recurrido a un gran número de fuentes de diversos orígenes tales como libros, revistas, artículos de investigación, páginas web, etc. tanto de teóricos del lenguaje audiovisual en general, así como especialistas en productos audiovisuales con narración compleja.
2. Visionado de la serie para la toma de las pertinentes notas, de acuerdo a los objetivos establecidos y, por tanto, de elementos que son objeto de análisis. Identificación y descripción de los *plot-twist* correspondientes, etc. de manera general.
3. Elaboración de un guion o índice, así como elección de la información más acorde al contenido de la investigación. Y establecimiento de los criterios según los cuales se debe analizar la serie de cara a un segundo visionado. Enumeración de dichos criterios y elaboración de tablas, vacías, acordes a la estructura de la serie y las pautas a seguir.
4. Búsqueda de información relacionada con el objeto de esta investigación, *Westworld*, dentro de revistas de carácter divulgativo, páginas web e

incluso foros más orientados a la cultura y al saber popular de esta serie, así como al canal donde se emite.

5. Segundo visionado de *Westworld*, pausando según los criterios establecidos previamente durante el proceso de investigación para completar las tablas creadas anteriormente, todas ellas rellenas de manera paralela.
6. Relación de la información extraída durante el proceso de investigación con los datos obtenidos al observar la serie. Elaboración de una comparativa entre dicha información y el contenido de la serie.
7. Tercer visionado para la realización de un análisis más en profundidad de los *plot-twist* de la serie, así como para la obtención de las capturas de pantallas necesarias para complementar la información expuesta.
8. Búsqueda de información complementaria centrada específicamente en el fenómeno del *re-watching* y teoría relacionada con los fans.
9. Maquetación y edición de la investigación.

Estructura de la Memoria

La memoria se organiza de esta manera.

En primer lugar, se pone de manifiesto el cambio que se han producido en las series de ficción televisiva en los últimos tiempos. De la misma manera que se ha producido una modificación en la construcción narrativa de la ficción televisiva, también lo ha hecho la forma de consumo del espectador, así como su rol como observador-activo. Se establecen los objetivos que se pretenden abordar en esta investigación, así como las pautas llevadas a cabo para la elaboración de la misma.

A continuación, y ya introducidos en materia. Se ponen de manifiesto una serie de conceptos teóricos íntimamente relacionados con el objeto de estudio. Términos tales como *plot-twist*, *puzzle films* y *re-watching*. Estos a su vez se van a relacionar entre sí de una manera general, estableciendo como base el objeto de estudio.

Se expone la naturaleza de la serie, el origen de esta, así como de la cadena a la que pertenece, incluyendo su ficha técnica e información referente a la producción de la misma, características formales y estructura narrativa donde se exponen las diferentes tramas que la constituyen.

Se pone de manifiesto un análisis de diferentes aspectos que componen en su conjunto el punto de vista de acuerdo a los diferentes personajes existentes en la serie, realizando una pequeña mención a los *plot-twist* presentes en la misma. Se continúa con una explicación de la estructura temporal de la serie. Para seguir, se analizan los tres *plot-twist* relevantes de la primera temporada de *Westworld* en relación a los conceptos, previamente explicados de puntos de vista, construcción temporal, esquemas, etc. Y se establecen distinciones entre lo que el espectador es capaz de observar cuando este ve por primera vez este producto audiovisual, y cuándo realiza el *re-watching*.

Finalmente se expone la relevancia de la cultura participativa en lo que a respecta el fenómeno del *re-watching*, y se establecen las conclusiones a las que se ha llegado gracias a esta investigación.

Estado de la Cuestión

Marco teórico

Plot-twist

La narración es un proceso de organización y selección de la información narrativa que tiene por objetivo despertar actividades cognitivas en el espectador (Bordwell, 1985). La narración genera en el espectador una serie de actividades mentales resultado de la observación de los elementos que constituyen la unidad narrativa y de su interacción. En base a estos elementos, el espectador construye en su mente una historia lógica y coherente (Shimamura, 2013).

Por su lado, Héctor Pérez en su texto "*The plot-twist in Serial Narratives*" define el concepto de *plot-twist* como un proceso narrativo diseñado con el objetivo de generar sorpresa en el espectador, cuando de forma inesperada un

argumento cambia de dirección de manera abrupta provocando un cambio en las asunciones del espectador. Pero en el texto se recalca que no toda sorpresa es generada por un *plot-twist*, ya que para ello es necesario un periodo de preparación previa.

Bordwell (Bordwell, 1985) define el concepto de argumento o *syuzhet*, diferenciándolo de historia o fábula, como el conjunto de elementos que constituyen la historia, es decir, su estructura. Por lo que, se puede decir, que el argumento es la secuencia de información que es presentada ya sea bien de manera lineal o en un orden alterno (Barratt, 2009: 65). El argumento además controla la percepción que los espectadores han de tener de la historia narrativa mediante tres instrumentos: seleccionando la cantidad de información de la historia que se muestra; verificando cómo de congruente es la información que se pone de manifiesto; y controlando la correlación entre la información aportada por el argumento y la historia (Bordwell, 1985: 54). En definitiva, el argumento o *syuzhet* desempeña una función esencial en la comprensión del texto por parte del público. (Bruhn Jensen and Sánchez Ventura, 2014)

De esta manera, y al hablar de narración, se habla del espectador como un sujeto no pasivo, que no es únicamente receptor del contenido narrativo de la historia a través del argumento; sino como un sujeto que participa directamente de la obra, creando asunciones sobre la misma. El espectador es por tanto el objeto fundamental en el correcto funcionamiento de un *plot-twist*, siguiendo el texto de Héctor Pérez (Pérez López, 2018), que se fundamenta en la teoría de las incongruencias de Todd Berliner, este se basa en tres elementos. (Berliner, 2013)

- La narración guía al espectador para que este genere, mediante el empleo de esquemas, hipótesis sobre la historia.
- La narración sorprende al espectador poniendo de manifiesto información que choca con la hipótesis que el espectador se ha creado sobre la historia.
- El espectador se ve obligado a improvisar nuevas hipótesis que se ajuste a las últimas informaciones recibidas.

Es importante destacar aquí, la importancia de la elaboración de esquemas por el espectador, para la construcción sobre todo de la primera fase. Los esquemas son definidos por Branigan (Branigan, 1992) como aquellos conocimientos con los que cuenta el espectador y que emplea para predecir y clasificar cierta información y, por tanto, generar hipótesis. Elsaesser (Elsaesser, 2009) define estos esquemas como asunciones que tomamos por defecto. Por su lado, Bartlett menciona la labor fundamental de la elaboración de esquemas por parte del espectador para la comprensión del argumento o *syuzhet* (Bartlett and Burt, 1933).

Puzzle-films

Antes de entrar en la materia de estudio, se ha de definir un concepto que está íntimamente ligado a la serie que es objeto de estudio en esta investigación. Se tratan de los *puzzle-films*.

Estos han sido definidos por Warren Buckland como “*productos audiovisuales que se caracterizan por la carencia de linealidad, bucles temporales, y una realidad espacio temporal fragmentada.*” (Buckland, 2009: 6). Se trata de obras cuyos límites entre los diferentes niveles de la realidad resultan borrosos. Y que suelen estar dotados de personajes esquizofrénicos, con pérdidas de memoria, y que resultan ser unos narradores en absoluto creíbles. Este tipo de obras, si bien estaban asociadas en su origen a las películas de arte y ensayo europeo, se han ido extendiendo hacia el cine *mainstream*, *blockbusters*, películas independientes, así como en productos televisivos financiados por la HBO. (Elsaesser, 2009: 19) Esta expansión pone de manifiesto cómo las narrativas cinematográficas se han vuelto más intrincadas y, en definitiva, complejas.

Los *puzzle-films* exigen una constante respuesta por parte del espectador, quien pasa gran parte del tiempo no únicamente observando, sino construyendo hipótesis y abandonándolas para posteriormente reconstruir nuevas teorías. Para obtener dicho resultado, se apoyan en gran medida en la teoría de las incongruencias y en los *plot-twist*, definidos con anterioridad. Resulta, además

muy habitual en este tipo de películas, que la narración invite al espectador a realizar asunciones incorrectas que llevan al fenómeno del *re-watching*.

“Si la película no presenta narración aristotélica, el espectador debe realizar un ajuste de sus expectativas y proponer, nuevas explicaciones para lo que está aconteciendo. Este proceso de reajuste es precisamente lo que el espectador debe llevar a cabo durante las películas denominadas puzzle films” (Buckland, 2009: 6)

En definitiva, son obras que juegan con la mente del espectador, que le invitan a reflexionar para luego deconstruir sus asunciones. Thomas Elsaesser llama a este tipo de películas Mind-Games (Elsaesser, 2009:14), estableciendo varios tipos:

- Por un lado, están las obras en las que el un ente superior juega con los personajes sin que estos lo sepan, siendo el ejemplo más claro de esto *“El Show de Truman”*.
- Por otro lado, películas en las que cierta información es ocultada a los espectadores, o se presenta de forma ambigua. Ej.: *“El Sexto Sentido”*.
- Mientras que otras obras se centran en la mente de los personajes, bien presentando personajes esquizofrénicos, inestables, o en las que se juega con la percepción de la realidad. Ej.: *“Matrix”*.

Estos tres tipos, o niveles, como lo define Elsaesser de los Mind-Games, no son excluyentes, poniéndose de manifiesto esto en la serie que es objeto de estudio, *Westworld*, en el cual podemos encontrar ejemplos de los tres niveles. El primero, en el caso de los robots y cómo estos son observados por los trabajadores del parque de atracciones. El segundo resulta esencial en *Westworld* pues juega de manera constante con la muestra o no de la información a los espectadores, ya sea, por ejemplo, haciendo creer al espectador, gracias a trucos narrativos relacionados con el punto de vista de los personajes, que los personajes de Logan y William se encuentran en el mismo espacio temporal que Dolores. Y finalmente, el fallo en el código interno del personaje, tratándose esto de una metáfora sobre su camino hacia la toma de

consciencia, de Dolores, (o de Bernard en la segunda temporada) como representación de esos personajes inestables que juegan con la realidad y los espacios temporales.

Uno de los aspectos más interesantes de este tipo de películas; o productos, ya que en esta investigación lo que se está haciendo es una aproximación de este concepto, a una serie de ficción; es que estas invitan a realizar un *re-watching* de las mismas. En palabras de Geoff King, ya sea bien en la pequeña o la gran pantalla, estos filmes incitan al espectador a llevar a cabo un *re-watching* con el objetivo de, no solo de obtener una mejor visión general del argumento; sino que también recompensa a aquellos que a través del revisionado del producto son capaces de encontrar pistas que jamás hubiesen hallado en un solo visionado. (King 2014: 63).

Fenómeno del re-watching.

El fenómeno del *re-watching* consiste en la re-visualización de un producto audiovisual. Se trata de una actividad que deriva directamente de la aparición de las tecnologías del entretenimiento en los hogares gracias a la aparición de los VHS, DVD (1) y en los últimos tiempos, de las plataformas de consumo online tales como Netflix, HBO, Hulu, etc. y la posibilidad que estas otorgan de manipular el metraje del producto ya sea bien adelantando, retrasando, en definitiva, modificar la cronología de las secuencias a gusto del consumidor (Klinger, 2006).

La historia cinematográfica más reciente ha demostrado que la visualización varias veces de un mismo producto audiovisual no solo corresponde a un factor crítico o a su éxito económico, sino también, para parte de la audiencia, forma parte de la experiencia cinematográfica. (Klinger, 2006, p136)

Bárbara Klinger (2) (Klinger 2006, 152) en su libro expone los resultados de un estudio realizado a un conjunto de estudiantes pertenecientes a la Universidad de Indiana, a través del cual expone los principales motivos que llevan a los espectadores a llevar a cabo el fenómeno del *re-watching*. Estos

motivos serían aburrimiento, familiaridad, género, identificación, memorización del diálogo, nostalgia, la aparición de ciertas estrellas y directores, entre otros.

En su estudio, Klinger se centra en la cinematerapia, la nostalgia, los valores asociados a la memorización, así como, el que va a ser materia de nuestro estudio, el placer estético.

Cinematerapia

Una de las características del *re-watching*, está relacionado íntimamente con la capacidad que los productos audiovisuales de ficción poseen como medio de evasión de problemas a los que han de hacer frente en su día a día todos los seres humanos. Este se trata de un fenómeno muy íntimamente ligado con la función emocional del *re-watching* y al proceso de identificación con los personajes, el cual se tratará más adelante.

“Las películas que vuelvo a ver provocan gran cantidad de emoción en el espectador, ya sean románticas, de suspense, etc. Cada vez que quiero sentir emoción, busco una película acorde al sentimiento que quiero experimentar. Si deseo sentirme de una manera determinada, o ver el mundo a través de una específica mirada, puedo contar con mis películas favoritas para experimentar esos sentimientos” (Klinger, 2006: 165)

Cinematerapia, en definitiva, como vía para experimentar, a través de la identificación con los personajes, los mismos sentimientos que viven en la ficción.

Nostalgia

La producción audiovisual de ficción se utilizaría como medio para evocar una época pasada que se añora. En palabras de Klinger, *“El volver a ver una película de nuevo puede desencadenar el recuerdo de una serie de impresiones del pasado de uno con una viveza inesperada” (Klinger, 2006: 174).*

Con esta afirmación, Klinger pone de manifiesto la posibilidad del cine de traer a la memoria, con el *re-watching*, sentimientos, emociones, pensamientos, etc. vividos en el instante en el que se observó aquel producto audiovisual por primera vez.

Cine Karaoke

El cine Karaoke es un término empleado para designar la actividad desempeñada por los espectadores que vuelven a ver una película/serie de ficción con el objetivo de memorizar líneas del guion, como método de integración social.

“Citar películas se ha convertido en parte de lo que Eric Haverlock denomina “Una enciclopedia tribal” un idioma común que ayuda a marcar y unificar un grupo social” (Klinger 2006: 182).

Placer estético.

Para abordar el tema del placer estético que provoca el *re-watching*, Klinger hace referencia a los **puzzle films**. Desarrollado con más profundidad anteriormente.

El *re-watching* de estos productos audiovisuales es interesante por el placer que estos pueden provocar en el espectador al realizar un proceso de decodificación. Supone una satisfacción en el espectador, al captar detalles que en un primer visionado habrían sido difíciles de descifrar. Una de las características principales del *re-watching* es que este, suele estar asociado a actividades banales y superficiales, y se tiende a menospreciar. Sin embargo, en el caso de los denominados puzzle films, al contar estas obras con narrativas de carácter complejo, el *re-watching* de estas se entienden como la realización de una actividad mental de desglose. Por lo tanto, estos puzzle films otorgan a los espectadores la posibilidad de “justificar” el revisionado, pudiendo identificar elementos que antes no se tuvieron en cuenta.

El *re-watching* de estas obras permite, al ser el espectador conocedor ya del final, centrarse en otros aspectos no tanto asociados a la sorpresa, sino a la estructura del producto.

“El espectador se convierte en un detective que trata de encontrar pistas, perdidas en el primer visionado, que revelarán los enigmas de la película” (Klinger 2006: 157-158)

De esta manera, las películas, o en este caso, series se entienden como productos que con un solo visionado no pueden ser comprendidas en su totalidad. De hecho, una característica fundamental del *re-watching* es la sensación que produce en el espectador de que en cada revisionado la obra otorga nuevos conocimientos. Esto concuerda con la afirmación realizada por Klinger referente a que no existe la llamada “observación pasiva” sino que el espectador siempre realiza algún tipo de actividad mental. (Klinger 2006: 139-140) El espectador se identifica por tanto como un sujeto poseedor de autoridad, al poder realizar diferentes relecturas del contenido realizado por el director.

Bárbara Klinger habla de cómo el *re-watching* responde tanto a cuestiones de comodidad, en el sentido de que permite al espectador relajarse en cuestiones relacionadas a la tensión y suspense generado, al ser conocedor ya de todas las posibles sorpresas asociadas a la historia gracias al primer visionado; así como a cuestiones de construcción narrativa, en la cual el espectador puede fijarse, al no estar pendiente de cuestiones referentes al argumento o historia (Klinger 2006: p154). El proceso de decodificación que produce este *re-watching* se relaciona directamente con factores sociales dentro del ámbito cinematográfico,

“Los estudiantes muestran su preferencia por este tipo de películas como una forma de demostrar sus gustos poco convencionales; las películas que revisionan no son “normales”, son complicadas y desafiantes desde el punto de vista temático, narrativo y estilístico. En resumen, requieren un trabajo de decodificación para armar las piezas del rompecabezas que son. (Klinger 2006: 157)

El *re-watching* de estos productos *puzzle* no solo le da cierta legitimidad a dicha actividad, ya que de habitual carece de ella. Sino que además la observación de este tipo de obras otorga al espectador una especie de distinción dentro del consumo de cine Hollywoodiense.

Klinger afirma que el descubrimiento de cada vez nueva información a través del *re-watching*, pone de manifiesto el carácter multicapa de estos productos audiovisuales catalogados como puzzles. Esta búsqueda del conocimiento sugiere que muchos de estos espectadores repetidores son lectores cercanos que buscan en una película elementos que permiten no sólo entenderla mejor sino disfrutarla aún más. (Klinger 2006: p159)

A continuación, se van a exponer aquellas capas que hacen de un puzzle film, o en el caso del análisis de esta investigación, serie puzzle, un producto audiovisual susceptible de este tipo de revisionados.

Objeto de estudio

Westworld como producto audiovisual

El objeto de estudio de esta investigación es la primera temporada de la serie *Westworld*, producida por la HBO y basada en la película de Michael Crichton, "*Almas de Metal*" (1973). La primera temporada de la serie fue emitida entre los meses de octubre de 2016 a diciembre de ese mismo año, está compuesta por un conjunto de 10 episodios en total, y mezcla los géneros ciencia ficción-western.

Westworld narra la vida en un parque temático futurista cuyo objeto de entretenimiento son los robots que lo pueblan. Criaturas creadas por el ser humano para satisfacer los placeres de aquellos que acuden al parque, no sin antes pagar una suma abultada de dinero, para disfrutar de unas vacaciones. El punto de partida, al igual que la película original en la que está basada, coincide con el inicio de los fallos en los sistemas de estas criaturas creadas por el ser humano, camino que les lleva a la aparente autoconciencia.

Producida por Jonathan Nolan y Lisa Joy, el proyecto comenzó a desarrollarse en el año 2013 cuando se dio luz verde al episodio piloto. Sin embargo, no se empezaría a grabar hasta el 2014. En septiembre de 2015 comenzó el rodaje de la primera temporada, la cual sufriría otro frenazo en marzo de ese mismo año. Finalmente, en octubre de 2016 el primer episodio de la primera temporada llegaría a las pantallas.

Westworld pertenece a la cadena de televisión por cable HBO caracterizada por la producción de contenidos audiovisuales considerados como de culto destinados a establecer una imagen diferenciada de marca en un mercado tan saturado como es el de los canales de televisión en Estados Unidos. (Cascajosa Virino, 2006) Bajo el lema “*No es televisión, es HBO*” (Cascajosa Virino, 2006: 25) este canal ha producido series tales como *Los Soprano*, *The Wire*, *True Detective*, o la aclamada serie *Juego de Tronos*. Producto audiovisual con el que *Westworld* ha sido comparada, no únicamente en lo referente a su estructura multitrama; sino a complejidad; calidad; presupuesto; pero, sobre todo, por su denominación como “fenómeno cultural”.

Westworld está diseñada para encajar en esta imagen de marca diseñada por el canal de pago americano. Como consecuencia de ello, esta serie está muy definida por una serie de características que son compartidas por muchos de los productos de la HBO, las cuales son citadas por Cascajosa en su artículo “*No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO*” publicado en el año 2006. Entre estas características compartidas citadas por Cascajosa se incluyen: que estas cuentan con un reparto coral; se produce una hibridación de géneros, en el caso de *Westworld* entre drama-western-ciencia ficción; son de calidad; ganan premios y gozan con el reconocimiento de la crítica; atraen a una audiencia de clase-media alta, etc. (Cascajosa Virino, 2006). Otras particularidades presentes en la serie, e íntimamente relacionadas con el canal HBO, es la presencia de temas controvertidos o tabú, tales como drogas, desnudos o violencia extrema, etc. En el caso de los desnudos, si bien se hablará de este tema con más detenimiento en adelante, cabe mencionar que su presencia ya no se debe únicamente al concepto de identidad de marca de HBO como canal independiente que se

ampara en la libertad de expresión y que puede mostrar todo lo que desea porque no se debe a sus anunciantes, sino a sus abonados; sino que cumplen una función narrativa fundamental para el funcionamiento de la serie.

Pero si hablamos de *Westworld*, tenemos que hacer mención especial a uno de sus creadores, Jonathan Nolan y a su filmografía, entre la que se incluyen títulos tales como *Memento* (Nominado al Oscar a mejor Guion original de esta película en el año 2001), *El Truco Final*, *Interstellar*, entre otros. Filmes incluidos en la categoría definida anteriormente como *puzzle film*, y que plasma también en la serie de la que es creador. Esto pone de nuevo de manifiesto la estrategia de la HBO de contar para sus productos con autores de reconocida identidad y prestigio dentro de la industria. (Cascajosa Virino, 2006)

Otro de los elementos más interesantes de *Westworld*, y que contrasta con la obra original, en la que está basada, *Almas de Metal*, es el tratamiento que se da al argumento, compartido por ambas obras. Mientras que en *Almas de Metal* todo es narrado a través de la mirada de los dos protagonistas, humanos, John y Peter; en la serie de la HBO, raramente se le otorga el peso de la narración a los humanos, haciendo que el espectador empatice y disfrute de la historia a través de la mirada de los robots.

Westworld se trata de un producto interesante en cuanto a que rompe con la narrativa canónica de Hollywood, abrazando las características de los puzzle films, los cuales se caracterizan porque requieren cierta actividad en el espectador, una respuesta a su enrevesada narrativa. Esta serie ofrece lo que Barthes ha denominado como respuestas “parciales” o “suspendidas” para los enigmas que plantea. (King, 2014: 59)

Características formales

Como se ha comentado anteriormente, *Westworld* fue estrenada en octubre del año 2016, y actualmente cuenta con dos temporadas ya estrenadas, habiendo sido aprobada una tercera. Cada temporada de la serie está compuesta por un total de 10 episodios de entre 55 minutos y una hora y media, en el caso de la “*season finale*”. Los episodios cuentan una estructura serial, la

cual es definida por Mittell (Mittell, 2018) como aquella que “*ofrece líneas argumentales continuadas a través de múltiples episodios, con un mundo narrativo en desarrollo que reclama a los espectadores que vayan construyendo un universo ficcional global empleando la información obtenida durante todo el transcurso del visionado*” (García-Martínez, 2012: 228)

A esta estructura serial se le une el carácter multitrama que también posee esta producción. Si bien es cierto que se les dan más relevancia a algunas tramas frente a otras, todas ellas giran en torno a la idea principal de que los robots están comenzando a generar consciencia humana, lo cual es visto por los humanos como un error en una parte de su código. Partiendo de esta base, todas estas líneas narrativas se van entremezclando, relacionándose las unas con las otras, dando lugar al conjunto de la narración. Pero antes de abordar la estructura narrativa de la serie, analizando sus diferentes líneas espaciales y temporales, se ha de hablar de otros elementos que afectan o están relacionados con su construcción narrativa.

La estructura narrativa de *Westworld* se caracteriza por una complejidad propia de los puzzle films, pero que goza de aquello de lo que este tipo de discursos narrativos carecen, tiempo. Un elemento fundamental de *Westworld* es que, al tratarse de una serie de 10 episodios cada temporada, proporciona a los creadores la posibilidad de contar una historia en aproximadamente 10 horas y media. Por el contrario, las películas pertenecientes a esta categoría, como mucho alcanzan las dos horas y media de duración. Esto favorece la posibilidad de desarrollar de una manera más precisa la dilación, como elemento narrativo. Este retraso es definido por Bordwell como “*un sistema de pautas retardadoras que compiten y se anulan mutuamente. Naturalmente, retardar la información no mantendrá al espectador interesado para siempre; nuestras expectativas bloqueadas deben equilibrarse a través de otras más inmediatas.*” (Bordwell 1996: 38)

Otro elemento muy característico de *Westworld* son sus títulos de crédito, los cuales, al igual que en el resto de dramas pertenecientes a la HBO, no muestran el rostro de los actores, sino ciertos elementos significativos sobre la temporada, modelados en 3D. Estas figuras van a ir acompañadas por los

nombres de los actores, productores, compositor, director del episodio, así como otros miembros pertenecientes al equipo técnico. Los créditos, al igual que en el resto de series de la HBO, no van a ir precedidos (a excepción de algunos episodios de la segunda temporada) por ningún tipo de resúmenes previos, obligando al espectador a hacer memoria de lo acontecido anteriormente, exigiendo al espectador la realización de un esfuerzo mental. Además, tampoco, va a contar con ninguna especie de *teaser* previo antes de los créditos, solo encontrando el habitual logo con fondo de ausencia de señal de la HBO. (Cascajosa Virino, 2006)

Estos títulos de crédito se pueden considerar como un antecedente de lo que el espectador va a encontrar en el proceso de *re-watching* del que anteriormente se ha tratado en ese análisis. Y es que, comparte con la serie una serie de pistas que van cobrando mayor significado a medida que la serie se va desarrollando, y no solo el espectador va tomando conciencia, sino que, además, ha dado pie a análisis en numerosos foros y plataformas en internet. Patrick Clair, desarrollador de los mismos dejó claro que ningún elemento presentado había sido elegido al azar. Desde la Creación de Adam de Leonardo Da Vinci, representada en los ligamentos de la pata del caballo y el cabezal de una máquina (Fig. 1); pasando por El Caballo de Muybridge, uno de los primeros ejemplos de imagen en movimiento (Fig. 2); continuando con la presencia tanto física como sonora de una pianola, tratándose esta de una metáfora representada a través de la automatización del sonido por medio de un papel perforado como si se tratase de código binario (Fig. 3); para finalizar con El Hombre del Vitrubio de Leonardo Da Vinci sumergido en el mismo líquido blanco (Fig. 4) con el que se crean los robots en la serie, y que compone la imagen representativa de la misma. (Lara, 2016)



Fig. 1. Captura 1x01. TC. 00:00:22



Fig. 2. Captura 1x01. TC. 00:00:29



Fig. 3. Captura 1x01. TC. 00:00:22



Fig. 4. Captura 1x01. TC. 00:00:22

Una vez comentados estos elementos que componen la estructura formal de la serie, y antes de entrar de lleno en lo que es el objeto de investigación, *El re-watching a través del plot-twist*; de analizar todos esos elementos de la estructura narrativa que provocan un efecto de sorpresa; poner de manifiesto los *plot-twist* que presenta en la serie; y finalmente, estudiar la respuesta del espectador a través del *re-watching*, se mostrarán cuáles son las diferentes tramas que componen la primera temporada *Westworld* y la relación entre estas, para así poder identificar estos elementos que serán objeto de posterior estudio.

Tramas narrativas

Una de las características más destacadas de la primera temporada de *Westworld*, y que se va a mantener durante el transcurso de la segunda temporada (aunque esta última no sea objeto de estudio), es la cantidad de diferentes tramas que desarrolla, atribuyéndole el nombre de serie multitrama. Estas se caracterizan por situarse en diferentes espacios geográficos, y temporales.

Con respecto a los espacios geográficos, existen dos divisiones principales, las tramas que se desarrollan en su mayoría en el interior del parque temático, y las que tienen lugar dentro de las instalaciones desde donde se controla el propio parque, también conocido como el *Mesa Hub*. Aunque es importante mencionar que estos espacios no son fijos, y que en muchas ocasiones los personajes que intervienen en las diferentes tramas se desplazan por los diferentes espacios, entremezclándose. Por otro lado, con respecto a los espacios temporales; una de las características principales de la serie es no solo de la existencia de tres planos temporales diferentes, sino la manera en la que

estos se construyen de tal manera que el espectador no se percate de ello, dando lugar a varios de los principales *plot-twist* de la serie. De nuevo, esto solo ocurre en la primera temporada, ya que, en la segunda, al ser el espectador consciente de esta estrategia, los espacios temporales no están claramente identificados por lo enrevesado de la narrativa, pero sí se identifican como tal.

La primera temporada de la serie se desarrolla en tres diferentes espacios temporales que se identificarían como: Las conversaciones entre Arnold y Dolores tres años antes de la apertura del parque temático; el viaje de William y Logan con Dolores por el interior del parque, hace treinta años; y el presente, donde se desarrollan el resto de tramas. Se podría decir que estos espacios temporales sí que se mezclan, en tanto que uno de ellos se presenta como trama, y a la vez, una ensoñación de uno de los personajes principales, Dolores Abernathy, lo que favorece la confusión del espectador y la sorpresa del mismo al percatarse de la verdadera estructura de la serie.

En las tablas expuestas a continuación se ponen de manifiesto el conjunto de todas las tramas existentes en la primera temporada, para explicar de manera individual, cómo se desarrollan en cada episodio y qué es lo que acontece en cada una de las tramas de manera detallada. Cabe destacar que las líneas en forma de puntos representan información que solo se puede apreciar una vez terminada la temporada. Se trata por tanto de un ejemplo de lo que permite hacer el *re-watching* y que en un primer y único visionado sería imposible de adivinar. Por su lado, las líneas que atraviesan las diferentes tramas representan instantes en las que las estas se entrelazan (donde empiezan y acaban las líneas, o donde aparecen círculos del color de ambas líneas que la cruzan).

EPISODIO 1

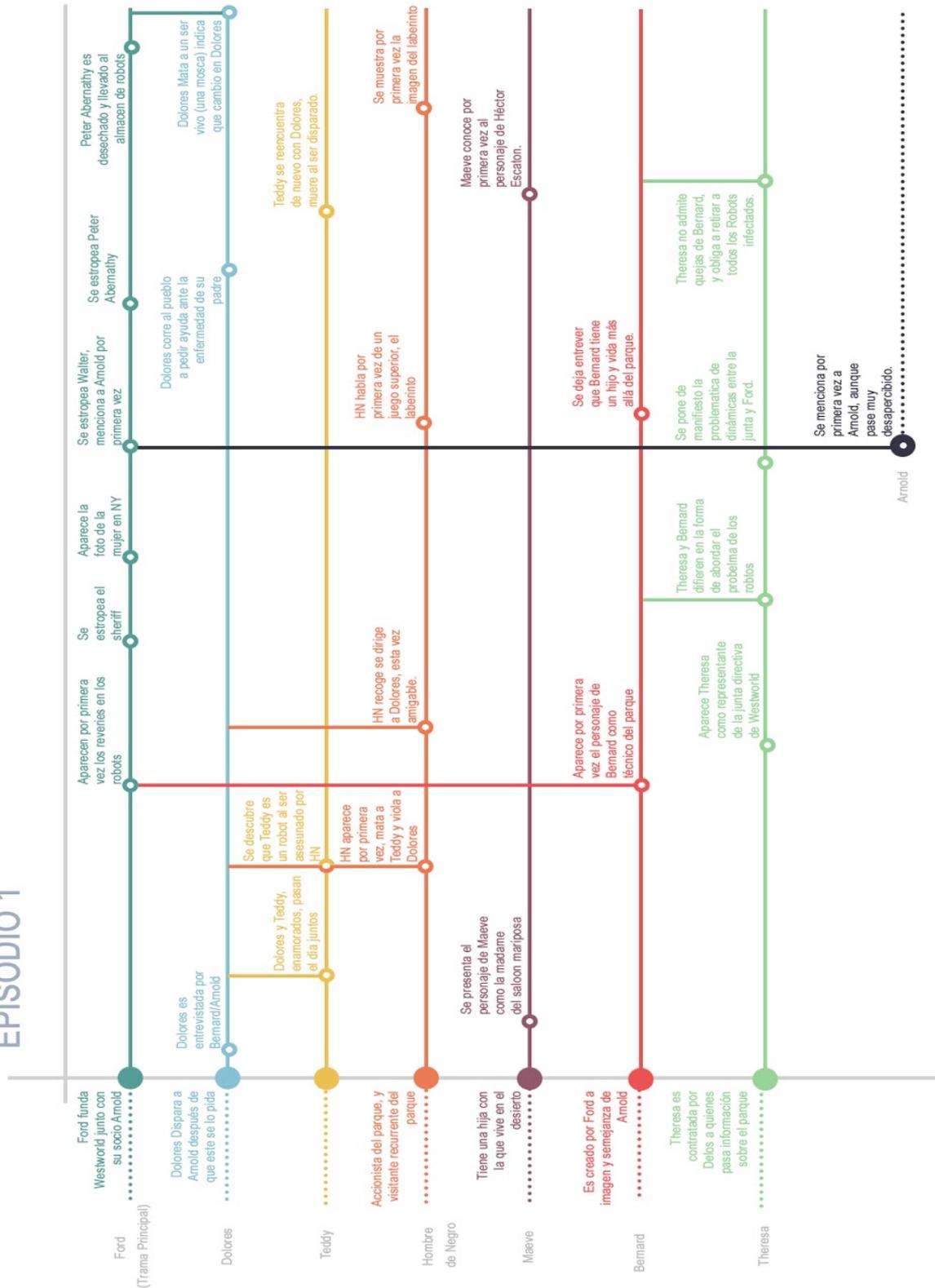


Fig. 5. Gráfico de relación entre tramas del episodio 1x01.

EPISODIO 2

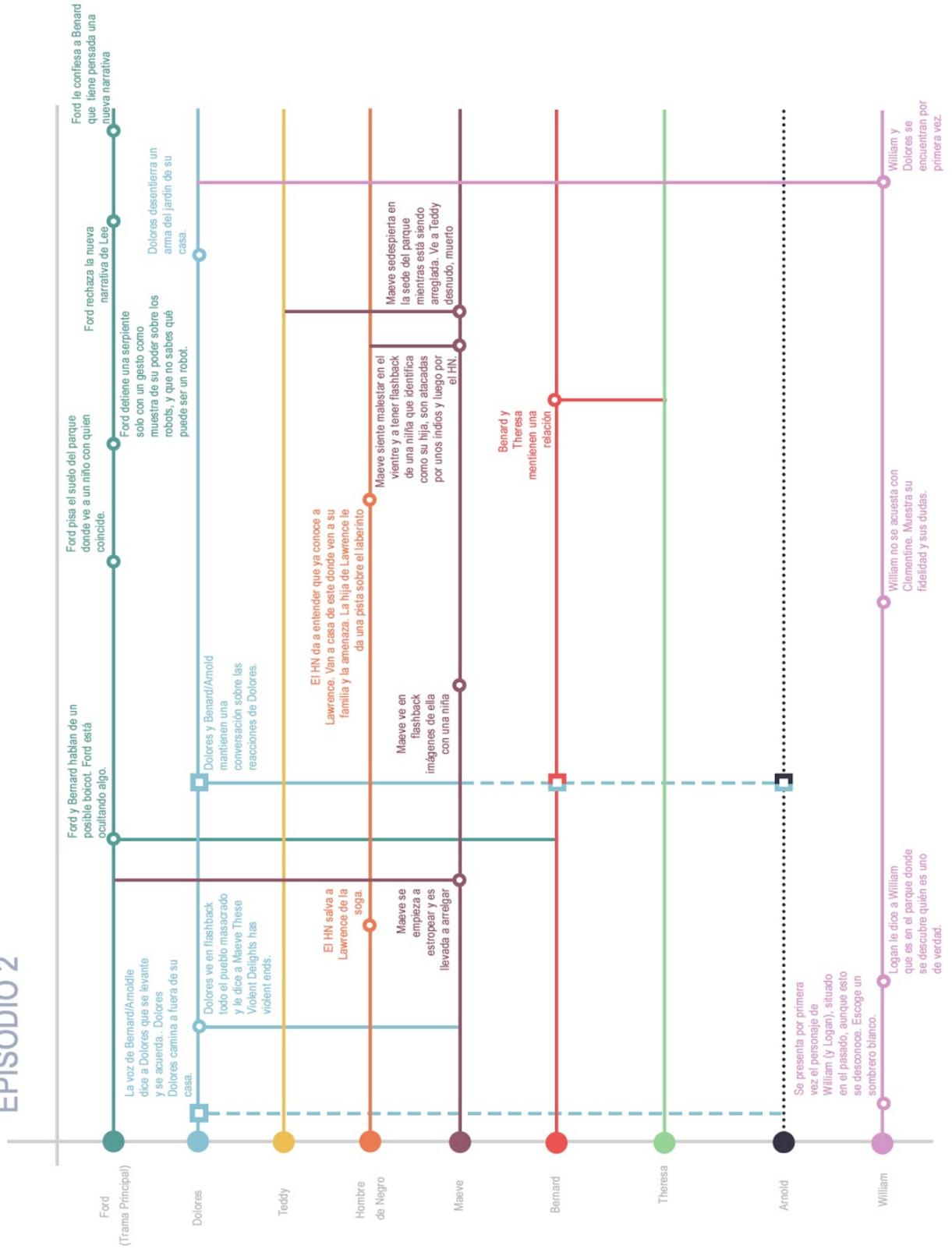


Fig. 6. Gráfico de relación entre tramas del episodio 1x02.

EPISODIO 3

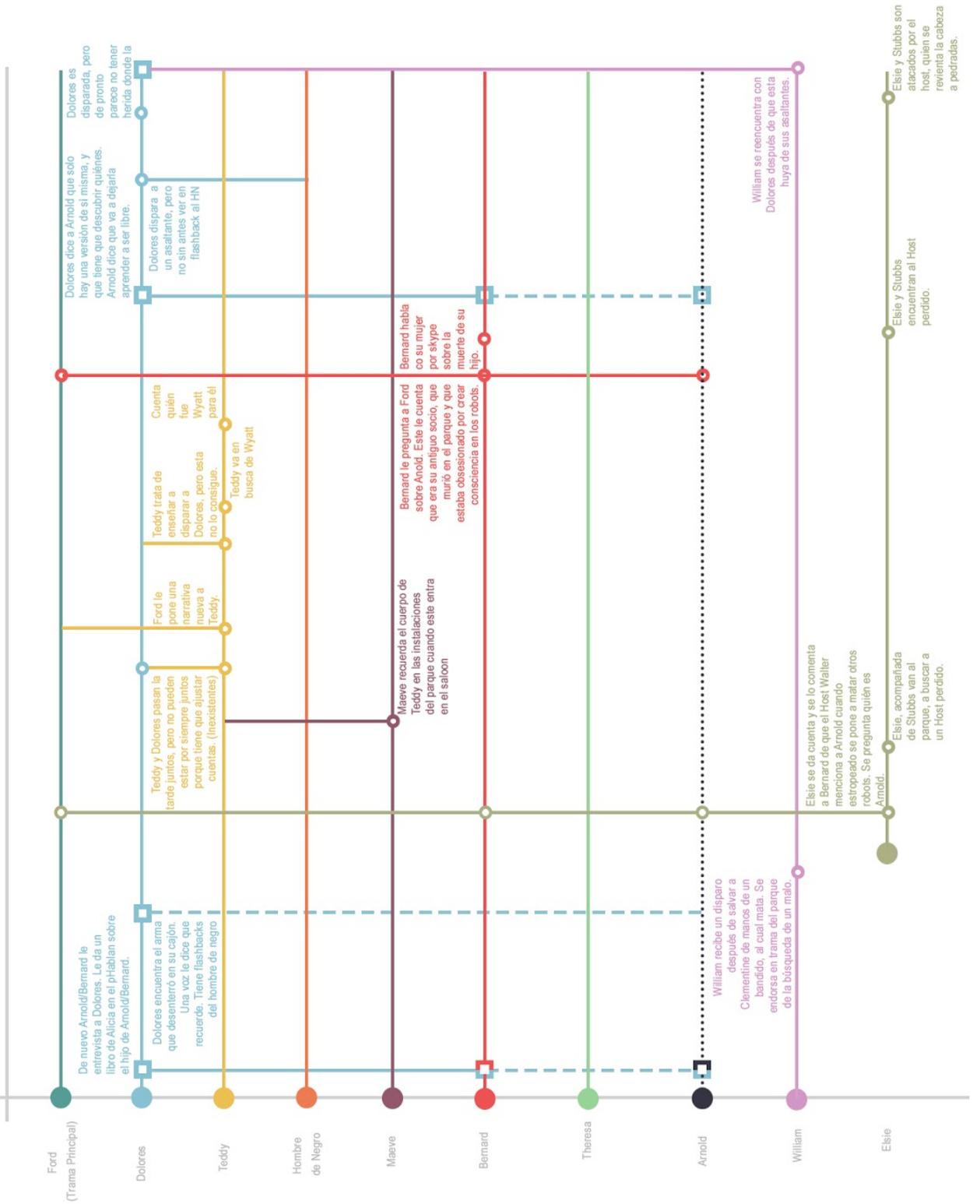


Fig. 7. Gráfico de relación entre tramas del episodio 1x03.

EPISODIO 4

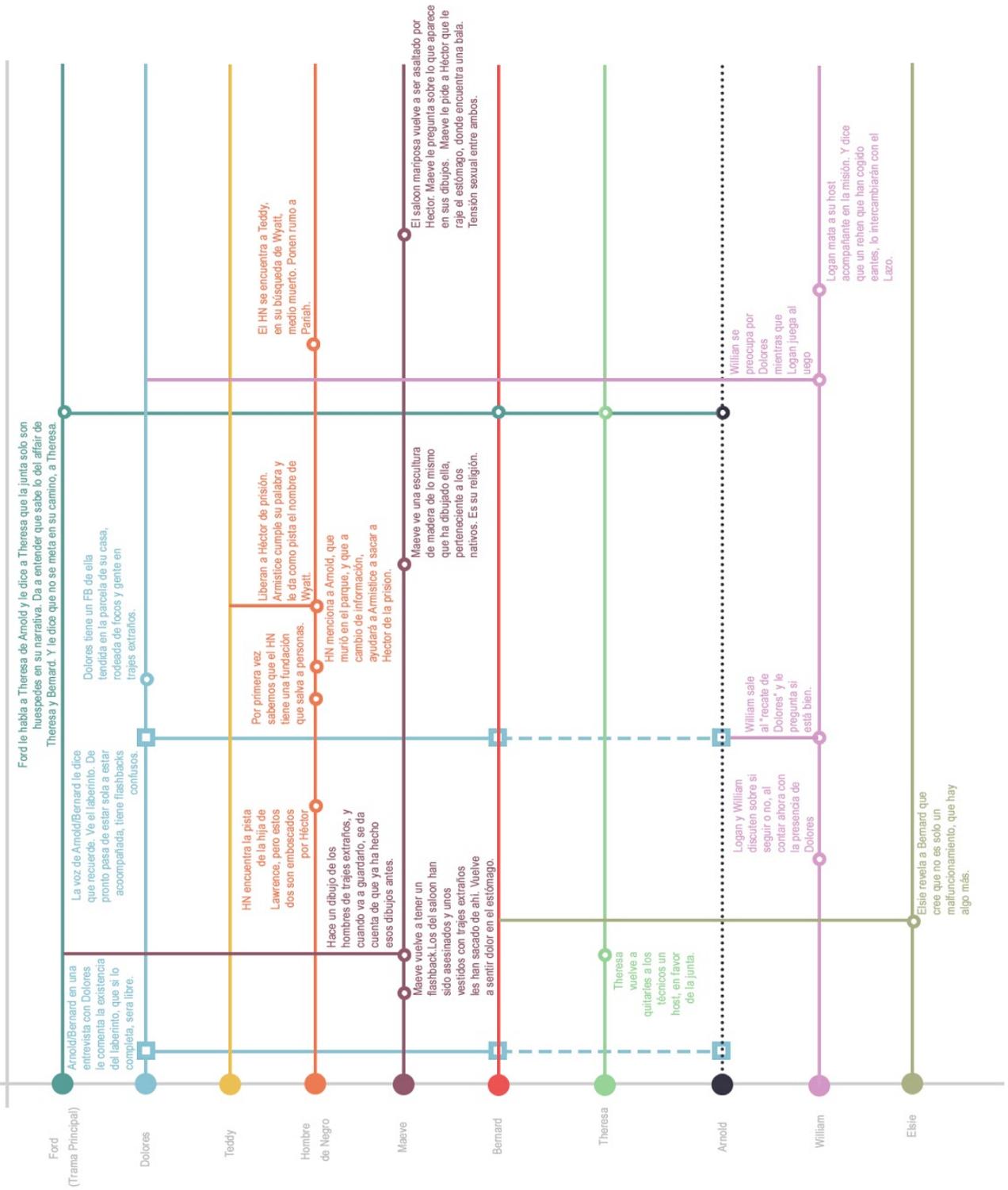


Fig. 8. Gráfico de relación entre tramas del episodio 1x04.

EPISODIO 6

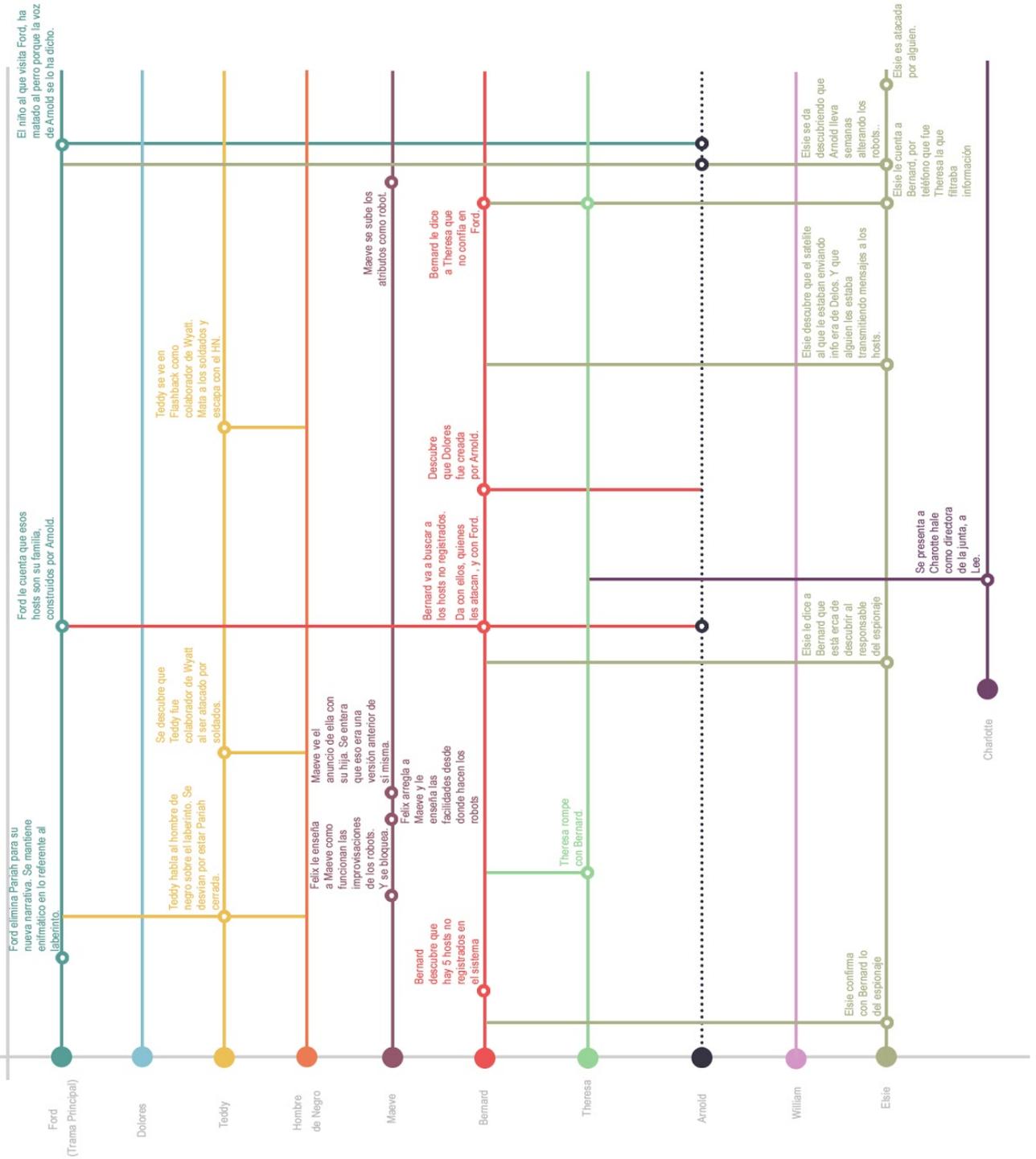


Fig. 10. Gráfico de relación entre tramas del episodio 1x06.

EPISODIO 7

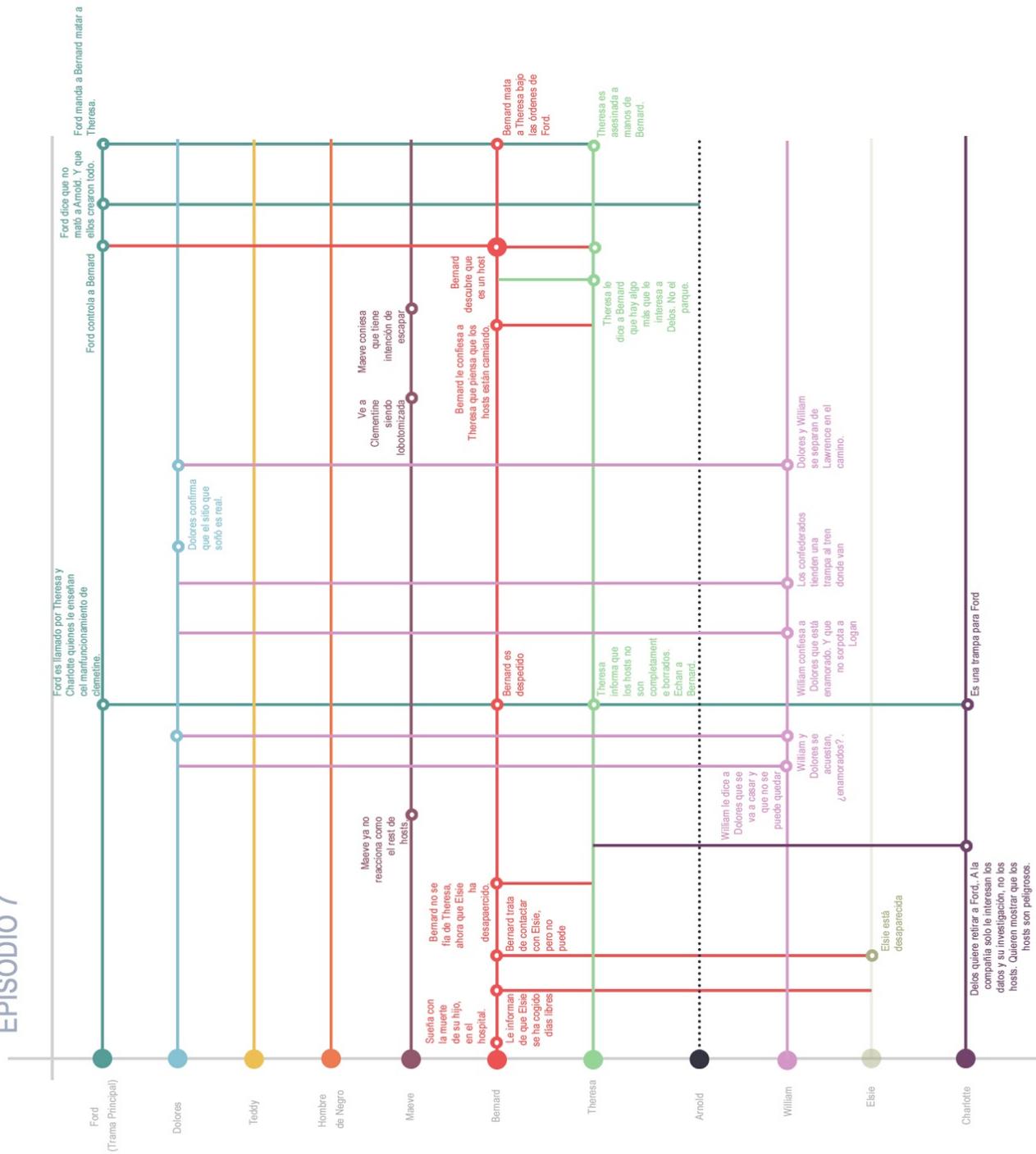


Fig. 11. Gráfico de relación entre tramas del episodio 1x07.

EPISODIO 8

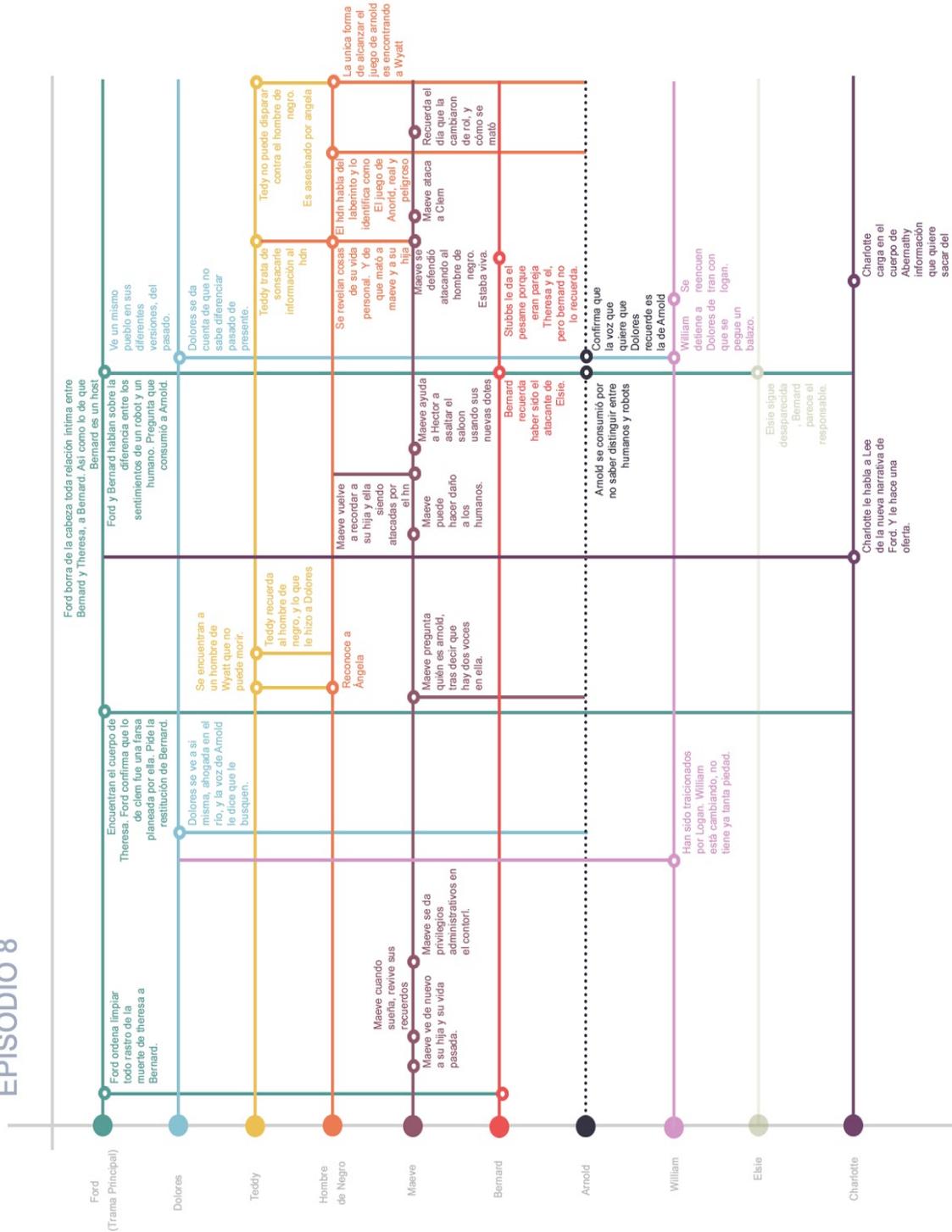


Fig. 12. Gráfico de relación entre tramas del episodio 1x08.

Como se puede observar en las tablas superiores, en el periodo de la primera temporada se desarrollan más de 10 tramas entremezcladas en las que cada una se ha identificado con la historia de un personaje.

Entre ellas, la más importante y que se va a ser una constante a lo largo de toda esta temporada va a ser la relacionada con la toma de conciencia de los robots, asociada al personaje de Ford, uno de los creadores de estos. Otras tramas que van a estar presentes en casi todos los episodios son la relacionada con Dolores; la del Hombre de Negro; y la evolución de Maeve. Existen también una serie de líneas narrativas menores, como pueden ser la de Teddy o la de Elsie, cuya presencia puede resultar anecdótica, o incluso, ni siquiera llegar a aparecer pero que resultan fundamentales para el desarrollo del resto de líneas narrativas.

También cabe mencionar que existen tramas, que, aunque se dejan entrever que están cerradas, luego vuelven a ser recuperadas en la segunda temporada. Aunque la segunda temporada de esta serie no es objeto de estudio en este análisis, se han de destacar algunos ejemplos de estos casos como puede ser la desaparición de Elsie, que se deja entrever, en el episodio siete de esta primera temporada, que ha sido asesinada por Bernard, pero que, sin embargo, no se termina por confirmar. O la posible asunción de que el personaje de Peter Abernathy, padre de Dolores, ha sido retirado para siempre y que no volverá a aparecer, pero que en la segunda temporada sí que lo hace.

Por otro lado, existen una serie de elementos, que podrían considerarse como tramas en sí mismos, como por ejemplo la cuestión del laberinto; pero que, sin embargo, en esta investigación se ha optado por identificarlas como elementos que sirven de enlace entre las diferentes líneas que componen el argumento. Elementos o motivos que otorgan cohesión a la serie, al aparecer en diferentes puntos, asociados a diferentes personajes. Entre estos motivos destacan el mencionado laberinto, presente en la trama del Hombre de Negro y Dolores; la existencia de Héctor Escatón, presente en la trama del Hombre de Negro, pero esencialmente de Maeve; o la existencia de Wyatt, quien es mencionado por primera vez en la trama de Teddy, para posteriormente ser

objeto de búsqueda del Hombre de Negro, resultando ser un alter-ego de Dolores.

La razón por la que se ha escogido el poner de manifiesto de esta manera las tramas, estableciendo la correspondencia trama-personaje, es precisamente teniendo en cuenta un elemento esencial que es utilizado en esta serie para generar vacíos en la narración que el espectador, como receptor, debe rellenar a través de actividades cognoscitivas. Este elemento fundamental es el empleo que se le da a los puntos de vista a la hora de desarrollar la narración de la serie.

Puntos de vista

Uno de los elementos esenciales que dotan a la serie *Westworld* de estructura de Puzzle film, pese a tratarse de una serie de ficción, y no una película; es su estructura narrativa, íntimamente relacionada y donde se les da un espacio privilegiado a los puntos de vista. Esto resulta esencial para entender el proceso del *re-watching* y en la elaboración de los *plot-twist*, ya que determinan no solo la cantidad de información que se va proporcionando al espectador en cada momento; sino a través de qué personajes se transmite; o de qué manera se transmite.

Bordwell, en su libro *La Narración en el cine de ficción* (Bordwell, 1996), y tomando las categorías de Meir Sternberg, expone los procesos sobre los que una narración debe ser analizada.

Conocimiento:

En el cual se incluyen rango de conocimiento y profundidad.

El concepto de Rango de conocimiento hace referencia la cantidad de conocimiento que puede restringirse al espectador, en un momento particular del producto audiovisual, en relación a un determinado personaje. Estas restricciones de conocimiento provocan lagunas en la historia (Bordwell, 1996: 58).

Por otro lado, profundidad, que puede ser más o menos subjetiva. Se refiere a cómo el espectador experimenta las cosas a través de un personaje, por medio de su mirada y escucha; o ser más subjetiva, al compartir este su vida mental.

En la tabla que vamos a ver a continuación, y tomando como base la realizada por Elliot Panek en el libro *“Hollywood Puzzle Films”* (Panek, 2014), se va a poner de manifiesto, en forma de diagrama, la relación existente en la serie *Westworld* entre el grado de conocimiento de los espectadores y el de los personajes según qué determinado momento. Para ello, se ha dividido el espacio por una línea central horizontal en la que todo dato situado por encima de ella se marcarían los personajes que poseen conocimiento sobre el tema en cuestión. Mientras que, por debajo de dicha línea, no. Por su lado, el eje de la X sirve como un indicativo del tiempo, así como de los diferentes episodios, separados entre sí por líneas verticales grises.

En la tabla, a cada personaje se le ha asociado un color diferente, excepto a Arnold que se le identifica con una A, así como una posición determinada dentro de la tabla tanto por encima como por debajo de la línea horizontal gris que delimita el conocimiento. Por su lado, las flechas verticales negras son indicativos de los instantes en los que tienen lugar los *plot-twist* o momentos íntimamente relacionados con los mismos, dentro de la serie. En el caso de la que aparece en el episodio 7 (Fig. 16) corresponde a la revelación de que Bernard es un Robot; la que se muestra en el episodio 8 (Fig. 17) concierne al instante en él se pone de manifiesto que Bernard fue creado a la imagen de Arnold, uno de los co-creadores del parque, y que está íntimamente relacionado con lo anterior; el triángulo negro situado en el episodio 10 (Fig. 17) corresponde al instante en el que se descubre que Dolores fue quien mató a Arnold; y finalmente, la última flecha negra (Fig. 17) atañe al instante en el que se pone de manifiesto que El Hombre de Negro y William son la misma persona.

Capítulos 1 al 4:

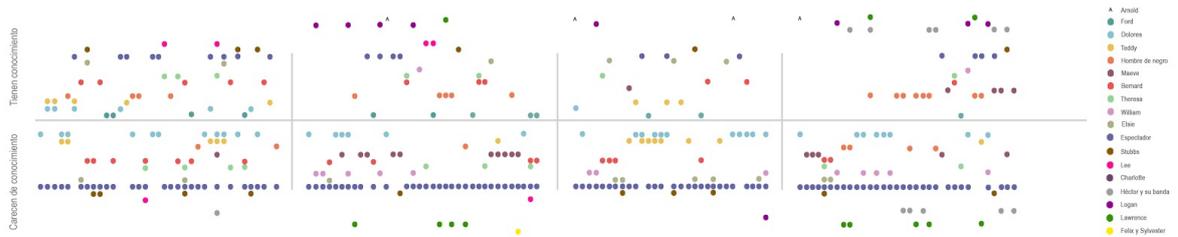


Fig. 15. Gráfico de rangos de conocimiento de cada personaje en los episodios 1x01, 1x02, 1x03, 1x04.

Capítulos 5 al 8:

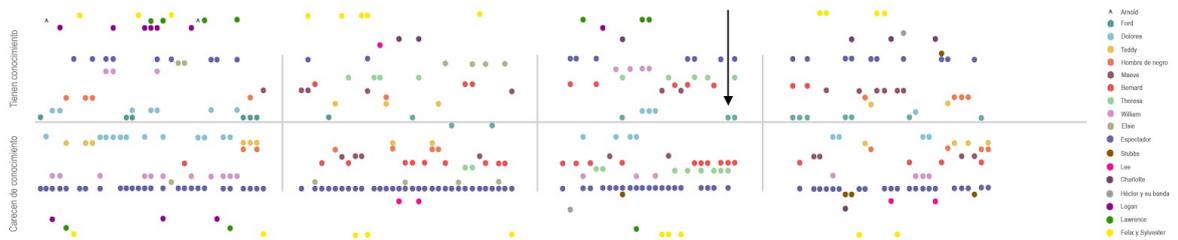


Fig. 16. Gráfico de rangos de conocimiento de cada personaje en los episodios 1x05, 1x6, 1x07, 1x08.

Capítulos 9 y 10:

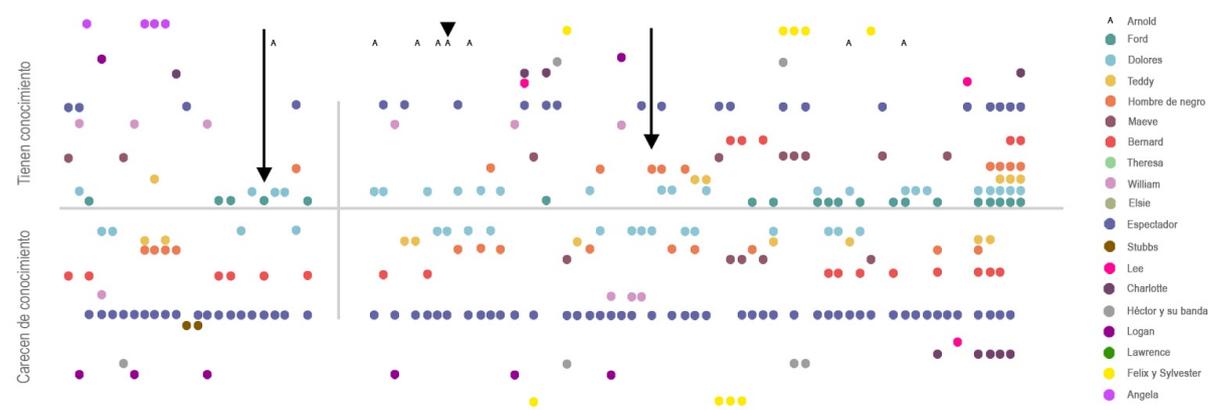


Fig. 17. Gráfico de rangos de conocimiento de cada personaje en los episodios 1x9, 1x10.

Como podemos observar en estas tablas el conocimiento del espectador (Figs. 15, 16 y 17. Los círculos de color morado) en un primer visionado es sumamente escaso, sobre todo en los primeros episodios. No es hasta el séptimo episodio de la temporada, y ya pasado el primer *plot-twist* (indicado por la primera flecha negra) (Fig. 16), en el que se revela que Bernard es un robot, y no es humano, cuando el espectador comienza a tener conocimiento. Esto pone de manifiesto cómo el conjunto de información que este va recibiendo a

través de las acciones y palabras de los personajes, permiten clarificar lo que está ocurriendo, y va tomando conciencia de la historia que se está contando a través del argumento.

Para comprender el nivel de conocimiento de cada personaje a cada situación, se ha elaborado una tabla indicando el número de situaciones en las que cada personaje aparece, así como el porcentaje de nivel de conocimiento que tiene con respecto a las escenas en las que aparecen.

Personaje	Total	Tiene	No tiene
Ford	52	96%	4%
Dolores	116	63%	37%
Teddy	54	35%	65%
Hombre de negro	66	54%	46%
Maeve	58	52%	48%
Bernard	83	31%	69%
Theresa	35	45%	55%
William	50	30%	70%
Elsie	27	44%	56%
Stubbs	23	30%	70%
Lee	14	50%	50%
Charlotte	12	50%	50%
Hector y su banda	18	38%	63%
Logan	26	61%	39%
Lawrence	22	45%	55%
Felix y Sylvester	32	53%	47%
Angela	4	100%	0%

Fig. 18. Tabla comparativa de los grados de conocimiento de cada personaje en la primera temporada.

Cabe destacar, que mientras hay personajes con altísimo grado de conocimiento, siendo el personaje más consciente de la situación Robert Ford (o el personaje de Ángela, quien desempeña, en las escenas que aparece, la labor de portavoz de Ford). Por otro lado, existen otros personajes, con mayor

presencia en pantalla, pero que, sin embargo, cuentan con un porcentaje de conocimiento inferior al 50% como sería el caso de Bernard, quien es, después de Dolores, el personaje que permanece más tiempo en pantalla, pero que cuenta con apenas un 31% de conocimiento.

Otro personaje a destacar es el de Dolores, con un conocimiento en el 63% de las escenas en las que aparece, siendo además el personaje que cuenta con más presencia en pantalla. Resulta interesante ver cómo su nivel de conocimiento va aumentando a medida que pasan los episodios, de la misma manera que ocurre con el conocimiento del espectador (Figs. 15, 16 y 17. Dolores círculos de color azul, y el espectador círculos de color morado). Esto es debido, a que Dolores y los espectadores comparten rango de conocimiento. El conocimiento de la audiencia está, en muchas ocasiones, restringido al conocimiento de Dolores. Sin embargo, aunque esto es algo que se abordará más adelante cabe destacar que esta se trata de un personaje que no resulta fiable, lo que dificulta la comprensión al espectador sobre lo que está aconteciendo en pantalla.

El hombre de negro se trata de otro caso particular, ya que posee un 54% de escenas en las que posee conocimiento. Esto es debido a la diferencia en cantidad de información que posee sobre las diferentes tramas, mientras que este sabe quién es Arnold, o cómo se configura la junta de Delos, al ser este el accionista mayoritario; su información en cuanto a las narrativas de Ford, y en particular, la narrativa que este está persiguiendo, el laberinto, es nula. Su trama precisamente consiste en averiguar qué es el laberinto a través de una serie de pistas que va recopilando a lo largo de su viaje.

Por su lado, y al igual que le ocurre al personaje de Dolores, el personaje de Maeve pasa de tener un conocimiento prácticamente nulo, a tener casi pleno. Sobre todo, a partir del momento en el que se da cuenta de que ella es un robot, y decide “tomar las riendas de su narrativa”. Además de que, todos los huecos vacíos en el conocimiento de Maeve, son compensados y explicados por los personajes de Félix y Sylvester.

Logan es un caso particular, ya no solo porque pertenece a una de las tramas situadas en el pasado, sino que el porcentaje de escenas en las que tiene conocimiento (61%) es superior a las que no la tiene. Sin embargo, este conocimiento es circunstancial, y apenas relacionado con las tramas principales, ya que su labor es la de actuar como guía para William dentro del parque. Por tanto, su conocimiento suele estar restringido al funcionamiento del parque temático.

A modo breve de resumen, el espectador generalmente va a compartir el rango de conocimiento con los personajes de Dolores, Maeve, Teddy, Bernard o Elsie. Esto resulta de gran interés dado que una de las características del grado de conocimiento es que cuando el espectador comparte una serie de conocimientos con un personaje determinado, esto le predispone a experimentar sentimientos de identificación y simpatía. (Panek, 2014: 77) De esta manera se pone de manifiesto cómo el espectador va a sentirse más predispuesto a identificarse con los robots, siendo Elsie la excepción, al ser esta humana. Mientras que, por el contrario, los que menos información van a proporcionar al espectador van a ser precisamente los humanos.

Autoconciencia:

Bordwell habla también del grado de autoconciencia, refiriéndose a en qué medida se pone de manifiesto que una narración se dirige a un espectador, sin embargo, esto no va resulta relevante para el objetivo de esta investigación.

Comunicabilidad:

También habla de la comunicabilidad de una narración, que hace referencia a la cantidad de información que la narración proporciona en función del conocimiento que está a su disposición.

A continuación, se va a poner de manifiesto unos gráficos, para los cuales se han tomado como base los empleados anteriormente para determinar el rango de conocimiento. Estos, sin embargo, tienen por objetivo poner de manifiesto el grado de comunicabilidad de cada personaje a cada instante. Cabe destacar que, en esta ocasión, no son los colores de los círculos los que

determinan el personaje al que representan, sino la posición que guardan con respecto al eje de las Y. Para ello se han situado los nombres de los personajes a los lados de la gráfica, los círculos situados de manera paralela a estos serán los que les representan. En este caso, los colores simbolizan el grado de comunicabilidad siendo, como indica en la leyenda, el color más claro, asociado a los personajes comunicativos; el color más oscuro, representa los de nula comunicabilidad; mientras que el intermedio se asocia a los poco comunicativos. Por su lado, la línea horizontal separa indicando en la parte superior se tiene conocimiento, y en la parte inferior no. Y las líneas grises verticales separa los diferentes episodios. De nuevo, las flechas negras determinan los *plot-twists*.

Capítulos 1 a 4:

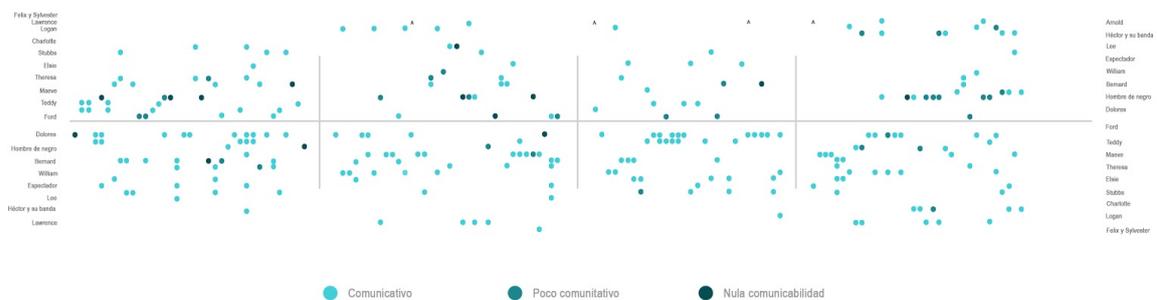


Fig. 19. Gráfico de grado de comunicabilidad de cada personaje en los episodios 1x01, 1x02, 1x03, 1x04.

Capítulos 5 a 8:

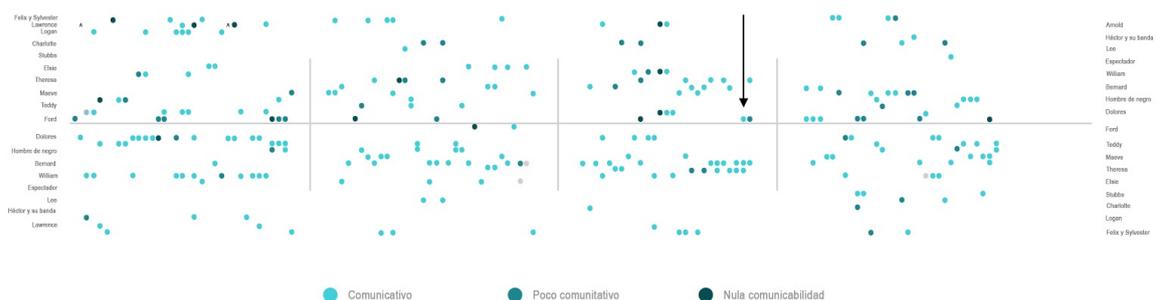


Fig. 20. Gráfico de grado de comunicabilidad de cada personaje en los episodios 1x05, 1x6, 1x07, 1x08.

Capítulos 9 y 10:

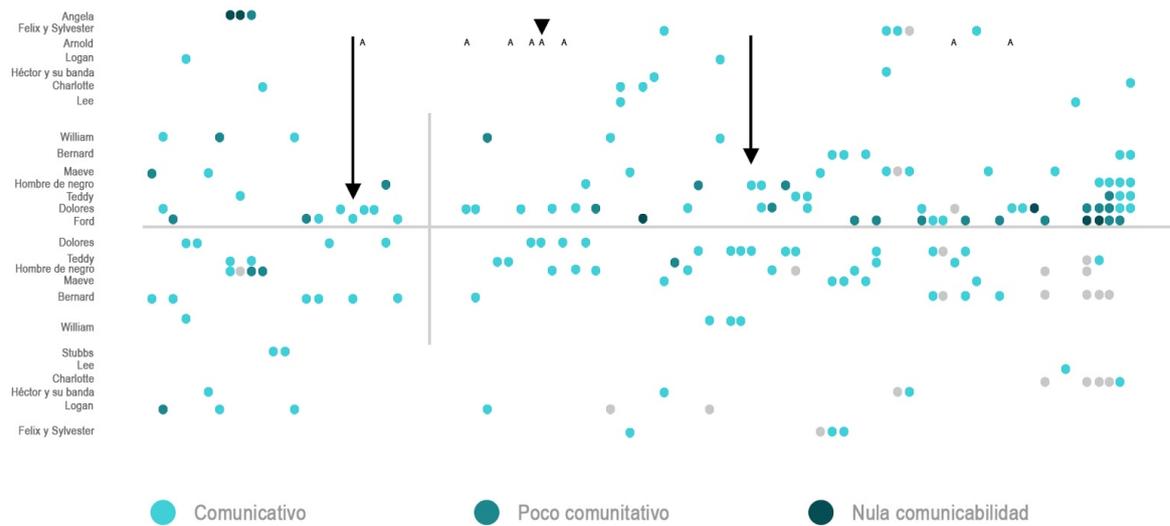


Fig. 21. Gráfico de grado de comunicabilidad de cada personaje en los episodios 1x09, 1x10.

Personaje	Comunicativo	Poco Comunicativo	No Comunicativo
Ford	27%	54%	19%
Dolores	88%	7%	5%
Teddy	92%	5%	3%
Hombre de negro	56%	23%	21%
Maeve	87%	13%	0%
Bernard	89%	6%	8%
Theresa	75%	22%	3%
William	85%	12%	3%
Elsie	100%	0%	0%
Stubbs	95%	5%	0%
Lee	84%	8%	9%
Charlotte	50%	50%	0%
Hector y su banda	83%	17%	0%
Logan	90%	10%	0%
Lawrence	86%	5%	10%
Felix y Sylvester	89%	7%	4%
Angela	0%	33%	67%

Fig. 22. Tabla comparativa de los niveles de comunicabilidad de cada personaje en la primera temporada.

En el caso de *Westworld*, existen personajes de alto grado de comunicabilidad, es decir, que todo lo que saben se pone a disposición del público, aunque su rango de conocimiento sea escaso, o que su conocimiento sea erróneo, siendo este el caso de los personajes principales: Dolores, Maeve o Bernard. Estos apenas limitan su conocimiento al espectador, actuando de guías en la trama. Y cuando lo hacen es para generar ligera sorpresa en el espectador en relación a una minitrama interna. Sin embargo, a pesar de que estos personajes sean muy comunicativos, aparece el problema de la fiabilidad, del cual se hablará en profundidad más adelante aplicado a las figuras de Maeve y Dolores, entre otros.

Cabe mencionar que Branigan, por su lado, habla de una forma para medir el conocimiento determinando si el espectador sabe más (>), menos (<) o lo mismo (=) que un personaje. De esta manera se puede generar suspense, si sabe más; misterio, si sabe lo mismo; o sorpresa, si sabe menos. (Branigan, 1992: 75)

Otros personajes con alto grado de comunicabilidad con participación más secundaria serían Elsie, Sylvester y Félix, así como Logan, entre otros. Estos destacan por servir de guías, proporcionando información no solo al espectador, sino también a otros personajes principales como William, Bernard o Maeve. Haciendo posible la equiparación de conocimientos entre estos personajes principales con menor grado de conocimiento, pero alta comunicabilidad, con el espectador.

Existen otros personajes cuyo grado de conocimiento es alto, sin embargo, su nivel de comunicabilidad es bajo o nulo, este es el caso por ejemplo de Ford (o su extensión entre los robots, Ángela), quien se podría considerar prácticamente como un personaje omnisciente. Sin embargo, es muy poco comunicativo, al ser escasas las ocasiones en las que pone de manifiesto al público lo que está pensando realmente, limitando sus afirmaciones a medias verdades. Distinto es el caso del Hombre de Negro, cuya comunicabilidad varía en función de la trama. Pues si bien su nivel comunicabilidad sobre el laberinto tiende a ser altas, y en muchas ocasiones se equipara al del espectador; en lo

referente a quién es, o cuál es su procedencia, es prácticamente nulo hasta el final de la temporada.

Cabe destacar que este nivel de comunicabilidad no es algo que se mantenga constante durante toda la narración, sino que va variando. El ejemplo más claro es el de Ford, pues durante gran parte de la temporada apenas sabemos lo que realmente está pasando por su cabeza; en cambio, al final de la temporada, y sobre todo a partir del episodio siete, cuando se descubre que Bernard es un robot más, resulta ser más comunicativo. Esta comunicabilidad va aumentando progresivamente hasta el final, al explicar cuáles eran sus planes.

Fiabilidad:

El grado de fiabilidad de una narración hace referencia a cuánto podemos confiar en la narración, cuánta seguridad nos inspira. Aplicado al caso de *Westworld*, las narraciones de Teddy, Maeve y Dolores.

En el caso de los dos personajes femeninos, resultan poco fiables al tratarse de robots “estropeados” que desempeñan la labor de narrador en sus respectivas tramas. Robots deteriorados a los ojos de los humanos, pero que realmente no están sino desarrollando consciencia. Ambas se ajustarían, por tanto, a uno de los elementos que presentan los *puzzle films*, ya que estos se caracterizan por estar protagonizados por sujetos que padecen patologías mentales tales como paranoia, esquizofrenia o amnesia (Elsaesser, 2009). De hecho, Elliot Panek en su artículo “*The poet and the detective: defining the psychological puzzle films*” habla de la forma en la que los *puzzle films* están narrados, íntimamente relacionado con la complejidad psicológica de sus personajes, siendo precisamente la mente de los mismos lo que hace a la narración compleja y confusa. (Panek, 2006: 86) La diferencia entre los personajes de Maeve y Dolores radica esencialmente en lo que se tarda en tomar consciencia de los problemas mentales que padecen. Mientras que, en el caso de la dama de compañía, Maeve, es en el quinto episodio cuando se explica el origen de sus extraños recuerdos sobre una niña, ligados a una trama de la que formó parte en el pasado. En el caso de Dolores hay que esperar hasta el octavo

episodio para que empiece a poner de manifiesto su incapacidad para discernir entre el pasado y el presente.

Por su lado, en el caso del vaquero, Teddy, este no comienza a tener problemas de fiabilidad hasta que Ford no le introduce la trama de Wyatt. La confusión que lleva al espectador a no confiar en sus recuerdos sobre este personaje es que, por un lado, cada vez que un personaje externo a Teddy habla de Wyatt, su narración entra en conflicto con la información que Teddy (y por tanto el espectador) tiene sobre este. Al introducirse estos nuevos factores, las imágenes mentales de Teddy, expuestas al espectador a través de flashbacks, van variando, se van reajustando hasta poner de manifiesto la verdadera historia, que Wyatt es y fue Dolores.

Focalización:

Branigan, en su libro "*Narrative Comprehension and Film*" (Branigan, 1992); expone los diferentes grados de focalización. Para el autor, los personajes ya no desempeñan únicamente la función de un simple actor en una secuencia de causas y efectos, sino que también desempeñan la labor de narrador. Algo perfectamente aplicable a la narrativa de *Westworld*.

Para Branigan la focalización implica que un personaje, a través de lo que ve y oye desempeñe la función del narrador, que incluye también otras acciones como pensar, recordar, interpretar, temer, creer, entender, desear, etc. Según la teoría de Branigan existen tres tipos diferentes de focalización. (Bruhn Jensen and Sánchez Ventura, 2014). Por un lado, la focalización externa, en la que, el mundo es presentado a través de un personaje, sin embargo, nos encontramos fuera de su mundo interno. Por otro lado, la focalización interna nos permite experimentar el mundo a través del personaje, nuestra mirada suele coincidir con el punto de vista de este. Y finalmente, la focalización profunda, en la que se va un paso más allá, y el personaje comparte con los espectadores su subjetividad, alucinaciones, miedos, sueños, etc.

A continuación, se van a poner de manifiesto los diferentes grados de focalización de cada personaje a cada instante. Para ello, se han vuelto a tomar

las tablas realizadas para analizar el rango de conocimiento, pero esta vez, los colores de los círculos no sirven para representar a los personajes, sino que indican el grado de focalización. En el caso de los círculos amarillos indicarían que se da una focalización externa; los naranjas, focalización interna, es decir, un punto de vista determinado por un personaje, que suele coincidir con planos subjetivos; el color rojo, está asociado a la focalización profunda, que se pone de manifiesto cuando aparecen las alucinaciones o sueños de los personajes; y finalmente el gris, que se usa para marcar al resto de personajes en una determinada escena cuando en esta se da una focalización profunda o interna de un personaje determinado y por lo tanto su punto de vista es el que narra. Por su lado, la línea horizontal indicar cuando se tiene conocimiento, parte superior; de cuando no, inferior. Las líneas verticales grises vuelven a servir para separar los episodios entre sí, y las flechas negras los *plot-twists*. Finalmente, y para determinar a qué personaje se asocia cada círculo, de la misma manera que en el caso de las tablas de grado de comunicabilidad, se han situado los nombres de los personajes a cada lado, siendo los círculos situados paralelos a estos, los que representan a dicho personaje.

Capítulos 1 a 4:

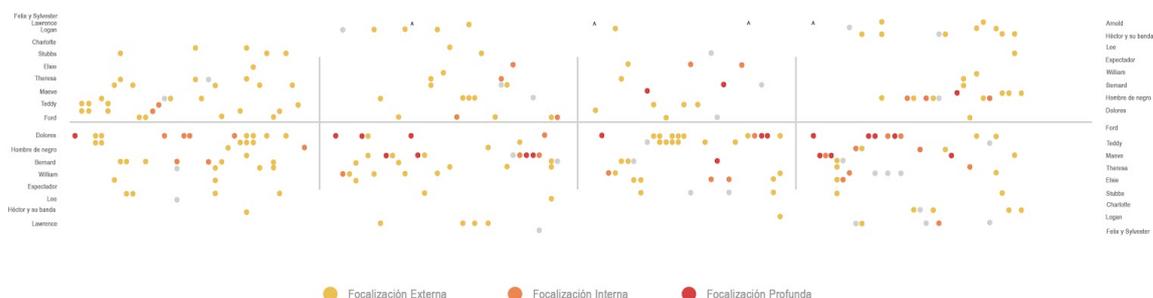


Fig. 23. Gráfico de grado de focalización de cada personaje en los episodios 1x01, 1x02, 1x03, 1x04.

Capítulos 5 a 8:

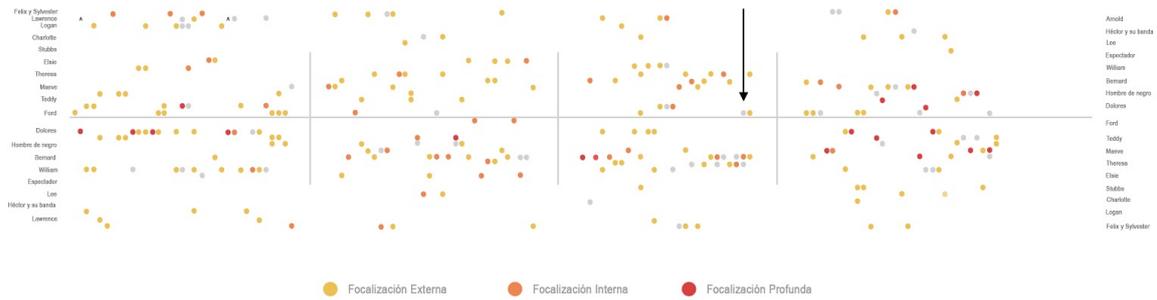


Fig. 24. Gráfico de grado de focalización de cada personaje en los episodios 1x05, 1x6, 1x07, 1x08.

Capítulos 9 y 10:

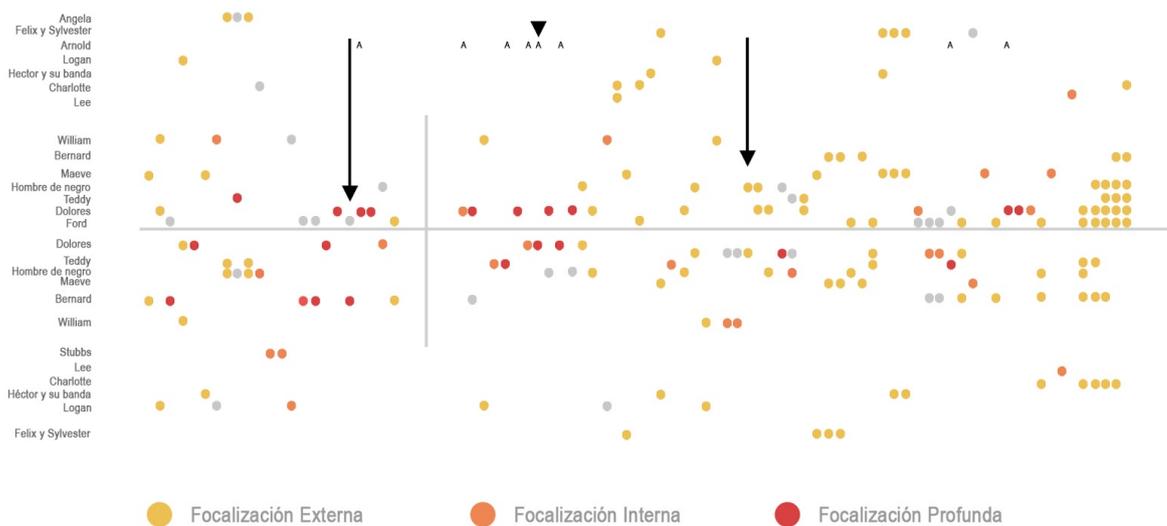


Fig. 25. Gráfico del grado de focalización de cada personaje en los episodios 1x09, 1x10.

Resulta bastante interesante cómo en *Westworld* juegan con las focalizaciones. En la mayoría de las ocasiones se emplea una focalización externa a la hora de abordar escenas; sin embargo, existen cuatro personajes, todos ellos robots, donde dicha focalización se alterna con la profunda. Estos son Dolores, Maeve, Teddy y Bernard, que en ocasiones nos ponen de manifiesto sus pensamientos, ensueños, etc.

En el caso de Maeve y Dolores, son robots que comienzan a estropearse, en el sentido de que comienzan a escuchar internamente la voz de Arnold en su

proceso de toma de conciencia. Pero mientras que, en el caso de Maeve se diferencia fácilmente cuándo es su mundo exterior, y cuándo el interior. Esto no ocurre en el caso de Dolores, cuya focalización puede resultar llegar a ser bastante confusa de determinar. Este se trata de un personaje no sano mentalmente hablando, con grandes lagunas en su memoria, que no le permiten distinguir el pasado del presente, lo cual dificulta al espectador el entendimiento de su trama y de la estructura de la misma. Pero es precisamente gracias a estas lagunas, y confusiones dentro de la focalización interna, lo que permiten integrar dos líneas narrativas situadas en el pasado, con el presente, haciendo más confuso aún al espectador comprender qué está pasando a cada momento. Por su lado, el personaje de Bernard empieza a mostrar focalizaciones internas sobre todo cuando descubre que es un robot creado por Ford. Es entonces cuando, a modo de flashbacks claramente diferenciados, al espectador se le va poniendo de manifiesto no solo su vida anterior, sino aquellos lapsos temporales en los que su mente fue controlada por Ford, y, por tanto, no mostrado a los espectadores. Finalmente, el último personaje que presenta focalizaciones profundas es Teddy, a partir del instante en el que Ford le inserta su nueva narrativa, la de Wyatt. Dicha focalización se pone de manifiesto en sus flashbacks sobre este personaje que, como se ha mencionado anteriormente en el apartado de fiabilidad, van cambiando a medida que los episodios se van sucediendo, llegando al punto de terminar por hacerse similares a los de Dolores y la masacre del pueblo original de *Westworld*.

En otro orden, hay varias ocasiones en las que se dan focalizaciones internas. Sin embargo, estas no cuentan con tanta relevancia para el objeto de esta investigación y que es suficiente con mencionar que se dan sobre todo cuando coinciden la mirada de la cámara con la mirada del personaje.

A modo de resumen, esta tabla pone de manifiesto los diferentes puntos de vista, siguiendo los elementos expuestos por Sternberg (y posteriormente recuperados por Bordwell), y Branigan.

Personaje	Focalización	Comunicabilidad	Fiabilidad
Ford	Externa	Poca/Nula	Si
Dolores	Profunda/Interna	Comunicativa	No
Teddy	Externa/Profunda	Comunicativa	No
Hombre de negro	Externa	Poca/Nula	Si
Maeve	Profunda/Interna	Comunicativa	No
Bernard	Profunda/Interna	Comunicativa	Si
Theresa	Externa	Comunicativa/Poca	Si
William	Externa/Interna	Comunicativo	Si
Elsie	Externa/Interna	Comunicativa	Si
Stubbs	Externa	Comunicativa	Si
Lee	Externa	Comunicativa	Si
Charlotte	Externa	Poca	Si
Héctor y su banda	Externa	Comunicativa	Si
Logan	Externa	Comunicativa	Si
Lawrence	Externa	Comunicativa	Si
Felix y Sylvester	Externa	Comunicativa	Si
Angela	Externa	Poca/Nula	Si

Fig. 26. Tabla comparativa de los grados de focalización, comunicabilidad y fiabilidad de cada personaje en la primera temporada.

Cabe destacar que este cuadro no representa, en el ámbito de las focalizaciones cuál prima, sino más bien cuál destaca, pues en el caso de las focalizaciones profundas de Dolores, Maeve y Bernard, estas nunca superan a las externas, sí que son las más características por la información que en estas se proporciona.

Mientras que Dolores, Bernard y Maeve, los robots, resultan ser personajes muy comunicativos, cuya focalización se alterna entre externa, interna y profunda; en el caso de los personajes humanos, como Ford, Theresa, Charlotte y el Hombre de Negro, por el contrario, tienen una gran cantidad de información que a los espectadores se les oculta, generando vacíos en el conocimiento del espectador. Esto resulta interesante de cara a los diferentes *plot-twist* que encontramos a lo largo de la serie, ya que no solo nuestro grado de conocimiento está limitado a lo que ven Bernard, Maeve y Dolores; sino que está restringido a unos personajes, sobre todo en el caso de Dolores y Maeve (y Bernard en la segunda temporada, aunque no es objeto de estudio de esta investigación) con problemas mentales. Como mencionamos antes, este concepto encaja perfectamente con el concepto de *film futures* y en cómo estos apoyan su narración en personajes que sufren ciertas patologías como paranoia, esquizofrenia, y amnesia. (Elsaesser, 2009) Estos personajes tienen poca información sobre lo que les está ocurriendo, y, sin embargo, comunican todo al espectador. Representan por tanto la mirada de este dentro de la historia, y a través de sus ojos se narran el argumento. La mirada está por tanto restringida, generalmente, al conocimiento de estos personajes.

Por otro lado, existen una serie de personajes tales como Charlotte; Theresa; El Hombre de Negro; y en especial, Ford; cuyo grado de conocimiento es muy elevado, por no decir casi omnisciente en el caso de este último; sin embargo, su grado de comunicabilidad es escaso, casi nulo. En el caso del Hombre de negro, la cuestión referente a su comunicabilidad es ambigua, puesto que, en lo relativo a cuestiones personales sobre su identidad la comunicabilidad resulta escasa hasta el instante del *plot-twist*, pero en cambio, su nivel de comunicabilidad en lo que refiere al laberinto y qué está buscando es alta, ya que el conocimiento del espectador sobre este “juego” que busca El Hombre de Negro, coincide con el suyo.

Construcción temporal

Si se va a hablar de la construcción temporal, se debe antes definir el concepto de montaje debido al papel que juega este en la configuración de los tiempos narrativos de la serie. *“El montaje es el proceso que se utiliza para*

ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y cómo quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido y por tanto el mensaje de una película". (Crespo, 2018: 39)

Como se ha mencionado anteriormente, *Westworld*, cuenta con un montaje con alternancias temporales, que separa la narración en tres espacios temporales diferentes habiendo a su vez, dentro de los mismos, presencia de flashbacks que evocan a otros instantes temporales dentro de la historia. Cabe destacar que la forma en la que está estructurada el tiempo dentro de la narración de esta serie cumple una función fundamental a la hora de generar lagunas, de manera que el espectador no se dé cuenta de cómo se llevó a cabo dicho vacío. (Bordwell, 1996: 75). También es importante tener en cuenta que, *"las relaciones temporales existentes en una historia se extraen por deducción, el espectador encaja los esquemas en los indicios ofrecidos por la narración"* (Bordwell, 1996: 77). Por tanto, el espectador vuelve a desempeñar un papel fundamental como receptor de la fragmentación temporal y sus trucos para la construcción narrativa. *Westworld*, a diferencia de los productos audiovisuales clásicos que manipulan el orden de la historia de una manera obvia, se caracteriza por fundir dicho orden, obligando al espectador a *"evaluar el material primitivo a la luz de información nueva sobre acontecimientos previos"* (Bordwell, 1996: 78). Esta actividad tiene lugar durante el proceso del *re-watching*.

Juan Alberto Conde Aldana en su artículo *"Cine y modularidad - De rompecabezas temporales y otros enigmas audiovisuales"* (Conde Aldana, n.d.) habla de los puzzle films, categoría en la que se integra *Westworld* pese a su carácter televisivo y no fílmico, como productos audiovisuales con una temporalidad ambigua en la que llegan a resultar difícil para el espectador discernir si lo que se pone de manifiesto es *"recuerdo, ensoñación o temporalidad alternativa"* (Conde Aldana, n.d.: 69). Esto resulta interesante ya que se ajusta perfectamente a cómo el tiempo es tratado en esta serie.

Como se ha mencionado anteriormente, tres son las líneas temporales de *Westworld*. Estas, sin embargo, en un primer visionado no se comienzan a identificar como tal hasta la segunda mitad de la temporada. Por un lado, está la

línea temporal presente, donde se integran la mayoría de tramas de la serie y que correspondería, según las tablas de tramas expuestas con anterioridad en el apartado “Tramas narrativas”, a las de Ford, Dolores, Teddy, Hombre de Negro, Maeve, Bernard, Theresa, Elsie, Félix y Charlotte. Dentro de esta línea temporal, las tramas que la componen, principalmente de Dolores, Maeve, Hombre de Negro, Bernard y Teddy; contarían a su vez con sus propios flashbacks internos, que generalmente son tratados a través de su punto de vista. De tal manera que estos flashbacks se van a presentar en escenas en las que la focalización de estos personajes va a ser profunda. Y es que muchos flashbacks “*están motivados por algún grado de representación del recuerdo de un personaje*”. (Bordwell, 1996: 78)

Dentro de esta categoría se podrían nombrar flashbacks tales como los recuerdos de Maeve con su hija (Fig.27); Teddy y sus misiones con Wyatt (Fig.28); Bernard con su hijo (Fig.29); o el Hombre de Negro y sus recuerdos sobre cómo se dio cuenta que los robots no eran simples robots, al ver cómo Maeve “despertaba”; etc.



Fig. 27. Captura 1x02. TC. 00:47:10 Fig. 28. Captura 1x06. TC. 00:41:29 Fig. 29. Captura 1x07. TC. 00:41:29

Entre estas tramas o puntos de vista, hay dos que destacan esencialmente. Por un lado, la trama de Dolores, que coincide con su punto de vista se caracteriza por tener flashbacks bastante difusos. En el sentido de que los acontecimientos no están ordenados, así como suprimidos, es decir, no marcados como flashbacks. Algo parecido ocurre con la trama de Teddy, en la que, si bien sus flashbacks sí que están marcados y se identifican como tal, estos se presentan de manera bastante difusa. En el caso de las tramas de Maeve, Bernard y el Hombre de Negro, sus flashbacks sí que están identificados como un plano temporal diferente al presente, y enfocadas, en tanto que se puede

adivinar, más claramente qué aconteció en el pasado, o son relatadas por el personaje, como es en el caso del Hombre de Negro.

Volviendo a la trama de Dolores, y cómo en esta los flashbacks resultan difusos y no marcados como flashbacks, se puede enlazar con las otras dos líneas temporales, las cuales están íntimamente relacionadas con este personaje. Como se ha mencionado anteriormente, el personaje de Dolores se trata de alguien con fiabilidad escasa, que goza del habitual recurso de los puzzle films en el que los personajes protagónicos de dichos productos audiovisuales padecen de enfermedades mentales. En *Westworld* se aprovecha dicho recurso, para hacer difusos sus flashbacks, haciendo al espectador incapaz de identificarlos como tal. Esto resulta relevante para comprender las otras dos líneas temporales que tienen lugar en el pasado, al ser Dolores el personaje común que tienen las tres líneas.

Por un lado, se encuentran las reuniones entre Dolores y Arnold, que tienen lugar hace 34 años con respecto al presente. Esta corresponde a la trama “Arnold” en los mapas de tramas, anteriormente expuestos. Sobre esto se va a profundizar más en adelante, en el apartado correspondiente al *plot-twist*, “Bernard es un Robot”, ya que el hecho de que Bernard sea la imagen viva de Arnold, el cofundador del parque, influye en el espectador y en que este no identifique esta trama como una línea temporal diferente a la del presente. Y, por otro lado, 30 años atrás, la visita de Logan y William al parque temático, donde conocen a Dolores, y corresponde a la trama o punto de vista de William, marcado en los mapas de tramas. Sobre la cual, también se va a comentar más en profundidad en apartados posteriores.

Los plot-twist en Westworld

Una vez expuestos los elementos narrativos utilizados en *Westworld* para generar confusión en el espectador y alentarle a realizar un *re-watching* de la serie, se van a poner de manifiesto los diferentes *plot-twist* presentes en la serie. Cómo se generan, y qué cambios en la perspectiva del espectador entre los diferentes visionados de la misma.

Bernard

Bernard es un Robot

El primer *plot-twist* de la serie tiene lugar en el episodio siete de la primera temporada, cuando Bernard y Theresa, guiados por Ford sin ser estos conscientes de ello, son llevados a un pequeño laboratorio situado en el sótano de la casa de unos robots creados por Arnold a imagen y semejanza de la familia de Ford, este último incluido. Aquí se descubre que Bernard no es un humano, como hasta ahora se había indicado, sino un robot más del parque temático.

Como se ha comentado al inicio de esta investigación, los *plot-twist* están íntimamente relacionados con la teoría de las incongruencias según la cual, el espectador siguiendo unos esquemas, genera una hipótesis (Berliner, 2013). En el momento del *plot-twist* se produce una discrepancia con respecto a dichos esquemas, establecidos por el espectador para generar su hipótesis, y como consecuencia de ello, el espectador se siente en la necesidad de elaborar nuevas hipótesis que se ajusten a las nuevas condiciones establecidas por el *plot-twist*.

La razón por la que el hecho de que Bernard es en realidad un robot, es un ejemplo de esquema discrepante en función de cómo se configura la serie a lo largo de los siete episodios anteriores. Por un lado, por la clara distinción que desde un principio se establece entre humanos y robots, al proporcionarse un espacio de acción a cada uno. De esta manera se establece lo que viene siendo el parque temático, como el área de actuación de los robots; y la *Mesa Hub* el de los humanos. Además, en el interior del parque temático apenas sí se pueden distinguir a los humanos de los robots excepto por la posibilidad de si pueden o no morir. En la *Mesa Hub* los robots que están desnudos, salvo excepciones como el pianista situado en el despacho de Ford, el viejo Bill, o aquellos que están siendo preparados para ser presentados en nuevas narrativas. De hecho, en el episodio 3 de la temporada Robert Ford reprende a uno de sus empleados por tapar a un robot que está arreglando (Figs. 30, 31 y 32).



Fig. 30. Captura 1x03. TC. 00:34:25 Fig. 31. Captura 1x03. TC. 00:34:40 Fig. 32. Captura 1x03. TC. 00:34:42

Por otro lado, ningún robot en la *Mesa Hub* habla más allá de cuando están siendo interrogados por algún técnico. Y mucho menos, alguien creado artificialmente, participa de la construcción del parque temático, contando con la confianza del resto de responsables del parque.

En cuanto a la narración, consigue mantener los esquemas mediante dilación. Este concepto de dilación es definido por Bordwell como un sistema que ayuda a guiar la actividad narrativa del espectador. (Bordwell, 1996: 66) Funciona de tal manera que la construcción de la historia total se retrasa, principalmente por líneas de acción insertadas. (Bordwell, 1996: 162) Es por ello que, en el caso de *Westworld*, este *plot-twist*, y el primero de la serie, tiene lugar ya en el episodio siete, pasado el ecuador de la temporada. Debido en gran parte a la cantidad de tramas que aborda, y al tiempo que dedica a cada una de ellas.

Retomando el análisis sobre focalizaciones y rango de conocimiento de los personajes realizado anteriormente con el fin de explicar cómo reacciona el espectador a un primer visionado de la serie. Resulta interesante cómo el único personaje que es conocedor de las circunstancias de Bernard y su existencia como robot, y no como humano, es Robert Ford. Personaje con un rango de conocimiento prácticamente omnisciente, y, sin embargo, poco comunicativo. Por su lado, aunque el espectador muchas veces comparte la mirada con Bernard, y conocimiento, al ser este ignorante de su condición, el espectador también lo es. Tanto es así que; instantes antes de que se revele que es un robot, al ver unos dibujos de su diseño, así como cuando Ford confirma que en realidad fue él quien le creó; cuando Theresa le pregunta a Bernard sobre una puerta, que lleva al lugar donde se encuentran los dibujos en cuestión, este a través de sus palabras, pone de manifiesto que no es capaz de verla. (Fig. 33)



Fig. 33. Captura 1x07. TC. 00:46:29



Fig. 34. Captura 1x07. TC. 00:46:46

En este instante, al compartir Bernard, su mirada con el espectador, este último tampoco es consciente de la presencia de la puerta hasta que Bernard la mira, después de que Theresa la mencione (Fig. 34). Focalización profunda compartida por Bernard con el espectador, no solo en ese instante, sino también en una escena previa que ya había tenido lugar en aquel lugar y en la que el espectador tampoco había contemplado la puerta debido a la focalización y conocimiento compartido entre este y Bernard. De hecho, es interesante observar, en la tabla de grado de comunicabilidad realizada anteriormente, cómo en el instante en el que tiene lugar el *plot-twist*, el personaje de Ford, antes marcado como no comunicativo/o poco comunicativo, cambia para ser muy comunicativo (Fig. 20. Debajo de la primera flecha negra).

Resulta muy interesante que el espectador, en esta escena, ya puede adivinar que Bernard es efectivamente un robot, sin la necesidad de que Ford lo confirme, o que se muestren los planos de cómo Bernard está diseñado. Esto es debido a que en los episodios anteriores se ha explicado de manera reiterada que los robots no pueden ver aquello para lo que no están diseñados. *“Tales repeticiones refuerzan las asunciones, inferencias e hipótesis sobre la información de la historia. Llamamos a este tipo de repetición funcional y significativa «redundancia» (Bordwell 1996: 57) De tal manera, que al Bernard ser incapaz de ver la puerta, se produce una discrepancia. Si Bernard es un humano, pero no puede ver la puerta surge la pregunta de, ¿por qué no puede ver la puerta? En cambio, si se modifica la hipótesis de que Bernard es un humano y se asume como robot, se podría entender por qué no ha podido ver la puerta.*

Bernard fue creado a imagen de Arnold

Relacionado con el *plot-twist* descrito anteriormente, y que se integra dentro del concepto de Bernard como figura objeto de los *plot-twist*, es la idea de que Bernard fue construido a viva imagen de uno de los creadores del parque temático, Arnold, cuya voz además es la que escuchan los robots que se van “estropeando”.

Resulta interesante cómo Arnold como concepto, aparece ya por primera vez en el tercer episodio de la temporada cuando Elsie se da cuenta de que uno de los robots, Walter, lo menciona cuando se estropea. Este nombre va a ser mencionado de manera recurrente por los diferentes personajes que componen la primera temporada de la serie, aportando nueva información sobre este. Es de esta manera que se llega a descubrir que fue, junto con Ford, uno de los fundadores del parque temático, el creador de Dolores, el cual se pensaba que los robots tenían consciencia, y que murió en el parque temático después de que se lo ordenada a Dolores, entre otras cosas. Aunque sobre esto último hablaremos más en adelante, en el apartado correspondiente al *plot-twist* de “Dolores es Wyatt”. Es este twist el que permite al espectador, por primera vez, dar cuenta de que *Westworld* está compuesta por diferentes espacios temporales, mínimo dos. Por un lado, el presente, durante el cual los robots se están estropeando, Ford ideando una nueva trama, etc.; y por otro, las entrevistas entre Arnold y Dolores.

Con respecto a este *plot-twist*, resulta destacable cómo se configuran las lagunas temporales en *Westworld* y cómo a raíz de la salida a luz del hecho de que Bernard es Arnold, el espectador comprende la naturaleza de ciertas escenas. Estas secuencias son precisamente los encuentros entre Dolores y Bernard/Arnold en las que ambos conversan ya sea bien sobre el hijo de Arnold, la conciencia de Dolores, o el laberinto. Estas escenas gozan de gran importancia, sobre todo a la hora de abordar el *re-watching* al ser contempladas de una manera completamente diferente en el primer, y en el segundo visionado. Pues si bien en un primera visión de la serie, estas pueden ser contempladas como entrevistas entre Dolores y Bernard, en momentos no muy bien diferenciados, pero que cuentan de lógica dentro narrativa gracias a cómo se

configura el montaje; pero en un segundo visionado cobran un significado completamente diferente, al gozar ya del conocimiento que al espectador se le estaba ocultando, al ser consciente de que es Arnold quien se encuentra en frente de Dolores, ubicando dichas escenas en el pasado.

Resulta interesante cómo se emplea el montaje en esta ocasión, para hacer creer al espectador que efectivamente es Bernard quien se encuentra en frente de Dolores. Ejemplo de ello es cuando Elsie, en el episodio tres de la temporada, llama a Bernard (Fig. 35) para informarle sobre sus sospechas acerca del mal funcionamiento de un robot que se ha perdido en el bosque. Esta escena de Elsie va seguida del móvil de Bernard, sonando en una habitación vacía y recibiendo el mensaje de Elsie (Fig. 36); y esta es continuada por una escena de Arnold/Bernard entrando en una sala para entrevistar a Dolores (Figs. 37 y 38).

Esta configuración de escenas a través del montaje ayuda al espectador a construir una hipótesis, en este caso errónea. Y es que el montaje ayuda, en bastantes ocasiones, a confundir al espectador, dándole a entender que existe una linealidad temporal en la serie. En el caso de la secuencia se está analizando, el cómo está montada, ayuda aún más a reforzar esa idea de linealidad. Tomando como base el sistema de causa efectos si Bernard no coge el móvil y su habitación está vacía, y seguidamente Bernard aparece entrando en una sala que no es su habitación, entonces lógicamente, Bernard no está en su habitación porque está en otro lugar. Es decir, como Bernard está con Dolores, no va a coger el teléfono a Elsie, que está en su habitación.



Fig. 35. Captura 1x07. TC. 00:46:28

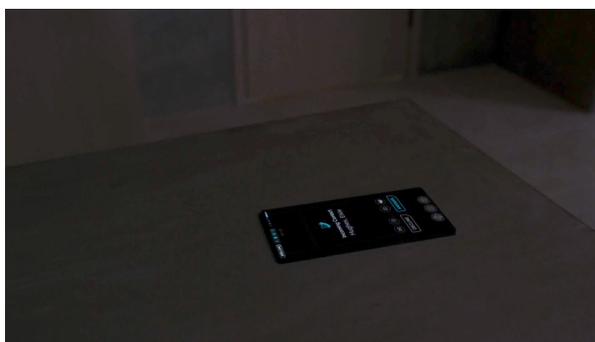


Fig. 36. Captura 1x07. TC. 00:46:35



Fig. 37. Captura 1x07. TC. 00:46:48



Fig. 38. Captura 1x07. TC. 00:47:49

Este no es el único ejemplo de cómo *Westworld* utiliza el montaje para añadir confusión a la linealidad del argumento. El episodio 3 de la primera temporada comienza con una de las entrevistas que realiza Arnold a Dolores, aunque en ese instante el espectador carece de la información necesaria para saber que es Arnold, y lo identifica como Bernard. La hipótesis realizada por el espectador de que es Bernard quien interroga a Dolores, además de ser elaborada en base a la propia imagen del sujeto, similar a Bernard, es reforzada en la siguiente escena en la que Bernard aparece. En esta Bernard se encuentra con Theresa a quien le comunica que “*se ha retrasado porque no pudo dormir bien a la noche*” (Figs. 39, 40 y 41). El espectador realiza la asociación de que ha llegado tarde porque se ha quedado dormido después de pasar la noche despierto con Dolores, como se puede observar en la escena anterior (Fig. 39).



Fig. 39. Captura 1x03. TC. 00:02:59



Fig. 40. Captura 1x03. TC. 00:10:41



Fig. 41. Captura 1x03. TC. 00:10:43



Fig. 42. Captura 1x03. TC. 00:10:46

Por lo tanto, resulta interesante cómo *Westworld* ayuda a reforzar esas hipótesis erróneas elaboradas por el espectador con el objetivo de hacer más confuso el *plot-twist*; y a la vez, más placentero el proceso de *re-watching*.

William es el hombre de negro

El segundo *plot-twist* de la temporada tiene lugar en el décimo episodio de la misma, cuando se revela que El Hombre de Negro es en realidad William, y, por tanto, la trama de William se confirma que está teniendo lugar en el pasado. Para comprender cómo se configura este *plot-twist*, vamos por un lado a analizar cómo se configura esta tercera línea temporal para engañar al espectador sobre la naturaleza de la misma, y de esta manera, generar el *plot-twist*.

Esta información es revelada en forma de narración a través de las palabras del Hombre de Negro, quien le comunica a Dolores cuál fue el sino de William. Dicha información es acompañada por un juego en el montaje, en el que es enlazada una acción entre ambos personajes. William desde un primer plano se tapa el rostro al colocarse un sombrero negro, para posteriormente abrirse el plano, y mostrar el rostro del Hombre de Negro. (Figs. 43, 44, 45, 46 y 47)



Fig. 43. Captura 1x10. TC. 00:36:01



Fig. 44. Captura 1x10. TC. 00:36:02



Fig. 45. Captura 1x10. TC. 00:36:03



Fig. 46. Captura 1x10. TC. 00:36:06



Fig. 47. Captura 1x10. TC. 00:36:07

Resulta interesante, y de nuevo volviendo al análisis de la comunicabilidad y las focalizaciones, como el personaje del Hombre de Negro, como habíamos mencionado con anterioridad, se trata de un personaje comunicativo en lo referente a la trama del Laberinto, y, sin embargo, poco o nada comunicativo en cuanto a su pasado. Sin embargo, esto cambia durante el *plot-twist*. Es en este instante cuando el personaje del Hombre de Negro se convierte en plenamente comunicativo, informando al espectador, por primera vez, de su pasado. (Fig. 21. Última flecha negra). Información que anteriormente era revelada a través de personajes secundarios, y por breves conversaciones, de manera bastante sutil. A través de estos diálogos se ofrecen datos tales como que el Hombre de Negro es alguien importante dentro del parque temático, probablemente un accionista, alguien etc. pero que poco aportan a ninguna de las tramas en sí.

Dolores como generadora de confusión

Por su lado, uno de los elementos que oculta esta tercera línea temporal es el personaje de Dolores.

Cabe destacar, y como se ha mencionado anteriormente, que Dolores es un personaje que pese a ser muy comunicativo, pues prácticamente todo lo que sabe, se lo cuenta al espectador; su rango de conocimiento es a su vez muy bajo. A eso hay que añadirle la escasa fiabilidad con la que este personaje goza debido a sus problemas mentales, no identificables en un primer visionado. De tal manera que, como al ser Dolores incapaz de diferenciar el presente del

pasado, el espectador tampoco lo es. Por tanto, y gracias a su comunicabilidad el personaje de Dolores fomenta que se genere confusión en el espectador, favoreciendo su interpretación de la trama de William como perteneciente al presente. A lo que se añade, como se ha mencionado anteriormente, el hecho de que sus flashbacks resultan difusos e imposibles de identificar como tal.

Cabe destacar, sin embargo, que ciertas pistas son otorgadas al espectador a lo largo de la temporada, las cuales le permiten identificar las diferentes líneas temporales. Pistas que en el posterior *re-watching* resultan fácilmente identificables, y que son precisamente objeto de búsqueda por parte del espectador, al tratar de adivinar cómo se ha llevado la construcción de la serie de tal manera que ha sido engañado. Una de estas pistas se muestra en el episodio 8 precisamente de la mano de Dolores, quien comienza a percatarse de que quizás no es capaz, como pensábamos anteriormente, de diferenciar las diferentes líneas temporales. (Figs. 48 y 49)



Fig. 48. Captura 1x08. TC. 00:40:10



Fig. 49. Captura 1x08. TC. 00:40:15

Lawrence y la ambigüedad de las líneas temporales

Otra pista que la narrativa otorga sobre la no linealidad de la trama es la presencia del personaje El Lazo, o Lawrence. De hecho, se podría decir que es la primera pista llamativa que se ofrece al espectador sobre esta no linealidad temporal. Pero esta también proporciona información ambigua en la elaboración de dicha hipótesis.

La primera aparición de Lawrence tiene lugar de la mano del Hombre de Negro en su trama por la búsqueda del laberinto. Sin embargo, este es asesinado

por el humano para poder salvar a Teddy, otro robot del parque (Figs. 50 y 51). Poco después, Lawrence vuelve a aparecer, pero esta vez con la identidad de El Lazo, y aparentemente con una personalidad ligeramente cambiada (Figs. 52 y 53).



Fig. 50. Captura 1x05. TC. 00:09:37

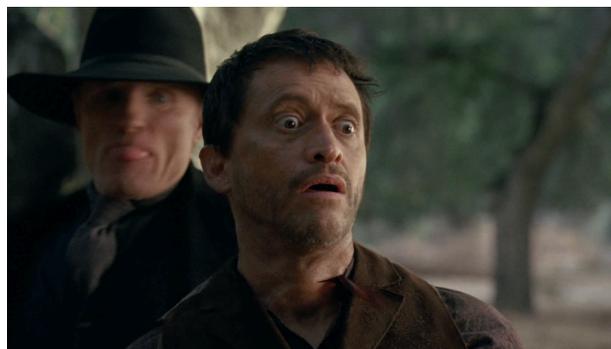


Fig. 51. Captura 1x05. TC. 00:09:56



Fig. 52. Captura 1x05. TC. 00:24:29



Fig. 53. Captura 1x05. TC. 00:24:55

Si bien es cierto que se están realizando cambios en las narrativas del parque temático, siendo esto un tema recurrente en las tramas de Ford, Lee y Theresa; en ningún momento se menciona que dicho personaje haya sido modificado y trasladado a una nueva trama. Y, por otro lado, lo que se cuenta acerca de Lawrence durante su tiempo con el Hombre de Negro es que, a pesar de ser juzgado para ir a la horca, pues es así como se presenta por primera vez dicho personaje, no se asemeja en absoluto al peligroso El Lazo del cual Logan habla. De esta manera, resulta plausible para el espectador, la elaboración de una hipótesis sobre la no linealidad de las tramas de *Westworld*. Su presencia en ambas tramas marca un punto de inflexión, otorgando una pista sobre la no linealidad. Sin embargo, a final de ese mismo episodio, El Lazo revela que su nombre verdadero es Lawrence (Figs. 54 y 55), propiciando que el espectador tenga que reajustar de nuevo sus hipótesis y deseche la teoría las dos líneas

temporales. Algo que sin embargo se sabe, en el segundo visionado, que esa primera hipótesis era cierta.



Fig. 54. Captura 1x05. TC. 00:47:43



Fig. 55. Captura 1x05. TC. 00:47:44

Este ejemplo pone muy de manifiesto la dinámica de la serie, y cómo esta ofrece pistas al espectador para que este elabore hipótesis, que posteriormente con otras señales ambiguas, hace que las deseche y le confunda.

Piezas relacionadas con el *re-watching*

Una de las características de este *plot-twist* es cómo este se configura durante toda la temporada no únicamente a nivel narrativo, o en lo que a focalizaciones se refiere, sino también a nivel artístico.

La puesta en escena, y a la dirección de arte, es descrita por Beatriz Vigo Zurro como “la responsable ante todo de la creación de decorados y de la coherencia estética de la película”. (Zurro Vigo, 2015 :14). Resulta importante definir la función de este departamento por la labor que desempeña en esta serie, de cara a fomentar el *re-watching* en el espectador, y a la realización de la decodificación de la misma, por parte de la audiencia, para comprender cómo está construida.

Como si de un puzzle se tratase, ofrece pistas que suponen un aliciente al espectador atento, que trata de decodificar dichas estrategias, abandonado su posición como espectador pasivo (Klinger 2006: 162). Piezas difíciles de ser observadas en un primer visionado, en gran medida por la cantidad de factores a la que este se encuentra sometido; pero que una vez liberado de los mismos,

al ser conocedor de la historia en su totalidad en un segundo visionado, puede encontrar satisfactorio el percatarse de los mismos. Esto es el caso, por ejemplo, de rótulos u otros elementos, que dan una pista sobre la existencia de diferentes líneas temporales; y que se van encontrando a lo largo de los primeros episodios. Este es el caso de la diferencia de logos entre tramas. Mientras que en la línea temporal que se identifica como el presente se puede observar un logo moderno y sofisticado, que coincide además con el logo de la propia serie (Fig. 56); en la trama de William el logotipo del parque que se ve, resulta ser diferente (Fig. 57); pero a su vez el de la trama de William es similar a uno que aparece en un ordenador antiguo situado en las facilidades abandonadas del parque temático (Fig. 58).



Fig. 56. Captura 1x02. TC. 00:53:58

Fig. 57. Captura 1x02. TC. 00:04:34

Fig. 58. Captura 1x06. TC. 00:07:24

Esta muestra de los logotipos se trata de uno entre los muchos ejemplos en los que se pone de manifiesto cómo la puesta en escena también se pone en servicio de la coherencia narrativa y cuyo descubrimiento por parte del espectador, le otorgan un sabor a satisfacción. Ejemplos que plagan las webs de fans, especializadas en la serie, y que ponen de manifiesto el concepto de *re-watching* como cultura de colaboración.

Dolores es Wyatt

Este se trata del último *plot-twist* de la temporada, y que en sí supone el cierre de varias líneas narrativas y que, por decirlo de una manera, cierra la temporada. Y es la revelación de que Dolores es Wyatt, como sinónimo de que Dolores fue quien mató a Arnold, y Ford tenía por objetivo seguir los pasos de su co-fundador para, de esta manera, conseguir la liberación de los robots.

La primera vez que se menciona a Wyatt es cuando Robert Ford, el cofundador del parque, le inserta a Teddy en el episodio tres de la temporada, una nueva narrativa, una némesis, el propio Wyatt, “basada en la realidad”.

Perspectiva de Teddy

Resulta interesante detenerse aquí, para de nuevo comentar el rango de conocimiento de Ford, así como el de Teddy, y sus respectivas focalizaciones. Durante estos primeros episodios en los que Wyatt es el personaje que marca la trama de Teddy, es la perspectiva del robot, su punto de vista la que comparte el espectador, así como su rango de conocimiento y flashbacks. Pues, a pesar de que Ford sea conocedor de todo, no comparte sus pensamientos; y, por tanto, el conocimiento del espectador se limita a saber que Wyatt fue el general al mando de Teddy, que se reveló. Sin embargo, a medida que la trama de Teddy va evolucionando, lo mismo va ocurriendo con sus flashbacks, los cuales van cambiando a lo largo de los episodios. De esta manera, el personaje de Wyatt pasa de ser la némesis de Teddy (Figs. 59 y 60); para descubrir este, y el espectador, que fue su cómplice (Fig. 60); e incluso, llegar a pensar que el propio Teddy fue Wyatt (Fig. 62). Finalmente, se acaba descubriendo que Wyatt fue una narrativa que insertó Arnold en Dolores para que, ayudada por Teddy (Fig. 63), esta acabase no solo con todos los robots del parque, sino con el propio Arnold (Fig. 64).

Esta trama se narra de manera paulatina tratándose de una metáfora de lo que va a pasar al final de la temporada, al decidir Ford seguir los pasos de su antiguo co-fundador al insertar la misma narrativa también en Dolores de tal manera que esta, esta vez acompañada por el resto de robots, acaben con la junta de Delos, la empresa accionista del parque temático.



Fig. 59. Captura 1x03. TC. 00:22:12



Fig. 60. Captura 1x03. TC. 00:22:33



Fig. 61. Captura 1x06. TC. 00:41:24



Fig. 62. Captura 1x09. TC. 00:30:17 Fig. 63. Captura 1x10. TC. 01:08:14 Fig. 64. Captura 1x10. TC. 01:10:15

Esta trama es un ejemplo claro de la teoría de las incongruencias, y cómo el espectador va ajustando sus hipótesis a la luz de nuevos acontecimientos. Es obligado a replantearse lo dicho por Ford, y al igual que Teddy, ir descubriendo su historia. En el caso de esta trama, es el ejemplo perfecto de espectador detective descrito por Klinger que va reuniendo todas las pistas que la narración va dando (Klinger 2006, 157-158), para ir dando sentido a lo que se está viendo. Sin embargo, no es hasta el *re-watching* cuando dichas pistas adquieren un significado completo.

Perspectiva de Dolores

Por un lado, y de la misma manera que ciertas escenas en las que se reúnen Dolores y Bernard cobran sentido para el espectador cuando se revela que Bernard fue creado a imagen de Arnold. En este caso, son las escenas de Dolores rodeada de cadáveres (Figs. 65 y 66), las que, en un segundo revisionado, ya el espectador conocedor de dichas circunstancias, puede comprender el significado de las mismas, llenando las lagunas que la propia narración genera a propósito.



Fig. 65. Captura 1x02. TC. 00:08:30



Fig. 66. Captura 1x02. TC. 00:08:31

Para comprender estas escenas en flashbacks y el por qué el espectador no las identifica como tal en un primer visionado, es interesante volver al tema de las focalizaciones de Dolores recordando que pese a la gran comunicabilidad con la que goza este personaje, es alguien de escaso rango de conocimiento. De tal manera que Dolores no termina por comprender, de la misma manera que le ocurre al espectador, qué significan las imágenes que está viendo. De hecho, ella misma, al igual que el espectador, se sorprende cuando Ford le comunica que fue ella quien asesinó a Arnold. De nuevo, juega un papel fundamental el conocimiento, o más bien la ausencia de conocimiento compartido por parte de Ford para con el espectador. Pues es este el único personaje que está realmente al tanto de lo que les está ocurriendo a los robots, desde el principio, sin embargo, no es en instantes que coinciden con los *plot-twists* cuando este resulta altamente comunicativo.

Piezas relacionadas con el re-watching

De la misma manera que ocurre con el *plot-twist* en el que se descubre que William es El Hombre de Negro, y por tanto la temporada está constituida por diferentes líneas temporales. En el caso de este *plot-twist*, la serie también proporciona una serie de pistas, aparentemente sin importancia, pero que cobran mayor relevancia en un segundo visionado ya que fidelizan al espectador y legitiman ese *re-watching*. Elementos que han sido objeto de análisis en múltiples foros escritos por fans, y sobre los cuales hablaremos más en adelante en lo referente a diversas respuestas generadas por el *re-watching*.

Estos se tratan por tanto de unos pocos ejemplos, que tienen por objetivo poner de manifiesto cómo de nuevo se utilizan tanto la puesta en escena, como el guion, etc. para favorecer esa estructura de puzle y la función del espectador como detective.

Armistice habla de Wyatt.

Una de los bandidos que acompañan a la Banda de Héctor Escatón ya da una pista sobre la naturaleza de Wyatt y cómo este personaje va siendo asociado a diferentes individuos a lo largo de la temporada al decir esta que “*Tiene muchos*

nombres, pero se le conoce como Wyatt” (Figs. 67 y 68). Y es que dicho personaje pasa tener una identidad propia con un rostro de un hombre blanco (Fig. 69), pasando por Teddy (Fig. 70), para acabar siendo Dolores (Fig. 71) a medida que el espectador, como se ha mencionado antes, va reajustando sus hipótesis.



Fig. 67. Captura 1x04. TC. 00:35:09



Fig. 68. Captura 1x04. TC. 00:35:11

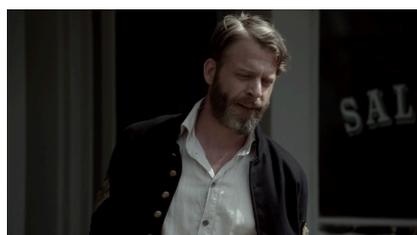


Fig. 69. Captura 1x03. TC. 00:22:37



Fig. 70. Captura 1x09. TC. 00:29:14



Fig. 71. Captura 1x10. TC. 01:10:28

Anticipación del plan de Ford

Por su lado, y de nuevo hay que recalcar la importancia que tienen todos los departamentos, incluido el de diseño de producción y los artísticos para dar pistas al espectador, que luego en un posterior *re-watching* ha de descifrar.

Destaca entre estas pistas el hecho de que el final de la temporada (Fig. 73), la revelación de que Ford tenía planeado acabar con toda la junta usando los robots para hacerles una emboscada, ya se puede observar en el episodio sexto de la temporada, en una mesa de maquetas situada en el despacho de Ford (Fig. 72). Algo que en un primer visionado es imposible de adivinar y que carece de sentido y, sin embargo, que una vez que el espectador cuenta ya con todo el conocimiento sobre la historia que se cuenta, puede permitirse el centrar

la mirada en dichos detalles. De tal manera que el final de temporada termina, tal y como estaba indicado en esa pequeña maqueta.



Fig. 72. Captura 1x06. TC. 00:10:11



Fig. 73. Captura 1x10. TC. 01:26:04

El *re-watching* en *Westworld*

Diferencias entre un primer visionado y un revisionado en *Westworld*.

Como se ha analizado anteriormente, hay ciertos elementos en la primera temporada de *Westworld*, relacionados con los *plot-twist* que no se terminan por entender en su totalidad, o bien no se percata el espectador de su presencia hasta que se lleva a cabo un segundo revisionado de la serie. Esto es debido a una serie de factores a los que el espectador se encuentra sometido y una vez liberado de estos, puede centrar su atención en otros aspectos tales como la banda sonora, la puesta en escena, e incluso los propios títulos de crédito de la serie.

En el caso del segundo revisionado, el espectador ya no se encuentra sometido a la teoría de la sorpresa, ya no necesita elaborar hipótesis pues ya conoce el argumento de la historia. De esta manera, su atención se puede centrar en cómo se han construido las estructuras narrativas para que este, como espectador, pueda elaborar sus hipótesis. El espectador ya sabe que Bernard es un robot creado a la imagen y semejanza de Arnold; que Dolores es Wyatt; que el Hombre de Negro es Teddy; y que todo era un plan maestro de Robert Ford para liberar a los robots e incluso a sí mismo de una compañía de hombres en traje que solo buscan el beneficio económico

Por su lado, y como se ha analizado a través de las focalizaciones, comunicabilidad, rango de conocimiento, etc., el espectador se encuentra limitado por el conocimiento y la mirada de determinados personajes, que generalmente cuentan con un rango de conocimiento limitado. Es decir, a los personajes de Dolores, Bernard, Maeve, Elsie, etc. En cambio, los individuos con un amplio rango de conocimiento apenas comparten información y punto de vista con el espectador. En el caso de un segundo visionado, el conocimiento del espectador ya no se encuentra limitado por el conocimiento de determinados personajes al ser ya conocedor de todas las circunstancias y, por tanto, aquello que se oculta por motivos de dilación ya no genera sorpresa en el espectador, al pasar a ser un ser omnisciente. El espectador es ahora Robert Ford, el fundador del parque, quien tiene un control absoluto sobre lo que está ocurriendo, sobre la narración, literalmente hablando ya que con el mando puede detenerlo, rebobinar, o avanzar adelante solo con pulsar un botón. Al no contar con un conocimiento limitado al rango de conocimiento de personajes comunicativos, el espectador ya puede re-evaluar las conductas de dichos personajes en función de cómo estos responden a la narración.

Por otro lado, está la motivación del espectador, el cual ya no centra su atención en saber qué está ocurriendo, sino que su objetivo responde al placer que le genera identificar las pistas dejadas por la narración. En definitiva, y como se viene indicando en esta investigación el espectador pasa de convertirse en un espectador a disfrutar de este producto audiovisual como investigador. Alguien a quien ya no le resulta relevante qué está ocurriendo tanto como cómo acontece.

Re-watching como cultura participativa a través de Internet.

“La naturaleza interactiva de la discusión en red hace posible rastrear el proceso mediante el cual se producen, propagan y revisan socialmente los significados televisivos. En los momentos siguientes a la emisión de un episodio, comienzan a aparecer los primeros mensajes que ofrecen evaluaciones e identifican temas que formarán a menudo la base para el debate y la interpretación a lo largo de la siguiente semana.” (Jenkins, 2006: 142). Si bien se ha estudiado con anterioridad cuáles son las estructuras narrativas que impulsan

el *re-watching* por parte del espectador. Ahora se va a exponer cuál es la reacción de la audiencia al fenómeno en el que se ha convertido la serie de Jonathan Nolan y Lisa Joy.

El sociólogo Henry Jenkins, en su libro "*Fans, bloggers y videojuegos*" trata el fenómeno fan, y la importancia que Internet, en general, goza para la propagación de teorías sobre un producto audiovisual; entre otras cosas. En dicho libro, habla de un fenómeno en particular que resulta bastante interesante, y que se puede aplicar al caso de estudio de esta investigación, que es el caso del "*Autor Embaucador*" y la pericia del espectador a la hora de descifrar el contenido creado por este utilizando las diferentes redes sociales para, en colectividad con otros espectadores, poner en común los descubrimientos encontrados en los nuevos episodios, convirtiéndolo en base de interacción social. (Jenkins, 2006: 149).

Una de las características principales de *Westworld* que potencian esta puesta en común de las asunciones, es precisamente su pertenencia a la HBO, en la que los episodios se emiten de manera semanal. De esta manera, la cadena y los creadores otorgan la oportunidad a los espectadores de, no solo utilizar las redes para poner en común lo visto en el episodio nada más terminarlo, sino también tiempo de poder volver a verlo, y realizar la actividad de *re-watching* que permite encontrar aquellos mensajes, acertijos, códigos, pistas encerrados en la intrincada narrativa. En definitiva, y en palabras de Jenkins "*El espacio entre episodios ofrece(ía) un amplio margen para las especulaciones de la audiencia, mientras la narración principal avanza(ba) a una velocidad vertiginosa, planteando continuamente nuevos enigmas y zanjando otros.*" (Jenkins, 2006: 145)

Resta decir que la presencia de Internet, ha jugado y juega un factor fundamental en la propagación de dichas teorías de los fans detectives. Estos ayudados de plataformas, esencialmente Reddit, donde la serie cuenta con su propio apartado y miles de *posts* de los fans comentando cuestiones referentes al saber popular de la serie. Sin embargo, pese a ser el foro Reddit, el más popular y utilizado para poner en común las teorías de los fans. Otras plataformas tales como las redes sociales Twitter, Tumblr, etc. acompañado

incluso por medios de comunicación especializados o no en series de ficción, tales como *Vanity Fair*, también se han hecho eco de estas teorías fans, animándose a exponer sus propias resoluciones, trazando, de esta manera, un mapa del universo que constituye el programa. (Jenkins, 2006: 151)

Una de las razones, y probablemente la principal razón de la legitimidad de Reddit como la plataforma por excelencia de información fan sobre la serie, y por supuesto, la fuente principal de respuestas ante los enigmas de la serie ha sido precisamente la utilización de la plataforma por parte de sus creadores para responder a preguntas planteadas por los fans utilizando un *nick* identificativo, dando cierta legitimidad a esta forma de consumo determinada.

Se debe mencionar la relevancia del concepto de autor, o más bien autor televisivo, con el que la serie goza, y la importancia que a la hora de elaborar teorías y enlazar pistas por parte de los fans. Para hablar de autor de un producto televisivo, se debe hacer referencia al concepto de creador-*showrunner*, definido como *el escritor que, trabaja en otros programas, crea su propia serie y se mantiene al frente de la misma como principal responsable creativo* (Cascajosa Virino, 2016: 99). Entre los *showrunners* de *Westworld* destaca el nombre de Jonathan Nolan, co-creador de la serie, y conocido por ser el hermano del cineasta Christopher Nolan, ambos asociados a la elaboración de Puzzle Films, con intrincadas narrativas tales como *Memento*, *El truco final*, etc. que exigen la presencia de un espectador no pasivo que sea partícipe del juego de pistas que se plantean, de la misma manera que ocurre en *Westworld*.

En el caso de la serie, el espectador fan apela a esta filmografía, no limitando la búsqueda de pistas a la narrativa de la propia serie, sino que toma la asunción de *Jonathan Nolan como creador con firma de autor*. De tal manera que los fans “realizan esfuerzos por hallar la solución mirando más allá de los límites textuales” (Jenkins 2006: 152) Ejemplo de esto, y aplicado a la propia serie, de no ser por estas investigaciones externas al texto, hicieron posible que los fans pudiesen adivinar, antes de que se confirmase en la narrativa, y casi desde el segundo episodio (Robinson, 2016), la existencia de varias líneas temporales, tomando como referencia la película *Memento*, caracterizada por su montaje no-lineal. O cuando, basándose en el gusto de Jonathan Nolan por los

anagramas, adivinaron que Bernard Lowe era Arnold Weber (reddit, 2016). Pistas externas a la narración, que o bien son usadas por los espectadores para confirmar sus hipótesis en relación a la suma de las pistas dadas por la serie; o bien, señales encontradas en los textos de Nolan, y que permiten a la audiencia localizar las pistas situadas dentro de la narrativa, más fácilmente.

Conclusiones

El crecimiento de la importancia de la ficción televisiva ha llevado a las series contemporáneas a ocupar un lugar céntrico dentro del panorama cultural actual. Su narrativa, cada vez más compleja, ha sido uno de los factores fundamentales que han propiciado la legitimación de un medio hasta hace poco reducido al puesto de la hermana pequeña del cine.

Durante esta investigación se han puesto de manifiesto cómo dichas narrativas, establecidas como complejas, se configuran a través de la utilización de diferentes elementos narrativos que hacen de la experiencia para el espectador más satisfactoria. Un espectador que desempeña un rol activo en esta nueva narrativa y que ya no se limita a ser mero observador de lo que está aconteciendo y que es impulsado a hacer un segundo trabajo, que es el *re-watching*.

Westworld va a estar bastante influenciada por el concepto de autoría, de la mano de uno de sus *showrunners*, Jonathan Nolan, conocido por tratarse de una figura relevante dentro de la corriente cinematográfica en la que se integran los denominados puzzle film. De esta manera, la serie se va a caracterizar por formar parte de la categoría de series de ficción televisiva compleja, heredera directa de este tipo de películas, caracterizadas por su ambigüedad y fragmentación narrativa. Un tipo de ficción en la que espectador que ya no se limita a la observación única de un producto audiovisual, sino que, motivado por la narración enrevesada de nuestro objeto de estudio, *Westworld*, se ve impulsado a la revisualización o *re-watching* del mismo.

Para demostrar los cambios cognitivos que se producen en el espectador durante las diferentes fases de visualización de un producto audiovisual. En

primer lugar, se ha estudiado la teoría de las incongruencias con el objetivo de discernir cómo funcionan los *plot-twist* dentro de la mente del espectador, cómo se construyen. Posteriormente se ha llevado a cabo un análisis de los diferentes puntos de vista, los cuales gozan de una gran importancia para la configuración narrativa de la serie; así como de las líneas temporales; para seguir con un análisis particular de cada uno de los *plot-twist* que se pueden encontrar en la primera temporada de la serie.

Todo ello con el objetivo de identificar los cambios que se producen en el espectador. El contraste entre los diferentes visionados, identificando ciertos elementos que, en un primer visionado, pasaría desapercibido al espectador, y que en el proceso de *re-watching*, por el simple hecho de estar a disposición del espectador para que este los encuentre, le provoca el placer correspondiente al que siente un detective al encontrar una pista más del intrincado misterio que tiene delante de sus ojos.

Es precisamente esta estructura de puzzle film y la capacidad de cambiar radicalmente de significado, para el espectador en un re-watching, lo que ha dotado a *Westworld* de un espacio dentro de la parrilla televisiva, al lograr llamar la atención de los espectadores, alcanzando llegar una media de 2,2 millones de personas en el episodio final de la primera temporada. (Otterson, 2018). Así como de gran movimiento dentro de Internet, gracias a las diferentes redes sociales, donde cada espectador, como investigador, pone a disposición del resto las pistas encontradas con el fin de desentrañar el misterio de manera colectiva.

En definitiva, *Westworld* ha sido un objeto realmente interesante de estudio no únicamente por cómo está construida en sí, sino por la cantidad de información que se ha tenido recabar sobre productos fílmicos que juegan con estructuras narrativas similares, tales como *El Sexto sentido*, *Memento*, *Run Lola Run*, etc. Información íntimamente relacionada con el espectador, y sobre cómo se construyen las narrativas para que este pueda reconstruirla.

Estudiar las diferentes tramas; los personajes, y la relevancia que tiene cada uno; o el simple hecho de cómo se juega con el espectador, ocultándole o

mostrándole información falsa para que este llegue a unas conclusiones previas erróneas para que de esta manera se vea sorprendido por el *plot-twist*; es una de las principales características de *Westworld*, y lo que le hacen tan llamativa., Es por ello que aunque esta investigación está basada únicamente en la primera temporada de la serie, en un futuro estaría interesada en seguir estudiando este fenómeno en general, y en particular sobre esta ficción televisiva.

Notas

1 - Bárbara Klinger en su libro *beyond the multiplex: cinema, new technologies and the home* expone cómo los DVD y VHS ha cambiado la forma de consumo del público, insistiendo en cómo las múltiples revisiones de un producto no solo están relacionadas con el éxito en cines de un producto, sino que forma parte de la experiencia cinematográfica.

2 - Si bien este estudio se centra en el caso de una serie de ficción, el estudio de Klinger se centra en el cine de ficción. Sin embargo, es perfectamente aplicable al concepto de *re-watching* que se pretende abordar aquí.

Bibliografía

- **Barratt, D.** (2009). "Twist Blindness": The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of *The Sixth Sense*. In: W. Buckland, ed., *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, 1st ed. Wiley-Blackwell, pp.62-85.
- **Bartlett, F. and Burt, C.** (1933). REMEMBERING: A STUDY IN EXPERIMENTAL AND SOCIAL PSYCHOLOGY. *British Journal of Educational Psychology*, 3(2), pp.187-192.
- **Berliner, T.** (2013). Hollywood storytelling and aesthetic pleasure. In: A. Shimamura, ed., *Psychocinematics: Exploring cognition at the movies*, 1st ed. [online] Nueva York: Oxford University Press, pp.195-213.
Available at:
<http://psycnet.apa.org/doi/10.1093/acprof:oso/9780199862139.003.0010>
[Accessed 12 Jun. 2018]

- **Birnbaum, D** (2016). *HBO's 'Westworld' Shuts Down Production, Still Targeting 2016 Premiere (EXCLUSIVE)*. [online] Variety. Available at: <https://variety.com/2016/tv/news/westworld-production-shut-down-1201681678/> [Accessed 13 May 2018].
- **Bordwell, D.** (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- **Bordwell, D.** (2002). Film Futures. *SubStance*, 31(1), pp.88-104.
- **Branigan, E.** (1992). *Narrative comprehension and film*. London: Routledge.
- **Bruhn Jensen, K. and Sánchez Ventura, M.** (2014). *La comunicación y los medios*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- **Buckland, W.** (2009). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- **Buckland, W.** (2014). *Hollywood puzzle films*. New York: Routledge.
- **Cascajosa Virino, C.** (2006). No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. *Zer, Revista de estudios de comunicación*, [online] 21(1). Available at: <http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/3714/3344> [Accessed 16 May 2018].
- **Cascajosa Virino, C.** (2016). *La cultura de las series*. 1st ed. Barcelona: Laertes editorial, S.L.
- **Conde Aldana, J.** (n.d.). Cine y modularidad - De rompecabezas temporales y otros enigmas audiovisuales. *La Tadeo*, [online] 76, pp.60-75. Available at: <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/RLT/article/view/32> [Accessed 14 Jun. 2018].
- **Crespo, M.** (2018). Dirección Cinematográfica: Manual Avanzado de Aprendizaje Creativo. 1st ed. Edición Independiente.
- **Cuevas, E.** (2001). Focalización en los relatos audiovisuales. *Trípodos*, [online] 11(1), pp.123 - 135.
- **Elsaesser, T.** (2009). The Mind-Game Film. In: W. Buckland, ed., *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, 1st ed. Wiley-Blackwell, pp.13-41.

- **García Martín, M.** (2016). 'Westworld': ¿la serie sucesora de 'Juego de Tronos'?. [online] EL PAÍS. Available at: https://elpais.com/elpais/2016/08/03/tentaciones/1470225085_482422.html [Accessed 16 Aug. 2018].
- **García-Martínez, A.** (2012). Una máquina de contar historias. Complejidad y revolución del relato televisivo. In: *La televisión en España*. [online] Barcelona: UTECA, pp.225-246. Available at: <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/34179/1/Una%20m%C3%A1quina%20de%20contar%20historias.%20Complejidad%20y%20revoluci%C3%B3n%20del%20relato%20televisivo.%20Capitulo%2006-02.pdf> [Accessed 11 May 2018].
- **Goldberg, L.** (2016). *HBO's 'Westworld,' With \$100 Million Price Tag, Faces Huge Expectations*. [online] The Hollywood Reporter. Available at: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/hbos-westworld-100-million-price-934347> [Accessed 13 May 2018].
- **Jenkins, H.** (2006). *Fans, bloggers y videojuegos*. Barcelona: Paidós.
- **King, G.** (2014). Unraveling the puzzle of inception. In: W. Buckland, ed., *Hollywood puzzle Films*, 1st ed. Routledge, pp.57-71.
- **Klinger, B.** (2006). *Beyond the multiplex*. Berkeley: University of California Press.
- **Lara, V.** (2016). *Los secretos detrás de la secuencia de títulos de Westworld*. [online] Hipertextual. Available at: <https://hipertextual.com/2016/10/westworld-titulos> [Accessed 12 May 2018].
- **Littleton, C. and Littleton, C.** (2013). *HBO to Remake 'Westworld' With Jonathan Nolan, J.J. Abrams*. [online] Variety. Available at: <https://variety.com/2013/tv/news/hbo-gives-pilot-nod-to-westworld-remake-from-jonathan-nolan-j-j-abrams-1200593476/> [Accessed 12 May 2018].
- **Mittell, J.** (2007) "Film and television narrative," In Herman, D. (ed.), *T Film and television narrative. The Cambridge Companion to Narrative*, pp.156-171.
- **Mittell, J.** (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. 1st ed. NYU Press.

- **Otterson, J.** (2018). 'Westworld' Season 2 Ratings Drop From Season 1. [online] Variety. Available at: <https://variety.com/2018/tv/news/westworld-season-2-ratings-1202858308/> [Accessed 19 Aug. 2018].
- **Panek, E.** (2006). The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film. *Film Criticism*, [online] 31(1/2), pp.62-88. Available at: <http://www.jstor.org/stable/44019214> [Accessed 13 Jun. 2018].
- **Panek, E.** (2014). "Show don't tell": Considering the utility of diagrams as a tool for understanding complex narratives. In: W. Buckland, ed., *Hollywood Puzzle Films*, 1st ed. Routledge, pp.72-88.
- **Pérez López, H.** (2018). The plot twist in serial narratives.
- **P. Martin, J.** (2018). *Por qué 'Westworld' ya es la nueva 'Juego de Tronos'*. [online] eCartelera. Available at: <https://www.ecartelera.com/noticias/46329/critica-westworld-segunda-temporada-la-nueva-juego-de-tronos/> [Accessed 15 May 2018].
- **Prudom, L.** (2018). *HBO Orders 'Westworld' to Series*. [online] Variety. Available at: <https://variety.com/2014/tv/news/hbo-orders-westworld-to-series-1201358682/> [Accessed 14 May 2018].
- **Reddit.** (2016). *r/westworld - Arnold Weber - Bernard Lowe Anagram*. [online] Available at: https://www.reddit.com/r/westworld/comments/584tfz/arnold_weber_bernard_lowe_anagram/ [Accessed 22 Aug. 2018].
- Robinson, J. (2016). Westworld: 8 Most Important Things We Learned From This Week's Vengeful Episode. [online] Vanity Fair. Available at: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/10/westworld-season-1-episode-3-recap-the-stray-bernard-android#~o> [Accessed 25 Aug. 2018].
- **Westworld.** (2016). [DVD] Warner Bros. Entertainment.
- **Wulf-Uwe, M., Reizenzein, R. and Schützwohl, A.** (1997). Toward a Process Analysis of Emotions: The Case of Surprise. *Motivation and Emotion*, [online] 21(3), pp.251 - 274. Available at: <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1024422330338> [Accessed 5 Jun. 2018].
- **Zurro Vigo, B.** (2015). *La creación de identidad Visual como elemento comunicativo*. UPV.