

# UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

## ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

### Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

## **“La función estructural y narrativa de los puntos de giro en las series de televisión: *Mr. Robot* y *The Leftovers*”**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:

**Carla Donet López**

Tutor/a:

**Héctor Pérez López**

**GANDIA, 2016**

## RESUMEN

La estructura de los contenidos audiovisuales está en constante cambio. No es extraño que cada vez nos encontremos con conceptos nuevos no sólo en la manera de mostrar dicho contenido, sino también en la forma en que se cuentan las historias. Esto hace del mundo de la narrativa algo completamente mágico y, como no, innovador. Este trabajo hace un pequeño estudio sobre el muy amplio y complejo mundo de los puntos de giro dentro de los guiones en las series de televisión con la finalidad de esclarecer, en la medida de lo posible, los recursos que usan, concretamente, dos series actuales: *Mr. Robot* y *The Leftovers*.

**Palabras clave:** punto de giro, plot twist, series, análisis, narratología

## ABSTRACT

The structure of the audiovisual content is constantly changing . It's common that every time we meet new concepts about how to display the content, but also see it in the way stories are told . This makes the world of narrative something completely magical and innovative. This work makes a small study on the vast and complex world of the turning points on the scripts in the television series in order to clarify the extent possible, the resources that use, specifically, two current series : *Mr. Robot* and *The Leftovers*.

**Key words:** turning point, plot twist, series, analysis, narratology

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. CONCEPTOS BÁSICOS PARA ENTENDER LA ESTRUCTURA	6
2.1. Las tramas y subtramas	10
2.2. Las escenas...	11
3. DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE PUNTOS DE GIRO	12
3.1. ¿Qué son?	12
3.2. Un concepto poco claro	12
3.3. ¿Dónde se encuentran?	13
3.4. ¿Qué tipo de reacciones producen en el espectador?	15
3.5. ¿Su efecto perdura en el tiempo o es momentáneo?	16
3.6. La función estructural y narrativa de los puntos de giro	17
3.7. La interacción de los plot twist y los turning points entre sí	18
4. LAS SERIES, UNA BREVE INTRODUCCIÓN	20
4.1. MR. ROBOT	20
4.1.1. La serie	20
4.1.2. ¿Cuál es su estructura y qué nos plantea?	21
4.1.3. Las barreras o Turning Points	21
4.1.4. El revés o Plot Twist	30
4.1.5. Técnicas para ocultar los puntos de giro	32
4.1.6. La interacción de los Plot Twist y los Turning Points en Mr. Robot	32
4.2. THE LEFTOVERS	33
4.2.1. La serie	33
4.2.2. ¿Cuál es su estructura y qué nos plantea?	34
4.2.3. Las barreras o Turning Points	35
4.2.4. El revés o Plot Twist	44
4.2.5. Técnicas para ocultar los puntos de giro	46
4.2.6. La interacción de los Plot Twist y los Turning Points en The Leftovers	46
5. CONCLUSIONES	48
6. BIBLIOGRAFÍA	49

# 1. INTRODUCCIÓN

Los espectadores cada vez son más exigentes a la hora de ver contenido audiovisual. Las cadenas por cable están en constante evolución buscando algo nuevo e innovador que ofrecer al público al que se deben y esto da origen a obras que, hasta el momento, no se habían visto en televisión, al menos no con mucha asiduidad porque lo que es evidente es que buenas series ha habido siempre, pero quizás en cantidad reducida.

Hace apenas dos años se hablaba de “la edad de oro de las series de televisión”. Llegados a 2016 ese concepto parece obsoleto y lo sustituye uno que apunta maneras: el *Peak TV*, un concepto empleado por John Landgraf, CEO de FX, que viene a significar “el punto más álgido de las series”. Parece ser que no le falta razón: en 2015 se produjeron más de 400 series de emisión por cable sólo en Estados Unidos.

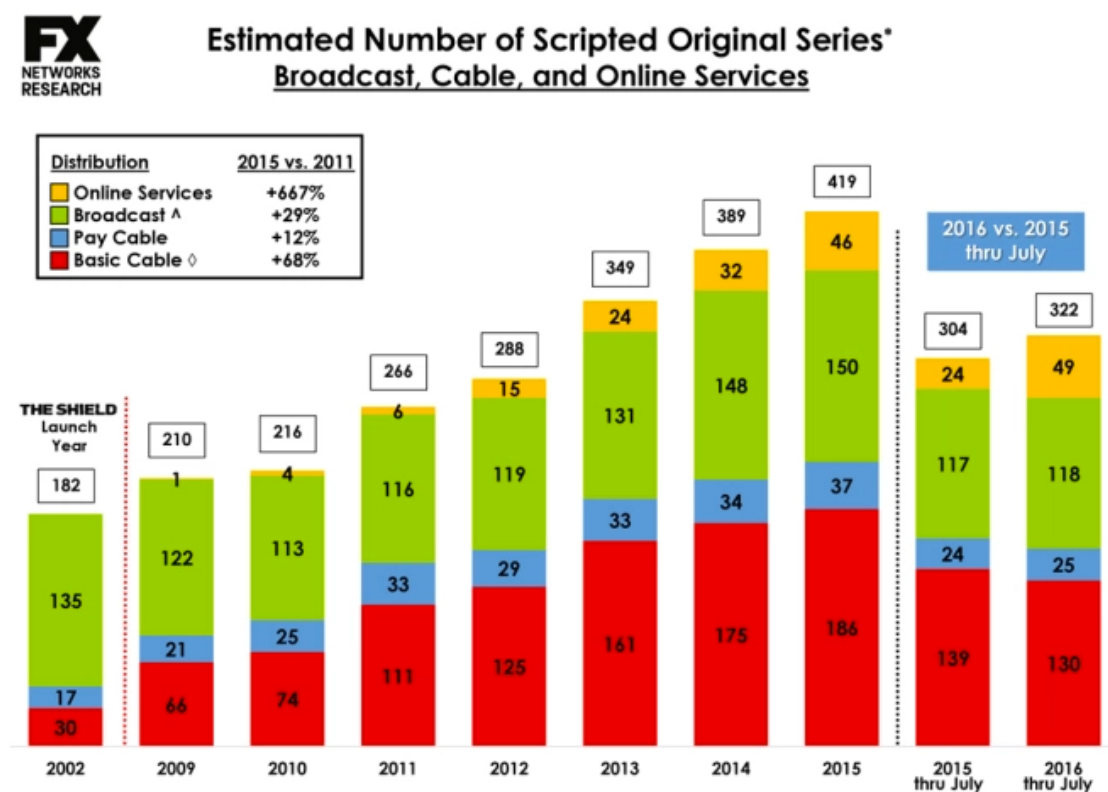


Imagen 1: Evolución de la cantidad de series producidas en Estados Unidos desde 2009 hasta 2015. Se incluye también la producción del 2002 y la comparativa entre julio del 2015 y julio del 2016.

Lo que parece evidente es que cada día hay series de mayor calidad (a nivel tanto visual como narrativo) que inundan nuestras cadenas, ordenadores, tabletas y móviles. Eso hace que el espectador tenga tanto donde elegir que, en muchas ocasiones, se siente perdido.

Esta gran ola de nuevos contenidos a disposición de todos hace que muchas series de buena calidad se pierdan entre otras que han ganado renombre pero que no destacan en méritos. Esto, lejos de ser un inconveniente a mi parecer, también tiene sus ventajas: todo el mundo tiene donde elegir y además permite conocer cuales son los mejores recursos a la hora de narrar historias. Y tampoco debemos olvidar que en la variedad está el gusto.

Lo que sí parece innegable es que el *Peak TV* tiene sus partes positivas y negativas. Por un lado, un mundo tan lleno de series hace posible que casi cualquier producción se mantenga en antena, tenga la audiencia que tenga (hablando de televisión por cable), y esto ha permitido que series como *The Leftovers* no se vean canceladas. Pero como he dicho también tiene su parte mala: series de tanta calidad se ven tapadas o más bien no tienen el reconocimiento que deberían debido a que hay demasiado contenido y poco tiempo para apreciarlo todo.

Una vez explicada de manera muy resumida el momento en el que se encuentran actualmente las series emitidas en televisión por cable, voy a hacer alusión a la narración, pero para ello primero necesito concretar.

Es importante saber que al no tratarse de la misma estructura la que se usa en las cadenas *network*<sup>1</sup>, con temporadas que pueden tener hasta 24 capítulos, y la que emplean en las cadenas de pago, de entre 6 y 16 capítulos, este análisis debe enfocarse en el segundo grupo y dejar de lado la composición interna de las series con temporadas más largas.

---

<sup>1</sup> Canales generalistas financiados con publicidad. En España encontramos La Sexta, Cuatro, Tele5 o Antena3 entre otras.

Sabiendo la cantidad de series que hay a nuestra disposición y de los diferentes que son según su cadena de emisión, llega el momento de concretar aún más y hacer alusión a las dos obras que me van a servir de soporte: *The Leftovers* y *Mr. Robot*. Con ellas voy a tratar el punto de giro, un elemento fundamental para el desarrollo de las narraciones audiovisuales, con el fin de empezar a conocer cómo se usan, qué función tienen dentro de la historia y cómo podemos identificarlos.

## 2. CONCEPTOS BÁSICOS PARA ENTENDER LA ESTRUCTURA

Hablar de la estructura de una serie de televisión puede parecer sencillo, pero lo cierto es que actualmente nos encontramos con varios formatos encargados de responder a las necesidades de cada cadena de emisión.

En primer lugar debemos distinguir entre cadenas *networks* y televisión por cable. Las series no se estructuran de la misma manera para un formato que para otro. En el primer caso, las series pueden contar de cinco, seis o incluso siete actos, la razón no es otra que la publicidad, el método de financiación de estas cadenas<sup>2</sup>. En el segundo caso, al tratarse de emisoras que se financian a partir de cuotas regulares de los abonados, pueden prescindir completamente de la publicidad externa, haciendo que los actos vayan en función a las necesidades narrativas del guionista, pero siempre siguiendo unas normas básicas. Entre las cadenas del segundo sector tenemos HBO y USA Networks, encargadas de la emisión de las dos series de las que voy a hacer uso para el desarrollo de mi trabajo: *The Leftovers* y *Mr. Robot*.

Pero lo que es indudable es que hay unos conceptos básicos que aparecen en cualquier guion que se precie y no son otros que los que siguen:

- Las escenas se suceden siguiendo una lógica estricta de causa y efecto.
- El protagonista tiene un adversario que se opone a sus deseos y necesidades.
- El interés de la historia se va haciendo mayor a medida que el guión avanza, con un uso preciso del suspense, la sorpresa y ciertas revelaciones.
- El protagonista llega hasta el punto más bajo en la crisis, para luego remontar.
- Las escenas reproducen la misma estructura que la historia, con un planteamiento, una complicación y clímax y una solución o un nuevo conflicto.

---

<sup>2</sup> DOUGLAS, P. (2007). *Cómo escribir una serie dramática de televisión*. Barcelona: Alba Editorial.

Estos puntos fueron establecidos, según Daniel Tubau, por Eugène Scribe en 1820<sup>3</sup>. Lo que sí parece obvio es que son conceptos básicos que deben aparecer en cualquier relato para crear una historia coherente. Este planteamiento, repetido constantemente en el desarrollo de los guiones, no es único e inamovible, sino que muchos otros autores tienen sus propias estructuras para trabajar la historia, aunque con unas bases muy similares:

	FIELD	SEGER	VOGLER	MCKEE	SCRIBE	
<b>ACTO 1</b>	Planteamiento	Planteamiento	El mundo ordinario	Incidente incitador	Planteamiento	
			La llamada de la aventura		Complicaciones progresivas	Presentación de los personajes y la situación
			El rechazo de la llamada			
			Encuentro con el mentor			
	Punto de giro (Plot Point)	Punto de giro (Turning Point)	Cruza el primer umbral	Revelación	Los antagonistas enfrentados en un conflicto	
<b>ACTO 2</b>	Confrontación	Desarrollo del Acto 2	Pruebas, amigos y enemigos	Complicaciones progresivas	Aumento de la tensión	
					Golpes favorables y desfavorables al protagonista	
		Primera pinza	Entrada en la cueva profunda		El escenario se llena de gente	
		Punto medio			Se produce una explosión o arrebato, un escándalo, una pelea, un desafío	
		Segunda pinza	La escena central de la parte media	La odisea (el calvario) La recompensa (apoderarse de la espada)	Clímax de la parte central (revelación)	El héroe llega a su momento más bajo
		Segundo punto de giro	Segundo punto de giro	Persecución y regreso	Gran revelación	
<b>ACTO 3</b>	Resolución		Tercer umbral Resurrección Catarsis	Crisis	El clímax se produce aquí	
					Se solucionan todos los problemas y malentendidos	
		Clímax	Clímax	Clímax (gran revelación)	Se refuerza la moral del momento	
	Resolución	Retorno con el elixir	Resolución		Final tranquilizador	

Imagen 2: tabla explicativa de la estructura del guion definida por Field, Seger, Vogler, McKee y Scribe. Extraída de *El guión del siglo XXI: el futuro de la narrativa en el mundo digital*, de Daniel Tubau.

Como podemos observar en la imagen anterior queda evidenciado que, lo que todos sí defienden, es que un guion debe constar de tres actos que concluyen

<sup>3</sup> TUBAU, D. (2011). *El guión del siglo XXI: el futuro de la narrativa en el mundo digital*. ePub: minicaja.



con un punto de giro que da inicio a la siguiente parte. Sin embargo, con la evolución de los relatos audiovisuales, esta afirmación no es única e indiscutible, dado que podemos encontrar, como bien dice Daniel Tubau en su libro “casi cualquier número imaginable de actos: tres (Aristóteles, Zeami, Lu Xie, Field, Seger, Nash/Oakley, McKee, Vogler), cuatro (Kristin Thompson, Bochco, Mulins), cinco (Horacio, Field), seis (Doc Comparato), siete (Truby), ocho (Field, Mulins), nueve (Seger, McKee, Grove, Smiley/Thompson, Vorhaus), doce (Vogler), catorce (Smiley/Thompson), quince (Snyder) o incluso veintidós (Truby)”.<sup>4</sup>

Ahora bien, la estructura de la que he estado hablando hasta ahora tiene mucho más que ver con el guion de cine que con el de televisión, lo cuál me obliga a dirigir el discurso hacia un nuevo momento. Lo que es evidente es que durante muchos años la gran pantalla era la que albergaba las grandes obras y la televisión sólo era el entretenimiento rápido, algo que con los últimos años ha cambiado sobremanera: la televisión se ha convertido en el “nuevo” impulso para la ficción, permite que los creadores de las series consigan transmitir más cosas de las que pueden mediante una película. Esto obliga también a replantearse la estructura del contenido que se presenta.

El nacimiento de HBO (“It’s no TV, it’s HBO”<sup>5</sup>), la televisión que no era televisión, redefinió lo que hasta entonces se conocía por serie. El hecho de que se tratara de una cadena de pago hacía del concepto de las series de ficción algo muy diferente, debido a que el dinero con el que se realizan las series procede en gran medida de los suscriptores y no de anunciantes, como sucede en las cadenas de televisión generalistas. Esto hace de las historias contadas algo muy diferente: no hay una marca que dicte el contenido, hay un espectador que espera un producto narrado.

---

<sup>4</sup> TUBAU, D. (2011). *El guión del siglo XXI: el futuro de la narrativa en el mundo digital*. ePub: minicaja.

<sup>5</sup> Slogan utilizado por la cadena entre 1997 y 1998.

Este nuevo concepto de televisión llevó al punto clave de toda esta cuestión: la estructura que no necesita publicidad. Esto, a diferencia de los *networks*, permite a los guionistas trabajar la estructura según las necesidades narrativas de la historia y no en base a lo que piden los anunciantes.

Ahora sí entramos de lleno en lo que es la estructura de un guion en la televisión que no es televisión: las normas han cambiado, las escenas mantienen la obligación de hacer avanzar la trama, pero no tienen por que durar entre un minuto y medio y dos minutos, sino que se pueden alargar hasta cinco minutos, los diálogos no son obligatorios, sino que se potencia el dramatismo de las situaciones que no lo precisan, ya no son necesarias las historias de amor sino que priman temas mucho más críticos (aunque esto no significa que prescindan de tales recursos)... En definitiva, la nueva televisión es un producto hecho para quien lo quiera comprar, de manera literal, y no se ve amedrentado por una publicidad que le dicte unas normas: ellos te ofrecen un gran producto, uno diferente, uno que no está diseñado para todos, y tu decides si lo quieres o no. Éste fue el gran acierto de las nuevas cadenas de televisión por cable.

Esta libertad narrativa que prima en las series de televisión por cable permite que las series ganen en coherencia y cohesión, dado que las temporadas se graban de principio a fin antes de ser emitidas y de esta manera se evitan también los cambios a mitad de temporada, según los índices de audiencia. Esto dota a la serie de una esencia particular, no influenciada, y también la salva de la cancelación repentina, como sucede tantas veces en la televisión española.<sup>6</sup>

Para concluir con este apartado podemos decir que las obras narrativas siguen constando, por decirlo de algún modo y dado que es muy complicado concretar, de tres actos: un inicio, un nudo y un desenlace, hasta aquí todo claro, y podemos agudizar más la descripción hablando de puntos de giro que nos llevan de un acto a otro. No obstante en cada acto pueden encontrarse “subactos”, otras

---

<sup>6</sup> TUBAU, D. (2011). *El guión del siglo XXI: el futuro de la narrativa en el mundo digital*. ePub: minicaja.

partes que cuentan con sus propios puntos de giro o, como bien define Tubau en *El guión del siglo XXI*: “dentro de los tres actos anteriores se pueden encontrar diversas partes: el detonante, la crisis, el clímax o cualquier otro momento narrativo, como los que van de un punto de giro a otro”.

## 2.1. Las tramas y subtramas

La importancia de tener las tramas como apartado en este trabajo viene de la obvia función que cumplen dentro de la estructura de los guiones. Las tramas y subtramas con las que se conforma la historia son un conjunto de acontecimientos que, puestos de la manera correcta, conforman la historia. Como apunta John Truby en *Anatomía del guión*, esta es una parte que muchos guionistas confunden a la hora de escribir sus relatos ya que consideran que la trama es lo mismo que la historia en lugar de plantearlo de la manera anterior.

Truby amplía sus argumentos de la siguiente manera: “una buena trama es siempre orgánica y esto significa muchas cosas:

- Presenta las acciones que conducen a un cambio del personaje protagonista o que explican por qué es posible este cambio.
- Cada acontecimiento está conectado casualmente.
- Cada acontecimiento es esencial.
- La cantidad de trama creada parece surgir de manera natural del personaje principal más que venir impuesta por el autor sobre los personajes. Una trama impuesta genera una sensación de estar frente a algo mecánico [...]. Una trama que surge naturalmente del protagonista [...] se adecua al deseo de este y a su capacidad de planear y actuar.
- La secuencia de acontecimientos consta de una unidad y de un efecto total”.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> TRUBY, J. (2009). *Anatomía del guión*. Barcelona: Alba Editorial.

## 2.2. Las escenas...

...son acciones que suceden en un lugar y en un momento dado. Por decirlo de otra manera, las escenas son “minihistorias” dentro de la historia y tienen una función fundamental en ella. Éstas deben hacer que la narración avance y deben estar bien estructuradas, tanto como el relato general, para que funcione dentro del marco.

Bien es cierto que las escenas, dentro de un capítulo ya montado, no tienen por qué suceder seguidas sino que puede hacerse mediante el recurso de montaje en paralelo, es decir, cuando dentro de una línea cronológica se introducen otras, que pueden suceder al mismo tiempo que la principal. De este modo, si la escena “principal” es la A y es la que se ve interrumpida por una “B” y una “C”, el resultado podría ser algo así: A, B, A, C, A, B, A, C... La razón por la que se destaca una sobre las otras aunque estas también tengan un montaje en paralelo es por que una de ellas tiene un peso superior en el relato.

Dentro de esto, Linda Seger habla sobre qué es el impulso del guion: “Cuando las escenas están conectadas en una relación de causa-efecto, cada una de ellas hace progresar la acción acercándola al clímax”<sup>8</sup>. Como ella bien apunta ésta es una descripción muy sencilla para algo que, en realidad, es un poco más complicado de entender y explicar. Para ello recurre a una serie de conceptos que nos introducen de lleno en el tema principal de este trabajo pero que desarrollaré con mayor detenimiento más adelante.

---

<sup>8</sup> SEGER, L. (2015). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. ePub: Titivilus.

## 3. DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE PUNTOS DE GIRO

### 3.1. ¿Qué son?

Los puntos de giro no son otra cosa que incidentes iniciadores. ¿Qué inician? Un giro en el guion, valga la redundancia. Explicado de forma sencilla, son sucesos que hacen que la historia avance: de una acción nace una reacción que determina un nuevo camino dentro de la narración. Este concepto es muchísimo más amplio de lo que en un primer momento puede parecer. La razón de esto es que no es tan sencillo como se piensa. Un punto de giro tiene muchas formas distintas de aparecer en el relato y esto hace del concepto algo inacabado.

### 3.2. Un concepto poco claro

Y hablo de concepto poco claro por una razón: en español hay una gran cantidad de formas de referirse a él y muchas de ellas vienen a significar lo mismo. Entre las fórmulas que he encontrado destaco punto de inflexión, giro de guion, giro de la línea argumental, giro de la historia, giro de efecto, giro narrativo, golpe de efecto, nudo de la trama... Y estas son una pequeña parte de la larga lista de términos que hacen referencia al mismo concepto. Tras la lectura de más de 10 libros sobre la escritura del guion tanto televisivo como cinematográfico con fórmulas siempre iguales, finalmente llegué al concepto del “impulso del guion” de Linda Seger<sup>9</sup>. Fue la primera toma de contacto con términos que sí se adecuaban a lo que yo estaba buscando dentro de los puntos de giro. Cito textualmente los términos de los que hace uso en su libro *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*:

- “Punto de giro: es el paso de un acto al siguiente. [...] Estos puntos contribuyen a cambiar de dirección la historia: se desarrollan nuevos sucesos. Se toman nuevas decisiones. Como resultado de estos dos puntos de giro, la historia adquiere impulso y no se desdibuja.

---

<sup>9</sup> SEGER, L. (2015). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. ePub: Titivilus.

- Punto de acción: [...] es un suceso dramático que provoca una reacción. Normalmente esta reacción provoca otra acción. Como esta acción es dramática y visual, empuja la historia hacia delante. [...] Aunque los puntos de acción se utilizan en todos los actos, son particularmente importantes en el segundo, donde el guión necesita impulso durante un período de tiempo más largo. Hay diferentes puntos de acción que pueden ser empleados.
- La barrera: es un punto de acción porque fuerza al personaje a tomar una nueva decisión, comenzar una acción nueva o continuar en otra dirección. [...] Las barreras conducen a acciones sucesivas, pero el desarrollo real y el impulso derivan de la última acción, en la que la barrera es superada.
- La complicación: es un punto de acción que no provoca una respuesta inmediata. Algo pasa, pero la reacción no vendrá hasta más tarde. Tendremos que esperar a que ocurra y anticipamos la inevitable respuesta.
- El revés: produce un cambio de 180 grados en la dirección de la historia. Pasa de una dirección positiva a una negativa, o de una negativa a una positiva. Es más fuerte que la mayoría de los puntos de giro, que cambian el curso de la acción pero sin llegar a invertirlo. Un revés es un giro completo.”

De acuerdo con estos conceptos, la barrera y el revés son lo que en inglés se conoce por *turning point* y *plot twist* respectivamente, los dos conceptos principales que voy a tratar en este trabajo enfocados en *The Leftovers* y *Mr. Robot*.

### 3.3. ¿Dónde se encuentran?

La ubicación de los puntos de giro no es un lugar fijo. Tomando como posición de partida los conceptos que hemos explicado en el punto anterior, queda evidenciado que cada tipo tiene su propia función y, por lo tanto, su propio emplazamiento. No se debe confundir esto con una posición concreta dentro del guion, más bien se trata de un concepto que surge, evidentemente, según cómo se redacte la historia. Esta idea que presento, aplicada a la barrera o *turning point* y al revés o *plot twist*, se ve reflejada en dos tablas que he creado con el fin de mostrar

que realmente no se puede decir dónde debe estar emplazado un punto de giro, pues esto dependerá sobremanera del tipo de historia, del guionista, del montador y de muchas acciones más que se llevan a cabo durante la producción de una serie.

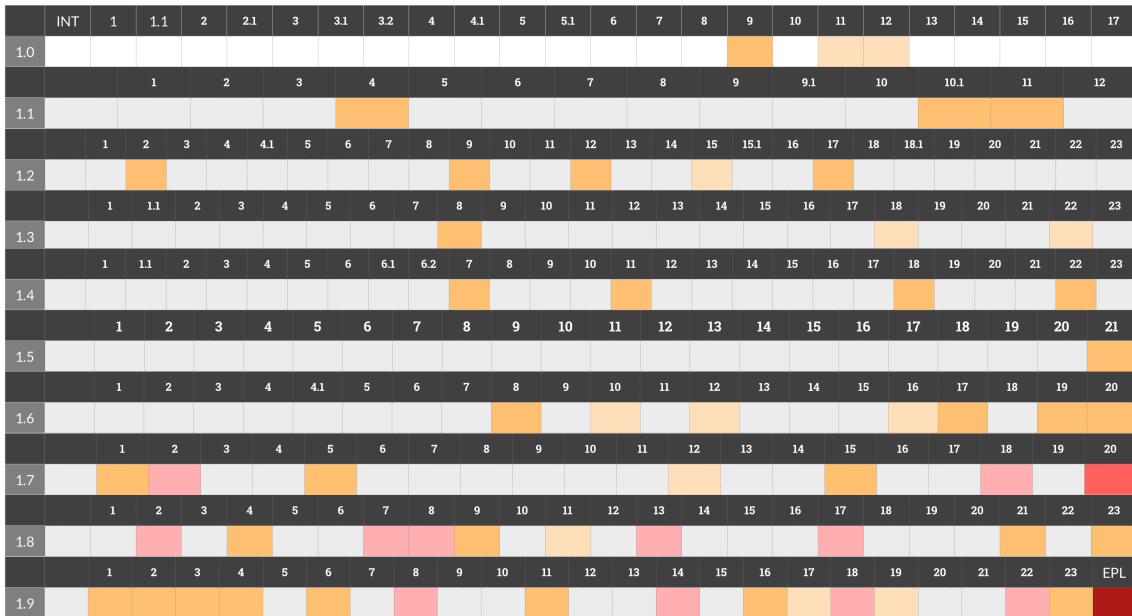


Imagen 3: tabla ilustrativa de los puntos de giro (turning points en naranja, plot twist en rojo) por capítulos de la primera temporada de Mr. Robot

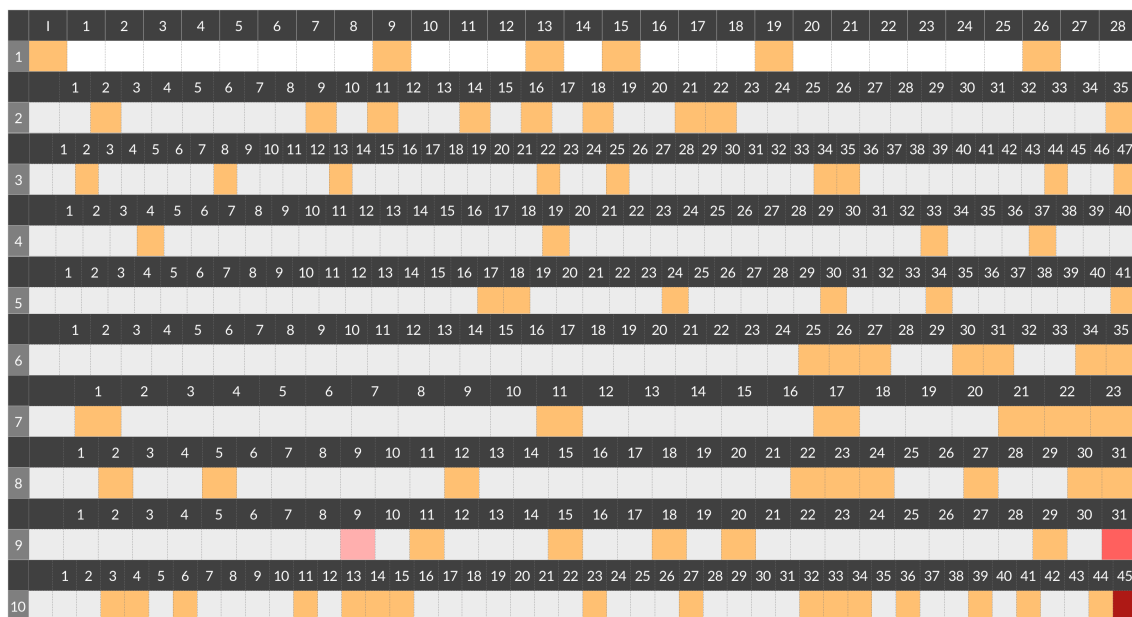


Imagen 4: tabla ilustrativa de los puntos de giro (turning points en naranja, plot twist en rojo) por capítulos de la segunda temporada de The Leftovers

Como se ve en las imágenes anteriores, hay ciertas cosas que podemos concluir: las barreras o *turning point*, marcadas con el relleno naranja, se desarrollan a lo largo de todos los capítulos, con mayor o menor frecuencia, sin establecer un patrón real. Sí podemos afirmar que es frecuente que haya tanto a mitad de los capítulos como al final, siendo los del final una manera de captar al espectador para el siguiente capítulo.

En lo que se refiere al revés o *plot twist* (marcado en rojo claro), sin embargo, sí podemos afirmar algo mucho más interesante que analizaré con mayor detenimiento en los respectivos apartados de las series. Los *plot twist* suceden al final de octavo o noveno episodio. Para ello no me baso únicamente en las temporadas de estas dos series, sino que uso como referencia otras series como *Game of Thrones*, que en sus seis temporadas repite este recurso a lo largo de toda la ficción. El lugar del revés es este, en el octavo o noveno capítulo, y no al final de la temporada, por una razón clara: dar un giro de 180° a todo lo que hemos visto, hacernos mirar de otra manera la serie, reflexionar sobre el contenido que se ve, pero incluso más sobre el que no vemos pero está presente durante todo el relato mediante sutiles pistas. Además, dejar uno o dos capítulos después sirve para resolver dudas que nos han surgido durante el visionado de la temporada.

Como se puede apreciar, hay al final de ambas temporadas un recuadro en rojo granate que viene a ser otro punto de giro o lo que se conoce como *cliffhanger*. Este recurso es muy común en las sagas de películas y, cómo no, en las series, y sirve para embaucar al público hasta la siguiente temporada.

### **3.4. ¿Qué tipo de reacciones producen en el espectador?**

Las reacciones son diferentes según el punto de giro del que hablemos. Cogiendo como referencia nuevamente los dos términos de Linda Seger en los que ya he dicho que me voy a centrar, podemos concretar individualmente que efecto causan en el público:



- La barrera o *turning point*: el espectador la mayoría de veces no es consciente de esos movimientos, dado que son acciones sutiles, “cotidianas”, que como hemos dicho, empujan la acción hacia delante. Esto no significa que haya ciertos *turning point* que son importantes y evidentes para el seriéfilo. Dentro de este concepto deberíamos distinguir que hay *turning points* de mayor y de menor intensidad, por ejemplo: en *Mr. Robot*, ya al principio de la serie, Elliot (el protagonista) debe elegir si unirse o no a FSociety, organización con la que luchará contra una sociedad corrompida, o seguir con su vida como si no hubiese sucedido nada. Aquí nos encontramos con un *turning point* significativo, dado que esta decisión marcará la línea argumental de una manera muy clara. Pero hay otras, como el encuentro entre Elliot y Tyrell (el antagonista) en Steel Mountain. Dicho encuentro parece que va a llevarnos por un camino claro: el plan se desmoronará. En cambio, no es así, finalmente todo sigue su camino casi como lo habían planeado.<sup>10</sup>
- El revés o *plot twist*: tiene un efecto muy fuerte en el espectador, dado que gira la trama que ha tenido presente en todo momento y la retuerce hasta ponerla en otro camino.

### 3.5. ¿Su efecto perdura en el tiempo o es momentáneo?

Si tomamos esta pregunta como algo literal, sin duda ambos puntos de giro perduran en el tiempo, de manera diferente. Sin embargo vamos a analizar esta pregunta desde la perspectiva de la sensación que te deja el cambio al ser consciente de él:

- La barrera o *turning point*: es momentáneo. Siguiendo con el argumento de que hay algunos que son más intensos que otros, sí podemos diferenciar entre los que son percibidos y los que sencillamente hacen que avance la

---

<sup>10</sup> En este sentido sería interesante introducir “la complicación” de Linda Seger al análisis, dado que este encuentro, aunque no tiene una consecuencia momentánea, sí tendrá un efecto en el futuro de la serie, dado que poco a poco iremos descubriendo a pequeños pasos que relación tienen Elliot y Tyrell.

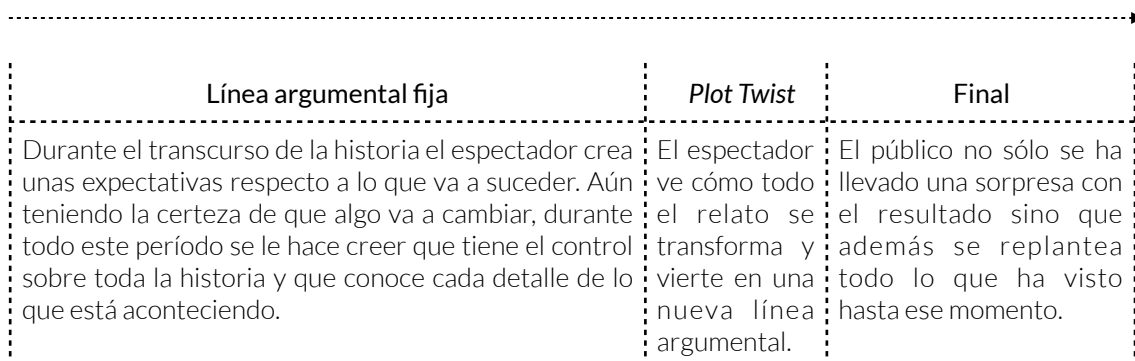
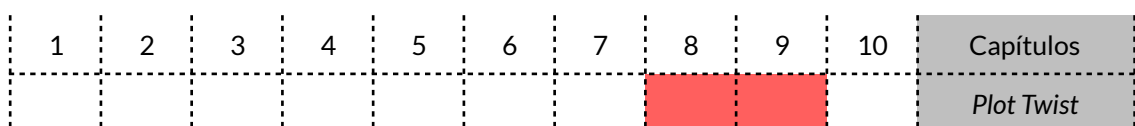
acción pero no son advertidos por el que mira. Hablaré más sobre esto dentro de las series.

- El revés o *plot twist*: perdura en el tiempo. Tanto es así que no sólo te hace preguntarte qué sucederá y cómo se resolverá ese suceso, sino que te mueve a replantearse todo lo que has estado viendo hasta el momento y te hace preguntarte si has estado suficientemente atento a los capítulos o si sencillamente han sido capaces de esconder el contenido tan bien que ni las mejores pistas te podrían ayudar a adivinar lo que venía.

### 3.6. La función estructural y narrativa de los puntos de giro

Dado que como ya hemos mencionado, en el punto 3.3. sobre la ubicación, no hay un emplazamiento real para las barrera o *turning points*, pero sí para el revés o *plot twist*, me voy a centrar en este segundo grupo para hablar sobre su función estructural.

El *plot twist* es, como ya he explicado, un giro argumental de 180° que tiene lugar en el octavo o noveno episodio de una serie de diez capítulos. Vamos a ver, en una línea, en qué consiste esto:



Visto desde esta perspectiva observamos que tiene que transcurrir mucho más de la mitad del relato para descubrir que realmente se nos ha estado ocultando una parte importante de la historia. Este recurso narrativo es de gran utilidad

porque permite al guionista poner al espectador justo en el punto que más le conviene para expresarle las emociones que busca de manera adecuada. Además, dependiendo del tipo de historia que se cuente, dramática, policíaca, romántica... el revés se oculta de manera diferente, lo veremos con más claridad después.

En lo que se refiere a la función narrativa de los *turning points*, lo cierto es que son casi lo más importante del relato: sin ellos, no se suceden las acciones. Es tan sencillo como entender que se tiene que crear unos personajes que parezca que actúan por voluntad propia y no bajo el mandato de un escritor. Aquí está en mi opinión la diferencia más característica entre las barreras y el revés: cuando vemos las primeras en todo momento nos debe dar la sensación de que el personaje es real, que realmente debe enfrentarse a la situación que se pone delante de él y su decisión nos debe inspirar naturalidad. En cambio, el segundo caso, cuando lo vemos, somos completamente conscientes de que nos han engañado, pero no sólo a nosotros, a los personajes también, por decirlo de algún modo han hecho que tú también formes parte activa del relato.

### **3.7. La interacción de los *plot twist* y los *turning points* entre sí**

Si de algo estoy quedando sorprendida con este proyecto es con la cantidad de cosas que, al principio me parecían muy obvias y, sin embargo, al trabajar sobre ellas me complican el avance. Una de ellas es la interacción de los *plot twist* y los *turning points* entre sí. En mi opinión, lo que iba a ser un punto imprescindible en el trabajo por la gran cantidad de información que iba a aportar se queda en un punto imprescindible por la obviedad de la situación: no hay revés si no hay barreras, no hay barreras si no hay historias. Tan sencillo como eso.

Ahora bien, no deja de ser una realidad que los *plot twist* llegan condicionados por todas las decisiones que han tomado los personajes a lo largo del relato y que nos han llevado al punto justo en el momento preciso. Nuevamente este apartado lo desarrollaré más con la ayuda de ambas temporadas, pero lo que es evidente es que las interacciones son relativas y funcionan de manera muy diferente según la historia en la que nos encontremos.

Aunque parece nuevamente muy simple, sí puedo afirmar que el revés nace siempre principalmente de una trama con sus propias barreras que, usualmente, son ocultadas o mostradas de manera confusa para que el espectador las interprete de forma errónea. Esto no significa que no convergen varias tramas entre si dentro del *plot twist*, sino más bien me refiero al punto de origen que nos lleva hasta allí.

## 4. LAS SERIES, UNA BREVE INTRODUCCIÓN

HBO y USA Network apostaron en 2014 y 2015 por dos series que actualmente siguen activas. Hablamos de *The Leftovers* y *Mr. Robot* respectivamente. Ambas series se encuentran activas en la actualidad, la primera de ellas a punto de estrenar su tercera y última temporada, mientras la hacker tiene ahora mismo su segunda temporada en emisión. Se trata de dos relatos muy diferentes, tanto en contenido como en forma, y eso se ve reflejado en la manera de tratar la historia, a sus personajes, la manera en la que avanza y también el modo en el que está montada.

### 4.1. MR. ROBOT

#### 4.1.1. La serie

*Mr. Robot* cuenta la historia de Elliot, un chico con problemas muy acusados para las relaciones sociales. Durante el día trabaja como técnico de seguridad en una importante empresa de informática. De noche, es un desinteresado hacker justiciero. Esta situación pondrá a Elliot en una disyuntiva: elegir entre Allsafe, empresa para la que trabaja de día, o apoyar a la organización que trata de reclutarle para derribar la América corporativa.

Se trata de una creación de Sam Esmail, escritor, productor y director americano. Su trayectoria en el mundo audiovisual no es precisamente larga, aunque entre sus trabajos previos a *Mr. Robot* encontramos títulos como *Mockbird* (2014), película de terror en la que participó en el equipo de guión, y *Comet* (2014), drama con tintes fantásticos escrito y dirigido por él.

Nos encontramos ante una serie de producción americana, y su primera emisión tuvo lugar, en Estados Unidos, el 24 de junio de 2015. Los capítulos de la temporada uno, la que he usado para este trabajo, son 10, todos ellos titulados de una manera muy característica. La duración de estos episodios es de 45 minutos.

#### 4.1.2. ¿Cuál es su estructura y qué nos plantea?

Esta serie cuenta con una estructura muy característica, dado que cuenta con escenas y subescenas dentro de las primeras, habitualmente *flashbacks*, que nos aportan información del pasado. Tiene una manera muy peculiar de entrelazar las diferentes tramas y se trata de una serie muy rica en contenido tanto narrativo como audiovisual, ya que uno de los fuertes de la ficción es que muchas veces dice más por lo que se ve (o no) que por lo que se dice.

De media, la primera temporada cuenta con 22,3 escenas por capítulo. Es muy fluida y tiene un gran ritmo tanto por la composición de sus planos como por el uso que se hace de su banda sonora, de vital importancia para hacer de ella una serie muy llevadera y trepidante. La han compuesto de una manera que se hace muy fácil de ver, incluso sin tratarse de un tema común ni contar con personajes con los que cualquiera podría identificarse en la mayoría de los casos. No obstante sí es cierto que la estructura de Elliot es muy singular y hacen de él un individuo al que es complicado entender pero muy interesante de seguir, facilitando aún más continuar la serie.

#### 4.1.3. Las barreras o *Turning Points*

Lo cierto es que en esta ficción los *turning points* son muy atractivos pues realmente la decisión que tomen los personajes va a suponer un cambio importante en el transcurso del resto de la serie. No todas las tramas constan de barreras que se interponen en el camino de los protagonistas para hacerles decidir, pero sí es cierto que aquellas que sí que las tienen, repercuten en todas las demás. Al respecto de lo que hablábamos en apartados anteriores sobre este concepto, podemos distinguir entre dos maneras de repercutir de los *turning point* en el espectador.

Por un lado encontramos los cambios que tienen un efecto duradero en el espectador y que te hacen plantearte si lo que hace el personaje es coherente o no.

ELLIOT	ELLIOT - DROGA
	ELLIOT - PASADO
MR. ROBOT - ELLIOT	
HACKEOS	
HOMBRES DE NEGRO	
GIDEON	GIDEON - ALLSAFE
	GIDEON - PERSONAL
ANGELA	ANGELA - ELLIOT
	ANGELA - OLLIE
	ANGELA - ANGELA
KRISTA	KRISTA - ELLIOT
	KRISTA - ELLIOT - MIKE
FSOCIETY	FSOCIETY - ELLIOT - ECorp
	FSOCIETY - DARK ARMY
TYRELL	TYRELL - ELLIOT
	TYRELL - AMBICIÓN
SHAYLA	SHAYLA - ELLIOT
	SHAYLA - ELLIOT - VERA
DARLENE	DARLENE - ELLIOT
	DARLENE - ANGELA

*Imagen 5: tabla de todas las tramas relevantes encontradas en la primera temporada de Mr. Robot.*

Esto lo podemos ver, por ejemplo, en la decisión de Angela sobre unirse a ECorp<sup>11</sup>. Tras haber visto el comportamiento de la persona durante los nueve capítulos anteriores esperas conocerla y acertar en la respuesta cuando conoces la pregunta a la que se enfrenta. Con todo, es cierto que esta serie juega en gran medida a eso, a hablar sobre la parte desconocida de los personajes, haciendo hincapié en aquello que todos mostramos al exterior y remarcando aquello que guardamos en el interior sólo para las ocasiones más importantes. El caso de Angela, por ejemplo, nos hace pensar, conociendo cuál es su historia, que se trata de pura estrategia, pero aún así la forma en la que se empatiza con ella durante los capítulos anteriores te hacen desear que tome el camino sensato, aquel del que estabas seguro que “ella tomaría” y te sorprende ver que su ansia por luchar (en el caso de que el pronóstico sea certero) es tal que

está dispuesta a infiltrarse donde haga falta por hacer que su causa vea la luz.

La trama de Angela no es el único ejemplo: Tyrell es otro de los personajes con los que estamos desconcertados. Nos ha vendido una imagen de interesado que sólo busca su propio bien y, de pronto, no sólo quiere contribuir con una causa que salvará a la sociedad de la América corporativa sino que, además, resulta que conoce cosas de Elliot que el resto ignoramos. Han conseguido tal ambiente de duda

<sup>11</sup> Consultar Anexo 1, capítulo “eps1.9\_zer0-day.avi”

constante que, aunque sepamos que Tyrell tenía en su poder el vídeo de Elliot tirándose de la barandilla sin alguien a su lado, sospechamos que definitivamente no se trata del personaje que nos han vendido.

Por otro lado, como ya he dicho, hablamos de las barreras que no perduran en el tiempo y que hacen seguir la acción sin más, sin que nos hagan replantearnos el camino del personaje.

Cabe destacar que nos encontramos en una serie que no sólo tiene una gran cantidad de tramas, como se puede observar en la imagen 5, sino que además hay un gran grado de interacción entre ellas, lo cual dota a la ficción de gran interés para el espectador, quien siempre quiere saber si hay algo nuevo que está sucediendo de manera paralela pero sigue sin tener conocimiento de ello.<sup>12</sup>

#### **4.1.3.1. La barrera y la interacción de las tramas en términos de evolución episódica dentro de *Mr. Robot***

Como he mencionado, las barreras no se ven en todas las tramas de la historia. Podríamos decir que, aunque todas las tramas tienen una gran relevancia en términos narrativos a largo plazo, podemos concluir que sólo unas pocas (concretamente seis) hacen avanzar la trama.

Con el fin de entender el funcionamiento de este recurso voy a hacer uso de algunas de las barreras de la temporada para comprender hasta que punto es importante en términos de evolución episódica. Para ello usaré como ejemplos *turning points* que repercuten en el espectador y tienen un efecto duradero en este<sup>13</sup>:

- En el primer capítulo de la temporada y de la serie (eps1.0\_hellofriend.mov) está la decisión de Elliot. A este se le van a presentar dos caminos: seguir con su cómoda vida en la empresa de seguridad *AllSafe* y ser un hacker

---

<sup>12</sup> Consultar Anexo 1 para ver la interacción de las diferentes tramas entre sí.

<sup>13</sup> Consultar Anexo 1 capítulo por capítulo para conocer las barreras.



justiciero sólo de noche o, por otro lado, unir sus fuerzas a las de FSociety y empezar una revolución contra la América corporativa. En esta decisión está la consecuencia de que la serie siga un camino u otro en el que, obviamente, no tendríamos historia que contar. Es de esta manera que, tras su decisión de inculpar a Colby y de esta manera entrar en FSociety, que la narración empieza su ritmo trepidante.

- El capítulo dos (eps1.1\_ones-and-zeroes.mpeg) introduce nuevas tramas y con ello, nuevas barreras. Es de esta manera en la que vemos que el mundo de Elliot, que parecía muy pequeño debido a su carácter cerrado, es un poco más amplio y seguimos conociendo su espíritu justiciero al estar dispuesto a salvar a su vecina del traficante que la acosa. No sólo eso sino que, además descubrimos que hay otra organización hacker, una de la que aún no sabemos el nombre, que está muy interesada en Angela y su novio, ambos trabajadores de *AllSafe*, como Elliot. Por un lado, la trama de Shayla, la vecina de Elliot, ejecuta una barrera en el momento en el que este último delata a Vera, el proveedor de drogas de Shayla. Esto es así porque, de no haberlo delatado ante la policía, todo en su vida relacionado con su vecina seguiría como hasta el momento: ella sería acosada por Vera, Shayla obtendría la droga y esta se la vendería a Elliot, sin más. Al delatarlo a la policía, Elliot desencadena una nueva serie de hechos que resultarán importantes no tanto para la trama general de la historia, pero sí para la individual del personaje, que debe evolucionar a lo largo de la temporada. En lo que respecta a la trama de la organización hacker (de la cual más adelante se descubre que su nombre es Dark Army), es fundamental el hecho de que el supuesto rapero logre vender su supuesto CD a Ollie y que éste lo introduzca en su ordenador privado, ya que gracias a esta acción, posteriormente se darán una serie de acontecimientos fundamentales en el curso de la historia.
- El tercer capítulo (eps1.2\_d3bug.mkv) encontramos tres barreras y dos de ellas tienen un mismo fin aunque de ello nos daremos cuenta más adelante.

En primer lugar conocemos un rasgo más de Tyrell. Al principio pensábamos que era una pieza importante en ECorp, empresa para la que trabaja, pero en este episodio vemos no solamente que no está tan bien considerado como él cree sino que además ve que hay alguien que se encuentra por encima de él en su propio departamento. Este acontecimiento al que se enfrenta Tyrell lo llevará a tomar muchas decisiones en el futuro. Por otro lado, Ollie, el novio de Angela, recibe una llamada que le avisa de que ha sido hackeado y que ahora debe cumplir las órdenes del hacker, si no quiere que salgan a la luz fotos de Angela y correos en los que se descubriría su infidelidad hacia ella. Ollie se encuentra en una encrucijada: o introduce el CD hackeado en *AllSafe* o todos sus trapos sucios se verán descubiertos. Finalmente le confiesa a Angela lo que ha sucedido y le explica toda la situación, inclusive sus infidelidades, lo que llevará a Angela a replantearse muchas cosas. Por otro lado, ella ve una noticia en la que se implica a ECorp directamente con el vertido de residuos tóxicos que provocó la muerte de su madre y del padre de Elliot. Esta noticia desencadena su lucha.

- Llegamos al capítulo cuatro (eps1.3\_da3m0ns.mp4), y en él nos centramos principalmente en las decisiones que va a tomar Angela y la lucha que ha emprendido: toma el CD con el virus que Ollie le compró al rapero y se lo lleva hasta *AllSafe*, donde lo instala. No es consciente de todo lo que esa acción va a desencadenar y el mundo en el que se ha involucrado.
- El capítulo cinco (eps1.4\_3xpl0its.wmv) vemos cómo avanza finalmente el plan de FSociety. Aunque durante los otros cuatro episodios hemos tenido la oportunidad de ver ciertos pasos, no es hasta ahora cuando vemos una actuación real. Ahora bien, este avance se ve interrumpido por la pérdida de Dark Army, la asociación hacker china que les estaba respaldando. Esto hace peligrar sobremanera el plan. Por otro lado, además, Shayla ha desaparecido, como bien le comunica Vera, y eso supone un nuevo

problema para Elliot, que va a tener que priorizar sobre sus planes qué es más importante.

- Llegados al sexto capítulo (eps1.5\_br4ve-trave1er.asf) seguimos con la trama de Shayla, en la que finalmente Elliot se ha centrado. Lleva a cabo el plan que Vera le solicitó, sacarle de la cárcel que se encuentra por el tráfico de drogas, y cuando finalmente se encuentran con la intención de que éste le diga a Elliot donde tiene a Shayla, este le da las llaves de su propio coche, el de Elliot, que el cual han estado conduciendo los matones de Vera todo el rato mientras se desarrollaba el plan. Elliot abre el maletero temeroso y ve allí el cuerpo sin vida de Shayla. Esta trama que parece cerrada, y lo está, es muy importante por dos razones: por un lado porque afecta en gran medida en Elliot, en su forma de percibir el mundo y se percata de que hasta las mejores acciones tienen consecuencias negativas, y por otro porque se da cuenta de que todos los planes que tiene entre manos, pueden sufrir inconvenientes que no será capaz de controlar.
- El séptimo capítulo (eps1.6\_v1ew-s0urce.flv) nos trae de nuevo a Angela, quien recibe una llamada de su abogada quien le informa de que Colby quiere reunirse con ella. Se trata de una barrera a superar muy importante para esta trama ya que supone el punto de inflexión entre empezar a encaminarse hacia un fin o quedarse exactamente como está. De la misma manera, la trama de Tyrell sufre un cambio brusco perdiendo completamente el control de sus actos al asesinar a Sharon, la mujer del nuevo Director Técnico de ECorp. Esta acción tendrá unas consecuencias muy acusadas en su trama dado que la imagen que se nos presentó de Tyrell al principio ha sufrido un declive muy intenso. Al mismo tiempo, Dark Army ejecuta un nuevo movimiento al buscar a Ollie, el ex de Angela, para que haga algo más por ellos. Sin embargo, sabemos que esto supondrá otro gran cambio en la trama de esta asociación pero desconocemos de qué se trata.

- El capítulo ocho (eps1.7\_wh1ter0se.m4v) es un hervidero de barreras pero también encontramos en este episodio el revés de esta temporada. De este modo, se nos va a dar una gran cantidad de información durante los 45 minutos siguientes: en primer lugar, nos enteramos de que Angela y Darlene se conocen y, por supuesto, no tenemos ni idea de por qué, lo que nos mantendrá alerta durante todo el capítulo con la intención de obtener más información sobre este cambio. Además, Dark Army se pone en contacto directo con Elliot para acordar una reunión con él y así cerrar el acuerdo para trabajar juntos, lo que supone una puesta en marcha, finalmente, del plan. Descubrimos que Tyrell y Mr. Robot no solo se conocen sino que, además, ambos conocen secretos el uno del otro, acontecimiento que nos hace replantearnos muchas cosas en la actitud de Tyrell durante la temporada, además de hacernos pensar sobre cual es el objetivo de uno y de otro. Por último, y no menos importante, y aunque no es una barrera, sino el revés de la serie, descubrimos que Mr. Robot no solo es fruto de la imaginación de Elliot, es también el padre muerto de este último. Toda esta información, dispuesta de forma muy certera en el mismo capítulo, nos llevan a replantearnos toda la información de los siete anteriores episodios y nos alertan de que, a partir de ahora, seamos conscientes de que en cualquier momento podemos estar siendo engañados por los personajes.
- Llegados al capítulo nueve (eps1.8\_m1rr0r1ng.qt) y por supuesto se nos presenta a un Elliot completamente descentrado que no entiende nada de lo que ha descubierto. Angela, por su parte, empieza a tener frutos en el plan que inició, aunque quizás no de la manera que esperaba: Colby le ofrece un puesto de trabajo en ECorp, y la decisión que tome Angela determinará completamente su futuro. Por último, Tyrell no solo ha perdido el control en su vida laboral, su vida familiar también se está rompiendo. Esto le arrastra hasta Elliot en una especie de iluminación personal al darse cuenta de que él está desarrollando un plan mucho mayor de lo que podía imaginar y le dice que quiere formar parte de lo que sea que

vaya a llevar a cabo y, ciertamente, ejecutan juntos el plan. En primer lugar, esta decisión de Tyrell nos hace pensar en que él siempre ha estado del lado de Elliot, solo que al estar este último tan lejos de la realidad, no se nos ha mostrado esta parte de la información, o si es que, en un intento desesperado por salvarse, se aferra a lo que le queda aunque eso suponga destruir todo en lo que antes creía.

- El décimo y último capítulo de la temporada (eps1.9\_zer0-day.avi) tiene lugar después del Gran Hackeo que han llevado a cabo Tyrell y Elliot dentro de FSociety con la colaboración de Dark Army. La sociedad se ha sumido en el caos. Tyrell ha desaparecido y se desconoce cuál ha sido su destino desde el momento en el que él y Elliot se encontraban en la sede de FSociety. Angela, por su parte, ha aceptado la oferta de Colby lo cual nos hace dudar de aquellos principios a los que parecía aferrarse. Estos tres acontecimientos abren un gran abanico de posibilidades para la siguiente temporada: en primer lugar, el hecho de que Angela se encuentre dentro de la empresa enemiga de Elliot puede suponer una gran ventaja, si es que ella sigue leal a sus principios. En segundo lugar, la desaparición de Tyrell (¿muerto o desaparecido?) nos mantendrá en vilo y más tras ver toda la evolución del personaje a lo largo de la temporada. Esto no sólo es un gancho para querer ver qué le sucede en los siguientes episodios, sino que puede ser un gran recurso si se decide no mostrarlo desde el principio de la segunda temporada. Por último, el Gran Hackeo se está mostrando como algo revolucionario, no tanto en términos descriptivos como factibles, es decir, se muestra como una revolución real, que está sucediendo, y no sólo como un concepto. Esta baza es muy importante para lo que pueda venir a continuación, ya que se nos mostrará si la sociedad realmente ha cambiado o si, al final, las personas están demasiado acostumbradas a la comodidad y no reaccionan ante una oportunidad real. Aunque la parte más reveladora de este capítulo no es ninguna de estas tres, más bien es la que se puede ver al final del episodio, tras los créditos finales: el líder de Dark Army

reunido con el líder de ECorp. Esta revelación sólo conseguirá mantenernos expectantes hasta la siguiente emisión para conocer qué es lo que sucede en realidad.

Como se puede observar hay una gran cantidad de tramas que no han sido mencionadas pero que, en ningún caso significa que no sean relevantes. Hay otras, en cambio, que tienen acciones muy relevantes al principio o al final de la temporada y que durante el transcurso de esta “sólo” tienen acontecimientos que facilitan que la rueda siga girando. Esto no desmerece en ningún caso la importancia de la trama, más bien la dota de gran naturalidad. Por otro lado algo que quizás sorprenda es que en ningún caso trate la trama de Elliot, el protagonista, y esto se deba a dos razones: por un lado, en mi opinión Sam Esmail, guionista de la serie, ha logrado un ambiente tan acertado que, aunque Elliot sea la pieza principal de todo el juego, eso no significa que todo lo demás sea prescindible, más bien todo lo contrario, ya que todas las tramas se sustentan en las demás para poder subsistir. La otra razón por la que no trato aquí su historia es porque considero que es mucho más relevante estudiarla desde el punto de vista del revés, que veremos en el siguiente apartado.

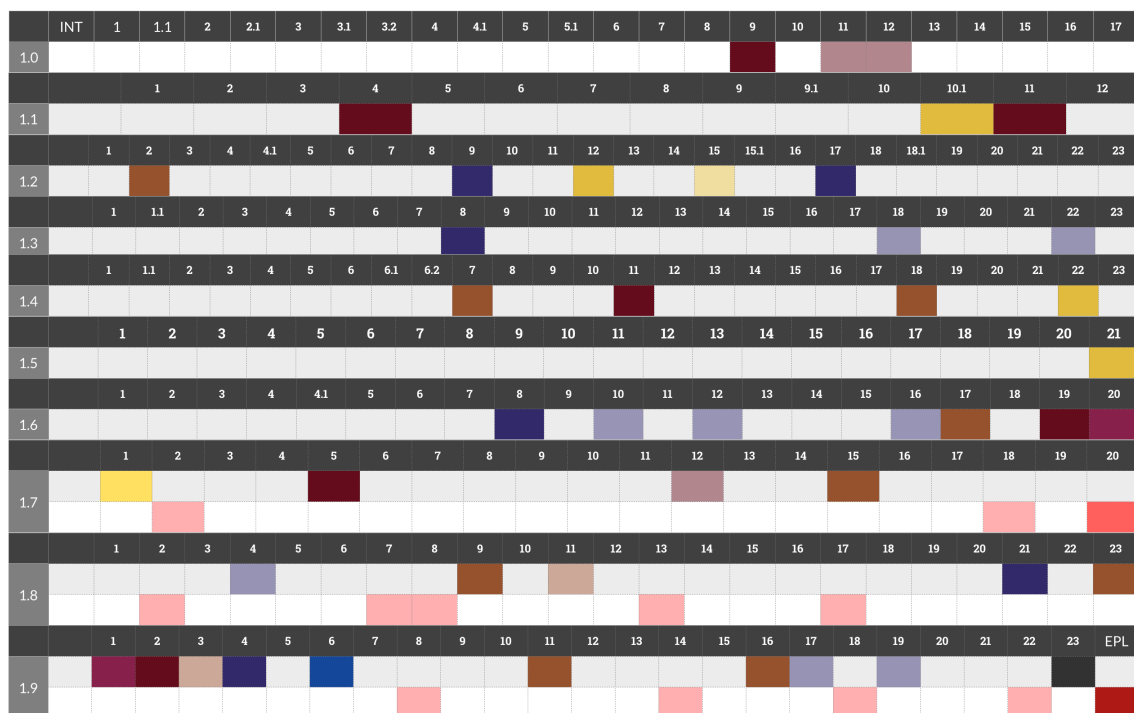


Imagen 6: tabla ilustrativa de los puntos de giro (turning points en los colores a los que corresponden según la trama a la que pertenecen, plot twist en rojo chillón) por capítulos de la primera temporada de Mr. Robot

#### 4.1.4. El revés o *Plot Twist*

El *plot twist* de la primera temporada de *Mr. Robot* es, sin duda, uno de los más esperados y a la vez sorprendentes que se ha visto. Esperado porque muchos intuíamos que el personaje que da nombre a la serie, efectivamente, era producto de la imaginación de Elliot. Sorprendente porque lo que no esperábamos era que él fuera su difunto padre, al que el protagonista había borrado de su memoria, junto a su hermana Darlene.

La razón por la que se hacía muy predecible que Mr. Robot sólo fuese parte de la mente de Elliot era la obvia interacción que había entre los personajes: si Elliot hablaba con alguien estando Mr. Robot con ellos, este último se quedaba en un segundo plano y no decía nada. Lo mismo ocurría al contrario, cuando era Mr. Robot el que tenía algo importante que decir, Elliot no formaba parte de la conversación. Esto nos hizo sospechar a muchos espectadores. Sin duda, como he dicho, la gran sorpresa fue descubrir de quién se trataba.

Pero vamos a hablar de lo que supone esta trama (Mr. Robot - Elliot) dentro de la temporada, dado que, aunque cuenta con sus propias barreras, considero que es más importante tratarla desde el punto de vista del revés con el fin de entender mejor el funcionamiento de este recurso. La historia de Elliot es fundamental para el relato y, sin embargo, se nos presenta a una persona bastante pasiva en lo que se refiere a su vida individual pero que le gusta luchar por las injusticias. La “poca” información que él mismo nos da viene con píldoras de *flashbacks* que nos muestran su pasado, ahora bien, pronto descubriremos que estos recuerdos también están manipulados por su tocada cabeza. A pesar de que él es sin duda el hilo conductor de la narración, parece que ni él mismo es consciente de ello. En cambio sí tenemos con él a Mr. Robot en su misma trama, una persona decidida, dispuesta a todo para lograr sus fines. Cuando se descubre que es su *alter ego* nos damos cuenta de que Elliot hace uso de él para suplir sus propias carencias en el carácter, creando a su otra mitad capaz de llevar a cabo todo aquello que él considera inapropiado. Este juego con el espectador que al final se ve revelado, como ya he dicho, nos hace formarnos

una idea de los dos personajes para, al final informarnos de que son el mismo y de esta manera no simplemente logran hacerte pensar en todo el desarrollo de esta trama, sino que te hacen percatarte de algunas cosas más: Elliot tiene a Mr. Robot, y le ve, demostrando que tiene dos mitades. No obstante no es el único personaje que cumple esto: Angela ha estado mostrando unas características durante toda la temporada y finalmente parece aferrarse a su mitad ambiciosa. Tyrell es sin duda otro ejemplo pero también Krista, la psicóloga de Elliot. En mi opinión la creación de Mr. Robot sólo hace que recordarnos que todos tenemos dos mitades y que muchas veces no saben ponerse de acuerdo y que, obviamente, no todos tenemos la misma manera de descubrir quienes somos en realidad. Es por esto que la revelación de esta trama es tan importante para al temporada, porque descubrimos quién es Elliot en realidad y eso nos va a dar una perspectiva completamente distinta en la siguiente sesión.

Es, sin duda, un punto de giro con mayúsculas. Querían dejarnos con la intriga, y lo han hecho, querían que esperásemos la segunda temporada con impaciencia, y hemos esperado. Y ahora los espectadores buscamos respuestas: ¿Cómo una persona puede borrar, literalmente, los recuerdos de sus familiares? ¿Cómo ha podido urdir todo ese plan como cabecilla y no ser consciente de ello? Definitivamente, lo han logrado, necesitamos más *Mr. Robot*. Pero no es sólo eso lo que nos despierta dudas, en absoluto.

Como no tenían suficiente con desvelar la identidad de Mr. Robot, decidieron clausurar el capítulo y con él la temporada con una llamada a la puerta y esta entreabriéndose cortando el plano en el momento preciso para que el espectador se perdiera el contenido de fuera. El *cliffhanger* de la temporada, pensarán todos aquellos que pararon la reproducción antes de que finalizaran los créditos y apareciera una escena más. No, no se descubría quien estaba detrás de la puerta, más bien se nos desvelaba que un personaje, al que hasta ahora tomábamos como parte de la revolución, tiene dos caras, nunca mejor dicho. White Rose nos ha engañado a todos los espectadores pero ¿a quién está engañando en la serie?



#### 4.1.5. Técnicas para ocultar los puntos de giro

En *Mr. Robot* se hace uso de varias técnicas para ocultar el gran revés que nos presentan. Uno de ellos ya lo he mencionado, el hecho de hacer que tanto Elliot como Mr. Robot pudieran interactuar con el resto de personajes, y no necesariamente tenían que estar siempre juntos, podrían ser independientes, lo que acrecentaba la sensación de que ciertamente Mr. Robot era real. Cuando empezábamos a tener dudas sobre su existencia, rápidamente metían una escena (Tyrell y Mr. Robot en el coche del primero mientras éste le dice al segundo que conoce su secreto; Mr. Robot incitando a Romeo a volver con FSociety de manera violenta; Mr. Robot hablando con Darlene sobre el grupo... todo esto sin la compañía de Elliot) que nos descoloca de nuevo y nuevamente sospechamos sobre cuál es la mentira que nos están vendiendo. Pero lo que es más significativo a mi parecer es la capacidad de Mr. Robot de decidir, y me refiero precisamente al momento en el que este tira a Elliot desde la barandilla, decidiendo de esa manera que no es el candidato que pensaba. El engaño llega hasta un punto tan álgido tanto para él mismo como para el espectador que nos parece evidente que Elliot jamás se tirarí­a por sí mismo, no en ese preciso momento, al menos.

#### 4.1.6. La interacción de los *Plot Twist* y los *Turning Points* en *Mr. Robot*

Es evidente que la interacción es necesaria, o más bien la consecuencia (de las barreras nacen las acciones y las acciones nos llevan al revés) como ya he mencionado anteriormente, y en el caso de *Mr. Robot* la interacción va implícita dentro de la trama “MR. ROBOT - ELLIOT”<sup>14</sup> que podemos observar en la imagen 5. Durante toda la temporada se nos presenta una relación que nada tiene que ver con algo fraternal. No sólo eso sino que Elliot “conoce” a Mr. Robot a la vez que nosotros, por lo tanto la relación que forjan no es otra que la que vemos, esta sí, sin posibilidad

---

<sup>14</sup> Consultar Anexo 1 para ver la evolución de las tramas “MR. ROBOT - ELLIOT” y “DARLENE - ELLIOT”. Todos los puntos de giro y métodos de ocultación de estos están marcados en el color especificado en la imagen 5. Cada trama tiene un color asignado.

de engaño. Esto, además de facilitar el revés final, va creando una cadena de acciones que nos lleva directos al descubrimiento.

La otra trama que participa de ello es la de “DALENE - ELLIOT”, también presente en la imagen 5. Esta, aunque va encaminada de otra manera, si nos da algunas pistas sobre que hay cosas en la vida de Elliot que se nos escapan, como el hecho de que Darlene se presente un día en casa de él, si supuestamente ella no sabe donde vive. Se podría justificar con el hecho de que Darlene podría haberle hackeado, dado que cuando sucede esto no tenemos la suficiente información como para saber cuán meticuloso es Elliot con su privacidad. Con todo, cuando descubrimos/descubre que se trata de su hermana, suceso desencadenante que nos lleva a la resolución del *plot twist*, muchas piezas empiezan a ponerse lentamente en su lugar mostrándonos una historia que habíamos omitido casi tan voluntariamente como Elliot.

## **4.2. THE LEFTOVERS**

### **4.2.1. La serie**

El mundo no parece haber cambiado tres años después de la Ascensión, un suceso en el que desapareció el 2% de la población del planeta. Pero no todo es lo que parece, bien lo saben los Garvey, familia que se descompuso tras el incidente. No son los únicos que siguen arrastrando las consecuencias de lo que sucedió aquel día: los Culpables Remanentes se hacen grandes y cada vez captan a más gente. Y por si fuera poco hay quienes se asustan ante la posibilidad de otra Ascensión, una de las que lo teme es Nora, quien tratará a toda costa de salvaguardarse para que no le suceda a su nueva familia lo que les pasó a sus desaparecidos hijos y marido. De esta manera llegan a Miracle, un pueblo donde nadie se ausentó el día de la Ascensión. Allí conocen a los Murphy, quienes tienen muy claro que “no hay milagros en Miracle”.

Estamos ante una serie de ficción, basada en el libro que le da nombre, de Tom Perrotta. Los derechos del libro fueron adquiridos por HBO antes de su

publicación y pusieron en marcha el proyecto que ahora conocemos. Damon Lindelof, junto con el propio Tom Perrotta, fueron los encargados de llevar a cabo la misión de crear la serie en sí. Conocemos al primero por ser uno de los creadores y guionistas principales de *Lost* (2004-2010). A Perrotta se le conoce por ser un importante guionista y novelista, con nombres en su recámara como *Juegos de niños* (2004) o *Juegos secretos* (2006).

Se trata nuevamente de una serie de producción americana, de la cual su primera emisión se dio el 29 de junio de 2014, en Estados Unidos. Consta, por ahora, de dos temporadas, ambas de 10 capítulos cada una con una duración de entre 50 y 58 minutos. El capítulo más largo fue el piloto, con una extensión de 72 minutos.

#### 4.2.2. ¿Cuál es su estructura y qué nos plantea?

La estructura de esta temporada nada tiene que ver con la primera. Empezamos destacando el hecho de que cada capítulo se centra en unos personajes en particular quedando de la siguiente manera:

1. *Axis Mundi*: Punto de vista de la familia Murphy
2. *A Matter of Geography*: Punto de vista de la familia Garvey
3. *Off Ramp*: Punto de vista de Laurie y Tommy
4. *Orange Sticker*: Punto de vista de la familia Garvey
5. *No Room at the Inn*: Punto de vista de Matt Jamison
6. *Lens*: Punto de vista de la familia Garvey y de la familia Murphy
7. *A Most Powerful Adversary*: Punto de vista de Kevin Garvey
8. *International Assassin*: Punto de vista de Kevin Garvey
9. *Ten Thirteen*: Punto de vista de Meg y Tommy
10. *I Live Here Now*: Todos

De acuerdo con esta manera de organizar la temporada nos damos cuenta de que van a estar continuamente ocultando información. Sin ir más lejos, la temporada arranca con los Murphy, unos personajes nuevos a los que no hemos visto nunca. Es

una apuesta arriesgada para iniciar la temporada introduciendo sin más personajes con los que no empatizamos en absoluto. Pero en realidad la jugada es aún más osada: empieza en Miracle, hace muchísimos años, contándonos la historia de una tribu a la que pertenece una chica embarazada que, afortunadamente sale de su cueva a orinar y justo en ese preciso instante sucede un terremoto dejando sepultados al resto de su grupo. Milagrosamente ella se salva. Da a luz y lucha por proteger a su bebé a la vez que busca alimento en una tierra hostil. Finalmente, tratando de alcanzar alimentos de un árbol, una serpiente se acerca a su bebé y ella defendiendo a su hijo, es mordida. Poco después ella fallecerá dando fin al milagro que había protagonizado tras salvarse del accidente. Una mujer de otra tribu oír los gritos desesperados del recién nacido. Lo rescatará, dando lugar a otro milagro.

Pensándolo desde el punto de vista creativo, esta introducción a la nueva temporada es genial, en cambio desde el punto de vista del espectador se corre un alto riesgo. Afortunadamente se trata de una serie con unos seguidores fieles que conocen a los creadores y son conscientes de que pueden hacer cualquier cosa.

Retomando el tema estructural y tras fijarnos en la perspicacia de los creadores de contar sólo unas tramas concretas en cada episodio, podemos concluir que se trata de una idea genial. No se puede decir, en ningún momento, que te hayan ocultado información porque ciertamente te la han dado, pero lo han hecho en el momento que consideraban oportuno.

La media de escenas en cada capítulo es de 35,7, bastante superior a las que veíamos en *Mr. Robot*, y a pesar de poder pensar que esto haría del montaje algo mucho más ligero, lo cierto es que por el tema que trata, es una serie lenta y, según el estado de ánimo con el que se afronte, incluso complicada emocionalmente.

### **4.2.3. Las barreras o *Turning Points***

Lo que más me gusta de esta serie es que los *turning points* son extremadamente naturales. Han hecho de los personajes, seres reales que han sufrido una pérdida y que ahora no saben cómo avanzar en la vida. Esto dota de una

veracidad alarmante a la historia, además de hacer que nos impliquemos muchísimo más en sus vidas. Lo cierto es que el logro de ver como avanzan los acontecimientos suavemente es espectacular.

Como era de esperar por lo explicado en el punto anterior, la mayoría de barreras que se encuentran en esta temporada de *The Leftovers* están casi “clasificadas” por capítulos, acorde al punto de vista que se aborda.<sup>15</sup>

Si nos centramos en si el efecto que causan en el espectador es duradero o no, bajo mi punto de vista, en esta serie no lo son. Eso no la desmerece sino que a mi forma de ver la dota de mucha más naturalidad: que no perdure en el espectador como motivo de reflexión concreto, no significa que el conjunto de las barrera no te hagan plantearte cómo se llega a ese lugar y que consecuencias acarreará. Esto lo vemos, por ejemplo, en la llegada de los Garvey a Miracle. Aparecen de repente en el primer capítulo, narrada bajo el punto de vista de los Murphy, y los espectadores quedamos tan desconcertados de verlos allí como los Murphy en si. Este *turning point* por supuesto que nos deja pensando acerca de qué ha sucedido en Mapelton y qué les ha llevado a mudarse allí. No será hasta el capítulo dos donde descubriremos sus intenciones. Este recurso se usa prácticamente en cada capítulo.

Por otro lado sí me gustaría hacer mención de los terremotos, acontecimientos a los que he dotado de trama propia por una razón: cuando hay un terremoto, sucede algo importante. Lo cierto es que tras varios visionados de la

LOS GARVEY	KEVIN
	NORA
	JILL
LOS MURPHY	ERIKA
	JOHN
	MICHAEL
	EVIE
LOS JAMISON	
LOS OTROS GARVEY	LAURIE
	TOMMY
MEG	
CULPABLES REMANENTES	
TERREMOTOS	

*Imagen 7: tabla de todas las tramas relevantes encontradas en la segunda temporada de The Leftovers.*

<sup>15</sup> Consultar Anexo 2 para ver las diferentes tramas y barreras que se suceden según el capítulo en el que se mire.

temporada aún no he logrado concretar si primero va el terremoto y luego el suceso o viceversa (en mi opinión es la primera opción), pero de lo que sí estoy segura es de que va ligado.

Algo que me resulta curioso también es como se usa a Patti, la nueva compañera de viaje de Kevin, también para ocultar información. Aunque pueda recordar a *Mr. Robot* lo cierto es que no tienen nada que ver uno con la otra. Sin duda, ella es mucho más inquietante pues parece que lo sabe todo y en realidad, no sabe más de lo que sabe Kevin, pero Patti le afecta en pérdidas de memoria importantes, como por ejemplo el hecho de que vio a las tres chicas justo en el momento de la desaparición, pero no lo recordaba, igual que tampoco recordaba que se había intentado suicidar. Este tipo de sucesos se repiten a lo largo de la historia con el fin de lograr ocultar información.

#### **4.2.3.1. La barrera y la interacción de las tramas en términos de evolución episódica dentro de *The Leftovers***

Dado que he tenido la oportunidad de comparar las dos series que he analizado, he podido ver la diferencia en términos de tramas, que hay entre ambas. Como he mencionado en el apartado de *Mr. Robot*, se trata de una serie en la que no todas sus tramas tienen barreras destacables. No sucede lo mismo, en cambio, con la segunda temporada de *The Leftovers*. Bien es cierto que el modo de estructurar esta sesión es muy diferente, como ya he dicho, ya que cada capítulo está enfocado en una o dos familias, a excepción del último.

En esta temporada, sin embargo, juegan muchas veces (pero no todas) a esconder las barreras, ya que hay muchas acciones que se efectúan y no tenemos idea de cual es el origen de esa decisión, lo que nos hace ver, a veces, la resolución del problema antes de que sepamos cuál era. Es por esto que no puedo usar el mismo recurso que en *Mr. Robot* para explicar el funcionamiento pero sí voy a hacer uso de algunos ejemplos, capítulo por capítulo, explicando la solución a dicha barrera para entenderlo mejor<sup>16</sup>:

---

<sup>16</sup> Consultar Anexo 2 capítulo por capítulo para conocer las barreras.

- En el primer capítulo de esta temporada (*Axis Mundi*) se nos introduce una nueva familia, los Murphy, y aunque no les conocemos ya vemos que son algo peculiares. Por un lado, vemos ciertos comportamientos del marido, John, que dejan mucho que desear, como prender fuego a la casa de un vidiente del que se supone que es amigo, porque ha visto algo en su futuro que no le ha gustado. Esta acción marca un punto de inflexión en su relación con Isaac (el vidiente) ya que en el futuro este acontecimiento tendrá consecuencias. Por otro lado Erika, su mujer, corre hasta el bosque a desenterrar una caja de la que sale un pájaro vivo. Aunque aún no se conoce el significado de esto, más adelante se descubre que se trata de una superstición en la que, si el pájaro sigue vivo al desenterrar la caja, el deseo que haya pedido se cumple y en el futuro se descubre que el deseo de Erika es dejar a su familia y saber que estos estarán bien. También tenemos a los Jamison, que sorpresivamente se han trasladado a Jarden y ahora viven allí y lo que se descubrirá más adelante es que Mary recobró la conciencia la primera noche que estuvieron allí. Por último, cuando está a punto de terminar el capítulo, los Garvey aparecen por Jarden y son, nada menos, que los nuevos vecinos de los Murphy. No será hasta el capítulo siguiente en el que averiguaremos que han decidido romper con todo y mudarse allí para empezar de cero. Podemos observar, en estas tres últimas acciones, que todas ellas tienen su origen en acontecimientos que han sucedido antes pero que aún no los conocemos. Ahora bien, la acción de John sí tendrá sus consecuencias en el futuro próximo. Por último, Evie, la hija de los Murphy, desaparece, cumpliéndose así la profecía que Isaac le había predicho a John y enfrentando, no solo a su familia, sino a los vecinos también, a una nueva barrera.
- En el capítulo dos (*A Matter of Geography*) cambiamos al punto de vista de los Garvey y retrocedemos en el tiempo, concretamente al momento en el que encuentran a la bebé, Lily, en la entrada de casa. Se descubre que han decidido formar una familia (Nora, Kevin, Jill y Lily). Descubrimos que Kevin

está siempre acompañado de Patti, la mujer que se suicidó delante de él y de la cual se siente responsable de su muerte. Desentierra el cuerpo y se delata a la policía y lo que parecía una barrera muy clara, se resuelve sin ningún tipo de complicación. En este episodio se descubre también que Jill mantiene contacto con su hermano y fue de esa manera que Lily llegó a sus manos, resolviendo así otra barrera. En este episodio conocemos también la intención de los Garvey de cambiar de vida y mudarse y se trataría de una barrera si no lo hubiésemos resuelto en el capítulo anterior. No obstante se presentan dos barreras nuevas que no se resuelven inmediatamente: por un lado, cuando llegan a Jarden, un hombre se dirige a Kevin y le informa de que le puede ayudar con su “problema” refiriéndose a Patti. Se trata de una revelación importante ya que Kevin estaba convencido de que Patti era producto sólo de su imaginación. En cambio, decide ignorar al hombre, como si éste estuviese loco. Otra de las barreras que encontramos en este capítulo es la compra de la casa de Jarden, ya que la información que se nos había dado es que era algo temporal y, por lo tanto, pensábamos que quizás era algo que sólo duraría unos cuantos capítulos antes de regresar a Mapelton, pero ahora sabemos que la trama se va a desarrollar en su mayoría en la nueva ciudad, lo que supone un gran cambio en la vida de los personajes. Por último, se encuentra el hecho de que Kevin se despierta en el estanque de agua de Miracle, con una cuerda atada por un extremo a su tobillo y por el otro a una piedra. De nuevo nos falta información, no sabemos que ha hecho antes, pero pronto descubriremos que esta acción era con la intención de resolver una barrera que sólo tenía dos vías, y una de ellas era el suicidio.

- Llegamos al capítulo tres (*Off Ramp*) de la mano de Laurie y Tommy, ex-mujer e hijo de Kevin. La primera barrera la encontramos cuando vemos a Tommy dentro de los Culpables Remanentes, pero pronto descubrimos que es solo un plan tanto de él como de su madre para ir sacando a gente de allí. Esta decisión es la resolución de una barrera, dado que en algún



momento ambos se dieron cuenta de que debían hacer algo para cambiar la realidad en la que se encontraban, pero a la vez es el inicio de otra barrera ya que los Culpables Remanentes saben que tienen infiltrados entre sus filas y no tardan en descubrir que es Tommy, lo que le lleva a ser puesto ante una de las líderes, Meg (reclutada en el pasado por Laurie), la cual le advierte de que saben quienes son y lo que hacen. Esto nos lleva a otra encrucijada ya que ahora, su propósito, se ve truncado y deben recapacitar para saber que nuevo camino tomar, y esto se resuelve con la creación de una mentira: los Culpables Remanentes les dan algo que recordar y Tommy dará abrazos para quitar el dolor, lo que, sin saberlo aún, abrirá una nueva barrera en un futuro cercano.

- Con el capítulo cuatro (*Orange Sticker*) regresamos a la familia Garvey, concretamente al momento en que Nora despierta y ve que Kevin no está con ella. Se entera de que Evie y dos amigas más han desaparecido, haciendo de esta manera que Nora se una a dicha barrera creada por tal acontecimiento, ya que fueron a Jarden pensando que era un lugar seguro y, sin embargo, con su llegada han desaparecido tres personas más. Se siente muy insegura y perdida y cuando va a hablar con su hermano para explicarle sus inquietudes, éste le cuenta lo que le sucedió a Mary, un suceso que sin duda no tiene aún respuesta y que pone en la encrucijada a los dos conocedores de los hechos en una posición de absoluta inquietud respecto a qué tiene el pueblo de Jarden. Por otro lado se inicia una nueva barrera cuando Kevin ve que hay una huella de su mano en el coche de las chicas desaparecidas lo cual le sitúa en el lugar donde desaparecieron al mismo tiempo que ellas.
- El capítulo cinco (*No Room at the Inn*) se centra en los Jamison y nos cuenta el día a día de los esposos, en los que Matt trata de conseguir que su esposa se vuelva a despertar realizando lo mismo que hicieron el primer día que llegaron a Jarden. Ahora bien, dos nuevas barreras se presentan en su trama: la primera es el embarazo de Mary, el cual él asegura que se produjo

en la noche que ella despertó, y por otro, en el regreso al pueblo desde el médico, un hombre y su hijo les asaltan en la carretera robándoles las pulseras que les autorizan para vivir en Jarden. Esto llevará a Matt a tomar decisiones desesperadas con el fin de conseguir que su mujer vuelva a entrar en el pueblo ya que está seguro de que el estado de Mary se debe a las peculiaridades de su nuevo hogar. Tras una larga noche, Kevin y Nora conseguirán entrarles en secreto y, aún así, Matt decidirá volver a salir de allí ya que se da cuenta de que tiene un propósito y barrera que debe superar: tendrá que demostrar que lo que ha dicho de su mujer es verdad.

- Los Murphy y los Garvey comparten el capítulo seis (*Lens*) en el que se van revelando nuevas características de los primeros: en primer lugar descubrimos a quién trató de matar John y no es otro que a Virgil, el hombre que le dijo a Kevin que sabía como ayudarlo y también padre de Erika, quien por lo visto abusó sexualmente de ésta cuando era pequeña. No obstante John falló y Virgil no murió, pero si lo dotó de ciertas habilidades que servirán en un futuro para resolver ciertamente el problema al que Kevin se enfrenta, por lo que sin ser consciente, John empezó a resolver una barrera de Kevin. A su vez, en este capítulo Nora y Laurie tienen contacto por primera vez, ya que la segunda llama a la primera con el fin de saber donde está Tommy, lo que a su vez nos abre una nueva barrera al encontrarnos sin una parte de la información. Por último, Kevin le cuenta a Nora lo que le ha estado sucediendo, que ha estado viendo a Patti y esto inicia un nuevo conflicto entre la pareja en el que pronto veremos el resultado.
- Llegamos al punto de vista de Kevin con el capítulo siete (*A Most Powerful Adversary*) y con él también llega el abandono de Nora que se siente sobrepasada por la situación y lo cual supone un gran obstáculo para Kevin, que ahora tendrá que recorrer el camino más solo que antes. Otra barrera nace con el hecho de que John está buscando al dueño de la huella que se encontró en el coche de la amiga de Evie y Kevin se ve obligado a dar su

mano para no resultar sospechoso aunque sabemos que eso va a suponer una gran barrera en su trama. A su vez, Laurie aparece en Jarden buscando a Tommy, lo que unirá de nuevo sus caminos aunque esto supondrá una barrera, en realidad, para Jill, la cual no está preparada aún para perdonarle a su madre el abandono de la familia. Finalmente Kevin decide enfrentarse a su mayor barrera, Patti, y pone rumbo a casa de Virgil para que le ayude con ello. En el plan, Kevin debe beber un vaso de veneno y antes de que sufra muerte cerebral, Virgil debe resucitarlo. Ahora bien, el shérif ingiere el veneno, el segundo se suicida, quedando ambos muertos. Lo que parece un revés, es en realidad una barrera aunque como bien se han ocupado de hacer, lo han dejado a resolver hasta el siguiente episodio.

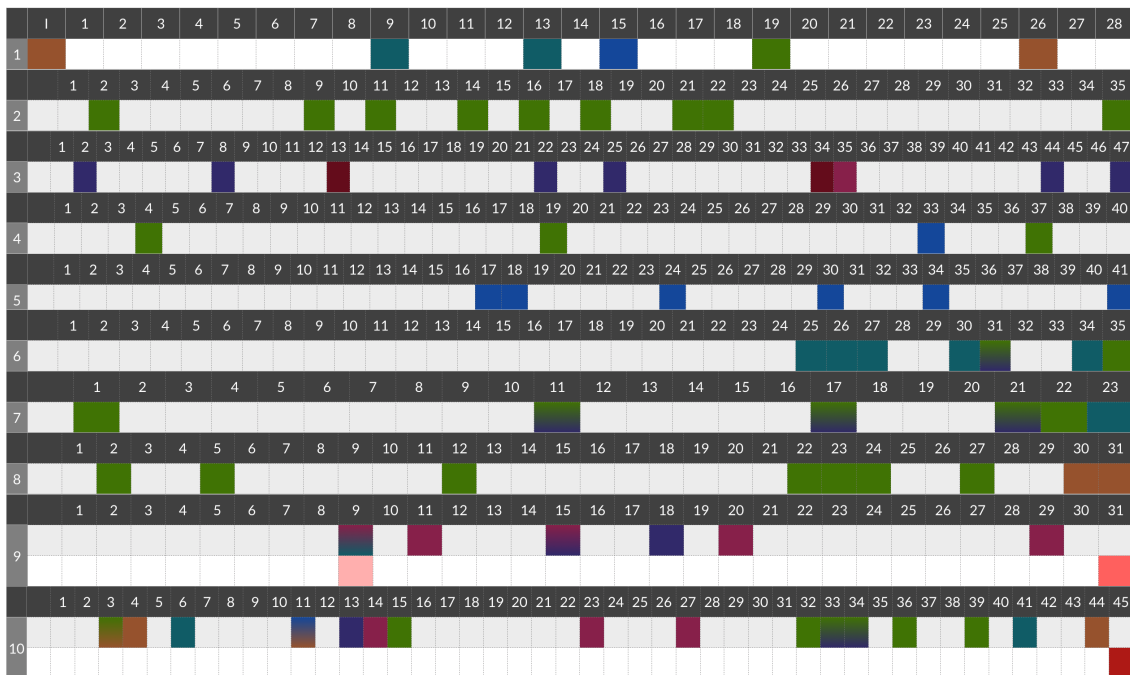
- Kevin despierta en el capítulo ocho (*International Assassin*) en un hotel, una especie de Limbo, donde va a ir superando pruebas que le lleven hasta su fin: matar a Patti. En mi opinión, aunque dentro de este Limbo hay unas barreras que el personaje debe superar, son *turning points* implícitos dentro de un *turning point* mayor, que es el del mundo real de Kevin. Es importante decir que los obstáculos a los que se enfrenta tienen como finalidad hacer que se conozca a si mismo y otorgar una explicación a su comportamiento. Finalmente cuando ya ha sorteado todas las pruebas que le ponen todas aquellas personas que han muerto pero no han seguido avanzando, llega a su objetivo y consigue llevarlo a cabo. Otro detalle importante a mi parecer del recorrido de Kevin por el Limbo es la presencia de Mary en él, lo que nos hace pensar que quizás Matt está en lo cierto y Mary se aferra a la vida, lo cual la obliga a mantenerse allí hasta que su cuerpo pueda volver a albergarla.
- Cuando ya parece que hemos visto lo mejor de esta temporada, llega el capítulo nueve (Ten Thirteen) y descubrimos el pasado de Meg, la muerte de su madre, la cual le genera una barrera que es emocionalmente incapaz de sortear haciendo que esté desesperada por conocer lo que ésta le quería decir antes de fallecer. Con el fin de descubrirlo llega a Jarden,

donde conocer a Isaac y sin duda no encuentra lo que busca en él, haciendo que odie el pueblo y a todos los que viven en él. Allí coincide con Evie, la cual deja entrever que Jarden no es realmente el sitio que la gente busca. Por otro lado, Tommy acude a ella desesperado por tener un atisbo de verdad en su vida lo que inicia una nueva barrera en la vida de éste, que se siente tan perdido que está dispuesto a involucrarse con aquello que odia con tal de empezar de nuevo. Este capítulo alberga también algo más, el gran revés de la temporada y que descubrirá Tommy sin ser consciente de lo que acaba de encontrar: la tres chicas desaparecidas están vivas y no sólo eso, se han unido a los Culpables Remanentes en un plan que llevarán a cabo en las horas siguientes. Es ahí cuando el espectador empieza a ver un atisbo de la barrera que está a punto de acontecer.

- El último capítulo (*I Live Here Now*) los tiene a todos como protagonistas y en él se resuelven una gran cantidad de barreras y se abren algunas otras. En primer lugar Kevin recobra la memoria y recuerda ciertas cosas que le han sucedido, entre ellas el intento de suicidio en el estanque y a las chicas simulando su desaparición. En segundo lugar, John descubre que Kevin es el dueño de la mano y va a por él para ajustar cuentas. En otro lugar, Mary se despierta en presencia de Nora, confirmando así que Matt ha tenido razón todo este tiempo. Por último pero por supuesto igual de importante, Meg tiene intención de implantar una semilla en el único lugar que parecía a salvo de los Culpables Remanentes y usará a las tres chicas “desaparecidas” para llevar el plan a cabo. Ella no se encuentra con ninguna barrera real en el plan, pero sí que lo será para el resto la invasión del pueblo no solo por parte de los Culpables Remanentes, sino también de la mano de todos aquellos que se encontraban en las afueras esperando su oportunidad para entrar allí. Esto abre un nuevo abanico de posibilidades, donde todo puede suceder ahora que el único pueblo que parecía seguro ha quedado invadido por la secta. En el transcurso de la invasión de Jarden, Nora coincide con Tommy, quien la ayuda a ponerse a salvo junto con Lily.

Sin embargo, algo más acontece en este episodio y es que, finalmente, Kevin llega a su casa después de una segunda muerte y en ella se encuentra a sus dos hijos, a Laurie, a Matt junto a Mary, que se encuentra despierta, y a Nora con Lily, quien le da la bienvenida a su casa. Ahora todos están juntos y esto es, sin duda el inicio de una nueva barrera. ¿Qué les espera ahora que finalmente han conseguido encontrarse?

Si algo tiene diferente esta serie a *Mr. Robot* es que parece que todas las tramas nos dicen desde el principio que hasta el final no íbamos a conocer realmente cuál era su destino, como si todo estuviese, de alguna manera, predestinado. Algo que me hace pensar en ello son los ya mencionados terremotos, los cuales tienen el don de suceder simultáneamente a algo importante para el relato.



*Imagen 8: tabla ilustrativa de los puntos de giro (turning points en los colores a los que corresponden según la trama a la que pertenecen, plot twist en rojo chillón) por capítulos de la primera temporada de The Leftovers*

#### 4.2.4. El revés o Plot Twist

Sin ninguna duda el revés de esta temporada es el magnífico descubrimiento de que las niñas no han ascendido: se han unido a los Culpables Remanentes. ¿Por qué razón resulta tan interesante e impactante la revelación? Por una razón muy

sencilla: al ser Miracle el único pueblo en el que no había desaparecido nadie, los Culpables Remanentes allí no tenían cabida pues no tenían nada que recordarles. No obstante, a lo largo de la temporada se descubre poco a poco que no todo es tan bonito y pintoresco allí: las familias tienen problemas, la gente también desaparece aunque no sea por una Ascensión, los padres defraudan allí tanto como en cualquier otra ciudad del mundo y un largo etcétera.

Este revés resulta tan interesante precisamente por eso, porque se veía a Miracle como una ciudad impenetrable para los Culpables Remanentes. El resultado es mucho más impactante también por que hasta el capítulo nueve no descubrimos que Meg y Evie ya habían coincidido en otra ocasión y que este había sido el suceso iniciador.

Esto no queda aquí sino que se alarga con la ocupación de Miracle de la mano de los Culpables Remanentes. De nuevo nos encontramos ante un cambio de 180° en la trama que nos obliga a pensar en todo lo que nos hemos perdido durante el visionado de la serie y nos inquieta al pensar en qué acontecimientos tendrán lugar ahora que ya han logrado su objetivo: sencillamente ¿se quedarán allí a vivir? ¿Crearán una nueva sede de la secta? ¿Los protagonistas permanecerán allí para verlo o se marcharán antes de que la situación vuelva a afectarles?

Al igual que en *Mr. Robot*, en esta temporada de *The Leftovers* también se cuenta con un *cliffhanger*: el regreso de Kevin a casa tras un largo día y con dos muertes casi seguidas. Allí se encuentra un panorama muy diferente al que dejó: en casa están Jill, Laurie, Matt, Mary despierta, Tommy con Lily en brazos y Nora, que le dice que está en casa. Si no teníamos suficientes interrogantes ya abiertos, esta nos abre alguno más: ¿seguirán su camino juntos o por separado? Si abandonan Miracle, ¿qué sucederá con Mary, permanecerá despierta o volverá a quedar en estado vegetativo?

#### 4.2.5. Técnicas para ocultar los puntos de giro

En este caso el recurso del que se hace uso para ocultar el revés no es como en *Mr. Robot*, más bien se da lo contrario: en esta temporada te muestran información, sin más. No ocultan, sencillamente no enseñan claramente, sino que van dejando pequeñas pistas que juntas crearán el puzzle que hará entender la composición. Vamos a poner varios ejemplos de ello. Al principio de la temporada, Evie le cuenta un chiste a su padre:

- Toc toc
- ¿Quién es?
- Lápiz roto
- ¿Lápiz roto, quién?
- No importa, es un sin sentido.

Esta broma que en principio nos hace pensar en la buena relación que hay entre el padre y la hija, en realidad es un guiño al momento en que Evie conoció a Meg, lo único es que todavía no sabemos que eso ha sucedido.

Lo mismo sucede con Erika, quien a veces va corriendo al bosque, desentierra una caja y saca de ella un pájaro, vivo o muerto. Parece la esposa de una familia idílica, pero es una mujer que, hasta el día antes de la desaparición de su hija, pensaba en abandonar a su familia, porque no era feliz. Con esto nos sucederá igual que en lo anterior, que descubriremos el significado del pájaro más adelante y sabremos que, si salía vivo, su deseo se cumpliría, si salía muerto, no.

#### 4.2.6. La interacción de los *Plot Twist* y los *Turning Points* en *The Leftovers*

En este caso el origen del *plot twist* viene de la convergencia de cuatro tramas diferentes que podemos encontrar en la imagen 6: “EVIE”, “TOMMY”, “MEG” y “CULPABLES REMANENTES”.<sup>17</sup> Esto se debe a que, aunque estas tramas no se

---

<sup>17</sup> Consultar Anexo 2 para ver la evolución de las diferentes tramas mencionadas hasta llegar al *plot twist*. En la imagen 5

muestran directamente unidas durante todo el relato hasta llegar al momento idóneo para revelarlo, todas ellas tienen nexos comunes que poco a poco vamos descubriendo: como ya hemos mencionado, Evie conoce a Meg mucho antes de su desaparición, en una visita que hace la segunda a Miracle en busca de algo que, ciertamente no encuentra. Esto es lo que le originará un odio y empeño por invadir la ciudad con sus ideas. Meg conoce a Tommy (y sabe que es el hijo de Laurie) por infiltrarse en diferentes sedes de los Culpables Remanentes para salvar a gente que hay dentro. Y para cerrar el círculo, Evie y sus amigas entran a formar parte de los Culpables Remanentes en consecuencia.



## 5. CONCLUSIONES

Dentro de este estudio me he encontrado con algunas dificultades a nivel personal ya que se trata de un tema que ciertamente me ha cautivado y difícilmente he podido acotar a 50 páginas. No obstante, sí me ha servido para conocer mucho mejor un concepto demasiado malinterpretado en muchos sentidos y que cuenta con un peso mucho más relevante de lo que una descripción le pueda dotar. El punto de giro es el que lleva la acción adelante e, igual que se habla de la necesidad de una buena base para realizar un guion, unos buenos personajes y una mejor trama que los guié, son igual de fundamentales los giros argumentales para lograr que la historia funcione y esto se basa, obviamente, en la necesidad de la toma de decisiones de los personajes.

Desde mi punto de vista, la relación que existe entre los *turning point* y los *plot twist* a nivel narrativo se basan, por supuesto, en dotar de interés a la narración y de darle al espectador un motivo para seguir la historia que, progresivamente, irá llevándonos por un mundo diferente. La gracia de los *turning points* habita en que son los personajes los que toman la decisión y además cuentan con el incentivo de que siempre tiene dos o más caminos que se pueden seguir, lo que amplía mucho más el horizonte del espectador que trata de pensar en todo momento que sería lo apropiado y por qué razón, dependiendo de por donde quiera que se desarrollen los acontecimientos. Sin embargo, los *plot twist* son mucho más interesantes porque vienen dados de las barreras que se nos han estado ocultando de manera completamente intencionada. En el caso de *Mr. Robot* el espectador ha tenido delante una respuesta durante mucho tiempo, lo que no tenía eran las preguntas adecuadas, mientras que en *The Leftovers* es justo al contrario, continuamente tienes las preguntas, pero las respuestas que obtienes están inacabadas.

Ambas series tratan de manera muy diferente los dos conceptos, lo cual me lleva a pensar de manera obligatoria que no hay una manera correcta de hacerlo, más bien existen mentes creativas capaces de conseguir que los recursos ya tan usados en el mundo audiovisual aporten algo nuevo y diferente en sus narraciones.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- DOUGLAS, P. (2007). *Cómo escribir una serie dramática de televisión*. Barcelona: Alba Editorial.
- FIELD, S. (2015). *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones*. ePub: Titivilus
- FIELD, S. (1996). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones.
- GORGOT, EMILIO DE “¿Por qué vivimos una Edad de Oro de las series?” [en línea] *Jot Down*. 16 de septiembre de 2014 <<http://www.jotdown.es/2014/09/por-que-vivimos-una-edad-de-oro-de-las-series/>> [Consulta: 11 de marzo de 2016]
- HOLLOWAY, DANIEL; LITTLETON, CYNTHIA “FX’s John Landgraf Sounds Alarm About Potential Netflix ‘Monopoly,’ Overall Series Growth” [en línea] *Variety*. 09 de agosto de 2016 < <http://variety.com/2016/tv/news/fxs-john-landgraf-netflixs-massive-programming-output-has-pushed-peak-tv-1201833825/>> [Consulta: 20 de agosto de 2016]
- MARCOS, NATALIA “De la edad de oro de la televisión a ¿la sobredosis?” [en línea] *El País*. 07 de junio de 2016 <[http://cultura.elpais.com/cultura/2016/06/03/actualidad/1464971639\\_931129.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2016/06/03/actualidad/1464971639_931129.html)> [Consulta: 20 de julio de 2016]
- MCKEE, R. (2012). *El guión*. ePub: Gonzalez.
- SEGER, L. (2015). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. ePub: Titivilus
- SNYDER, B. (2010). *Salvar al gato*. Barcelona: Alba Editorial.
- SOLÀ GIMFERRER, PERE “Se acabó la Edad de Oro de las series” [en línea] *La Vanguardia*. 28 de enero de 2016 <<http://www.lavanguardia.com/series/20160125/301661997701/edad-de-oro-series-peak-tv.html>> [Consulta: 15 de abril de 2016]
- TRUBY, J. (2009). *Anatomía del guión*. Barcelona: Alba Editorial.
- TUBAU, D. (2011). *El guión del siglo XXI: el futuro de la narrativa en el mundo digital*. ePub: minicaja.
- TUBAU, D. (2015). *Las paradojas del guionista: Reglas y excepciones en la práctica del guión*. ePub: Titivilus.
- VOLGER, C. (2002). *El viaje de un escritor*. Madrid: Ma Non Troppo.