



15 MINUTE READ

# Qué contar y cómo hacerlo



from *Una mente entrenada para el deporte* |  
 Revista UMH Sapiens no. 31 | Ciencia,  
 tecnología, psicología  
 by UMH Sapiens



## Una guía breve para comprender la innovación en las series y las experiencias narrativas que trae consigo

Armando Manzano

Esta es la era de las series. Es fácil recordar los tiempos en los que al nombre 'serie' siempre le acompañaba la coletilla 'de televisión'. Pero no solo Internet se ha convertido ahora en el vehículo preferido de estas obras (con un 25% del mercado televisivo acaparado por las plataformas de televisión a la carta, según un informe de la OBS Business School), sino que también ha cambiado radicalmente la forma de concebirlas.

Acceder a episodios libremente, sin que estén sujetos a una hora de emisión específica ni a los despiadados cortes publicitarios, son algunas de las transformaciones que han afectado al consumo y a la producción de series en las últimas décadas. Las nuevas posibilidades técnicas expanden las paredes de este universo hasta multiplicarlo, fundirlo con lo real, acercar el mero consumo a la categoría de experiencia, convertir al consumidor en cocreador e, incluso, por qué no, protagonista. Explorando los nuevos conceptos que se han instalado en la pequeña ficción televisiva de la mano de la profesora de Narrativa Cinematográfica de la Universidad Miguel Hernández de Elche (UMH) Laura Cortés Selva, resulta más fácil profetizar hacia dónde se dirigen las series y los destellos de innovación que revolucionarán el panorama audiovisual.

### La pandemia de 'serie, sofá, manta'

“Puede que el cambio más visible y evidente con el que nos encontramos en la pasada década sea el reinado del vídeo bajo demanda (VOD, por sus siglas en inglés)”, apunta la profesora Cortés. El VOD lo componen esos servicios digitales que dan acceso a contenidos audiovisuales como lo hacía el ya legendario videoclub, pero sin el componente humano. Netflix, HBO, Filmin, Amazon Prime, Disney+... Han facilitado el acceso a las series, publicando todos los episodios de golpe, y han fomentado una nueva forma de consumo que lleva al extremo la compulsividad, tal y como describe una investigación llevada a cabo por profesores de la UNIR titulada Cambios en la estructura narrativa de las series de Netflix. El caso de Mindhunter.

Next Story →  
 from 'Una mente  
 deporte | Revista



Aplicación  
 terapéutica

En una sociedad tan acelerada y líquida como la actual, el consumo obsesivo de series promete un oasis de descanso, evasión y cuidado personal (reflejado en la expresión inglesa 'Netflix and chill' que invita a ver series de la plataforma y relajarse) que puede resultar ilusorio, ya que participa asimismo de esa falta de freno y el trance se evapora cuando la serie es consumida. Así lo refleja el estudio llevado a cabo por una investigadora de la School of Management of London titulado Reexaminando la utopía en el consumo contemporáneo. Con unos efectos que, como ya ha empezado a estudiarse (un ejemplo es la investigación El efecto Netflix y definir el atracón televisivo de Brenna Davis), pueden resultar perjudiciales para la salud física y mental.

Que la crisis sanitaria requiriese de la ciudadanía una reclusión doméstica casi total ha tenido un impacto considerable en la industria del entretenimiento: "La pandemia ha sido un potenciador de la alta demanda de las plataformas de vídeo a la carta. Netflix, HBO, Filmin, Atresplayer Premium... han visto consolidado su poder de mercado. La crisis sanitaria ha hecho que esa demanda, ese crecimiento de la audiencia, genere una cantidad impresionante de producciones en marcha ahora mismo", observa la profesora Cortés. El Confidencial informó el pasado enero de que Netflix contaba con más de 500 títulos listos para publicar.

Ya se sabe lo que estas plataformas son capaces de hacer si tienen un buen producto y una audiencia dispuesta. Laura Cortés ve un ejemplo claro de este potencial en una obra española que ha tenido un gran impacto en la audiencia: "Una serie de éxito a nivel internacional como La Casa de Papel fue inicialmente producida por una corporación hegemónica en televisión como es Atresmedia, y pasó casi desapercibida hasta que entró en Netflix en 2017. Este impulso potenció su producción de una manera notable, lo que tuvo un reflejo claro en la serie". Si al crecimiento natural de estas plataformas se suman los efectos de la pandemia, en la que ver series o películas fue la actividad más popular en la población confinada, según la consultora Ipsos, se puede augurar una tendencia ascendente en la producción de estos contenidos.

## Narrativa y personajes

El artículo de los profesores de la UNIR sobre la serie Mindhunter también profundiza en cómo la distribución del producto y su forma de consumo tienen, a su vez, impacto en la forma de hacer las series y en su estructura interna. Sin embargo, como explica la profesora Cortés, experta en narrativa cinematográfica, la estructura narrativa tradicional de planteamiento, nudo y desenlace se mantiene intacta.

En otro artículo, en este caso publicado por la revista Investigación en Artes y Humanidades Digitales, centrado en analizar las estructuras narrativas de las series de Netflix, se explica cómo los canales de televisión se han visto obligados tradicionalmente a atravesar la narración con cortes publicitarios, estructurando los actos a su alrededor para mantener la atención a cualquier precio. Aquí entran los frustrantes momentos de suspense (en inglés, cliffhanger, traducido literalmente: 'estar colgando al borde del precipicio'), esos instantes de espera que quedan suspendidos para que el público siga pegado al sofá y soporte los interminables anuncios hasta la vuelta. La emisión semanal volvía a ser una justificación para estas escenas y ponía a la audiencia en una situación parecida. De ahí la existencia de resúmenes al inicio de los episodios, los famosos 'Anteriormente...'.

Libre de estas necesidades, la historia se ha vuelto, según la profesora Cortés, mucho más rica, menos encorsetada y de estructura más original. Al mismo tiempo, Cortés, autora de estudios sobre las influencias del estilo cinematográfico en las series, añade que "se están serializando formatos que antes eran de largometraje o medimetraje, como el documental, que está viviendo un crecimiento espectacular en las plataformas de VOD".

De nuevo el estudio acerca de la serie Mindhunter explica que, en la actualidad ficcional, ya no se trata tanto de mantener la atención, sino de ganarse el amor del público. Y, sin recursos y estructuras preestablecidos para marcar el camino, ¿qué guía la historia? Más bien, ¿quién? los personajes. Por ello, nacen cada vez más historias en las que la psicología y los conflictos internos del protagonista son los ejes en torno a los que todo gira: Mindhunter, House of cards o la más reciente Gambito de dama han sido grandes éxitos marcados por sus carismáticos y complejos protagonistas y el arco que trazan a lo largo de toda la temporada. También proliferan contenidos de nicho que triunfan representando colectivos hasta ahora poco atendidos, tal y como se puede apreciar en el trabajo publicado por autores de la Universidad Jaume I Visibilidad transgénero en Netflix España durante el 2018. Además, en época de crítica social y escepticismo frente a los valores establecidos, surgen nuevas figuras en forma de arquetipos de ficción. En este sentido, Laura Cortes afirma: “Ha habido una evolución clara de los personajes cinematográficos, desde la figura del héroe clásico hasta, por ejemplo, el antihéroe”, el protagonista imperfecto y que rompe nuestras expectativas.

Las series cuentan con antihéroes célebres como Walter White (Breaking Bad), Tony Soprano (Los Soprano) o Don Draper (Mad Men), que son algunos ejemplos de este modelo analizados en el libro El antihéroe en la televisión estadounidense de Margrethe Bruun Vaage. A ellos se ha añadido una nueva generación: Rick Sánchez (Rick & Morty), Bojack Horseman o Tommy Shelby (Peaky Blinders). Desmitifican y retuercen sus atributos hasta el punto de casi fusionarse con otro arquetipo cada vez más popular: el villano que despierta simpatía.





La reinención de esta figura del villano puede apreciarse también en el estudio El efecto villano: distancia y ubicuidad en la cultura popular neo-victoriana del profesor de la Universidad de York Benjamin Poore. Se pueden detectar ejemplos modernos de este modelo, desde las historias de trasfondo de Maléfica, Cruella de Vil o la enfermera Ratched, hasta la nueva Harley Quinn, pasando por Cersei Lannister en Juego de Tronos. En el trabajo Sociópatas como antihéroes de la era de los medios de transmisión se argumenta cómo en la actualidad se sigue esa tendencia hasta sus últimas consecuencias: con el arquetipo del sociópata agradable, que es posible reconocer en Hannibal Lecter o en Dexter, definido por Laura Cortés como “el asesino con el que empatizamos”. Una fórmula disruptiva, ya que “antes era imposible empatizar o que se relataran personajes así, historias así. ¿Cómo puedes empatizar con un asesino, ¿no?”, plantea la profesora Cortés, autora de un ensayo sobre este criminal, a la par que justiciero.

## Hibridación y digitalización

“En géneros y en formatos ha habido una hibridación y lo vemos, por ejemplo, reflejado en películas como Parásitos. Hay de repente un cambio de un género a otro bastante potente”, destaca la profesora Cortés. El llamado ‘thriller social’, género en el que, para muchos, Parásitos está inscrita, es un ejemplo de esta mezcla: combina elementos de terror, simbolismos y crítica social para enviar un mensaje realista y de advertencia sobre los males humanos que nos rodean. Asimismo, la hibridación de los formatos se expresa con la mezcla de contenidos digitales y analógicos, entre el formato de vídeo gráfico y el digital, o incluso el formato cinematográfico y el digital. Estas innovaciones, cuenta Laura Cortés, están muy fomentadas por la irrupción a finales de los 90 de las tecnologías digitales que empiezan a experimentar para encontrar una calidad similar al 35 milímetros, el formato estrella.

Tal y como expone la investigadora, el formato digital en pequeñas pantallas como la TV o el ordenador no funcionaba en la pantalla grande, donde se notaba demasiado el píxel. Sin embargo, la aparición en el año 2010 de una de una cámara digital llamada ARRI Alexa “completó, por así decirlo, el círculo de la digitalización. Las producciones de 35 milímetros se redujeron bastante y eso tuvo un reflejo, por ejemplo, en la desaparición de los laboratorios cinematográficos. En España, en 2015, fue el RIP de los laboratorios Deluxe Barcelona. Madrid Film murió un poco antes, en 2012”, explica la profesora de la UMH.

Los equipos humanos y técnicos se han visto muy afectados desde entonces. También han surgido profesiones nuevas, como la del colorista. Laura Cortés, junto a otro profesor del Área de Comunicación Audiovisual de la UMH Emilio Roselló, han publicado recientemente el libro Cromo-filia: Historia(s) del color en el cine, en el que desarrollan precisamente los avances históricos en el lenguaje del color y la importancia que ha cobrado a la hora de contar historias.

*“Sin recursos y estructuras preestablecidos para marcar el camino, ¿qué guía la historia? Más bien, ¿quién? los personajes”*

En producción, se aligera el tiempo y se abaratan los costes. En las narrativas, la progresiva evolución técnica está directamente relacionada con ese ‘qué es posible contar

y cómo puede hacerse'. Según Cortés, se replantean totalmente las temáticas: "Esto es algo que lleva sucediendo a lo largo de la historia del cine. Por ejemplo, cuando se introdujo el sonido, que era muy precario, fue necesario un insonorizador de la cámara o blimp, un armatoste gigante con el que resultaba muy difícil moverla".

En dirección artística y de fotografía hay también nuevas expresiones de la hibridación: iluminación virtual, personajes digitales que actúan junto a los reales (como el paradigmático Gollum), la introducción de espacios virtuales e imágenes reales juntos, gracias a las imágenes creadas por ordenador o Computer Generated Images (CGI)... Aunque sigue habiendo elementos que no han sido perfeccionados, como la animación del agua en las series, los estándares cada vez se sitúan más alto. Hay espacios completamente digitales, típicos de los videojuegos, en series como *Love Death and Robots*. Este experimento de Netflix dio, de acuerdo con la crítica especializada, rienda suelta a la animación más excéntrica y futurista en su compilación de cortos. Y ha regresado recientemente con una segunda temporada.

A juicio de Cortés, la libertad proporcionada por los avances técnicos ha sido clave en otra de las expresiones de la hibridación: los cambios en la estructura narrativa refuerzan el clásico compromiso por parte de la audiencia (el efecto conocido con el término inglés *engagement*). Además se amplía el vínculo que conecta al público con la serie como producto completo, y más allá del mismo, como experiencia que invita a la participación. Un fenómeno acuñado como transmedialidad.

## Transmedialidad: narrativas que expanden universos

Se sigue trabajando de acuerdo con la estructura narrativa de 'planteamiento, nudo, desenlace', pero el cambio en las reglas del juego se encuentra en otro lugar: "Los universos transmedia hacen que ese guion se ramifique, por así decirlo, construyendo una auténtica red de universos interconectados. El transmedia lo que hace es expandir una narración. No es que se cuente la misma historia en diferentes medios, sino que se expande una narración que nace en un determinado medio", expone la profesora Laura Cortés.

Henry Jenkins fue pionero en aportar la definición de lo transmedia y sus audiencias en su obra de 2006 *Cultura de la convergencia*. Hoy en día, el público estrella de estos contenidos son los fans, el fenómeno fan compuesto por seguidores acérrimos de obras como *Matrix*, *Star Wars*, *Harry Potter*... Esta técnica puede expresarse bajo diferentes formas: tomando el universo de una película y contando sus características o desarrollando la historia de un personaje concreto que no ha podido contarse en una serie. Por ejemplo, *El caso, Águila roja* o *El Ministerio del tiempo* han puesto en práctica estas formas de contar historias y el Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE ha sido clave en el proceso, como exponen las profesoras de la UMH M<sup>a</sup> Teresa Zaragoza y Begoña Ivars en el estudio Lab RTVE. La narrativa transmedia en las series de ficción. Otro ejemplo es la versión española de *SKAM* (Movistar+), que introdujo redes sociales de los personajes en Whatsapp o Instagram, en la que los fans podían seguirles e interactuar con sus publicaciones, que formaban parte de la historia. Estos contenidos, junto con las propias escenas de la serie, se publicaban coincidiendo con el día, hora y momento en el que se desarrollaban en la historia, enfatizando la conexión con el presente de sus seguidores y generando una ilusión de simultaneidad.

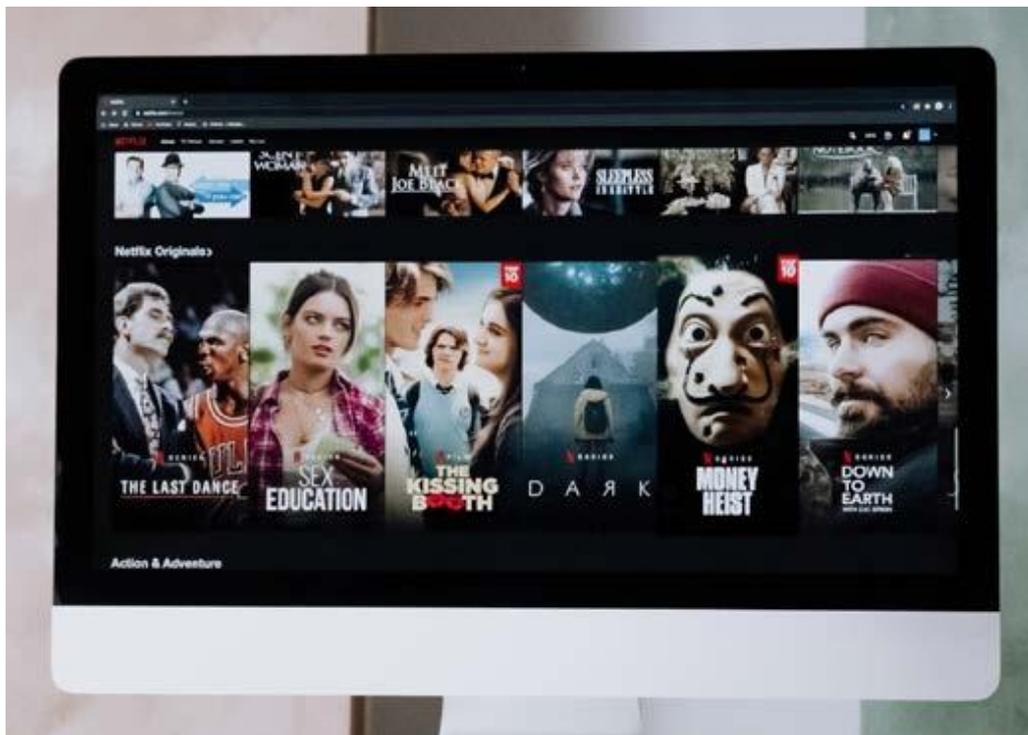
Como expone el experto en narrativas transmedia Carlos Scolari en su libro *Narrativas transmedia*: Cuando todos los medios cuentan, la participación de la audiencia es uno de los rasgos fundamentales en desarrollo en el interior de esta tendencia. El espectador, de estar sentado frente a la pantalla, pasa a querer formar parte activa del universo, a crearlo. Los fans aportan y proponen narrativas, animados por la propia serie: '¿Cómo quieres que acabe *Juego de Tronos*?', por ejemplo. Esa clase de retroalimentación tiene influencia en la narrativa. En 2018, *Black Mirror* lanzó un episodio especial

(Bandersnatch) en el que el espectador podía elegir el destino del protagonista, dando lugar a diferentes finales. Esto supone un paso más, a medio camino entre la participación y la vivencia personal.

Diversos artículos académicos abordan el debate sobre hasta qué punto el espectador debe participar o ser tenido en cuenta, si es el autor el que debe tener el control creativo exclusivo... El término inglés de fanservice (que es posible traducir como “servir al fan”) viene precisamente de esta polémica: es como se ha llamado a la práctica de generar situaciones narrativas con el único fin de satisfacer al público, de darle lo que quiere, sin que tenga un propósito o una justificación interna suficientes.

## Vivir las series, literalmente

De la mano de las narrativas transmedia, las series de televisión se están adentrando en diferentes clases de interacciones con sus públicos. Y aquí es donde se introduce de nuevo el CGI, además de la realidad virtual (RV). Laura Cortés se refiere así a los efectos de esta tecnología: “Con la implementación de la realidad virtual, esa pantalla que antes era plana se convierte en esférica, de estar sentado delante de la pantalla, pasas a estar dentro de ella en 360°, logrando ver todo el espacio que te rodea. Tu cuerpo se desdobra y tienes de repente un cuerpo real y otro virtual”. La propia experta detalló estos procesos en su estudio En busca del VRCinema. Del cine proto-inmersivo al cine inmersivo.



Un famoso ejemplo de estas implementaciones es Beyond the Wall, de Juego de Tronos. En España, El Ministerio del tiempo o Arde Madrid han sido pioneras en esta construcción de pequeñas experiencias. Existen casos en los que esta herramienta funciona con distintas intenciones. Según el estudio, Una apuesta por el cambio en las series de ficción, la realidad virtual como estrategia narrativa al servicio de la inmersión del espectador, estas experiencias pueden funcionar como forma de promoción (Stranger Things), como contenido extra (El tiempo en tus manos), como complemento de la trama principal (Halcyon) o incluso como elemento principal.

La realidad virtual todavía se encuentra en un estadio inicial. En parte, por los costosos requisitos tecnológicos para poner en marcha los recursos necesarios. La profesora Cortés compara este estado latente pero imprevisible con los llamados ‘cisnes negros’ enunciados por el filósofo Nicholas Taleb: sucesos imprevisibles o revoluciones que

pueden estallar en cualquier momento y solo son comprendidos cuando se interpretan a posteriori.

Por otra parte, se aprecian ciertas rupturas allí donde la realidad virtual ha puesto el pie, como sucede con la XR: la realidad mixta. En esta hibridación de lo real con lo ficticio, los informativos han encontrado un filón que ofrece innovaciones fascinantes con respecto a la narrativa espacial. “En las elecciones en Cataluña nos hemos desplazado al Parlamento catalán, también en varias entrevistas, con la recreación de espacios de forma virtual”, explica Laura Cortés, y añade que las consecuencias son de mucho interés: “Esta mezcla de realidad y ficción afecta al pacto de verosimilitud con la audiencia. Se está introduciendo una narrativa de ficción, vinculada con las CGI. Aunque tenga relación con la realidad, se recrea virtualmente, como pasa en el cine, lo cual llama mucho la atención. Es un ejemplo de cómo la narrativa de ficción está entrando en el paradigma de la no ficción”.

## La era de las series

Hibridación, mezcla, fusión... La unión casi física del espectador con el contenido a través de su consumo, la intersección de los roles de espectador y cocreador, la fusión de los episodios en un todo cinematográfico, la mezcla de arquetipos morales complejos y contradictorios en los personajes, los lazos entre diferentes medios y formatos para conformar un universo narrativo, la hibridación de los géneros, de lo virtual y lo físico, de la realidad y la ficción... Una vivencia tan múltiple y transversal que lleva a reflexionar sobre si con cada avance, con cada clic en el botón de reproducir, el espectador está un paso más cerca del ansiado ‘mito del cine total’, como llamaba el crítico de cine André Bazin a esa ‘ilusión completa de la vida’ que creía posible si el cine seguía avanzando. O, mejor dicho en este caso: la serie total.



### More stories from this publisher:

from 'Una mente entrenada para el deporte | Revista UMH Sapiens no. 31 |



**Aplicaciones terapéuticas de l...**

from 'Una mente entrenada para el deporte | Revista UMH Sapiens no. 31 |



**Ciencia en tu salón**

from 'Una mente entrenada para el deporte | Revista UMH Sapiens no. 31 |



**RETO INSTAGRAM**

This story is from:



**Una mente entrenada para el deporte | Revista UMH Sapiens**



# no. 31 | Ciencia, tecnología, psicología

by [UMH Sapiens](#)

## More stories on Issuu:

from ['The International Wedding Trend Report 2020'](#)



## European Wedding Trends



Connecting content to people.

Issuu Inc.

### Company

- About us
- Careers
- Blog
- Webinars
- Press

### Issuu Features

- Fullscreen Sharing
- Visual Stories
- Article Stories
- Embed
- Statistics
- SEO
- InDesign Integration
- Cloud Storage Integration
- GIFs
- AMP Ready
- Add Links
- Groups
- Video
- Web-ready Fonts

### Solutions

- Designers
- Content Marketers
- Social Media Managers
- Publishers
- PR / Corporate Communication
- Students & Teachers
- Salespeople
- Use Cases

### Industries

- Publishing
- Real Estate
- Sports
- Travel

### Products & Resources

- Plans
- Partnerships
- Developers
- Digital Sales
- Elite Program
- iOS App
- Android App
- Collaborate
- Publisher Directory
- Redeem Code
- Support

[Explore Issuu Content](#)

**EXPLORE ISSUU CONTENT**

Arts & Entertainment

Business

Education

Family & Parenting

Food & Drink

Health & Fitness

Hobbies

Home & Garden

Pets

Religion & Spirituality

Science

Society

Sports

Style & Fashion

Technology & Computing

Travel

Vehicles

---

[Terms](#)

[Privacy](#)

[DMCA](#)

[Accessibility](#)

