

## Prácticas narrativas en las ficciones seriadas para la web. Una mirada a la producción de cuatro países en Sudamérica<sup>1</sup>

*Narrative practices in web-based serial fictions.*

*A look at production in four South American countries*

GIANCARLO CAPPELLO FLORES<sup>2</sup>

DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7122>

<http://orcid.org/0000-0003-2908-6429>

Se exploran las convergencias y divergencias de la narrativa de las series web en relación con las prácticas televisivas. A partir del análisis de las producciones más destacadas de los cuatro países más prolíficos de Sudamérica, el texto reseña las características de un formato cada vez más dinámico en una región que va camino a completar la transición hacia la televisión digital terrestre.

**PALABRAS CLAVE:** Series web, estructura narrativa, producción audiovisual, guion, ficción.

*The convergences and divergences of the narrative of the web-based series in relation with the television practices are explored. Based on the analysis of the most outstanding productions of the four most prolific countries in South America, the text reviews the characteristics of an increasingly dynamic format in a region moving towards the completion of its transition to the digital terrestrial television.*

**KEYWORDS:** Web series, narrative structure, audiovisual production, script, fiction.

### Cómo citar este artículo:

Giancarlo Cappello Flores, G. (2019). Prácticas narrativas en las ficciones seriadas para la web. Una mirada a la producción de cuatro países en Sudamérica. *Comunicación y Sociedad*, e7122. DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7122>

<sup>1</sup> Este artículo se desprende de un trabajo realizado por el Instituto de Investigación Científica de la Universidad de Lima, titulado “Forma y fondo de las ficciones seriadas para la web en el entorno sudamericano”, realizado entre los meses de abril 2017 y marzo 2018.

<sup>2</sup> Universidad de Lima, Perú.  
Correo electrónico: [gcappell@ulima.edu.pe](mailto:gcappell@ulima.edu.pe)

Fecha de recepción: 15/03/18. Aceptación: 28/05/18. Publicado: 20/02/19.

## INTRODUCCIÓN

El paradigma digital desató una vorágine de contenidos y formas de consumo novedosas que han obligado a la industria del entretenimiento a recomponerse. El cine, por ejemplo, se empeña en articular la hipérbole y los efectos de inmersión para no perder el paso. El *streaming* y el *binge watching*, entre otras prácticas, han obligado a la televisión a poner más de un pie en Internet para preservar su estirpe social y mediática. El libro tuvo que aprender a convivir con el *e-book* y pantallas como el Kindle. Mientras que la música acabó mudándose a los teléfonos inteligentes y a plataformas como iVoox. Así, cabe preguntarse, ¿cuánto ha cambiado el viejo arte de contar historias en los fueros digitales?

Si los bits transformaron la producción audiovisual fue gracias a sus costos. Sus procesos no solo son más baratos, sino que conforme avanza el desarrollo, sus posibilidades técnicas e imaginativas aumentan. Estamos ante una tecnología de procesos rápidos, de fácil maniobrabilidad (almacenar, grabar, copiar, distribuir, etcétera) y tremendamente accesible que no solo ha obrado un aumento sustantivo de las producciones independientes (La Ferla, 2009), sino que, también, ha dotado a los realizadores de mayor margen de maniobra ante los grandes capitales que obligaban a adscribirse a recetarios y consignas rígidas. Como describe Daniel Tubau (2011):

El mundo digital no solo ofrece la posibilidad de trabajar al margen de las productoras tradicionales, sino también de escribir con estructuras diferentes a las que se exigen en el cine o en las series de televisión (p. 109).

Cada vez más creadores y consumidores emigran a la web seducidos por los costos de producción y por las ventajas de interacción que ofrece su protocolo 2.0, muy distinto al modelo unidireccional de los medios tradicionales. Esto, además de suponer “un valor añadido para interactuar con todos los elementos informativos y promocionales que giran alrededor del consumo de materiales ficcionales” (Hernández, 2011, p. 95), ha hecho evidente que los espectadores se comportan cada vez más como usuarios.

Los viejos parámetros para las historias, los espacios de consumo, las parrillas de programación, los horarios, los estrenos, los cortes comerciales, toda esa rigidez y esquematismo convencionales, se reinventan a la luz de una cultura de la convergencia que, como apunta Jenkins (2008), da cuenta de una nueva relación entre tecnología, industria y público que altera tanto la lógica de los productores como la dinámica de los consumidores para procesar los contenidos. En ese sentido, las series web asoman como el producto insignia de la ficción digital, no solo porque su corta duración y facilidad de visualización ofrecen una respuesta efectiva a los intereses y demandas de los usuarios (García Pujadas, 2011), sino porque se asoman como un dinámico patio de maniobras donde se ensayan nuevas formas narrativas.

En las siguientes páginas nos ocuparemos de un grupo de series web surgidas en el entorno sudamericano a fin de verificar en qué medida sus relatos coinciden o se alejan de los usos del cine y la televisión, sus referentes inmediatos. Explorar esta dinámica a través de los cuatro países de mayor producción en la región supone un acercamiento particular, pues pese a que Sudamérica se encuentra en pleno tránsito hacia el apagón analógico –sin marcos tecnológicos, financieros ni institucionales asentados– produce cada vez con más entusiasmo ficciones web, acaso sondeando sus propios límites y posibilidades.

## ANTECEDENTES Y NOCIONES GENERALES

Las series web constituyen una de las muchas expresiones audiovisuales que pueblan la red. Se encuentran entre las más populares, junto a los video blogs (*vlogs*), donde un anfitrión se expone desde una óptica personalista sobre temas distintos; el video *sketch*, en el que se impone la ligereza para recrear cuadros de la vida cotidiana, o el video tutorial, que, a modo de *how to do*, da cuenta de distintas producciones o habilidades.

Siguiendo la definición planteada por Lloret Romero y Canet Centellas (2008, párr. 1), son series web aquellas producciones de ficción hechas y pensadas para la red que presentan un despliegue de recursos retóricos específicos para desarrollar la narración a fin de capturar y mantener la atención del receptor capítulo a capítulo. En cierta forma,

puede señalárseles como análogas a las conocidas series de ficción televisiva.

Además del rótulo “serie web”, existen otros términos muy populares que suelen hacer referencia al mismo concepto: *webisodes* y *webshows*. Sin embargo, encontramos que resultan demasiado amplios y menos precisos para designar el formato que nos interesa reseñar. En el primero caben también capítulos excepcionales derivados de programas de televisión, muchos de ellos sin continuidad o relación entre sí, que asoman como exploración o ampliación del universo narrativo de base, como fue el caso de los *webisodes* de *Lost* o *Dexter*. Y en el segundo, además de las ficciones, pueden ubicarse también los *shows* que descansan en la performance de un *host* (un mago haciendo trucos con los viandantes) o en la realización de una dinámica particular (como destruir objetos con una prensa hidráulica). No en vano Jean Christian (2010) señala: “Las personas llamar series web (en singular y plural) a distintas cosas ... Se han utilizado variaciones en algunas palabras: contenidos escritos para Internet, programas web originales, series de webisodios, etc.” (párr. 5).

Otro factor que torna imprecisos los bordes conceptuales tiene que ver con la plataforma de consumo. El caso más emblemático es *House of Cards* (2013-2015), la serie insignia de Netflix, producida para ser emitida y descargada por sus suscriptores a través de Internet. Hasta aquí todo bien. La polémica surge al reparar en uno de sus créditos iniciales: “Creado para televisión por Beau Willimon”. ¿Es una serie de televisión o una serie web?, ¿realmente importa este detalle? Sí, mucho, en la medida que se trata de medios diferentes y de públicos que, además de particulares, reclaman atenciones distintas. Así convendremos en reafirmar que, independientemente del aparato de consumo, las series web son producciones concebidas para las redes digitales.

Es probable que esta noción empezara a gestarse con la propia Internet. Ahí está *QuantumLink Serial*, considerado el primer proyecto de esta naturaleza. Aunque carece de audio y video, se trata de un trabajo de ficción, episódico y en línea, desarrollado por la escritora estadounidense Tracy Reed, que estuvo al alcance de los suscriptores de America Online a través de salas de chat, correos electrónicos y narrativa tradicional. El proyecto se desarrolló entre 1988 y 1989, y su éxito sirvió de

base para *The Post* (1995-1997), una serie de Scott Zakarin que narraba las aventuras de un grupo de amigos que convivían en una casa de playa al sur de California. A los recursos de *QuantumLink Serial*, Zakarin agregó diarios en línea –los que después conoceríamos como blogs–, imágenes y videos cortos relacionados con lo que se estaba narrando y algunos intercambios de correspondencia con los seguidores.

Sin embargo, recién a fines de los años noventa es posible verificar antecedentes que dan cuenta no solo de la aceptación del público, sino de un proceso de producción continuo que empieza a perfilar sus características. *Behind the Music that Sucks* (1998-2002), una serie de *sketches* sobre celebridades del mundo de la música que parodiaban al programa *Behind the Music* (1997-2017), del canal VH1, es un referente obligado, pues incluso siendo 1998 supo dar con varias de las claves del formato, desde la duración y frecuencia (tres minutos, una vez a la semana), hasta la lógica de almacenamiento y difusión, que en tiempos pre YouTube se realizó a través de la web Heavy.com.

A partir del año 2000, sucesos como *Happy Tree Friends* (2000), *Potter Puppet Pals* (2003), *Red vs Blue* (2003) y *Dead End Days* (2003) van a consolidar un formato marcado por la parodia, el humor, la cultura juvenil y una libertad tanto temática como expresiva. *Loneylg115* (2006), por ejemplo, se ocupa del amor, los problemas familiares y las artes oscuras bajo el concepto de lo que hoy llamaríamos un *mockumentary* –una ficción que se hace pasar por real–, *The Guild* (2007) gira alrededor de los videojuegos de rol; *Le Visiteur del Futur* (2009) trae a la red las aventuras de viajes en el tiempo de la televisión; *Princesa Rota* (2012) recrea con dureza el mundo de la prostitución infantil. La variedad es osada y sorprendente.

Algunos autores atribuyen el auge de este formato al hecho de ofrecer contenidos novedosos que las cadenas predominantes no desarrollan (Jost, 2013), pero atendiendo el éxito, la originalidad, el riesgo y la diversidad temática y expresiva de muchas teleseries producidas por HBO, AMC, BBC o Netflix –entre otras animadoras de lo que se conoce como la tercera edad dorada de la ficción televisiva (Mittel, 2013)–, preferimos señalar que su aceptación y desarrollo tienen que ver con el abordaje juvenil que se hace de los conflictos contemporáneos. No en vano, como describe Álvarez Monzonillo (2011), son en gran número

realizadores jóvenes e independientes los que pilotan estos proyectos, aprovechando las diferentes plataformas gratuitas que existen, como YouTube, Vimeo, Daily Motion o Megavideo. Así como empresas y profesionales de distinto cuño que se acercan a este formato para llegar, precisamente, a un público especialmente joven.

### *En la orilla sudamericana*

La escasez de artículos, métricas y abordajes específicos hace que nos enfrentemos a un tema casi inexplorado en la región. Sin embargo, tomando como referencia los datos indirectos que pueden rastrearse en los distintos anuarios del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (Obitel), a mediados de 2017 el número de ficciones para la web con participación directa o indirecta de empresas televisivas había crecido alrededor de 25% respecto del año 2013.<sup>3</sup> Si a esta cifra agregamos las muchísimas producciones independientes que no aparecen en ningún registro, es probable que, en términos generales, el número se haya duplicado desde entonces.

Mientras que en Europa y Estados Unidos las series web han dejado de ser una movida para convertirse en parte de la industria –existen concursos, festivales, cobertura mediática, incluso un *star system* que comparte figuras con la televisión, al tiempo que lanza sus propios talentos–, en Sudamérica, más allá de excepciones que han convocado intereses fuera de la red, estas ficciones están impregnadas por una tónica asociada al emprendimiento y la distracción amateur. Si bien existen barreras tecnológicas vinculadas a la conectividad por ejemplo, también es cierto que la televisión abierta y el cable siguen siendo la primera opción para el consumo cotidiano de ficción (Vasallo de Lopes & Orozco, 2017, p. 59).

El hecho de no haber completado los protocolos conducentes al apagón analógico –programado entre los años 2019 y 2023– explicaría

---

<sup>3</sup> Hasta el anuario de 2017, Obitel no ha llevado registro de las ficciones producidas para la web; sin embargo, en sus comentarios y evaluaciones, como datos sueltos o referencias al vuelo, aparecen algunas cifras que son las que hemos rastreado desde 2013 para llegar a este cálculo. Véanse los anuarios Obitel (Vasallo de Lopes & Orozco, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017).

el nulo interés de anunciantes y agentes de negocio por establecer un modelo de monetización que pudiera alentar la producción y la competencia de estas ficciones web (Bernardo, 2015); sin embargo, tampoco se perciben ensayos de esta naturaleza en las diferentes plataformas digitales de los canales televisivos, que parecen no interesados en la posibilidad de ofrecer contenidos ideados para dispositivos móviles o segundas pantallas.

Por otro lado, hay que señalar que los polos de producción en la región han sido siempre intermitentes debido a las incidencias políticas y económicas de cada país. Perú estuvo a la cabeza de la producción de telenovelas en los años sesenta; en los ochenta Venezuela fue el más serio competidor de la industria mexicana (Vivas, 2001/2008, p. 219); a partir de los noventa Chile consolidó un modelo propio de producción que no alcanzó niveles de audiencia expresivos. Más tarde, Argentina se convertiría en un pivote productor a raíz del arribo de importantes transnacionales, animadas por el suceso de la telenovela colombiana (Vasallo de Lopes & Orozco, 2016, p. 71). Como se ve, a excepción de Brasil –al que hemos descontado de nuestro análisis porque constituye un caso en sí mismo–, estamos ante países con una industria audiovisual endeble.

Estas condiciones azarosas se agudizan en los fueros de producción “independiente” –si cabe el término, ya que no existen verdaderas *major*s ni imperios de *broadcasting*–, lo que ha alentado la migración al entorno digital. Así que bien podríamos decir que toda la dinámica referida a las ficciones y contenidos para Internet en esta región está más vinculada a la fragilidad del sistema, antes que al arrastre de cualquier estándar digital. Este sería también el motivo de la vida corta de muchas producciones, pues en varios casos se las asume como sucedáneos prácticos de lo que en otro tiempo fue el cortometraje cinematográfico: el vehículo de fogueo para dar a conocer nuevos talentos y abrirse paso en el mercado.

Entre las experiencias más llamativas que han contribuido a la popularidad del formato destacamos *EnchufeTV*, serie ecuatoriana de *sketches* que saltó a la televisión latinoamérica por Comedy Central. Según *Roxi* y *La loca de Mierda*, dos clásicos argentinos que tienen el mérito de haber dado con el giro de tuerca para pasar del *vlog* a la narrativa para la pantalla chica. Las venezolanas *Maleficio*, empeñada en el trata-

miento cinematográfico de su historia, y *La Isla Presidencial*, una sátira política animada en la línea de *South Park*. También hay que resaltar *La Vida es Como*, la serie web colombiana pionera en involucrar el teatro. *Aj Zombie*, la producción peruana que abordó a los muertos vivos desde la comedia y el costumbrismo. Y *Gringolandia*, la serie chilena que se convirtió en la apuesta latina de Netflix por este formato.

## CUESTIONES METODOLÓGICAS

Para explorar en qué medida la narrativa de las series web se transforma en relación con sus referentes televisivos y cinematográficos, se optó por una metodología de tipo cualitativa que analizara sus distintos componentes para luego confrontarlos con la literatura tradicional referida a la escritura de guiones. En ese sentido, el marco teórico es de tipo interdisciplinar: parte de la teoría del cine para dar cuenta de la naturaleza del relato audiovisual y apela a la narratología, los manuales de escritura dramática y al análisis estructuralista para abordar el funcionamiento de su narrativa.

Se desarrollaron tres matrices de análisis para reseñar a) la estructura del relato; b) la evolución dramática de los personajes, así como c) las marcas de género y formato (frecuencia, duración, etcétera). Respecto del primer punto, los fundamentos del diseño clásico aristotélico constituyen la base de nuestro acercamiento, toda vez que, como ocurrió con la literatura primero, el relato audiovisual de los medios masivos se ha erigido sobre sus planteamientos para lograr una formulación clara y efectiva de sus historias. Como señala Lawson (1976/2003):

[Se trata] de fundamentos que permiten construir una historia que orienta al público a enfocarse en un protagonista que lucha en pos de un deseo u objetivo, enfrentando fuerzas antagónicas a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta llegar a un final de cambio absoluto e irreversible (p. 46).

A la luz de estas ideas, los aportes del semiólogo Claudé Bremond (1974) y del pragmático Robert McKee (2002/2008) se orientaron a la identificación de un estado inicial que se transforma a partir de una



espiral de acciones y situaciones que mejoran o degradan a los protagonistas, hasta que el ciclo se cierra bajo la forma de un nuevo estado, que es resultado de todo lo vivido.

Otros aportes derivaron de obras emblemáticas como la de Axel Olrik (1992), que permitió desagregar mecánicas puntuales como los inicios y finales o la repetición de eventos. Y de Christopher Vogler (1992), cuya normalización de la estructura mítica propuesta por Joseph Campbell –el llamado *Viaje del héroe*– ha sido durante los últimos 40 años el gran referente de la industria para crear arcos en los que un personaje “se ve superado por las circunstancias y debe luchar en un contexto desfavorable” (p. 34).

En lo que respecta a los géneros y formatos, hemos partido de la distinción que hace Milly Buonanno (2002) entre una serie y un serial para luego, siguiendo la teoría de Genette (1977/1988), revisar el funcionamiento de las invariantes o sus posibles transformaciones. Si bien las series se ocupan de “un mismo personaje que vive historias diferentes en cada entrega” y el serial “presenta personajes viviendo una historia a través de varios capítulos” (Buonanno, 2002, p. 54), ambas se institucionalizan a partir de componentes que no solo se repiten, sino que se transforman en cada momento histórico.

### *Acerca del corpus de estudio*

Seleccionamos las 10 series web más destacadas de cada uno de los cuatro países con mayor producción en la región: Argentina, Chile, Colombia y Perú. Sus títulos no solo aparecen como primeros en los motores de búsqueda, sino que generan referencias cruzadas en foros y comentarios de los usuarios. Ni el número de vistas ni los “me gusta” fueron factores determinantes al momento de escogerlas, pues no son indicadores que se vinculen con nociones de calidad o aceptación, como explica Fondevila Gascón (2017, p. 24). En cambio, resultaron fundamentales el impacto reflejado en la cantidad de seguidores, el reconocimiento de la crítica, así como su discusión en portales de noticias o *podcasts* especializados.

En todos los casos fue requisito tener al menos una temporada finalizada, con el objetivo de observar la disposición y repercusión de los elementos dramáticos. Ninguna de las series web elegidas deriva

ni amplía narrativas pre-existentes. Y en el caso de las que migraron a la televisión o el cine, nos hemos concentrado solo en su etapa web. Junto a la variedad temática, se procuró reunir proyectos gestionados tanto por productoras con recorrido en la industria audiovisual como amateurs. En esa misma línea, no se hizo distinción entre series “independientes” y aquellas que contaban con algún tipo de auspicio, alianza o patrocinio, a fin de abarcar el mayor espectro posible (Tabla 1).

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### *Marcas de formato*

Desde los datos básicos que figuran en la ficha técnica se desprende una primera observación: la lógica de serialización se corresponde con la práctica televisiva, en la medida que organizan el material narrativo a partir de una progresión de episodios agrupados en temporadas; es decir, en bloques narrativos dispuestos en función de un tema o argumento (Salo, 2009, p. 32). Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre en televisión, donde las cadenas de señal abierta pautan temporadas fijas de 22 a 24 capítulos, y los canales de cable entre 13 y 15, las temporadas web son muy variables, pudiendo estar conformadas solo por 4 episodios o hasta 24.

El silencio que media entre temporadas es también irregular. Mientras que la televisión planifica tandas anuales, en la web se producen silencios breves que hacen posible encontrar dos o hasta tres temporadas por año. Verbigracia: *Depto 301* y *Entre Panas* emitieron dos temporadas en los años 2014 y 2015, respectivamente; mientras que *Los Cinéfilos* lazó su segunda, tercera y cuarta temporada a lo largo de 2014.

La frecuencia de emisión de los episodios es semanal, siguiendo la lógica de consumo del espectador serial televisivo.

Por otro lado, se observa una relación entre la duración de los episodios y el tratamiento de género que proponen. Las series web de capítulos más breves –entre 3 y 6 minutos– se articulan a través de los resortes de la comedia más clásica, mientras que aquellas que se alargan hasta 15 minutos lo hacen en virtud de un tratamiento que se aleja de la comedia o que combina otros géneros.

TABLA 1  
SERIES WEB ANALIZADAS. FICHA TÉCNICA

País	Nombre	Capítulos	Temporadas	Producción	
Argentina	<i>Tiempo Libre</i>	19	1	Marciano Films, Gazz Producciones y UN3TV	
	<i>Daemonium</i>	5	1	Hydracorp	
	<i>Psicosomática</i>	10	1	Sambayón Films, Macaco Films y UN3TV	
	<i>Un Año sin Nosotros</i>	23	1	Calma Cine y UN3TV	
	<i>Segun Roxi</i>	27	1	La maldita	
	<i>La Niña Elefante</i>	8	1	Hexágono/Bienal Arte Joven de Buenos Aires	
	<i>Policompañeros Motorizados</i>	21	1	Tangram Cine	
	<i>Estilo Esther</i>	14	2	Macaco Films, UBA y Bienal Arte Joven de Buenos Aires	
	<i>Un Año sin Televisión</i>	8	1	Tangram Cine	
	<i>Famoso</i>	18	2	Grandes Exitos e Isat Channel	
	Colombia	<i>Dejà Vu</i>	12	1	Short Now
		<i>Susana y Elvira</i>	25	3	Mimosa Producciones
		<i>Entre Panas</i>	38	5	64A Films
<i>La Ranga</i>		37	1	Casarosa TV	
<i>Del Otro Lado</i>		12	1	Indiana Films	
<i>En Alquiler</i>		6	1	Mocca Films	
<i>Adulto Contemporáneo</i>		80	1	Dirty Kitchen	
	<i>Diario de una Consentida</i>	37	2	Dirty Kitchen	

Pais	Nombre	Capítulos	Temporadas	Producción
	<i>La vida es Como</i>	6	1	Teatro Libre
	<i>Son de Tijeras</i>	22	2	TsugaV Producciones
Perú	<i>Los Cinéfilos</i>	64	6	Señor Z
	<i>Hummus of Barranco</i>	4	1	La Pepa
	<i>Dos es Mucho</i>	5	1	La Faena Films
	<i>Making of: Historias de Rodaje</i>	8	1	Pontificia Universidad Católica del Perú
	<i>El After</i>	5	1	Dixit Media
	<i>Internet Drama</i>	6	1	La Pepa
	<i>Aj Zombies</i>	13	1	La Pepa
	<i>El 202</i>	10	1	Wallaz Producciones
	<i>Es lo que Hay</i>	15	1	Camila Ampuero
	<i>Los Covacs</i>	21	2	Iumentum & Sonambulos
Chile	<i>Gringolandia</i>	16	3	Contento
	<i>Confirmar Amistad</i>	25	2	Endemol y Agencia Mayo Publicidad
	<i>Depto 301</i>	38	3	Agencia Mayo Publicidad
	<i>Hermanos</i>	4	1	F Producciones & Inviabile Films
	<i>Víctimas</i>	10	1	Felipe Morales y Violeta Marin
	<i>Apps</i>	10	1	Buho Films
	<i>Los Jets</i>	24	2	HDR e Invercine Producciones
	<i>Personas Cetáceas</i>	22	4	Marmota Studio
	<i>Psicóticas Inseguras</i>	6	1	Pajareza Films
	<i>Sobremesa</i>	8	1	Flow Media & Entertainment

Fuente: Elaboración propia.

Dos casos escapan a estas constantes. *Adulto Contemporáneo* emitió 80 capítulos entre julio de 2013 y octubre de 2016 sin marcas de temporada. El responsable de su producción, Dirty Kitchen, es una productora de contenidos digitales que se ha expandido a otros países de la región y que tiene a esta serie como su principal carta de presentación. Por otro lado, *Daemonium* produjo cinco episodios entre diciembre de 2011 y mayo de 2016, con una duración bastante irregular: 13, 23, 40, 22 y 52 minutos. Se trata de un proyecto de ciencia ficción cuya continuidad ha estado regida por las posibilidades de financiamiento y *crowdfunding*, animada en su narrativa por un espíritu más cinematográfico que televisivo. De hecho, sus creadores la definen como una película episódica de ciencia ficción.

Tomando como referencia las producciones analizadas, puede señalarse que mientras más complejas son las historias en su realización, mayor es el silencio que media entre temporadas. Al tiempo que el respaldo de una productora asentada, o de una firma, puede garantizar un flujo de narrativa constante, como ocurre también en el caso de *Los Cinéfilos*, que cuenta con más de 60 episodios y está desarrollada por la productora de publicidad y contenidos digitales Señor Z.

Salvo la chilena *Víctimas*, que se emite a través de Instagram, todas usan como plataforma de difusión YouTube.

### *Marcas de género*

“Comedia”, “comedia de situaciones” y “comedia romántica” son las etiquetas más usadas por las series analizadas para autodefinirse cuando sus historias se desarrollan, esencialmente, en clave de humor. Sin embargo, sabemos que en la era de la hibridación los géneros no se expresan en estado puro y delatan, en mayor o menor medida, algún tipo de combinación (Gordillo, 2009), por ello también encontramos los rótulos “dramedy” y “dramedia” para señalar aquellos relatos que conjugan el humor con otros tratamientos menos relajados a propósito de ciertos temas. Por ejemplo, *Un Año sin Nosotros* da cuenta de una pareja que decide separarse para ver si su relación tiene futuro, mientras que *Psicóticas Inseguras* narra la búsqueda de afirmación y la necesidad de encajar de dos jóvenes universitarias.

Casi la totalidad de estas comedias se afilia al clásico derrotero televisivo de las *sitcoms*, donde el humor estalla a partir de relaciones sociales e interpersonales construidas por oposición (éxito/fracaso, esceptico/romántico), o llevando al extremo alguna circunstancia donde el personaje va de mal en peor (Seger, 2000, p. 47). De ahí que no resulte extraño notar que el gran tema que puede rastrearse, cual mínimo común denominador, es el de la convivencia: cuatro amigos destruyen por accidente el televisor y buscan vencer el aburrimiento; Beatriz debe aprender a convivir con Guille, un argentino que busca ganarse la vida en Perú; una pandilla de amigos se reúne todos los jueves para tomar cerveza Póker y hablar de la vida. A estas *sitcoms* de la web se les suele denominar *shortcoms*.

Otro conjunto de series está formado por propuestas vinculadas a la ciencia ficción, la fantasía y el policial. Entre las más representativas: *Déja Vu*, que narra las consecuencias de conocer el futuro y querer evitarlo; *Daemonium*, una ficción *cyberpunk* con elementos sobrenaturales, y *Apps*, en la que un abuelo recibe como regalo una tableta con poderes mágicos. Finalmente, encontramos un puñado de series ancladas en el drama social o de tintes surrealistas, como la chilena *Víctimas* o la colombiana *La Vida es Como*, respectivamente.

Genette (1977/1988, p. 51) ha explicado que los géneros expresan el conjunto de rasgos invariables que definen un texto, pero también la tensión que se produce respecto del cambio y que se traduce en procesos como la hibridación. En ese sentido, las producciones reseñadas no evidencian tensiones de cambio, más bien reproducen los elementos de un sistema de géneros proveniente de la televisión, bastante arraigado en el imaginario de creadores y receptores, incluso en sus manifestaciones híbridas.

### *Personajes, evolución y tratamiento*

Salvo excepciones, los protagonistas son jóvenes entre 25 y 35 años. Se observa un balance entre personajes masculinos y femeninos, el mismo que se expresa en historias de tópicos muy masculinos y otras donde la sensibilidad femenina es el principal motor de los acontecimientos.

Las comedias están protagonizadas por personajes planos, sin dobleces ni grandes cambios, próximos a la caricatura como resultado

de la modulación extrema de sus atributos. En este tipo de humor, los personajes rara vez alcanzan sus objetivos –y si lo consiguen es para afirmar su estado inicial–, de modo que las historias se suceden como bucles cómicos que no permiten desarrollar arcos dramáticos transformadores.

Los arcos dramáticos configuran el pulso vital de los personajes, pues dan cuenta de la evolución de su punto de vista. A través de lo que les ocurre y cómo se imponen o sucumben, su idea de mundo cambia evidenciando las complejidades del alma humana (McKee, 2008, p. 33). De modo que podemos señalar que, tal como ocurre en muchas comedias cortas de la televisión, las comedias web analizadas no se detienen a narrar la transformación de sus personajes, sino que los muestran en situaciones parecidas, siempre inmutables, siempre eternos (García Martínez, 2012). Como ocurre en *El 202*, cuyos protagonistas atraviesan obstáculos y dilemas de convivencia que se muestran de distintas formas en los capítulos, pero ellos no se transforman, son siempre los mismos.

Personajes con algo más de textura aparecen en historias vinculadas a la aventura, los dramas de pareja o la crisis de edad, pero el resultado no es muy distinto. En muchos casos, el afán por lograr finales de capítulos efectivos parece imponerse al desarrollo de los caracteres, pues elementos como la sorpresa, la tensión o *cliffhanger* aparecen dispuestos únicamente de cara al espectador, para atraparlos al final de los episodios, sin procurar para los protagonistas estos mismos efectos, lo que podría redituarse en reacciones movilizadoras.

En términos generales, lo más significativo que se observa respecto de los personajes son los modos que encuentra la serie web para dar cuenta de sus mundos interiores, a menudo bajo la forma de ensoñaciones, arrebatos o digresiones meta ficcionales, recurriendo a la parodia intertextual; es decir, a la inserción discursiva de diálogos, decorados o secuencias de otros textos en el curso de la narración. Al respecto, señala Stam (1992):

Las demarcaciones entre texto y contexto, historia e interpretación, lectura y escritura se vuelven borrosas. El límite de las dos dimensiones –la hoja del libro, el lienzo o la pantalla de televisión– se transfiere para acercar las realidades externas al trabajo mismo (p. 174).

Si bien esta práctica no es nueva y goza de vitalidad en el ámbito televisivo, sí lo es la manera en que se manifiestan, apelando a recursos y prácticas propias de la red, como insertar sonidos o imágenes tomadas de películas o programas de televisión, recortes de periódicos, etcétera, ajenos a los pruritos del *copyright*. Así, es común hallar guiños y homenajes a *Pulp Fiction*, *Trainspotting*, *Requiem for a Dream*, *Wayne's World*, *Star Wars*, *Notting Hill* o *Back to the Future*. También tienen cabida los *talk shows* y hasta video juegos como *Mortal Kombat*.

Por otro lado, hay que anotar el influjo social y el tratamiento casi costumbrista de los personajes, especialmente en las comedias. Si bien la convivencia asoma como un tema de base, el desconcierto y la crítica también tienen lugar, por lo que tanto retratan hábitos y vicios juveniles como defectos sociales. Ahí están el arribismo y las trampas del entorno laboral, los negocios condenados al fracaso por la idiosincrasia de sus gestores, los políticos bufones, las aventuras sexuales y las fantasías relacionadas con el fútbol, los videojuegos o las drogas. Todo con un tratamiento desenfadado y juvenil, reforzado por un lenguaje audiovisual de cámaras inquietas, iluminaciones cálidas y poco contrastadas.

### *Serialidad, tramas y estructura*

Todas las series web analizadas se inscriben en alguno de los dos modelos de serialización conocidos: la narrativa autoconclusiva, comúnmente denominada serie, con episodios cerrados y no vinculados entre sí, y la narrativa continua, también denominada serial, ambas estructuradas a partir de una dualidad tipológica alrededor del tiempo: cíclica o lineal, repetitiva o evolutiva (Buonanno, 2007, pp. 53-54).

La gran mayoría de relatos se construye de acuerdo con la pauta autoconclusiva; es decir, a partir de un esquema fijo normado por la repetición de una situación o contexto con protagonistas recurrentes “en torno a los cuales giran personajes secundarios que cambian, precisamente, con el fin de dar la impresión de que la historia es diferente de la que le precede” (Eco, 1983, p. 24). Por el contrario, son pocas las producciones afiliadas al modelo lineal y acumulativo del serial, estructuradas por un número variable de capítulos interdependientes



que ocupan un lugar preciso en la narración y que constituyen un todo narrativo.

Mientras las *sitcoms* de televisión hilvanan las acciones de sus personajes sobre una trama argumental, las *shortcoms* prefieren los modos del *vodevil* y de la revista, acumulando viñetas o *sketches* que son variaciones sobre un mismo tema, para construir episodios. *Entre Panas*, por citar un caso, pese a su frescura y buen ritmo, presenta situaciones diversas a lo largo de sus capítulos, distintos conflictos imposibles de vincular con un propósito claro, pues los temas fluctúan y hacen que, por momentos, la serie parezca divagar.

El esquema de este tipo de comedias podría describirse de la siguiente manera: a) prólogo que presenta la situación; b) desarrollo de *sketch* 1, *sketch* 2 (a veces 3) y c) un epílogo –prescindible– que clausura el relato.

Si bien pareciera que estamos ante una exposición en tres actos, la mecánica se emparenta más con la ley de repetición de Olrik: “Hay repetición que intensifica y repetición simple, pero el punto importante es que, sin repetición, el erudito no puede alcanzar su forma final” (citado en Gray, 1971, p. 289). Especialmente cuando se trata de acumulación de *gags* verbales, las observaciones de Olrik acerca de la literatura oral resultan especialmente apropiadas. El caso de *Los Cinéfilos* es ilustrativo: cada capítulo plantea un debate alrededor del cine en el que sus personajes no cesan hasta que el asunto alcanza un paroxismo absurdo que anula cualquier retórica.

De lo anterior se desprende que las series web cómicas de nuestro análisis desarrollan acciones donde lo más importante es describir la confusión, el desconcierto o la ingenuidad en que se desenvuelven sus personajes, perfilando la singularidad y la contrariedad que los atraviesan. Como si se tratara de examinar a un personaje en una circunstancia, antes que de acompañarlo en su derrotero.

En cambio, los relatos que plantean objetivos a lograr no solo reproducen los cánones del paradigma aristotélico, sino que sus acciones concuerdan con pautas de normalización como la de Vogler (1992) y los manuales de guion. Es decir, no solo la lucha ocurre en una progresión desfavorable para el protagonista, sino que la conducta a observar, o el acontecimiento a prever al inicio del relato, acaba realizándose en el

héroe/personaje de la historia (Bremond, 1974, p. 87). En función de la cantidad de episodios que componen la narración, las distintas etapas que llevan a la consecución del objetivo pueden acotarse o dilatarse, pero en todos los casos, sobre el final, se habrá decidido su destino y transformación.

Además de la trama que suele extenderse a lo largo de la temporada, algunas series web conjugan otras que pueden iniciar, desarrollarse y terminar en un mismo episodio, o completarse a lo largo de dos o tres. Por ejemplo, *En Alquiler* urde múltiples tramas que suelen serializarse durante algunos episodios, es muy versátil para pasar de una a otra, como cuando a raíz de la entrevista laboral de Liz se desglosa una pequeña historia paralela con Matías.

No hemos encontrado una correspondencia del tipo: a mayor número de capítulos, mayor número de tramas, no. Sin embargo, hay que decir que, tanto en comedia como en drama, la inserción de nuevos sintagmas narrativos ocurre en función de las necesidades de la historia y no para cubrir tiempo en pantalla o para ensayar el carisma de algún personaje. En *Un Año sin Nosotros*, Ricardo y Clara atraviesan distintas situaciones para sobrellevar su distancia, pero también viven otras vinculadas al tema de base, como cuando Martín intenta evitar a una chica obsesionada con él, o cuando Clara se muestra vulnerable ante su profesor de yoga.

La alternancia y conjugación de tramas reproducen lo que Innocenti y Pescatore (2011) describen como la “serialización de la serie”; es decir, la capacidad de intervenir una historia central (*anthology plot*) para insertar “un elemento de progresión temporal y de parcial apertura narrativa que se extiende a lo largo de varios episodios (*running plot*)” (p. 34).

Finalmente, todas las producciones parecen muy conscientes de la brevedad y eficacia que se reclama para el formato web. En ese sentido, tienden estructuralmente a la minimización del primer acto, para conectar de inmediato con lo que es materia del conflicto, o apuestan por comienzos in media res; es decir, “mediante un diálogo que da cuenta de un aspecto puntual y no general de la historia” (Eco, 1997, p. 138), para ir, luego, prorrateando la información que se requiera conforme avance la historia.

## CONCLUSIONES

Más allá de la corta duración de sus episodios, la experiencia de visionado de las series web remite a los predios conocidos de la televisión, antes que al cine o alguna otra forma narrativa. Salvo *Daemonium* que, como dijimos, se desarrolla con un empeño cinematográfico y un impulso que no atiende estrategias de narración por entregas, las producciones analizadas se presentan como versiones acotadas, con leves variaciones, de las producciones en serie de la televisión.

Otro aspecto que las acerca a la pantalla chica es la preocupación por lograr finales de capítulo contundentes. Si bien esto siempre es saludable, el empeño de los productores delata estrategias y urgencias propias de una parrilla televisiva en la que hay que sobrevivir a los anuncios comerciales.

La influencia de los formatos de comedia es notable. Más allá de una coincidencia en las preferencias temáticas y de tratamiento por parte de productores y espectadores, la tradición televisiva de narrar en una o dos locaciones con estructuras autoconclusivas parece calzar perfectamente con las condiciones limitadas en que se desarrollan estas comedias para la web.

Aunque, en general, el relato de las series web no muestra divergencias en lo que se refiere al modelo aristotélico y la praxis narrativa del cine y la televisión, las ligerezas de la comedia la acercan a formas más dúctiles como el *sketch* y o el monólogo cómico.

A partir de la diversidad y la cantidad de propuestas, es posible señalar que, si bien las series web en Sudamérica se encuentran en una etapa de afianzamiento y aprendizaje, su horizonte de sofisticación e innovación puede ser de largo recorrido, en la medida que, además de historias atractivas, se involucren con otros modos y dinámicas del entorno digital, como la noción de hiperenlace o las posibilidades del relato transmedia.

Por último, hay que decir que el mayor reto que enfrentan los creadores pasa por la necesidad de replantear las retóricas y sintaxis tradicionales, porque las experiencias audiovisuales no son más equivalentes o extrapolables entre pantallas. Narrar para la televisión, por ejemplo, comporta una gestión y un goce diverso al de narrar para dispositivos

móviles (Guardiola, 2012), no solo por el tamaño de los aparatos, sino por la relación que se establece con ellos, por el tipo de interacción social que facilitan y por el valor y el uso que se les asigna.

### **Referencias bibliográficas**

- Álvarez Monzonillo, J. (2011). *La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios*. Barcelona, España: Editorial Ariel.
- Bernardo, N. (2015). The future of transmedia and the entertainment industry. En C. Campalans, D. Renó & V. Gosciola (Eds.), *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Bogotá, Colombia: Universidad del Rosario.
- Bremond, C. (1974). La lógica de los posibles narrativos. En E. Verón (Dir.), *Análisis estructural del relato*. Argentina: Tiempo Contemporáneo.
- Buonanno, M. (2002). *Le formule del racconto televisivo*. Milán, Italia: Sansoni.
- Buonanno, M. (2007). *The age of television: Experiences and theories*. Chicago, IL, EE.UU.: Intellect Books.
- Christian, A. J. (2010). What is a webseries. A guide and introduction. Televisual [Blog]. Recuperado el 12 de junio de 2017 de <http://blog.ajchristian.org/2009/10/09/what-is-a-web-series/>
- Eco, U. (1983). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona, España: Lumen.
- Eco, U. (1997). *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona, España: Lumen.
- Fondevila Gascón, J. F. (2017). Algoritmos sobre el impacto de los medios de comunicación en medios sociales: estado de la cuestión. *Icono 14*, 15(1), 21-41. Recuperado el 3 diciembre de 2017 de <https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/948>
- García Martínez, A. N. (2012). Una vuelta de tuerca: la hibridación genérica. *Diamantes en serie* [Blog]. Recuperado el 19 de octubre de 2017 de <http://www.diamantesenserie.com/2009/03/29/una-vuelta-de-tuerca-la-hibridacion-generica/>
- García Pujadas, A. (2011). Del vídeo viral a la webserie. *Qtorb* [Blog]. Recuperado el 25 de septiembre de 2017 de <http://www.qtorb.com/2010/08/delvideoviralalawebserie.html>

- Genette, G. (1988). Género, “tipos”, modos. *Teoría de los géneros literarios*. Madrid, España: Arco Libros (Trabajo original publicado en 1977).
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito, Ecuador: Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina.
- Gray, B. (1971). Repetition in oral literature. *The Journal of American Folklore*, 84(333), 289-303.
- Guardiola, I. (2012). *Nuevos formatos en la ficción televisiva*. En M. Francés & G. Llorca (Coords.), *La ficción audiovisual en España. Relatos tendencias y sinergias productivas* (pp. 75-101). Barcelona, España: Gedisa.
- Hernández, P. (2011). Las webseries: evolución y características de la ficción española producida para internet. *Revista Faro*, (13), 91-100.
- Innocenti, V. & Pescatore, G. (2011). Los modelos narrativos de la seriedad televisiva. *La Balsa de la Medusa*, 6. Barcelona, España: Machado.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Jost, F. (2013). Web series y series de TV: idas y venidas. Narraciones en tránsito. *CIC, Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 39-51.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Lawson, J. H. (2003). *Teoría y técnica de la dramaturgia*. La Habana, Cuba: Arte y Literatura (Trabajo original publicado en 1976).
- Lloret Romero, N. & Canet Centellas, F. (2008) *Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: la web 2.0 y el lenguaje audiovisual*. Recuperado el 11 de junio de 2017 de <http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-6/lenguaje-audiovisual.html>
- McKee, R. (2008). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, España: Alba (Trabajo original publicado en 2002).
- Mittell, J. (2013). *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling* [Pre-edición]. MediaCommons Press. Recuperado el 1

- de mayo de 2017 de <http://mcpres.media-commons.org/complex-television/>
- Olrik, A. (1992). *Principles for oral narrative research*. Bloomington: Indiana University Press.
- Salo, G. (2009). *¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión*. Barcelona, España: Gedisa.
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona, España: Paidós.
- Stam, R. (1992). *Reflexivity in film and Literature*. Nueva York: Columbia University Press.
- Tubau, D. (2011). *El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Barcelona, España: Alba.
- Vasallo de Lopes, M. I. & Orozco, G. (Eds.). (2013). *Obitel 2013: Memoria social y ficción televisiva en países iberoamericanos*. Porto Alegre, Brasil: Meridional Ltda.
- Vasallo de Lopes, M. I. & Orozco, G. (Eds.). (2014). *Obitel 2014: Estrategias de producción transmedia en la ficción televisiva*. Porto Alegre, Brasil: Meridional Ltda.
- Vasallo de Lopes, M. I. & Orozco, G. (Eds.). (2015). *Obitel 2015: Relaciones de género en la ficción televisiva*. Porto Alegre, Brasil: Meridional Ltda.
- Vasallo de Lopes, M. I. & Orozco, G. (Eds.). (2016). *Obitel 2016: (Re) Invención de géneros y formatos de la ficción televisiva*. Porto Alegre, Brasil: Meridional Ltda.
- Vasallo de Lopes, M. I. & Orozco, G. (Eds.). (2017). *Obitel 2017: Una década de ficción televisiva en Iberoamérica*. Porto Alegre, Brasil: Meridional Ltda.
- Vivas, F. (2008). *En vivo y en directo. Una historia de la televisión peruana*. Lima, Perú: Fondo Editorial de la Universidad de Lima (Trabajo original publicado en 2001).
- Vogler, C. (1992). *The writer's journey: Mythic structure for storytellers and screenwriters*. Sacramento: Studio City/Michael Wiese Productions.