

*La producción audiovisual y los nuevos medios: Configuraciones  
narrativas, plataformas y circuitos de exhibición de series web del  
NEA (2015-2019).*

**Universidad Nacional del Nordeste**

**Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura**

**Carrera:** Licenciatura en Artes Combinadas

**Modalidad de tesina:** Investigación sobre artes

**Palabras claves:** producción audiovisual - nuevos medios - series web - exhibición -  
plataformas.

**Tesista:** Mariel Eugenia Sansó, José Hernández 481, celular 3624 746 436

**Director:** Lic. Arturo Fabiani, FADYCC, UNNE



## ÍNDICE

<b>Agradecimientos</b> .....	6
<b>Resumen</b> .....	8
<b>PARTE I</b> .....	9
<b>1. Planteamiento del problema</b> .....	9
<b>2. Objetivos</b> .....	12
Generales .....	12
Particulares .....	12
<b>3. Fundamentación</b> .....	12
<b>4. Hipótesis</b> .....	13
<b>5. Metodología</b> .....	14
<b>6. Antecedentes</b> .....	16
<b>PARTE II</b> .....	23
<b>7. Marco Teórico</b> .....	23
<b>7.1 Del cine tradicional al cine digital</b> .....	23
Evolución tecnológica del cine .....	23
Edad de oro del cine .....	25
Cine versus TV .....	26
Primeros pasos al cine digital .....	27
<b>7.2 De espectador pasivo a productor de cine</b> .....	32
Principios de los nuevos medios .....	34
Diferencias entre viejos medios y nuevos medios .....	37
Cine y Tecnología .....	38
<b>7.3 Nuevas pantallas y series web</b> .....	39
El hiper-cine .....	41
Nuevas pantallas .....	42
La apuesta a las series de televisión .....	43
Conceptualizando las nuevas pantallas .....	44
Las plataformas de video .....	45
Series destinadas a internet .....	46
Características de las series web .....	48
Series web en Argentina .....	49
Primera etapa: experimentación .....	52
Segunda etapa: consolidación como industria cultural .....	53
Festivales de series web .....	56



<b>PARTE III</b> .....	58
<b>8. Análisis de la serie Pez Gordo</b> .....	58
<b>8.1 Análisis de la estructura narrativa de la serie Pez Gordo</b> .....	58
8.1.1 Estructura externa.....	59
8.1.2 Estructura interna.....	59
8.1.3 Tiempo Fílmico.....	60
8.2.1 Tiempo Diegético.....	60
8.2.2 Cambios en el tiempo.....	60
8.2.3 Continuidad temporal.....	61
8.3 Narrativa de la imagen.....	61
8.3.1 Planos.....	61
8.3.2 Angulación de la Cámara.....	62
8.3.3 Movimiento de la Cámara.....	63
8.3.4 Iluminación.....	63
8.3.5 Color.....	64
8.4 Sonido.....	64
8.4.1 Sonido diegético.....	64
8.4.2 Sonido ambiente.....	65
8.4.3 Música.....	65
8.5 Montaje.....	65
8.6 Género.....	66
8.7 Formato.....	66
8.8 Puesta en escena.....	67
8.9 Análisis connotativo y cruce con nuevos medios.....	68
La serie y su cruce con Nuevos medios.....	69
8.10 Espacio de difusión.....	70
<b>9. Análisis de la serie Del lado de los frágiles</b> .....	70
<b>9.1 Análisis de la estructura narrativa de la serie Del Lado de los Frágiles</b> .....	71
9.1.1 Estructura externa.....	71
9.1.2 Estructura interna.....	71
9.2 Tiempo Fílmico.....	72
9.2.1 Tiempo Diegético.....	72
9.2.2 Cambios en el tiempo.....	72
9.2.3 Continuidad temporal.....	72
9.3 Narrativa de la imagen.....	73
9.3.1 Planos.....	73
9.3.2 Angulación de la Cámara.....	74



<b>9.3.3 Movimiento de la Cámara</b> .....	75
<b>9.3.4 Iluminación</b> .....	75
<b>9.3.5 Color</b> .....	76
<b>9.4 Sonido</b> .....	77
<b>9.4.1 Sonido diegético</b> .....	77
<b>9.4.2 Sonido ambiente</b> .....	77
<b>9.4.3 Música</b> .....	77
<b>9.5 Montaje</b> .....	77
<b>9.6 Género</b> .....	78
<b>9.7 Formato</b> .....	79
<b>9.8 Puesta en escena</b> .....	79
<b>9.9 Análisis connotativo y cruce con nuevos medios</b> .....	80
<b>La serie y su cruce con Nuevos medios</b> .....	81
<b>9.10 Espacio de difusión</b> .....	81
<b>10. Análisis de la serie Detonados</b> .....	82
<b>10.1 Análisis de la estructura narrativa de la serie Detonados</b> .....	82
<b>10.1.1 Estructura externa</b> .....	83
<b>10.1.2 Estructura interna</b> .....	83
<b>10.2 Tiempo Fílmico</b> .....	84
<b>10.2.1 Tiempo Diegético</b> .....	84
<b>10.2.2 Cambios en el tiempo</b> .....	84
<b>10.2.3 Continuidad temporal</b> .....	84
<b>10.3 Narrativa de la imagen</b> .....	85
<b>10.3.1 Planos</b> .....	85
<b>10.3.2 Angulación de la Cámara</b> .....	86
<b>10.3.3 Movimiento de la Cámara</b> .....	87
<b>10.3.4 Iluminación</b> .....	87
<b>10.3.5 Color</b> .....	87
<b>10.4 Sonido</b> .....	88
<b>10.4.1 Sonido diegético</b> .....	88
<b>10.4.2 Sonido ambiente</b> .....	88
<b>10.4.3 Música</b> .....	88
<b>10.5 Montaje</b> .....	89
<b>10.6 Género</b> .....	90
<b>10.7 Formato</b> .....	90
<b>10.8 Puesta en escena</b> .....	91
<b>10.9 Análisis connotativo y cruce con nuevos medios</b> .....	92



<b>La serie y su cruce con los Nuevos medios</b> .....	93
<b><i>10.10 Espacio de difusión</i></b> .....	93
<b>PARTE IV</b> .....	94
<b><i>11. Conclusiones</i></b> .....	94
<b><i>12. Bibliografía</i></b> .....	100

## **Agradecimientos**

*A mis padres que me apoyaron y motivaron a seguir incluso en los días en que quería darme por vencida.*

*A mi mejor amiga Indiana, amigas hace 20 años cuyo apoyo incondicional siempre estuvo y estará. Después de tantos años de estudios y miles de experiencias, hoy podemos cerrar juntas una etapa más de nuestra vida.*

*A Juan quien siempre estuvo para escucharme y ayudarme con mis crisis, miedos y toda la locura de mi cerebro, acompañándome con un abrazo, un tere, y darme consejos para tomarme las cosas con calma.*



Facultad de Artes, Diseño  
y Ciencias de la Cultura



*Universidad Nacional del Nordeste*

*Se parecen a algo conocido y a la vez no existieron nunca antes.*

*Son novedad y reminiscencia.*

*Son novedad porque nos deslumbramos con sus innovaciones tecnológicas;*

*son reminiscencia porque parece que sabemos todo de ellas*

***“Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual” // Murolo, 2012***

## Resumen

El presente trabajo de investigación propone abordar las configuraciones narrativas, plataformas y circuitos de exhibición de la producción audiovisual regional. Más específicamente el trabajo consiste en el análisis de las series web regionales “Pez Gordo” (2019) de Roly Ruiz y Yoni Czombos, “Detonados” (2016) de Gerardo Andino y Pablo Lezcano y “Del lado de los Frágiles” (2015) de Guillermo Rovira, con el aporte de un marco teórico específico sobre *nuevos medios*, con autores como Manovich (2006), Murolo (2020), La Ferla (2009), Huertas (2002) entre otros.

En este sentido esta investigación pretende indagar nuevas perspectivas y herramientas de análisis útiles para productores, realizadores e incluso investigadores del campo audiovisual.

El trabajo es motivado por los siguientes interrogantes surgidos en el trayecto de estudio: ¿Cuál es la relación de la producción audiovisual regional y los nuevos medios digitales? ¿De qué modo se configuran las narrativas de las series web de la región? ¿Cuáles son las características de las narrativas de las series web regionales? ¿Cómo se transforma el producto al ser destinado a las *nuevas pantallas*? ¿Cuáles son las plataformas de exhibición de las series web y cuáles son sus características?



## PARTE I

### 1. Planteamiento del problema

La presente investigación se centrará en la indagación sobre la producción audiovisual y los nuevos medios, esencialmente internet, con sus contenidos multimedia y sitios web, los videojuegos y la realidad virtual. En el proyecto se realizará el análisis de las configuraciones narrativas, plataformas y los circuitos de exhibición de series web del NEA producidas durante los años 2015-2019.

A fines del siglo XX, y principios del siglo XXI se acrecentaron las relaciones entre los nuevos medios (NM) y la producción audiovisual. La influencia de los nuevos medios en el cine, generó, según Manovich (2006), una redefinición de la propia identidad del cine. Gracias a los NM se pueden crear infinidad de imágenes hechas por computadora. A medida que la tecnología digital avanzaba, el proceso cinematográfico se iba redefiniendo. Es posible crear imágenes, efectos especiales realizados íntegramente de modo digital, también los procesos de montaje y edición se vieron beneficiados al poder realizar una edición por computadora, aplicarle efectos, cortar las secuencias, deshacer, rehacer y otros procedimientos de edición. Los NM también sirven para difundir estas producciones audiovisuales. Se pueden ver, descargar, compartir, comentar, manipularlas y crear nuevos productos audiovisuales. Como dice Fontcuberta (2016) vivimos en una “era postfotográfica” consolidada en los principios del siglo XXI, marcada por una “segunda revolución digital” la cual predomina el rol de internet, las redes sociales y la telefonía móvil. Ésta revolución digital permitió que las personas puedan convertirse en productores y receptores de contenidos digitales a la vez.

En Argentina, en la década de los noventa, con la llegada del video ocurrieron cambios en el cine argentino, que implicaron la transformación de la función social del cine y su lugar en la producción de imágenes (Aguilar, 2010). A comienzos del año 2000 ocurrieron hechos específicos que reconfiguraron la industria cinematográfica del país:

En primer lugar, los grandes presupuestos que se requerían para realizar películas, llevaron a que la mayoría de los realizadores recurran al Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) que apoya mediante subsidios, créditos o premios. Además, otros realizadores optaron por buscar financiamiento por fuera del Instituto o acudir al mismo una vez avanzada la etapa de postproducción. Según Aguilar (2010) se trazaron estrategias fundamentales para que surja una “nueva generación de cineastas”, una de las cuales fue fragmentar la realización de una película para poder buscar inversiones en cualquiera de las

etapas de pre-producción, producción y post-producción. Otra estrategia consistió en procurar financiamiento en el extranjero.

Gracias a la promulgación de la Ley de Cine, que emitió un nuevo impulso a la acción del INCAA en la producción audiovisual, se pueden observar medidas como la “cuota de pantalla”, que consiste en que todas las salas de cine comercial deben tener una o dos películas argentinas en su cartelera, además se promovió la creación de nuevos concursos con financiamiento del INCAA para generar productos audiovisuales.

En segundo lugar, aparecieron nuevos circuitos de exhibición para las películas, constituidos por los festivales de cine, que fueron surgiendo a lo largo de todo el país a través de los años, además de la facilidad de acceso a festivales internacionales. Estos nuevos circuitos sirvieron como un espacio único para que los realizadores audiovisuales exhiban sus producciones.

Otro fenómeno que formó esta nueva generación de realizadores audiovisuales fue la apertura de instituciones donde se preparan personas profesionales en el ámbito audiovisual, tanto aranceladas como la Fundación Escuela de Cine, como financiadas por el INCAA como la ENERC<sup>1</sup> NEA, con su sede en Formosa y otras instituciones en diferentes provincias como Córdoba, Santa Fe, Formosa y Chaco.

En el año 2010 se desarrolló un plan de fomento a la producción de contenidos ejecutado bajo la denominación “Plan operativo de promoción y fomento de contenidos audiovisuales digitales” por el Ministerio de Planificación General, Inversión Pública y Servicios coordinado con el INCAA, que generó un importante proceso participativo, inclusivo y federal tendiente a democratizar la Televisión en todo el país. Se realizaron convocatorias a los realizadores audiovisuales para que presenten proyectos para producir contenidos (Cardoso et al, 2012).

Esto permitió que en la región NEA se comience a producir mayor cantidad de contenido audiovisual realizada justamente por productores regionales. En el 2017 se abren por primera vez concursos destinados a la producción de contenido audiovisual exclusivamente para la Web<sup>2</sup> gracias a los cuales se realizó la primera serie web del NEA subsidiada por el INCAA: *Pez Gordo* (2018) de Yoni Czombos y Roly Ruiz.

---

<sup>1</sup> Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica.

<sup>2</sup> “Concurso Federal de Series de ficción web- Primera edición 2017”.

En la región además se realizan anualmente encuentros y festivales de cine, entre los más destacados se encuentran el Festival de cortometrajes Latinoamericanos Lapacho (Chaco), Festival Oberá en Cortos (Misiones) y Festival Guácaras (Corrientes)

Como menciona Clara Krieger (2019) “Esos encuentros, además de difundir cortometrajes que expresan la diversidad de subjetividades y realzan las culturas que confluyen con sus lenguajes y narrativas, se constituyeron en espacios de capacitación, fomento y debate de políticas audiovisuales regionales” (p. 97).

En el año 2012 en Chaco en la Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura de la Universidad Nacional del Nordeste se abrieron dos carreras relacionadas a la producción audiovisual, la Licenciatura en Artes Combinadas y en 2016 se abrió la Tecnicatura en Diseño de Imagen, Sonido y Multimedia. En Misiones, en el Instituto Superior Antonio Ruiz de Montoya se encuentra la Tecnicatura en Comunicación Multimedial. En el año 2015 en Formosa se abrió la ENERC sede NEA con la carrera de Realización Cinematográfica Integral. Estas carreras que surgieron en la región van formando nuevos profesionales y artistas preparados para desarrollar proyectos audiovisuales, pero también funcionan como un espacio de reflexión y crítica de sus producciones.

Los realizadores audiovisuales regionales recurren a diferentes alternativas para exhibir sus producciones. Además de los medios tradicionales como salas de cine y canales de televisión, recurren a las llamadas *nuevas pantallas*, especialmente las plataformas de video como *Youtube* y *Vimeo*, y que, con ayuda de las redes sociales más utilizadas en la actualidad, llegan a un gran número de personas rápidamente y, a la vez, logran estar en un contacto más estrecho con su público. Esto lleva a cuestionarnos: ¿Cuál es la relación que se establece entre la producción audiovisual regional y los nuevos medios digitales? ¿De qué modo se configuran las narrativas de las series web de la región? ¿Cuáles son las características de las narrativas de las series web regionales? ¿Cómo se transforma el producto al ser destinado a las *nuevas pantallas*? ¿Cuáles son las plataformas de exhibición de las series web? ¿Cuáles son sus características? ¿Cómo se definen e interrelacionan los circuitos de exhibición, entre los que se destacan festivales, salas de proyección tradicionales y alternativas?

A través del análisis de las series web regionales “Pez Gordo” (2019) de Yoni Czombos y Roly Ruiz, “Detonados” (2016) de Gerardo Andino y Pablo Lezcano y “Del lado de los Frágiles” (2015) de Guillermo Rovira, y con el aporte de un marco teórico específico sobre *nuevos medios*, esta investigación se propone abordar las configuraciones narrativas,

plataformas y circuitos de exhibición de la producción audiovisual regional para descubrir sus características, espacios comunes, sus propios lenguajes y significados.

## **2. Objetivos**

### Generales

- Analizar la configuración de las narrativas, plataformas y circuitos de exhibición de las series web regionales producidas entre 2015-2019.
- Indagar las relaciones que se establecen entre la producción audiovisual regional contemporánea y los nuevos medios para encontrar una posible identidad audiovisual regional.

### Particulares

- Analizar la construcción de la narrativa en especial la estética, los formatos, los géneros, y temáticas de las series web regionales.
- Analizar las plataformas de exhibición y circuitos de series web, sus características e interrelaciones.
- Analizar la representación de la cultura regional en las series web.

## **3. Fundamentación**

Este proyecto se enmarca dentro de la *investigación sobre las Artes*, es decir, como la “investigación que tiene como objeto de estudio la práctica artística en su sentido más amplio. Se refiere a investigaciones que se proponen extraer conclusiones válidas sobre la práctica artística desde una distancia teórica” (Borgdorff, 2006).

Cada año en la región del NEA la producción de audiovisuales de calidad va creciendo, evidenciada en todos los festivales audiovisuales realizados anualmente, con realizadores profesionales formados académicamente, gracias a carreras y talleres especializados.

A comienzos de la década (2010) las nuevas tecnologías y nuevos medios generaron cambios en los modos de producción y la configuración de narrativas audiovisuales. A su vez las plataformas web son las más elegidas por los realizadores audiovisuales regionales para dar

a conocer sus productos ya que es una manera rápida de formar un público con el cual interactuar mediante redes sociales.

Este nuevo paradigma audiovisual ofrece una variedad y diversidad de soportes, temáticas, géneros, modos de producir, que benefician a esta nueva generación de cineastas formados académicamente en escuelas de cine disponibles ahora en todo el país. Además de las nuevas políticas públicas desarrolladas por el INCAA, se encuentran disponibles más concursos y subsidios, divididos por regiones, formatos y ahora concursos destinados a desarrollos de producciones destinadas exclusivamente para la Web.

Esta investigación consiste en el análisis de las configuraciones narrativas, estéticas, temática, género, técnicas, plataformas y circuitos de exhibición de las series web regionales focalizadas en tres series web regionales seleccionadas, ellas son: “Pez Gordo” (2019), “Detonados” (2016) y “Del lado de los frágiles” (2015), producidas durante entre los años 2015 y 2019.

Este *corpus* será analizado tomando las herramientas teórico-metodológicas desarrolladas por Manovich (2006), Huertas (2002), La Ferla (2009), entre otros.

A nivel regional existen investigaciones sobre las producciones audiovisuales regionales (Arancibia y Barrios, 2017), y análisis de algunas producciones publicadas en artículos, en revistas académicas<sup>3</sup> y revistas de cine<sup>4</sup> (Czombos, 2017), Sin embargo, el aporte de este proyecto se orienta a abordar un *corpus* poco explorado. En este caso hablamos de la configuración de narrativas, plataformas y circuitos de exhibición de series web regionales.

En este sentido esta investigación pretende indagar nuevas perspectivas y herramientas de análisis útiles para productores, realizadores e incluso investigadores del campo audiovisual.

#### 4. Hipótesis

En la última década del siglo XXI las nuevas tecnologías y nuevos medios reconfiguraron la producción regional a partir de la proliferación de nuevos soportes y pantallas como computadoras, celulares, *tablets* todas con conexión a internet y plataformas de video online o *streaming*, que los realizadores regionales utilizan como principal medio de exhibición de sus obras audiovisuales. En este contexto y en el ámbito regional surgieron series web como

---

<sup>3</sup> Revista *Folia Histórica del Nordeste argentino* (N° 30 y 31). Dossier: Audiovisual y región: reflexiones interdisciplinarias parte I y II

<sup>4</sup> Revista *Cinetosis* (N° 00 y 01).

“Pez Gordo” (2019) de Yoni Czombos y Roly Ruiz, “Detonados” (2016) de Gerardo Andino y Pablo Lezcano y “Del lado de los Frágiles” (2015) de Guillermo Rovira.

Como hipótesis se propone que estos audiovisuales regionales mediante la inclusión de las diferentes plataformas digitales y su interrelación en diferentes circuitos de exhibición, experimentan transformaciones y reconfiguraciones para funcionar en estos nuevos medios, aportando nuevas posibilidades a la creación de las series web.

Entonces a través de recursos narrativos y técnicos en los que se priorizan, entre otros aspectos, planos medios y cortos, el uso de pocos personajes y de pocas locaciones, buscan adaptarse a estas nuevas pantallas que poseen, entre otras características, pequeñas dimensiones (como celulares y *tablets*).

Asimismo, plataformas de *streaming* como *Youtube*, *Vimeo* no se presentan restrictivas con respecto a las narrativas de las series web, lo que permite la creación de historias de ficción de temáticas muy variadas como la marginalidad, la periferia social, como la injusticia, las pocas oportunidades de prosperar de la clase baja (Pez Gordo, Del lado de los frágiles) y temas con tonos de comedia sobre la adultez, conflictos personales y LGTB+. (Detonados).

Por último a través de redes sociales como *Facebook* e *Instagram* creadas por los mismos realizadores de las series web se pueden acceder a contenido extra como fotos, videos, *trailers* y entrevistas, que funcionan como modo de promoción de las series; esta interacción permite que las series ganen nuevos espacios de exhibición más allá de *Youtube* y *Vimeo*, por ejemplo nuevas páginas de *streaming* como FWTV, CINEAr.play, Teilú donde se encuentra alojada la serie Pez Gordo y salas de exhibición internacionales como también posibles exhibiciones en competencias audiovisuales.

## 5. Metodología

Esta investigación se enmarca dentro de la línea de investigación *sobre Artes*, este tipo de investigación tiene como objeto de estudio la práctica artística en su sentido más amplio. Se refiere a investigaciones que se proponen extraer conclusiones válidas sobre la práctica artística desde una distancia teórica (Borgdorff, 2006), es decir, que en este tipo de investigación hay una distancia entre el objeto de estudio (la creación artística) y el investigador. La intención de la investigación es analizar e interpretar las series web regionales Pez Gordo, Del lado de los frágiles y Detonados. Se opta utilizar la metodología cualitativa porque:

Abarca el estudio de uso, recolección de una variedad de materiales empíricos, -estudios de caso, experiencia personal, introspectiva, historia de vida, entrevista, textos observacionales, históricos, interaccionales y visuales- que describen los momentos habituales y problemáticos, y los significados en la vida de los individuos. (Gialdino, 2006, pp. 24-25)

El método utilizado para la investigación es el analítico, porque se descomponen las series web a través de dimensiones de análisis. También es interpretativo ya que se problematiza e interpreta teóricamente esas dimensiones a través de un marco teórico.

A la par del estudio exploratorio, se consulta bibliografía sobre nuevos medios, cine y series web. Se definieron categorías y subcategorías relacionadas a lo audiovisual para un análisis más ordenado y específico. Las categorías y subcategorías aclaradas entre paréntesis son, narrativa audiovisual (estructura externa, estructura interna, estructura del capítulo) tiempo fílmico (tiempo diegético, cambios en el tiempo, continuidad temporal), narrativa de la imagen (planos, angulación, cámara, encuadre, color), narrativa del sonido (diegético, extradiegético, ambiente, música silencio), montaje audiovisual (estilo, continuidad espacial), géneros, formato (elementos), puesta en escena, espacio de difusión (plataformas, redes sociales).

La investigación se contextualiza en la región del NEA (Chaco, Corrientes, Misiones, Formosa) tomando como unidad de análisis a los realizadores audiovisuales, y sus producciones estrenadas durante los años 2015 hasta 2019. Se seleccionan producciones audiovisuales regionales específicamente series web.

Las producciones audiovisuales que forman parte del *corpus* son:

“Pez Gordo”: es una ficción para la web realizada por los chaqueños Roly Ruiz y Yoni Czombos, que resultó ganadora del Concurso Federal de Series Web del INCAA- Consta de 12 capítulos que relatan las peripecias de Abel, César y Dévora, quienes luego de encontrar gran cantidad de droga a las márgenes del río, ven una posibilidad de salir de sus problemas económicos. Pero acaban enredados en un mundo siniestro que desconocen. Los papeles protagónicos fueron interpretados por Francisco Quintana, Horacio Fernández y Lorena Palavecino, además participan alrededor de 20 actores y actrices del NEA.

“Detonados”: es una serie web independiente creada, guionada y dirigida por Gerardo Andino y acompañado por Pablo Lezcano en idea y Javier Gómez Barrios en dirección. La serie narra la vida de un grupo de amigos que atraviesan las crisis de los 30 y 40 años. Situada en las ciudades de Resistencia y Corrientes, donde surgen conflictos y enredos en torno a: maternidad, conflictos de pareja, infidelidad, relaciones interpersonales y redes sociales.

“Del lado de los Frágiles”: es una serie web dirigida por Guillermo Rovira, que fue realizada por la Productora de la Tierra de Oberá, tras haber ganado el concurso público del Fondo de Fomento Concursable (Fomeca) del AFSCA. Se trata de un policial clásico que trata la historia de un justiciero rural, encarnado por el actor correntino Horacio Fernández.

## 6. Antecedentes

En el ámbito internacional se puede mencionar el texto de Steffen Krüger and Gry Cecilie Rustad “*Coping with shame in a media-saturated society – The Norwegian web-series Skam as a transitional object*” (2017) en el cual se plantea cómo la serie web funciona como un objeto de transición, *Skam* es una serie web noruega estrenada en el año 2015 creado por Julie Andem, en ella se cuenta la historia de un grupo de amigas adolescentes y su paso por la escuela secundaria, con todos los dramas, problemas, festejos y cambios que ocurren en la adolescencia.

El caso de *Skam*, ofrece una "narración transmedia", es decir, una narración que distribuye su contenido a través de múltiples plataformas de medios, con cada elemento agregado haciendo una contribución distintiva al conjunto. *Skam* se transmite a través de varios canales y géneros: videoclips, chat de mensajería (textos escritos, imágenes y GIF) y actual como se presenta en *Instagram*. El sitio web constituye una narrativa adaptada a la forma de un *feed* de redes sociales.

Los *fans* también forman parte de esta construcción narrativa, ya que los mismos pueden interactuar en las diferentes publicaciones de las redes sociales utilizadas, los productores tienen en cuenta estas interacciones y puntos de vista para poder hacer cambios o agregar nuevos elementos al desarrollo de la trama.

Dicen los autores:

Las series web a menudo se han situado como alternativas independientes a difusión comercial, ofreciendo voces y representaciones más diversas (...) La mayoría de los televidentes adolescentes de *Skam* ven sus *smartphones* como una pantalla particularmente íntima. Como señala Moslet (2016), para muchos espectadores jóvenes, su *smartphone* es su pertenencia más personal, es lo que ven por primera vez cuando se despiertan y lo último que revisan cuando se van a la cama. (p. 8)



El artículo propone un acercamiento a las características que conforman una serie web, y como su combinación con las redes sociales logra un acercamiento más efectivo a sus espectadores, de tal manera que hasta cuesta separar la realidad de la ficción.

Otro trabajo de importancia sobre series web es el de Marta Álvarez “Series web nuevos modelos y desafíos” (2011) en él se analizan diferentes series web y los desafíos que trae crear series destinadas exclusivamente para la web.

El artículo comienza dando un breve pantallazo del origen de este nuevo formato de series web en España, comentando también que en el 2010 se celebró el primer festival dedicado exclusivamente al formato de serie web en EE. UU., “LAWEBFEST” (*Los Ángeles web series festival*) autoproclamado como el primer y único festival de series web, pero el artículo comenta que en España también se realizan festivales donde se presentan pilotos de series web, y en Francia la WebTV-festival, donde participan contenidos limitados a la producción para internet.

Los jóvenes españoles recurren a este formato ya que se acomodan a sus bajos y medianos presupuestos, “En España no se ha dado un auténtico compromiso financiero con la ficción para la web, limitándose este a patrocinios puntuales” (p. 2).

Según la autora la fama de las series web se debe a que las mismas se han popularizado en *Youtube*, pero también debido a sus contenidos sociales y satíricos, como personajes que representan la clase media baja, jóvenes “adictos a la *Play*”, familias disfuncionales, la crisis económica.

Comenta Álvarez:

Las series para la web se inscriben en la particular relación que la web 2.0 ha establecido con el internauta, revolucionando así la manera en que el espectador se enfrenta al relato audiovisual serial y ofreciéndonos un excelente ejemplo de esa cultura participativa que se relaciona con la Red (Roig, 2008:69). Al igual que en el sector musical, la tendencia es suprimir los intermediarios. El espectador goza de la oportunidad de entrar en contacto directo con los creadores, a través de foros y comentarios. (p. 6)

En el apartado “en busca de un lenguaje web” se explica cómo las series web buscan alejarse más y más del formato televisivo, o tradicional, encontrando nuevos recursos en Internet para crear materiales de todo tipo y formar, como se mencionó en el artículo anterior, una “narración transmedial”. Por ejemplo:

La que se proclama ‘primera ficción web francesa’ (*Adiccts*), mostrando su voluntad de distanciarse del patrón televisivo de la serie web ‘tradicional’, está compuesta por un conjunto de episodios de entre tres y seis minutos de duración, que representan la particularidad de ofrecer diferentes posibilidades de lectura y que no son más que una parte del proyecto, completándose con otros videos, y con páginas de blog, *Facebook*, revistas y periódicos, pertenecientes al universo ficcional y aun otros materiales complementarios que salen de él. (p. 8)

Se busca una interactividad y formatos que no sean posibles de reproducirse en la televisión para que solo sean exclusivos de la web. La interactividad, junto con la pluralidad de formatos y la estructura abierta, es una característica fundamental de Internet con respecto de anteriores sistemas de comunicación (López, 2008 p. 259). Se entiende como la capacidad del usuario para seleccionar los contenidos a los que desea acceder y la manera de consumirlos, para comunicar directamente con el emisor de esos contenidos y con los otros usuarios (López, 2008, pp. 259-26), aunque la ambición de algunos creadores es mayor: que el internauta tenga la impresión de ser parte de la obra y/o de estar construyéndola.

Por otro lado, vale mencionar el trabajo de Paula Hernández y Fernando Morales Morante “Webseries: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red” (2012) en él se analiza las características propias del formato de serie web y su relación con la televisión. El trabajo comienza con una contextualización histórica del traspaso de formato de tv a la web, el cual a través de la “crisis de la TV” los creadores y consumidores audiovisuales fueron impulsados a emigrar al sector de la web (Hernández, Morales Morante, 2012) la cual fue explotada por estos nuevos productores web para crear y difundir productos más baratos y formar una nueva audiencia con la que resulta más fácil de interactuar.

Los autores toman a Henry Jenkins para definir el concepto de Convergencia Mediática “es entendido como la convivencia entre los nuevos y los viejos medios, facilitando el nacimiento de la cultura participativa e inteligencia colectiva” (p. 2).

Entonces los autores afirman que:

Gracias a la convergencia y mediante la base transversal de Internet, se unen en un solo sistema la televisión, la informática, y las telecomunicaciones. Con esta triple unión los contenidos aumentan, se convierten en multimediáticos

y se diseminan amigablemente por las diferentes pantallas de forma rápida.

(p. 3)

Más adelante los autores definen que es serie web, y las dividen en tres tipos, las tradicionales, los videoblogs y las webseries interactivas, cada uno con características particulares, que serán explicados en el marco teórico, ya que los trabajos de Hernández son de gran importancia para la presente investigación porque definen y caracterizan las series web formando una base teórica.

Para concluir con este trabajo los autores realizan unos cuadros con las diferencias que hay entre las series creadas para la web y las series de televisión, utilizando como ejemplo series españolas del año 2011.

En el ámbito nacional se encuentra a Leonardo Murolo con su artículo “Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual” (2012). El texto de Murolo busca conceptualizar el término “nuevas pantallas” y cómo se conforman los nuevos productos destinados para las mismas. Para comenzar el autor define a las nuevas pantallas como “Tecnologías de la comunicación donde el lenguaje audiovisual encuentra un espacio para su circulación” (p. 1).

Murolo afirma que las nuevas pantallas como concepto tiene dos variables, las de las tecnologías y la de las plataformas. La primera se refiere a “(...) en primera instancia a *hardware*, aparatos *conectables* a la electricidad o baterías que les proveen energía para funcionar, ligados a la información, la comunicación, el conocimiento y el entretenimiento, protagonizados por pantallas” (p. 2). Llama a estas tecnologías *multilenguajes* ya que presentan textos, imágenes, animaciones, sonidos y diseño. También menciona que la interactividad es una de sus características representativas, ya que es el usuario el que tiene el control literalmente a través de teclados, *mouse*, *joystick*.

La segunda variable es que funcionan como espacios para poder narrar audiovisual “con conciencia de su circulación y decodificación. Por ello, no solamente un teléfono móvil es una nueva pantalla porque permita la circulación audiovisual, sino porque permite la reflexión acerca de qué tipo de narraciones es propicio crear para ser consumidas mediante un teléfono móvil” (p. 4).

A lo largo del artículo el autor va dando características de cómo se conforman las nuevas narraciones audiovisuales para las nuevas pantallas, como duraciones más cortas, pocos usos de planos, de personajes, historias cortas y, como se mencionó en los artículos anteriores

la posibilidad de la “multicirculación”: “La posibilidad de seguirla en su sitio, pero también de ser vista en diferentes redes sociales virtuales como *Youtube, vimeo, facebook*” (p. 10).

También podemos mencionar la tesis de Lucila Di Pasquia “Buenos Aires independiente. Realización de una serie web interactiva” (2014) que se trata de un proyecto de creación de serie web interactiva que expone acerca de la industria del entretenimiento independiente en Buenos Aires, en este trabajo se analiza el lenguaje en los diferentes medios audiovisuales y cómo se adapta a las pantallas. A lo largo del trabajo se realiza una contextualización desde los comienzos del lenguaje audiovisual, pasando por el cine, la televisión para terminar con el formato más nuevo que son las series web. Se selecciona el apartado de series web en el cual hace también una contextualización de Internet y cómo se fue formando para que en el día de hoy podamos crear contenido audiovisual exclusivo para la web. “En el año 2013 las web series se están convirtiendo en un fenómeno de experimentación audiovisual y entretenimiento para productores independientes. El campo web está siendo explorado actualmente por las grandes cadenas de televisión también” (p. 25).

También menciona varias características de las series web como la duración y el por qué deben tener poca duración los capítulos para ello, la autora cita a Pujadas (2011) quien afirma que “debido a la hiperactividad con múltiples aplicaciones y ventanas abiertas hace que el límite de atención a un video en Internet difícilmente supere los siete u ocho minutos, por eso se recomienda realizar videos con formato corto” (p. 25). Además de la facilidad de comunicación con los espectadores a través de las redes sociales, una de las herramientas bases de las series web para poder promocionarse y continuar con las historias que proponen.

La autora también cita a Williams (2013) y afirma que al crear series web el realizador cuenta con mucha autonomía, ya que es su propio jefe y eso permite estar en cargo de todos los aspectos. Las herramientas que brinda internet pueden ser utilizadas no sólo para entretener sino también para compartir información acerca de causas importantes y eventos locales. Las series web pueden ser utilizadas para educar e inspirar. Una de las características que destaca a López Mera (2010) es que muchas de ellas poseen un bajo presupuesto en cuanto a su producción, ya que se utilizan pocas locaciones con pocos personajes. “Las series realizadas para la web tienen muchos puntos en común con la televisión, ya que en ambas cosas los espectadores comparten la atención generalmente con la realización de otras tareas” (Lucila Di Pasquia, 2014, p. 26).

Para concluir con su apartado de series web, menciona las formas de financiación de las series web, también tomándolo a Williams, principalmente las series web son

autofinanciadas, ya que los creadores son independientes que buscan maneras de conseguir sus elementos, amigos actores, pedir prestado equipamiento, realizar varios roles a la vez. Otra forma de financiamiento que cada vez es más popular es el financiamiento mediante *crowd-funding* que son plataformas donde los usuarios crean un perfil del proyecto que buscan financiar y las personas pueden donar su dinero, a cambio de diferentes recompensas que el usuario ofrece.

En el ámbito regional se encuentran antecedentes de análisis de producción audiovisual regional. En este sentido, se puede mencionar el texto de Víctor Arancibia y Cleopatra Barrios titulado “Audiovisual y región: Reflexiones interdisciplinarias parte I y II” de parte de la revista *Folia Histórica del nordeste* (2017-2018). En la introducción del *dossier* los autores dan un acercamiento histórico sobre cómo está constituido el cine en el país, diciendo que toda la construcción sociocultural, narrativa de la memoria e identidad fueron construidas en Buenos Aires, “contribuyendo a legitimar y actualizar visiones dominocéntricas que favorecieron una colonización interna de las formas de percibir el país” (Arancibia, 2014; 2015, p. 55) y advierten cómo los realizadores locales de cada región tuvieron que adecuarse a esa mirada. También sostienen que:

Las narrativas sobre el llamado ‘interior’ del país en el siglo pasado tomaron dos orientaciones preponderantes: la hiperrepresentación y la subrepresentación o representación devaluada de las identidades y localidades, en el primer sentido, las películas y programas de la TV reprodujeron representaciones cristalizadas del exotismo y el color local. En esta línea, las producciones y los actores locales tuvieron que adecuarse a ese paradigma para poder ingresar en el repertorio de “lo nacional” pre-concebido por la clase dominante. (Arancibia, Barrios, 2017-2018 p. 56)

Este *dossier* resulta de gran importancia porque nos servirá para indagar acerca de las decisiones que los realizadores locales tuvieron que tomar para acomodarse a “lo nacional” y cómo esto condiciona sus modos de producción y sus decisiones artísticas y temáticas. Además, posee datos relevantes sobre cómo fue formándose el cine argentino propiamente dicho.

En la segunda parte del *dossier* se ofrece un análisis de producciones audiovisuales del NEA. Al respecto indican que “...al momento de escenificar cada una de las problemáticas, las producciones también hacen visibles en algún aspecto el modo en que se filma, la cantidad de

personal que se involucra y las representaciones localizadas en cada una de las regiones. De esta manera, las producciones plantean un régimen de miradas que destaca las especificidades geoculturales” (Arancibia y Barrios; 2018 p. 35).

También sostienen que:

La producción audiovisual de las regiones del país que tratan de no reproducir las lógicas centralistas ni las matrices productivas impuestas enfrentan el desafío de fisurar las representaciones instauradas, de des-ocultar discursos y poner a circular ciertas imágenes invisibilizadas y voces silenciadas. (Arancibia, Barrios; 2018. p. 35)

Dentro del *dossier* se encuentra un artículo en el que ya se muestran análisis de producciones locales que servirá como antecedente de los modos de producción y ver también qué tipo de producciones ofrece la región. Referimos específicamente al artículo de Maia Bradford titulado “Génesis, paraíso e infierno. Un análisis de El jardín de las delicias de Arturo Fabiani” (2018) en él expresa:

En el centro del tema de la diversidad, la lectura se plantea como un modo de articular ambas propuestas (la pintura de El Bosco, y el documental en sí) tanto en el nivel de la topicalización como en el de las estrategias compositivas de ambas producciones. Esto produce un efecto de hacer visibles diferencias, pero por fuera de los regímenes propios de la exotización que condena a los representados a una forma de casi inexistencia semiótica porque se cristalizan en el pintoresquismo que luego desaparece de la visibilidad social. (Bradford, 2018, p. 38)

El artículo también propone una lectura sobre el recurso estratégico de las entrevistas y de la narración del documental, dándole voz propia a los que fueron condenados en representaciones mediáticas y audiovisuales habituales.

Asimismo, resulta de interés el artículo de María del Rosario Millán, Marina Casales y Sonia Alfaya titulado “La producción audiovisual misionera: exploraciones iniciales en instancias de recepción” (2018). En este texto las investigadoras exploran la producción audiovisual misionera a partir del análisis de una película presentada en el festival “Oberá en cortos” y cómo el público local se constituye y se acerca a estas narrativas audiovisuales por fuera del circuito habitual. Es un acercamiento del funcionamiento del audiovisual regional. El aporte de este artículo al trabajo será el de contextualizar la producción audiovisual

misionera/regional, la conformación del público, las posibilidades de los realizadores, las temáticas y modos de producción.

Por último, se encuentra la revista de cine regional *Cinetosis* (2017), en él se publican varios artículos relacionados al cine regional, entrevistas con los realizadores, notas sobre técnicas del cine. “A *Cinetosis* le importa la producción audiovisual de nuestra región, como un producto cultural, que si se convierte en un éxito comercial es una consecuencia maravillosa. *Cinetosis* abre un espacio de difusión, de promoción de las obras, de intercambio entre profesionales, pero sobre todo centrado en una mirada crítica sobre las obras...” (2017, p. 3) Este tipo de revistas se dedican a dar a conocer los productos audiovisuales regionales, otorgándoles un espacio de difusión.

## **PARTE II**

### **7. Marco Teórico**

#### **7.1 Del cine tradicional al cine digital**

##### **Evolución tecnológica del cine**

El cine surge a partir de una evolución de inventos que fueron perfeccionándose hasta llegar al cinematógrafo de los hermanos Lumiere.

En EE. UU., Thomas Edison será el máximo impulsor del cine y su dispositivo, el kinestoscopio, buscando consolidar una industria y ser considerado como único inventor y propietario de aparato. Particularmente, el invento de Edison solo permitía un uso individual. Por esto, introduce la película de celuloide, con perforaciones de arrastre, un soporte de treinta y cinco milímetros que, además de ser flexible, resistente y transparente, era muy inflamable. Este formato de treinta y cinco milímetros será adoptado universalmente como formato estándar en el cine.

Mientras tanto en Francia, 1895 los hermanos Lumiere crean el cinematógrafo (del griego kinema, movimiento y grafein, escribir) este simple aparato cumplía con diferentes funciones: “servía indistintamente de tomavistas, de proyector y para tirar copias. Funcionaba accionado por una manivela que arrastraba la película a la cadencia de 16 imágenes por segundo” (Gubern 2014, p.17).

El invento fue presentado en un pequeño salón causando temor entre los espectadores presentes, ya que pensaban que al ver “La llegada del tren a la estación”, el mismo tren saldría

de la pantalla. Tras el rotundo éxito del cinematógrafo en París, el invento comenzó a exhibirse en ciudades europeas y americanas. Aumentando progresivamente la demanda por nuevos títulos, iniciándose así la producción a gran escala de películas.

Gubern (2014) afirma que, si bien los hermanos Lumiere fueron los que hicieron posible la proyección sobre un lienzo, George Melies, es quien encontró en ello una nueva forma de espectáculo popular/masivo, logrando incorporar al cine la puesta en escena teatral. En 1896 Melies descubre por casualidad un error de la máquina que luego al ver la proyección observa que “allí donde un momento antes pasaban hombres aparecen de pronto mujeres y que el autobús de Madeleine-Bastilla se convierte súbitamente en una carroza fúnebre” (p. 31). Melies realiza sin querer el primer trucaje del cine, a partir de esto su producción se dirige por el rumbo de la magia y la fantasía.

Gubern afirma que con Porter se consolida una técnica narrativa, base del cine de acción, que se ve desarrollada en “Asalto y robo de un tren”, primer western de la historia y con la cual Porter introduce al cine el temario del *Far-west*.

Con Griffith se comenzó a descubrir un nuevo lenguaje cinematográfico, en sus filmes implementa técnicas de montaje como el *flashback o cut-back*, que es cuando una escena se inserta en la acción principal, mostrando evocación o recuerdo de un acontecimiento del pasado. También y la más conocida de Griffith fue la denominada Griffith *last minute rescue*.

En 1915 Griffith estrena la película “El nacimiento de una nación”, su inmenso éxito transformó la joven industria cinematográfica, en la que comenzaron a interesarse hasta los financieros de Wall Street.

Se desarrollan las grandes compañías cinematográficas, centradas en Hollywood: *Fox Film Corporation*, después conocida como *20th Century Fox*, *United Artist* (1919), *Warner Bros.*, *Metro-Goldwyn-Mayer* (MGM), *Columbia*, *Paramount* y *RKO*, que fueron sufriendo cambios en su estructura de gestión al fusionarse con otras empresas dedicadas a la exhibición y distribución. Esto dio lugar a la conformación del *starsystem*. “El expresivo lenguaje de la taquilla (box office) advirtió a los productores de que existían intérpretes de una “rentabilidad” superior a la de otros.

En 1916, gracias al hallazgo de Daniel Comstock y Burton Wescott, la compañía *Technicolor Corporation* consiguió transformar el cine de blanco y negro en uno de color, desarrollando el *technicolor*, un proceso químico fotográfico que introduce el color en los fotogramas de las películas. El sistema *Kinemacolor* grababa las imágenes en dos tonalidades



(rojo y verde-azulado) utilizando solo un lente. Más adelante se desarrolló la cámara de tres colores (*Technicolor* en tres tiras) que revolucionaria técnicamente la industria.

### **Edad de oro del cine**

La consolidación de Hollywood con varias firmas de grandes bancos y operaciones financieras, permitieron que en la década de los años 30 se definiera como la edad de oro de los grandes estudios cinematográficos estadounidenses. El motivo no es solo la producción continua que se realiza en cada uno de los estudios, sino el desarrollo de las más diversas líneas temáticas que dieron lugar a una política de géneros más definida.

El 6 de octubre de 1927 se estrena “El cantante de Jazz” considerada la primera película sonora. A partir del éxito de esta película, “la implantación del cine sonoro duplicó en poco tiempo el número de espectadores cinematográficos e introdujo cambios revolucionarios en la técnica y en la expresión cinematográfica” (p. 176). Muchos de los cambios fueron negativos al principio ya que limitaban los movimientos de la cámara, y varios artistas se mostraron totalmente en contra de este nuevo avance. En 1930 se estrenaron películas en varios países que ya demostraron que la nueva técnica iba en ascenso y perfeccionamiento.

Uno de los obstáculos que trajo consigo esta técnica para la difusión universal del cine, fue la diversidad idiomática, que se intentó resolver rodando diferentes versiones de cada película en varios idiomas.

Y ya para finales de 1930 el cine sonoro se había generalizado en casi todo el mundo, las primeras proyecciones se sincronizaban con unos discos. Pero Lauste desarrolló un modo de fotografiar las vibraciones del sonido sobre la película, y así se incorporó una banda sonora paralela y contigua a las imágenes sobre el mismo soporte. Gracias a esto la banda de sonido se pudo descomponer en diálogo, música y efectos sonoros (Gubern, 2014).

En el año 1941 se estrena *Citizen Kane* de Orson Wells, que lo “prestigiara como uno de los mayores creadores de toda la historia del cine.” (p. 240) El cual generó una ruptura en muchos de los esquemas desde el punto de vista visual y narrativo, y también tuvo un protagonismo la dirección de fotografía.

La llegada del cine sonoro en todo el mundo, dio lugar a que continúen desarrollándose los cines nacionales, que hasta el momento solo producían cine mudo. Las diferencias idiomáticas fueron un gran estímulo para este desarrollo, el cual ayudó a la diversificación de los núcleos de producción y a presentar un desafío al monopolio de las grandes potencias. Ciudades como El Cairo, Hong-Kong y países como México y Argentina se convierten en centros activos de producción y comienzan a ampliar su mercado gracias a los éxitos alcanzados

en festivales internacionales, que se han convertido en sus plataformas de estreno de las producciones nacionales, ya que no tenían otros canales para dar a conocer su producción al mundo.

Con el aumento de los costes de producción, se generan nuevas alianzas entre países, co-produciendo las películas generando más alcance, intercambios artísticos, de valores y métodos de trabajo.

Pero en 1946 llegaría un nuevo competidor contra el cine, la televisión. Entre 1948 y 1952 aumentó la cantidad de hogares que ya contaban con una televisión y pasó a sustituir la frecuentación a los cines. Por lo que los taquillajes del cine comenzaron a descender.

### **Cine versus TV**

El desarrollo creciente de la televisión y sus extensiones tecnológicas (como el videocasete, el dvd, la televisión por cable) fueron formas que ayudaron al declive de espectadores en el cine. Por lo que la industria cinematográfica tiene que encontrar nuevas maneras de mantenerse a flote.

Para contrarrestar su popularidad, la Fox desarrolló un nuevo sistema de filmación conocido como Cinemascope. Este método toma imágenes amplias que se consiguen al comprimir una de tamaño normal dentro del cuadro estándar de 35 mm. El objetivo es alcanzar una proporción entre 2,66 y 2,39 veces más ancha que alta, gracias al uso de lentes anamórficos especiales, que se colocaban en las cámaras y en las máquinas de proyección. La introducción del Cinemascope también inauguró una nueva época en el cine, caracterizada por utilizar a partir de entonces formatos panorámicos, con sistemas similares como *Vistavisión*, *Todd-AO*, *Panavisión*, *SuperScope* y *Technirama*. Menciona Gubern “este ensanchamiento del panorama visual era un elemento acorde a la evolución general de la estética del cine moderno, destinado a dar mayor cohesión y continuidad espacial a la narración, en contraste con la gran fragmentación del espacio en el viejo cine-montaje” (p. 303).

En los años cincuenta la política de las grandes empresas era reducir el volumen de producción, pero aumentar su espectacularidad y costo, utilizando macropantallas y grandes estrellas en competencia con la micropantalla de la televisión.

Estos grandes costes de producción tuvieron como consecuencia la proliferación de co-producciones internacionales de dos o tres países, donde buscaban países con buen clima para filmar en exterior y con precios relativamente bajos para abaratar la producción.

En los años sesenta el cine se convirtió, definitivamente, en un medio de comunicación audiovisual que se expandía hacia diferentes sectores de la vida social. El mundo entraba a la nueva “era de la imagen”.

### **Primeros pasos al cine digital**

A partir de los años 80 los avances tecnológicos permitieron mezclar imágenes realizadas en computadora con efectos especiales tradicionales utilizados en el nuevo cine de Hollywood, dando lugar al cine digital. Haciendo posible generar escenas parecidas al film, pero directamente desde una computadora, películas como *Back to the future* (1985, 1989, 1990) o *Toy Story* (1995) por mencionar algunas, no hubieran sido posibles sin las nuevas tecnologías, que permitió a los realizadores hacer realidad sus ideas creativas.

Según Klenk (2011) se puede decir que el cine digital significa “la posibilidad de manipular el mundo fílmico a través de procesos creativos, basados en el trabajo con computadoras o procesos informáticos que generen efectos especiales y/o animaciones” (p. 2). El realizador en este momento puede crear su realidad fílmica sin problemas. La computadora se convirtió en un elemento más del mundo del cine, ya que prometía un trabajo eficaz con su tarea de digitalizar la información visual en bases de datos de pixel, creando así una nueva realidad visual.

Para el autor “el cine digital destinado al gran público salió a la luz junto con la aparición de la animación por ordenador y de géneros audiovisuales como los videos musicales y anuncios publicitarios que eran influidos por los nuevos géneros visuales digitales” (p. 2). En los noventa recién se comenzó a establecer las nuevas técnicas de producción de imágenes por computadora, y a desarrollarse nuevos *softwares* como *hardware*.

Las primeras empresas productoras en transformar el cine fueron Pixar e Industrial Light and Magic (ILM). Pixar dedicado al campo de la animación digital realiza, en 1995, la película *Toy Story*, “lo que significó un gran paso para Pixar hacia el realismo, perfeccionando el desarrollo de sus estudios” (p. 3). Tanto que fue adquirida por Walt Disney Company en 2006. ILM, en cambio, muestra las transformaciones que se llevaron a cabo en el cine tradicional destinado al gran público. Esta empresa utilizó sus técnicas digitales por primera vez en *Star Wars* (1977) creando batallas galácticas nunca antes vistas y realizadas con una programación digital de la cámara. “La circunstancia de tener la técnica de conversión de 35mm, un formato de alta resolución digital, abre un mundo con nuevas construcciones de la realidad que igualmente penetran en el proceso artístico” (p. 3).

Tomando a Fernando Huertas (2002) con su escrito “El futuro digit@l del cine” se mete de lleno en cómo la incorporación del mundo digital significó enormes cambios a la industria audiovisual. El autor comienza con una diferenciación en el cine digital; por un lado, existe el cine cibernético, los “net films” o los “Dfilm” que son producciones cortas realizadas en digital y distribuidas y exhibidas exclusivamente en internet, y por el otro lado tenemos el cine convencional realizado con tecnología digital “esta situación es más ambigua y confusa, ya que se mezclan los soportes, los procesos y las tecnologías modernas con las más tradicionales” (p. 1).

A partir de esto se puede afirmar que “cine digital” sirve de referencia al cine convencional hecho con tecnología digital y comercializado en los circuitos habituales, y “cine cibernético” se denomina al conjunto de producciones pensadas para ser exhibidas en la Red. En la primera “hay un proceso de transformación en que se pretende que el cine de la gran pantalla deje de ser analógico para ser digital” y en el cine cibernético “hay una búsqueda de identidad, de especificidad, como si de un nuevo medio se tratase” (p. 1).

Huertas (2002) menciona las ventajas y los cambios que traen el cambio al video digital a la hora de producir audiovisuales, se observa que son equipos más ligeros y versátiles lo cual ofrecen más movilidad y adecuación a situaciones complicadas de trabajo; también permite mayor experimentación y menor equipo humano durante el rodaje. También, trae ventajas en la post producción ya que se eliminan los procesos de laboratorio, lo que reduce tiempo, y hay más libertad de manipular el material con efectos visuales o lo que se nos ocurra. Lo cual permite más posibilidades creativas y narrativas para los realizadores audiovisuales.

De esta manera, para el autor, el video digital se transforma en cine digital por la forma de concebir y abordar los proyectos.

Donde más cambios hay es en la producción, sobre todo en las producciones medias y bajas, las cuales aborda esta investigación, que es donde el cine digital podrá ser explotado de manera significativa:

El ahorro que supone hacer una película en soporte digital es tan importante que puede depender de ello que el proyecto se lleve a cabo o no. Hacer una película digital no es solo cambiar el soporte, sino el concepto de la producción que exige una postura y unos planteamientos distintos; equipos más reducidos y con diferente funcionalidad, menos tiempo de rodaje, procesos más rápidos. (2002, p. 5)

En cuanto a las producciones alternativas o producciones de muy bajo presupuesto surgen nuevos canales de comercialización exclusivamente en la Red, páginas exclusivas para la exhibición de películas digitales.

El autor comenta que estas nuevas formas de producir abren nuevos caminos para experimentar y descubrir nuevos artistas, guionistas, técnicos, directores etc.

En el ámbito de la distribución la Red se convierte en el principal medio de transmisión y distribución del cine, internet es un canal más de consumo tanto para las realizaciones audiovisuales destinadas a ese medio como las producidas en la gran pantalla.

El cine independiente convierte a internet en su principal medio de distribución de sus producciones ya que “ofrece un mercado muy amplio y abierto y con razonables expectativas económicas” (p. 7).

Gracias al avance de la industria digital, “la producción de imágenes estará al alcance de todo, cualquiera con una cámara doméstica podrá hacer una película y ponerla en la Red” (p. 10).

El rol del consumidor comienza a salir de su pasividad gracias a páginas como *Youtube* y *Facebook* volviéndolo más activo. Hoy en día se puede grabar en HD en celulares lo cual permite a los usuarios experimentar y filmar lo que quiera desde pequeñas secuencias de su vida cotidiana o videoblogs hasta realizar pequeñas producciones semiprofesionales como la película *Tangerine (2015)*, la cual fue filmada con tres *Iphone 5s*. “Es entonces que el espectador sale de la pasividad que tenía frente de los medios, así hay una reconquista de los espacios públicos y una creación de un nuevo consumidor audiovisual” (Klenk 2011, p. 5).

Para terminar con esta parte de la investigación mencionaré a Jorge La Ferla (2008a) que realiza una reflexión sobre el cine digital y su impacto en la Argentina: “La conversión digital de todos los medios audiovisuales cuyos soportes originales van desapareciendo, convirtiéndose en simulaciones digitales se nos presenta hoy en día como un tópico insoslayable” (p. 9).

Hoy en día la imagen digital reemplazó casi definitivamente al celuloide, desde la captación de imágenes hasta la proyección. Frente a esto la industria cinematográfica comenzó a explorar y explotar el mundo digital,

En esta gran industria, siempre dentro de la categoría MRI, ya recordamos como lejana la novedosa aparición de *La guerra de los clones*, un proyecto enteramente digital que marca un hito en la historia del cine espectáculo al no

utilizar material fílmico en ninguna etapa de su proceso de realización, según fue concebido por la empresa de George Lucas. Este hecho implicó un discurso confuso y sistemático que nos remite a una coyuntura donde no hay más posibilidades de trabajar en cine sin pasar por un computador en alguna etapa en los procesos materiales de realización. (2008a, pp. 12-13)

Por lo que actualmente un realizador debe contar con conocimientos no solo de cine sino también de informática, como usos de *software* de video y sonido, y como manejo de los nuevos equipamientos digitales que salen cada año como cámaras y equipos de sonido.

La aparición de la cinta de video y del *cassette* implicó un cambio radical en el consumo de cine, para ver películas ya no es necesario ir al cine, y actualmente con el surgimiento de plataformas de *streaming*, tenemos una gran variedad de películas, series y documentales con solo hacer un *click*.

El computador, las estaciones de videojuegos, los teléfonos celulares, se han convertido en una interfaz cultural como señala Lev Manovich, en relación con el lugar preponderante que ocupan en las regiones dominantes del planeta para las clases sociales que poseen y renuevan de forma compulsiva estas máquinas según los avatares de la moda y del mercado, que las convierten rápidamente en obsoletas tras su adquisición. (2008a, p. 24)

El autor afirma que los campos de estudios de cine, artes y medios audiovisuales se encuentran en una crisis frente a este cambio de la máquina analógica a la máquina digital y que, a raíz de esto, también una falta de reflexión sobre este tema en el audiovisual, sobre todo en las escuelas de cine que surgen exponencialmente en todo el mundo, y en particular en la Argentina.

Por este motivo, la temática del cine y el computador replantea y cuestiona las relaciones entre las diversas máquinas y la creación artística en un espacio internacional y regional debido a los cambios definitivos e incontrolables que están sucediendo en el negocio del espectáculo y en la materialidad industrial de sus soportes tecnológicos. La predominancia del aparato digital y la pseudoglobalización de un mercado audiovisual han generado una dramática homogeneización de ciertos parámetros en la discusión y producción cinematográfica que se limitan al simulacro del cine de la manera más invisible posible, tanto

en el llamado cine independiente como en el comercial, el cual cada día consigue menos espectadores en su exhibición en sala (2008a, p. 25).

Treinta años atrás hubo “casos muy publicitados de propuestas de cine en soporte digital. Desde el grupo Dogma 95 de Lars Von Trier en Dinamarca, Arturo Ripstein en México, Eliseo Subiela en Argentina” (2008b, p. 1) El autor se refiere a películas que fueron rodadas en formato de video digital o directamente registradas en una computadora, o editadas en computadora y luego transferidas a un soporte fotoquímico.

Ya en los años ochenta se pensaba en una combinación de usos de la computadora y el video para realizar una película, en todos los procesos de pre-producción, producción y post-producción.

Pioneros como Francis Ford Coppola, Jean-Luc Godard, Michelangelo Antonioni comenzaron un proceso e hibridez de soportes y a experimentar con las combinaciones de imágenes electrónicas y digitales, logrando avances en el ámbito estético o narrativo de una película o video (La Ferla, 2008b).

Ya en los años noventa el grupo Dogma 95 comenzó a utilizar las cámaras miniDV, las cuales abrieron un universo de posibilidades de manipulación de las relaciones espacio y tiempo en el registro simultáneo con varias cámaras en una misma escena:

Las posibilidades del registro digital, el uso de una computadora en la postproducción, la programación de interfaces y recorridos de navegación hipertextuales, la reconfiguración de nuevos espacios fílmicos virtuales abren inmensas posibilidades creativas, estéticas y narrativas que presentan el desafío de investigar estas prácticas con la imagen y con parámetros expresivos y/o narrativos diversos. (La Ferla 2008b; p. 1)

La convergencia en el cine y lo digital trae consigo varios beneficios, debido a que hay nuevas opciones, como la reducción de costos, además de las grandes posibilidades creativas ya que con esta tecnología es posible concretizar los imaginarios que tantos directores y artistas sueñan. En este sentido La Ferla dice:

Se señala permanentemente todo un nuevo marco de posibilidades, considerando no solo la máquina digital en su especificidad y diferencia, sino una nueva era para la cultura de los medios y el arte, que serían digitales, y

por ende, interactivos. Procesamiento, programación, interfase, interconectividad, inmersión, bioarte, vidas artificiales, se plantean como algunos de los nuevos parámetros interesantes. (2008b; p.3)

En Argentina el uso de la tecnología digital fue creciendo todos los años en los procesos de creación audiovisual. La Ferla (2008b) plantea que, a modo de oposición de la oferta de festivales de cine tradicionales de productos comerciales, se incrementa más y más el interés por obras independientes y menos ambiciosas económicamente, y más comprometidos con una propuesta estética. Surgieron así festivales de cine alternativos, canales de televisión culturales y circuitos ligados a instituciones del arte y audiovisual:

Existirán de manera creciente grupos, muchos concentrados en instituciones universitarias, con acceso a equipos digitales, de pequeño porte y costo, de registro y manipulación de imágenes y sonidos. Con estaciones de trabajo audiovisual a través de las cuales se podrán realizar obras independientes. La paradoja será en que cada vez menos de esos trabajos y obras serán distribuidos y consumidos masivamente. (p. 5)

Actualmente están surgiendo nuevos circuitos de exhibición de esas obras independientes, gestionadas por los mismos estudiantes y creadores. Que se verán más adelante en la investigación.

## **7.2 De espectador pasivo a productor de cine**

En la actualidad, las comprensiones populares de los nuevos medios están más ligadas al uso de la computadora para su distribución y exhibición, que la producción (Manovich, 2005). Hoy estamos en una revolución mediática, que desplaza a toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por la computadora.

El autor comparte una pequeña reseña histórica de la creación de la computadora y cómo ésta, está relacionada con la historia de los medios; en 1833, Charles Babbage diseña un aparato al cual llamó “la máquina analítica”, una máquina que ya contenía las principales características de la computadora digital moderna. La máquina analítica “empleaba fichas perforadas para la introducción de datos y las instrucciones, una información que quedaba



guardada en la memoria de la Máquina. Una unidad de proceso (...) efectuaba operaciones con los datos y escribía los resultados en la memoria” (p. 67).

Se puede evidenciar que el desarrollo de los medios modernos y el de la computadora sucedían casi al mismo tiempo. La fotografía, el cine, la imprenta, o la radio eran medios para poder difundir textos, imágenes, sonidos a la sociedad, en cambio la computadora sirvió en un principio para llevar registros de datos importantes, como registros de nacimientos, historiales médicos y policiales. “Los medios de masas y el proceso de datos son tecnologías complementarias, que aparecen juntas y se desarrollan codo a codo, haciendo posible la moderna sociedad de masas” (p. 68).

En 1936 Alan Turing crea la “maquina universal de Turing” si bien la máquina podía realizar solo cuatro operaciones, también podía efectuar cualquier cálculo posible, así como imitar otra computadora.

Manovich (2005) encuentra similitudes entre la computadora y una cámara de cine: “El programa y los datos del ordenador también se tienen que guardar en un soporte. Es por eso que la máquina universal de Turing se asemeja a un proyector de cine, al ser una especie de cámara y proyector cinematográfico a la vez, que lee instrucciones y datos guardados en una cinta sin fin, donde también los escribe” (p. 70).

El cine optó por elegir el uso de las imágenes discretas, que eran registradas en la tira de celuloide; en cambio para los ordenadores se necesitaba más velocidad de acceso por lo que sus inventores adoptaron un almacenamiento electrónico sobre código binario.

La primera computadora digital funcional fue creada por Konrad Zuse, la gran innovación de esta computadora fue el uso de una cinta perforada para controlar los programas, y curiosamente esas cintas eran descartes de películas de 35mm, en este momento Manovich afirma el gran entrelazado entre la historia de los medios y de la informática.

Los medios se convierten en nuevos medios cuando se traducen a datos numéricos que se acceden por la computadora. Se vuelven computables así los gráficos, las imágenes, los sonidos, formas y textos.

La computadora deja de ser una simple calculadora para convertirse en un procesador de medios:

Ahora (la computadora) puede leer valores de píxel, hacer borrosa una imagen, ajustar su contraste o comprobar si contiene el contorno de un objeto. A partir de esas operaciones de bajo nivel, puede también realizar otras más ambiciosas, como buscar datos de bases de imágenes que sean similares en

composición o contenido a las de una imagen de partida, o detectar los cambios de plano en una película, o sintetizar el propio plano, todo entero, de actores y decorado. (p.71)

## **Principios de los nuevos medios**

El autor enumera unos principios que los nuevos medios deben cumplir para considerarse justamente nuevos medios, ellos son:

### 1. Representación numérica

Todos los nuevos medios están compuestos de un código digital, son representaciones numéricas, lo que lleva a que un objeto de los nuevos medios pueda ser descrito en términos formales (matemáticos), también al estar compuesto de un código digital puede ser manipulable, es decir “si aplicamos los algoritmos adecuados, podemos quitarle automáticamente el ruido a una fotografía, mejorar el contraste, encontrar los bordes de las formas o cambiar sus proporciones” (p.73).

Los nuevos medios se vuelven programables. Muchos de los viejos medios son transformados en nuevos medios mediante una conversión de datos continuos a datos numéricos llamado digitalización. La digitalización está compuesta de dos pasos primero se toman muestras de los datos, la frecuencia del muestreo se llama resolución, y lo que se logra con la toma de datos es convertir los datos continuos en datos discretos; el segundo paso es la cuantificación, que es la asignación de un valor numérico a partir de una escala predefinida como por ejemplo la escala 0 a 255 que corresponde a una imagen en grises de 8 bit.

### 2. Modularidad

El autor también llama a este principio “la estructura fractal de los nuevos medios”, ya que el objeto de los nuevos medios presenta siempre la misma estructura modular. “los elementos mediáticos, ya sean imágenes, sonidos, formas o comportamientos, son representados como colecciones de muestras discretas (píxeles, polígonos, vóxeles, caracteres o *scripts*), unos elementos que se agrupan a mayor escala, pero siempre manteniendo sus identidades por separado” (p. 76). Para ejemplificar se puede imaginar una película multimedia que puede tener cientos de imágenes fijas y sonidos guardados por separado y se cargan cuando se ejecuta la película.

La *World Wide Web* también es una estructura modular ya que contiene millones de páginas web que a su vez están compuestas de elementos mediáticos individuales: “En

definitiva, un objeto de los nuevos medios consta de partes independientes, cada una de las cuales se compone de otra más pequeña y así sucesivamente, hasta llegar a los “átomos” más pequeños” (p. 76).

### 3. Automatización

Gracias a la codificación numérica de los medios y la estructura modular de los objetos, muchas de las operaciones implicadas en su creación, acceso y manipulación pueden ser automatizadas. Esto permite, en parte, suprimir la intencionalidad humana.

El autor separó en dos niveles la automatización, la de “bajo nivel” en la que el usuario de la computadora puede modificar o crear desde cero un objeto mediático, a través del uso de plantillas o algoritmos simples, por ejemplo, los programas de edición como *Photoshop* que permiten corregir de manera automática las imágenes, o programas como *After Effects* o *Blender* que permiten crear elementos 3D y animaciones para poder utilizar.

La automatización de “alto nivel” requiere que la computadora entienda hasta cierto punto, la semántica de los objetos mediáticos, acá se habla de inteligencia artificial y *bots*. Generalmente los usuarios de computadora tuvieron sus primeras experiencias de inteligencia artificial en los videojuegos, los videojuegos “incluyen un componente llamado “motor de inteligencia artificial” que representa la parte del código informático que controla a los personajes (...) Los motores de inteligencia artificial utilizan una diversidad de enfoques para simular inteligencia humana” (p. 79)

Junto con la automatización de la creación, hay otra área de los nuevos medios que se ve sometida a la creciente automatización, que es el acceso de los mismos (2005).

### 4. Variabilidad

El objeto de los nuevos medios no es único, sino que puede existir en infinitas versiones, esto quiere decir que los nuevos medios son variables. Un objeto de los nuevos medios puede tener distintas versiones de sí mismo.

“La variabilidad no sería posible sin la modularidad. Los elementos mediáticos, que se almacenan en forma digital en vez de estar en un medio fijo, mantienen sus distintas identidades y se pueden agrupar en multitud de secuencias bajo el control del programa” (p. 82) Vemos también que los propios elementos se descomponen en muestras discretas lo que significa que se crean y adaptan al usuario sobre la marcha.

Este principio cuenta con casos particulares como:

- a) Estos elementos se guardan en una base de datos mediáticos, en el cual puede generarse toda una variedad de objetos, ya sea pedidos por el usuario o de antemano, y los cuales varían en su resolución, forma y contenido.
- b) Es posible separar los datos o nivel de contenido, de la interfaz. Incluso se pueden crear diferentes interfaces con los mismos datos.
- c) Se puede utilizar información del usuario para adaptar automáticamente la composición del medio de un programa informático y también crear sus propios elementos. Por ejemplo, los sitios web que se “acomodan” al tipo de navegador o máquina informática que se utilice.
- d) Un caso particular de esta personalización es la “interactividad de tipo arbóreo” (p. 84) se refiere a que los objetos de un programa están todos posicionados en una estructura similar a un árbol y sus ramas, los cuales el usuario puede visitar.
- e) La hipermedia es otra estructura de los nuevos medios “y conceptualmente próxima a la interactividad de tipo arbóreo” (p. 84) Los elementos multimedia, en el hipermedia, están conectados por medio de hipervínculos, lo que los hacen independientes de la estructura. Internet es un medio hipermedia, en la que los elementos están distribuidos por toda la red.
- f) Las actualizaciones periódicas son otra manera de generar distintas versiones de los objetos mediáticos. Como por ejemplo las actualizaciones de *software*, las cuales se descargan de internet y se actualizan automáticamente.
- g) La escalabilidad es uno de los casos más básicos del principio de variabilidad, mediante este caso se pueden generar diferentes versiones del mismo objeto mediático, como diversos tamaños o niveles de detalle.

## 5. Transcodificación

El autor propone pensar en los nuevos medios como si estuvieran conformados de dos capas, la “capa cultural” y la “capa informática”.

“Como los nuevos medios se crean, se distribuyen, se guardan y se archivan con ordenadores, cabe esperar que sea la lógica del ordenador la que influya de manera significativa en la tradicional lógica cultural de los nuevos medios. Es decir, cabe esperar que la capa informática afecte la capa cultural” (p. 93) La manera en que la computadora modela el mundo influye en la capa cultural tanto en su organización, géneros emergentes como en sus contenidos.

A medida que el *hardware* y el *software* sigan evolucionando, y la computadora se utilice para nuevas tareas, la capa informática continúa experimentando transformaciones.

Se puede observar entonces que ambas capas, tanto la informática como la cultural se influyen mutuamente:

Podemos decir que se están integrando en una composición, el resultado de la cual es una nueva cultural del ordenador: una mezcla de significados humanos e informáticos, de los modos tradicionales en que la cultura humana modelo el mundo, y de los propios medios que tiene el ordenador para representarla. (p. 94)

### **Diferencias entre viejos medios y nuevos medios**

Manovich a continuación enumera cinco nociones que sirven para ver la diferencia entre los viejos medios y los nuevos medios. Toma al cine, viejo medio, pero que cuenta con elementos de los nuevos medios. Una de las diferencias es que “los nuevos medios son medios analógicos convertidos en una representación digital, los medios codificados digitalmente son discretos” (p. 97). Se puede decir entonces que cualquier representación digital está compuesta de un número limitado de muestras. El cine, afirma el autor, estuvo basado desde sus inicios en el muestreo del tiempo. “El cine toma muestras del tiempo veinticuatro veces por segundo” (p. 97).

Otra de las diferencias que menciona Manovich es que “todos los medios digitales comparten el mismo código digital, lo que permite que tipos diferentes de medios se presenten por medio de una sola máquina, el ordenador, que actúa como dispositivo de representación multimedia” (p. 98). Y a principios de los noventa en el cine ya se combinaban imágenes en movimiento con sonido y texto, “el cine fue pues el moderno multimedia original” (p. 98).

Con la digitalización de las películas y guardadas en la memoria de la computadora se puede acceder a cualquier parte de las mismas. Aplicándose así la tercera noción de diferencia entre los viejos medios y los nuevos medios, “los nuevos medios permiten el acceso aleatorio” (p. 98).

Como se puede ver algunas de las características de los nuevos medios ya se observaba en el cine, como la representación discreta, el acceso aleatorio, el multimedia. El autor comenta que al convertir un medio analógico a uno digital se produce una pérdida de información, siendo esta la 4 noción de diferencias. Relacionado a esto se puede agregar la quinta noción que es, que en los medios digitales no hay pérdida de calidad en cada copia que se quisiera hacer, pero

Manovich comenta que si se producen pérdidas de información basándose en la técnica de compresión de archivos, como el JPEG para imágenes o MPEG para videos, “la técnica implica un compromiso entre la calidad de imagen y el tamaño del archivo de modo que, cuanto más pequeño es el tamaño de un archivo comprimido, más visible resultan los artefactos que se producen al eliminar la información” (p. 102).

## Cine y Tecnología

En el apartado de “¿Qué es el cine?” Manovich comenta cómo el cine se adaptó a las nuevas tecnologías y como hizo todo lo posible para evitar evidenciar el uso de las mismas, “el cine niega que la realidad que muestra a menudo no existe fuera de la imagen fílmica, a la que se llega fotografiando un espacio ya de por sí imposible, que ha sido montado a base de maquetas, espejos y *matte paintings*, y combinado luego con otras imágenes por medio del positivado óptico. Finge ser un simple registro de una realidad que ya existe, tanto para el espectador como para sí mismo” (p.372).

En los años noventa, con la incorporación de los medios informáticos, técnicas como la pantalla azul del croma, la proyección trasera, los efectos con espejos y *matte paintings* pasaron de ser marginadas a ser el centro de atención del cine.

Esta “nueva” manera de hacer cine y el uso de los efectos especiales realizados por computadoras lograron éxitos de taquillas en Hollywood, tanta fue la popularidad que incluso las productoras lanzaban los *making of*, videos y libros sobre la creación de las imágenes usando los efectos especiales.

El autor observa que a medida que esta tecnología digital es cada vez más usada, el proceso cinematográfico comienza a redefinirse, y a continuación enumera nuevos principios de la cinematografía digital, que son válidos tanto para mega producciones como para cine independiente y *amateurs*.

Los principios son:

1. Ahora es posible crear escenas directamente desde la computadora con ayuda de la animación 3D. “El metraje de acción real se ha visto desplazado de su papel como único material posible a partir del cual se puede construir una película” (p. 374).
2. Como todas las imágenes digitalizadas están hechas de píxeles, las computadoras no distinguen entre una imagen hecha con un lente de cámara, u otra realizada con un programa, siendo todos fácilmente alterables.

3. “Mientras que el metraje de acción real quedaba intacto en la cinematografía tradicional, ahora funciona como una materia prima para una posterior composición, animación y mutación” (p. 375).
4. El montaje y los efectos especiales ya no son dos actividades separadas como lo era tradicionalmente, ahora gracias a la computadora la manipulación de imágenes por medios de programas de edición es tan fácil como ordenar las secuencias de imágenes en el tiempo.

A partir de estos principios Manovich define qué es el cine digital: “El cine digital es un caso particular de la animación, que utiliza metraje de acción real como uno de sus múltiples elementos” (p. 376).

En el cine digital el material rodado ya no es el punto final, sino que se convierte en materia prima para ser manipulada por la computadora, donde ahí se encuentra la auténtica construcción de la secuencia. Para el autor la producción pasa a ser solo la primera etapa de posproducción.

Para finalizar el autor concluye que el cine y otras formas culturales establecidas se convierten en un código, en esta “nueva era del ordenador”. Ahora se utiliza para todo tipo de datos y experiencias, “el lenguaje se codifica en las interfaces y las operaciones por defecto de los programas de *software* y en el propio *hardware*” (p. 410).

Los nuevos medios transforman toda la cultura creando un “código abierto”. Esta apertura de técnicas, convenciones, formas y conceptos culturales constituye, en última instancia, el efecto cultural más prometedor de la informatización; una oportunidad para ver de nuevo el mundo y al ser humano.” (p. 411)

Manovich considera a los usuarios capaces de hablar el lenguaje de la interfaz, en contraste con el cine tradicional, donde los espectadores eran capaces de entender el lenguaje cinematográfico, pero no de hablarlo (el hecho de hacer películas), entonces el espectador sale de la pasividad que tenía frente de los medios, así hay una “reconquista” de los espacios públicos y una creación de un nuevo consumidor audiovisual. Un consumidor que es capaz de crear contenido, compartirlo, transformarlo, subirlo a internet etc.

### **7.3 Nuevas pantallas y series web**

En este apartado entramos al mundo de las pantallas y las llamadas nuevas pantallas para comenzar tomamos como referencia a Gilles Lipovetsky y Jean Serroy con su libro “La pantalla global” (2007)

Los autores comienzan afirmando que toda la construcción cinematográfica se da gracias a la pantalla, “no el escenario teatral, ni la tela del cuadro sino la pantalla iluminada, la gran pantalla, la pantalla en la que se muestra la vida en movimiento” (p. 08) A Partir de la creación de la gran pantalla, en la segunda mitad del siglo XX aparecieron otras técnicas de difusión de la imagen, que se agregaron a la tela blanca de las salas oscuras, en primer lugar, se encuentra la televisión, que en los años 50 comenzaron a integrarse en los hogares y luego en los años siguientes más y más pantallas aparecieron como la de la computadora, celulares, *tablets*, cámaras digitales consolas de videojuegos, y la pantalla de Internet.

Se puede decir que actualmente vivimos en la era de la pantalla global:

Pantalla en todo lugar y todo momento, en las tiendas y en los aeropuertos, en los restaurantes y los bares, en el metro, los coches y los aviones; pantallas de todos los tamaños, pantallas planas, pantallas completas, mini pantallas móviles; pantallas para cada cual, pantallas con cada cual; pantallas para hacerlo y verlo todo. Video Pantalla, pantalla miniaturizada, pantalla gráfica, pantalla nómada, pantalla táctil: el nuevo siglo es el siglo de la pantalla omnipresente y multiforme, planetaria y multimediatca. (p. 9)

Esta pantalla global se entiende como su dominio planetario de la *pantallasfera*, un estado de pantalla que se hizo posible gracias a las tecnologías de la información y comunicación. Todo es pantalla no solo en la red sino se ven pantallas de vigilancia, pantallas lúdicas incluso el arte no puede escapar de las pantallas de ahí surge el arte digital, los videoclips, los videojuegos, también la publicidad, la fotografía hasta inclusive el saber.

Para los autores esta era significa una tremenda mutación cultural que afecta “hasta la propia existencia”. Una mutación que también el cine sufre, pasa a ser una pantalla más y en nuevas configuraciones que ya no tienen mucho que ver con cómo era en un principio, ahora se puede ver cine en mini pantallas, se puede pausar, retroceder y adelantar a gusto de cada usuario.

Los autores hablan de un híper-cine, como una evolución del cine, a modo de afirmar que el cine no murió, sino que hay una nueva forma de hacer cine, “la transformación híper-moderna se caracteriza por afectar un movimiento sincrónico y global a las tecnologías y los medios, a la economía, y la cultura, al consumo y la estética” (p. 21).



El cine encontró su camino al mundo cotidiano, de sus gustos y comportamientos, los usuarios de cámaras y celulares con cámaras ahora pueden filmar, enfocar, registrar su vida diaria, “todos estamos a un paso de ser directores y actores de cine, casi a un nivel profesional.” (p. 24) Que el cine ahora sea una pantalla más no quiere decir que su influencia disminuye, todo lo contrario “Es precisamente al perder su preeminencia cuando el cine aumenta su influencia global, imponiéndose como cinematografización del mundo, concepción pantalla del mundo resultado de combinar el gran espectáculo, los famosos y el entretenimiento” (p. 27).

Esta idea de cine híper-moderno nace en un principio por la cantidad de inventos tecnológicos que se produjeron a partir de este, que transformaron tanto la economía como la producción y hasta la forma de consumir cine, “con la aparición de las altas tecnologías: en los años ochenta el vídeo y en los noventa la imagen digital. La técnica ha cedido el paso a la híper-tecnología electrónica e informática. La miniaturización de las cámaras, la invención de la grúa Louma y la Steadycam, la sofisticación progresiva de las cámaras DV han ido cambiando incluso el concepto del acto de filmar” (p. 49).

Estos avances tecnológicos también influyeron en la manera en que se difunden las películas. Internet ya es una plataforma de difusión de cine y actualmente también los teléfonos celulares, estos son los dos medios más usados para consumir cine, cuando en épocas anteriores el consumo era semi-colectivo ya sea en salas o en familias ahora se puede hablar de un consumo hiper-individualista “desregulado, de-sincronizado, en el que cada cual ve la película que quiere, cuando quiere y dónde quiere, Podemos ver una película en el dormitorio, en internet, en un lector portátil mientras viajamos y, últimamente, en el teléfono móvil” (p.63).

### **El híper-cine**

Este nuevo híper-cine está conformado por tres conceptos fundamentales:

- La imagen-exceso
- La imagen-multiplejidad
- La imagen-distancia

El primer concepto o proceso, la imagen exceso, consiste en una estética de exceso, “Si debe hablarse de híper-cine es porque es el cine del nunca bastante y nunca demasiado, del siempre más de todo: ritmo, sexo, violencia, velocidad, búsqueda de todos los extremos y también multiplicación de los planos, montaje a base de cortes, prolongación de la duración, saturación de la banda sonora.” (p. 67)

El cine contemporáneo se estructura y se cuenta a través de una lógica de exceso. La digitalización favorece a los géneros fílmicos más propicios a los efectos especiales y se producen grandes éxitos taquilleros. Películas de acción, fantasía, de terror aumentan considerablemente su capacidad de impacto, su “pegada” (2007).

El segundo concepto o proceso, la imagen-multiplejidad, consiste en una lógica de desregularización y de complejidad formal del espacio-tiempo fílmico. “Estructura, relato, género, personajes: es el momento de la des-simplificación, la des-rutinización, la diversificación de tendencias del cine, porque las referencias homogéneas y asépticas conviven de manera creciente con lo atípico” (p. 68) Según los autores nunca las películas se han preparado tanto técnicamente y nunca existieron tantas maneras de contar una historia.

El último concepto o proceso, la imagen-distancia, es el de la autorreferencia, donde el cine se ve muy pronto a sí mismo, “Cine dentro del cine, cine sobre el cine, autocine, pericine, metacine: el cine no es sólo ese «arte sin cultura» que comenta Roger Pouivet, sino un arte que crea su propia cultura y se nutre de ella. La idea de un arte sin cultura es discutible porque el proceso de aumento de la complejidad fílmica forma y enriquece la sensibilidad estética de los espectadores” (p. 68).

### **Nuevas pantallas**

En este apartado se hablará sobre las pantallas que fueron dando paso para llegar a las nuevas pantallas. Para comenzar un poco de historia del surgimiento de la televisión y otras pantallas en adelante.

Durante segunda mitad del siglo XX apareció la televisión, perfeccionada entre 1925 y 1930, el cual a partir de 1978 ya era un electrodoméstico básico moderno en todos los hogares, “Esta democratización prosigue con el pluri-equipamiento de los hogares y, ya en nuestros días, con la llegada de los programas de televisión a todas las pantallas: televisores tradicionales, nuevas pantallas planas, ordenadores personales, teléfonos móviles e incluso consolas de juego” (p. 216).

La televisión se construye a través de un espectáculo visual en el propio hogar, presentado como un “cine a domicilio”. “El ocio de la pantalla se ha vuelto masivamente privado” (p. 217). La particularidad de ver televisión es que la atención es interrumpida constantemente, volviéndose más o menos indiferente. Acá existe el *zapping* y un “semi-despiste” característico de la experiencia televisiva.

A diferencia del cine que posee una duración limitada, los programas de televisión “son un río continuo de imágenes” (p. 219). Esta dinámica crece constantemente con la multiplicación de cadenas y prolongación del tiempo de emisión aumentan masivamente la oferta de programas para ver, y actualmente los grandes servicios de *streaming* llenan cada semana al espectador con nuevos productos para ver.

A raíz de esto, el cine tiene que pensar nuevas estrategias para atraer al público, una de ellas fue crear pantallas más grandes, películas con más color y espectaculares. Esta incidencia de la televisión en el cine no fue la única y no es la más importante, “un rasgo mas importante es que la televisión ha formado a nuevas generaciones de cineastas, ha favorecido la aparición de una estética nueva” (p. 220).

La gran crisis de identidad del cine como símbolo hizo que desde los años cincuenta, los grandes estudios invirtieran en producciones televisivas, “con el paso de los años, la televisión se convierte incluso en refugio de cineastas que no encuentran ya el presupuesto apropiado para rodar las películas que ambicionan” (p. 221).

### **La apuesta a las series de televisión**

La admiración por las series de televisión va creciendo, incluso más que a las películas de cine, sobretodo porque cada vez se veían más en formato DVD al comienzo de los 2000 y actualmente en las plataformas de *streaming*. “En la época de la todopantalla, las series de culto, siguiendo los pasos de los antiguos folletines, desarrollan su sucesión de episodios y se multiplican con sus seguidores y su público de todo el mundo; en Internet se les dedica multitud de páginas en que se detallan sus éxitos más sonados” (p. 224).

Así, llegó el momento en que la película de cine es reemplazada por programas como las series y las películas hechas para televisión. “En la época híper-moderna, la película de cine no es ya el espectáculo preferido por los telespectadores, que se vuelcan con frecuencia sobre las obras de ficción televisuales” (p. 225).

Una de las razones para el éxito de las series es que están basadas en personajes permanentes, los cuales están encarnados por actores fijos que aparecen en cada nuevo episodio. Los espectadores se sienten atraídos y curiosos por conocer los enredos, dramas y continuaciones de las sagas, les gusta reencontrarse con los mismos personajes con sus rasgos permanentes y en su mismo entorno concreto. “Se produce una especie de cita regular que fideliza al público. Conforme vemos a estos «héroes», se nos vuelven familiares, nos enganchan, nos complace reencontrarnos con ellos, del mismo modo que vamos al cine para

ver a las estrellas que nos gustan. A través de las series, la televisión crea vedettes nuevas, las tele-estrellas” (p. 227).

En este sentido, los autores afirman que la televisión ya no se ve en una sola clase de pantalla, hay nuevas pantallas, las de bolsillo de los aparatos portátiles, pantallas planas, pantallas gigantes para emisiones públicas, “Expansión, a su vez extendida por todo el dominio (también en expansión), de esa nebulosa que es el videocine: del magnetoscopio al DVD, del DVD al DVD H D y las cadenas de pago con «programas a la carta» (VOD)” (p. 268).

Aparecen también todas estas pantallas como la videoconferencia, la videovigilancia, el videoclip y los videojuegos que, estén conectadas a la televisión o no, ayudan a mejorar las tecnologías, sobre todo, la captación de imágenes como la videocámara, la webcam, las cámaras digitales y los celulares con cámaras integradas. Todas estas pantallas “...acaban interconectándose a ese pulpo enorme y todo tentáculo que es, la pantalla del ordenador mediante, la red infinita de Internet” (p. 268).

Los autores concluyen afirmando que nunca hemos tenido tantas pantallas en el mundo, no solo para ver el mundo, sino para vivir nuestra vida. Este fenómeno *high-tech* solo va a seguir creciendo y expandiéndose, el cual actualmente ya lo podemos ver con las plataformas de *streaming*, las páginas web dedicadas a la difusión de series y contenidos audiovisuales.

Al fin y al cabo, todas las pantallas terminaron perfeccionando la original: el lienzo blanco del cine.

### **Conceptualizando las nuevas pantallas**

Para complementar con estos conceptos es necesario mencionar a Leonardo Murolo quien en su trabajo “Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual”, explica cómo el lenguaje audiovisual encuentra en estas nuevas pantallas un lugar para desarrollarse.

Murolo comienza con la conceptualización de “nuevas pantallas” mencionando que engloba dos variables: la primera variable se refiere a las nuevas pantallas como el hardware propiamente dicho, es decir los aparatos en sí que cuentan con conexión a internet, son recargables, están relacionados a brindar información, entretener, etc. Suelen ser interactivos y multi-lenguajes, y en su mayoría portátiles como celulares, *tablets*, teléfonos móviles, *play stations* y cualquier aparato que permite la reproducción de video, tenga conexión a internet o no, algunas tienen la capacidad de poder almacenar vídeos para reproducirlos a gusto del usuario.

En cuanto a la segunda conceptualización que propone el autor plantea que “las nuevas pantallas son espacios donde poder narrar audiovisual con conciencia de su circulación y decodificación. Por ello, no solamente un teléfono móvil es una nueva pantalla porque permite la circulación audiovisual, sino porque permite la reflexión acerca de qué tipo de narraciones es propicio crear para ser consumidas mediante un teléfono móvil” (p. 4).

Poco a poco fueron apareciendo nuevos espacios para publicar y consumir contenido audiovisual gracias a Internet, la televisión digital y el incremento de teléfonos móviles y la conectividad a escala global.

Para el autor busca una conceptualización más amplia del tema en cuestión ya que considera como nuevas pantallas a “plataformas donde pueden circular narraciones audiovisuales generadas para otras pantallas – como la televisión, el cine y el video- y preferentemente nuevas narraciones específicamente creadas para nuevas pantallas” (p. 4).

Lo interesante de las nuevas pantallas es que no son cine, ni televisión ni video, son plataformas nuevas las cuales lentamente configuran sus propias narrativas y pertenencias. Las narraciones para Internet se aferran a la lógica de otros medios: “Los micro-relatos, la escritura *blogging*, los textos de redes sociales virtuales, (...) el video de las nuevas pantallas también toma como primera premisa la corta duración” (p. 4).

Esto se debe a que en Internet la información debe ser concisa y a diferencia del cine o de la televisión, en las computadoras podemos realizar múltiples actividades al mismo tiempo, lo que conlleva a que la atención del usuario hacia un video sea intermitente, en un momento revisa su mail, se pone a descargar información, o mirar sus redes sociales.

### **Las plataformas de video**

Si hablamos de plataformas de video, la primera que se debe mencionar por su gran difusión es la plataforma *Youtube*, una plataforma que permite subir y bajar videos teniendo una cuenta en la misma, surgió en el 2005 y causó gran impacto en la cultura popular.

La plataforma posee otorga mínimas limitaciones a sus usuarios al momento de subir videos, solo tienen que tener los derechos de ese video y no pasar ni un límite ético o moral. Más allá de esto se está planteando una estética propia de estos videos y en consecuencia una estética general para nuevas pantallas. (2012) En parte, se debe a que la gran cantidad de usuarios utilizan cámaras domésticas y *smartphones*, además de los *softwares* de edición que son fáciles de adquirir y usar.

Tanto *Youtube*, *Vimeo*, y otras plataformas de videos reconfiguraron el lenguaje audiovisual en comparación con las narrativas del cine, la televisión y el video. En consecuencia, de la gran cantidad de pantallas portátiles y de pequeñas dimensiones, las narraciones proponen una escala de planos donde priorizan los planos cortos, el uso de colores claros y fuertes en las escenas. También estas plataformas poseen un límite de tiempo por lo que estos nuevos audiovisuales decidieron manejar una duración de no más de 10-15 min, teniendo en cuenta la corta atención que los usuarios poseen y el *multitasking*.

### **Series destinadas a internet**

Murolo comenta que además de espacios donde los usuarios comparten sus narraciones audiovisuales *amateurs* también existen espacios dedicados a series íntegramente realizadas para estas nuevas pantallas. “Es así como emergieron sitios y blogs de series Web propuestas en unitarios o en tira. Entrados a los años 2000, podemos referir, por ejemplo, a series como “Amanda O”, “Malviviendo” (...)” (p. 08).

Una de las características más identitarias de estas series web es la multi-circulación, la posibilidad de seguirlas en sus redes sociales, su sitio web, y poder ser vistas en diferentes plataformas de video.

Ya adentrados al mundo de las series web, es oportuno incluir el trabajo de Paula Hernández García “Las Webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet” (2011a) y al mismo tiempo su segundo trabajo junto a Fernando Morales Morante “La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red” (2011b).

Para comenzar la autora da una clara definición de qué son las series web “Se entienden como series web todos aquellos seriales de ficción audiovisual creados para ser emitidos por internet. Con una unidad argumental, una continuidad y más de tres capítulos” (2011a, p. 01) y los divide en tres tipos según su nivel de interacción:

1. Las tradicionales: Las que heredaron el formato de ficción televisiva, elementos argumentales, temáticos, personajes, escenarios.
2. Los Videoblogs: producciones de bajo presupuesto en los cuales usan una única cámara, en su mayoría es estática, y el protagonista habla hacia la cámara para narrar su historia. En cuanto a lo técnico se trabaja con equipos muy reducidos de personas y tecnología más bien austera.

3. Webseries Interactivas: Su principal característica es que utilizan tecnología digital para hacer participar al usuario en la trama, son exclusivas de internet. Son las series web más escasas.

Como su nombre lo dice las series web están pensadas para su difusión a través de Internet, y tantos productores profesionales de televisión, cine o incluso aficionados se convierten en productores.

Internet se fue convirtiendo en una incubadora de historias que, con las características técnicas y narrativas adquiridas, están siendo explotadas cada vez más.

Los autores establecen semejanzas y diferencias entre las series de televisión y las series web, una de los grandes cambios que trae consigo la revolución digital es poder visionar series y películas sin tener que pagar por las mismas, “provocando así un cambio de mentalidad sobre la autoría y consumo de las obras entendido como *cultura libre*.” (2011b, p.05). En consecuencia, la televisión comienza a pasar por etapas, una primera etapa donde los productores decidieron cerrar totalmente su producción prohibiendo la circulación de sus productos audiovisuales en Internet. Esta decisión llevó a que los usuarios migraran masivamente a la Red justamente por el acceso libre de contenido que Internet ofrece.

En la segunda etapa, las productoras televisivas incorporan las aplicaciones necesarias para compartir sus contenidos audiovisuales en Internet, en un intento de fidelizar y aumentar la audiencia. Y finalmente en la tercera etapa “se produce definitivamente la convergencia entre ambos medios, la retroalimentación de contenidos creados por ambas plataformas de comunicación.” (2011b, p.06) Internet se nutre de contenidos de los medios tradicionales y a la vez los contenidos creados inicialmente solo para la Red comienzan a aparecer en las grillas televisivas.

En cuanto a las diferencias los autores lo dividen en ocho parámetros:

- Creación: Las series de televisión son creadas en los canales de TV, en productoras independiente o son coproducidas; en cambio las series web son producciones independientes, o de aficionados, o productoras de TV migradas a este medio.
- Formato: En este parámetro no tienen diferencias ya que en ambas se pueden producir series, Miniseries, Tele/webnovela.
- Narrativa: en cuanto a la narrativa tampoco se encuentran diferencias ya que ambas son lineales.

- **Distribución:** La distribución de las series de TV se hacen a través de venta nacional directa a cadenas o internacional con distribuidores autorizados, en cambio la distribución de las series web es a través de su página web oficial y las redes sociales (*Youtube, Facebook, Twitter, etc*)
- **Financiamiento:** Las series de TV se realizan a través de inversiones privadas, a diferencia de las series web que la mayoría suelen tener financiamiento propio, auspicios de empresas pequeñas y del sector.
- **Soportes alternos:** Las alternativas de las series de TV son con música, foros, noticias, en cambio las series web se dan a través de la promoción de Redes Sociales.
- **Interacción:** El público de las series de TV puede interactuar a través de la página web, foros, chats y realizar sugerencias. Los usuarios de las series web pueden intervenir hasta en la trama, generar conversaciones y tienen la posibilidad de descargar los capítulos.
- **Público:** El público de las series de TV se les denomina como espectadores y al público de las series web se los denomina como usuarios multitarea.

### **Características de las series web**

En cuanto a las características técnicas y narrativas Hernández (2011a) comenta que los creadores de las ficciones para la Red tienen la gran ventaja de que sus producciones pueden ser vistas por millones de personas que poseen la capacidad de conectarse a Internet.

El público de Internet, ahora llamado usuario multitarea, no es el mismo que el espectador de TV. El usuario multitarea llamado así por la hiperactividad de este, con múltiples ventanas y aplicaciones abiertas, lo cual disminuye el límite de atención a los videos a no más de 7-8 minutos.

A raíz de esto las series web se caracterizan por tener capítulos de corta duración, la mayoría duran entre 2 y 10 minutos, también se caracterizan por el uso de las redes sociales para su difusión, en ellos comparten *trailers*, fotos, backstage, entrevista con los realizadores y pueden interactuar con la audiencia.

Otra característica de las series web es que son creadas por productoras independientes que no poseen un financiamiento externo, por lo que manejan bajos presupuestos, y condicionan



los recursos técnicos a utilizar, por ejemplo, pocos decorados, localizaciones internas o externas públicas y un masivo uso de planos medios y cortos. También el equipo técnico es reducido y muchos hacen varios roles a la vez como el director que, a la vez es guionista, productor y hasta a veces actor de la misma producción audiovisual.

En cuanto a las narrativas, la autora (2011a) señala un elemento en común en todas las series web, la temática juvenil. Ya que el perfil del usuario de internet suele ser jóvenes, los contenidos están dirigidos hacia ellos y se lo evidencia tanto en los personajes que aparecen, como el lenguaje utilizado y las problemáticas.

Finalmente, una característica muy propia de las series web es su libertad para tratar contenidos, ya que en Internet hay una ausencia casi total de censura, los realizadores pueden explorar temas que en otros medios no podría, lo que es una gran ventaja para expandirse y consolidarse en el medio digital (2011b).

### **Series web en Argentina**

Continuando con las series web vuelvo a retomar a Leonardo Murolo (2020) con su libro “Series web en Argentina”, comenta cómo es el mundo de las series web en el país, su surgimientos, características y lugares de difusión y exhibición.

El autor comienza con un breve contexto de cómo surgió la llamada web 2.0, que es el momento en que los usuarios comenzaron a crear contenido y subirlo a Internet, en un principio las plataformas protagonistas eran los blogs que dieron lugar a los foros y chats y ya a la mitad de la década de los dos mil, el boom de las redes sociales.

En la búsqueda de propias narrativas de Internet surgen elementos como límite de caracteres en estados de las redes sociales, la imagen configurada en *gif*, meme y la *selfie*. Nos damos cuenta que la brevedad es una característica importante en este mundo digital.

En todo este mundo encontramos que las series web que ya tienen intenciones de ser profesionales y poder distribuir las exclusivamente en nuevas pantallas. El autor a raíz de esto realiza un esquema para diferenciar tres dimensiones audiovisuales posibles:

- Producciones audiovisuales de viejas pantallas reproducidas en internet: Se encuentran en sitios la mayoría piratas donde se pueden ver y descargar películas y series, también el autor incluye empresas que permiten ver producciones estrenadas previamente en cine y televisión, generalmente pagas como *Netflix*, *Hulu*, *Amazon Prime Video*, *HBO Go*, *CINEAR play*.

- Producciones audiovisuales amateurs destinadas a internet: Abarca todo lo que sean tutoriales, *bloopers*, *gifs*, videos prohibidos, fanvideos y *youtubers*. Estos conforman el universo audiovisual más identitario del medio.
- Producciones audiovisuales creadas con pretensión de profesionalismo para internet: Es el formato al que generalmente llamamos series web. Estas no son ni televisión ni cine, son una versión de ellos con características de internet incorporado.

En este sentido el autor define a este formato como “narraciones audiovisuales de ficción, animación o documental para ser distribuidas en nuevas pantallas de internet, tanto sitios y aplicaciones especializadas como redes sociales. Su producción contempla la decodificación en cualquier soporte tecnológico: computadora, tableta, teléfono móvil.” Son producciones serializadas que son narradas en tira o como unitario, generalmente duran entre cinco y diez minutos, existen posibilidades de tener temporadas, en general están disponibles para verlas en maratón y continúan con las mismas lógicas de género del cine y televisión.

Teniendo una base sólida de que son las series web y sus características podemos tratar el surgimiento de las mismas en la Argentina.

Según Murolo (2020) las series web surgieron en Argentina de forma experimental, la mayoría ligada a empresas patrocinadoras que patrocinaban sus productos a través de narraciones cortas. “Estas producciones sirvieron para ensayar la duración propicia, los colores, el uso del videograph, la escala de planos y la medida justa de los diálogos, al tiempo que, quizás sin proponérselo, construían un público ideal” (p. 16).

Estas nuevas producciones sirvieron como punto de partida y experimentación para comenzar a pensar en una identidad narrativa y decodificaciones, usos y apropiaciones que la audiencia realizan de las series web. De las primeras series web argentinas que menciona el autor se pueden mencionar Amanda O (2008), El Vagoneta (2008-2009), Carilost (2009), La pareja del mundial (2010).

Surgen a la par las primeras pantallas que alojan estas series web, sitios como Novebox, creado en el 2008, y considerado el primer portal argentino en transmitir una ficción web exclusiva, la producción exclusiva con la que surgió el sitio web fue Amanda O.

En este sitio se podían encontrar también videos de las novelas emitidas en la televisión y también se programaron series web como “Yo soy virgen” y “Plan V”.

Otras plataformas de exhibición que surgieron en esos años era Videos X Vos (vxv) una plataforma perteneciente al diario Clarín y era presentado como “el *Youtube* argentino”, el sitio programo series web pero no como formato exclusivo, sino dentro de informes televisivos, videos graciosos, musicales y amateurs (2020).

Una serie web que surgió de esta plataforma fue El Vagoneta el cual tuvo mucha repercusión en internet, además de que vxv tenía mucho éxito en redes sociales como *Facebook*, donde también compartían los videos y podían interactuar con sus seguidores.

Por fuera de estas plataformas también se encuentran otras series web que fueron producidas en plataformas de canales de televisión, así como también en redes sociales como *Facebook*, *Youtube* y *Vimeo*.

Estas plataformas dejaron de existir y el visionado de series web y contenido audiovisual en general quedó hegemonizado en *Youtube* y en menor medida en *Vimeo*.

A lo largo del libro, el autor va enumerando características que van conformando las series web argentinas, que también se evidencian en las series web en general por ejemplo la duración y cantidad de episodios es menor a una telenovela ya que están relacionadas al soporte y condiciones de donde se las ven. El teléfono móvil permite que estas producciones se puedan ver en cualquier momento y lugar. La pantalla del celular está dirigida a un solo usuario como ya se había mencionado antes.

En cuanto a características de producción específicas el autor menciona que al ser más breves los episodios, el ritmo narrativo es más acelerado y hay una reducción de personajes, generalmente no hay más de 5 personajes, y sus características son más exageradas.

Estas producciones están dirigidas a audiencias ocupadas “que no se encuentran inmersas en una hipersensibilidad y una supra-movilidad, sino que en las mismas pantallas realizan otras acciones a la vez” (p. 20).

Otra característica es que el usuario es el que debe buscar las series, descargarlas si quiere y en otros casos deberá pagar por ellas.

Las primeras series web en argentina se caracterizaron por estar ligadas a grandes empresas de comunicación como Grupo Clarín, Telefé, Terra, Dori Media Group, y se desarrollaron alrededor de ficciones cuyo objetivo era promocionar productos, servicios de empresas como el banco Itaú, Camel o Renault, o incluso también para promocionar los propios multimedia.

Desde que comenzó este formato en Argentina, existen producciones que no están ligadas a grandes empresas. Estas producciones independientes encuentran en Internet un

espacio para hacerse ver. Solo con contar con una buena idea, los recursos necesarios y un plan de circulación, estas producciones pueden llegar a un amplio público que pueda interactuar mediante comentarios y foros. Los protagonistas de estas producciones independientes van desde amateurs, estudiantes de cine, de comunicación social, comunicación audiovisual, imagen y sonido, estudiantes de actuación y demás carreras que quieren dar a conocer sus producciones.

En esta oleada de producciones el autor postula a series como Plan V (2009-2010), Yo soy virgen (2010), Un año sin televisión (2011), En Babia (2012-2013) y Doble Click (2012) como referentes de la primera etapa de ficción nacional independiente para internet.

A partir de esto se puede mencionar otra característica de las series web, que pueden realizarse con tecnologías domésticas y aun así llegar a un amplio público. Y además la multiplicidad de pantallas donde se pueden encontrar las producciones. “Esto posibilita la retroalimentación en relación con los comentarios de las audiencias, una de las instancias diferenciales de las redes sociales virtuales en relación con los medios tradicionales” (pp. 38-39).

### **Primera etapa: experimentación**

Dentro de las propuestas independientes también se animan explorar otras formas y temáticas, si bien la mayoría se resguarda en la comedia, algunas agregan drama, juegan con la mirada de la cámara, la escala de planos, la musicalización o la iluminación y en cuanto a lo temático deciden tomar temas tabúes para la televisión, así como la creación de antihéroes. A partir de esto comienza la consolidación del formato web en Argentina.

Para el autor, la lenta consolidación de las series web en Argentina va de la mano de dos dimensiones, la primera es la construcción de una identidad audiovisual propia que no sea igual al cine o televisión y la segunda dimensión es su constitución como industria cultural.

En la primera dimensión implica cuestionar el tratamiento audiovisual, la narrativa, las historias, “en este sentido, la cantidad de capítulos, la duración, la predominancia de alguna escala de planos, los colores, el uso de recursos como el *videograph*, la voz en off, el blanco y negro, los *flashbacks* y *flashforwards*, entre otros, lo que se denomina teoría del lenguaje como marcas de enunciación, pueden verse trastocados en las series web ya que experimentan formas inéditas en su producción y circulación” (p. 44). Aquí se puede evidenciar la constante búsqueda de propias características de este formato.

La segunda dimensión, su construcción como industria cultural, plantea cuestiones en torno “al modelo de negocio que las sustenta, la economía que las regula, la construcción de espacios valorados donde circular, las convocatorias que financian los mejores guiones, los festivales que otorgan premios y capital simbólico a realizadores y realizadoras” (p. 44).

Gracias a la primera etapa experimental de series web se abrió un camino hacia una posible institucionalización que abarca tres espacios: las pantallas que programan las series web, las convocatorias que las financian y los eventos que las premian.

Estos tres espacios, sumado al aumento de producciones a lo largo del tiempo, hará posible comprenderlas como una industria cultural.

Recapitulando, la primera etapa comprende los años 2008 a 2012-2013, vimos que las producciones se lograban gracias a las grandes empresas que utilizaban el formato como publicidad y autopromoción, también las series independientes se realizaban por inversiones propias o por patrocinadores.

Observamos también que las series web argentinas se basaron en las series web del mundo en cuanto a la cantidad de capítulos y duración de los mismos, que suelen ser diez capítulos de 10 minutos cada uno.

Otra característica de esta primera etapa es la vía de difusión de las producciones, que, si bien la mayoría están alojadas en plataformas de *Youtube* y *Vimeo*, los realizadores utilizan las redes sociales *Facebook* y *Twitter* para dar a conocer sus series web. Algunas contaban con página web propia, pero a la larga quedan olvidadas, y ya considerada una práctica en desuso, ya que surgieron sitios destinados a programar series web como UN3, CINEAR.Play y FWTV. Afirma Murolo “estos sitios no solo oficiarán como curadores sino también como referencias prestigiosas, por lo que los realizadores querrán alcanzar un lugar en su programación” (p.46).

### **Segunda etapa: consolidación como industria cultural**

El comienzo de la segunda etapa se da con acontecimientos que consolidan cada vez más a este formato como industria cultural.

El primer acontecimiento fue la inclusión de la categoría “serie web” en la convocatoria 2013 de la Bienal Arte Joven Buenos Aires, sumado a la aparición de las señales UN3 y FWTV en 2014 y el Buenos Aires Web Festival (BAWEBFEST) en 2015.

En esta etapa, el universo temático de las series web comienza a tratar temas como LGBT, relaciones de pareja conflictivas, crítica a los medios de comunicación, entre otros. Se pueden mencionar producciones perfeccionadas y arriesgadas en cuanto a ideas, por ejemplo,

Famoso (2013), Tiempo Libre (2014), Soy Ander (2017), Tarde Baby (2018), entre otras. Comienzan a hacerse conocidas no solo las series sino los realizadores, productores, actores, guionistas, que participan en premiaciones, hacen de jurados y críticos.

En este contexto donde las producciones ya no son amateurs comenzaron a surgir productoras audiovisuales que incursionan en las series web y algunas se convirtieron en referentes de la industria como Macaco Films, Tangram Cine, Soleado films, entre otros. También personalidades como Martín Piroyansky, Malena Pichot, Paula Grinszpan, Martín Garabal, entre otros, son reconocidos por su participación en series web, tanto dentro como fuera de la pantalla.

Una característica de esta etapa es su convergencia con la televisión, donde algunas series web encontraron un espacio de difusión, como Amanda O en América Tv o Famoso en I-Sat, Según Roxi en la Tv Pública. Además, se produjo el cruce inverso con series como Cualca y Prestico, “episodios nacidos como micros televisivos de Canal 9 que luego tuvieron repercusión en internet, transformándose en series web de referencia” (p. 53).

Otra característica de esta etapa es el surgimiento de pantallas que programan el formato. En los comienzos las primeras series web contaban con página web propia, pero esta práctica ya no se utiliza cuando plataformas como *Youtube* y *Vimeo* ganaron popularidad.

Estos nuevos espacios proponen registrarte y acceder a un uso diferenciado del sitio mediante usuario y contraseña, si bien algunas no son de pago, el registro otorga fidelidad y conocimiento por las preferencias de cada usuario. Este es el caso de UN3, CINEAR.Play y FWTV.

En 2014 surge UN3 Y FWTV, y en 2015 el Estado nacional crea como iniciativa Odeón, que con el cambio de gobierno pasa a llamarse CINEAR.Play, donde se encuentran películas, series televisivas y series web nacionales. Otras pantallas para series web nacionales que no son tan populares, pero alojan más contenido, son FlipZone, Select Play, Gorrion tv y Nerdflix.

La plataforma UN3 surgió como un proyecto universitario y competitivo de contenidos audiovisuales cortos de la Universidad Tres de Febrero, al año 2018 cuenta con más de 120 producciones y está posicionada como la emisora de referencia de las series web en Argentina.

La plataforma FWTV o FansWorldTV es una plataforma dedicada al entretenimiento lanzado en Argentina, autodefinida como “el primer canal de webtv en Latinoamérica dirigido a un público joven que busca entretener a través de contenidos originales de corta y media duración, *on demand* y en vivo” (p. 60).

Este sitio no requiere registro previo para acceder al contenido y posee una aplicación exclusiva para telefonía móvil donde también se puede acceder a la programación.

En el año 2009 con la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual (LSCA) surge la implementación de la televisión digital bajo la política pública de Televisión Digital Abierta (TDA), “de carácter federal y gratuito, con la aparición de nuevos canales de televisión de fomento estatal” (p.62).

Bajo esta nueva ley, el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) amplía su convocatoria de fomento para contenidos de cine hacia la televisión, cortometrajes, videojuegos y series web. Los concursos estaban distribuidos por polos en todo el territorio nacional para favorecer el desarrollo laboral y audiovisual en todos los sectores del país. Esta política busca que las historias que se desarrollen tengan un carácter federal y no porteñocéntricas como se realizaban hasta ese momento.

Así nacieron INCAATV, ODEON Y Contenidos Digitales Abiertos (CDA), el primero era un canal televisivo donde se podía ver cine nacional y latinoamericano, la plataforma Odeón era una plataforma gratuita donde se podía acceder a títulos nacionales tanto de películas como de series, y por último CDA se encontraban series completas producida dentro de los planes de fomento para la televisión del INCAA.

Con el cambio de gobierno en 2015, INCAATV y Odeón pasaron a llamarse Cine.ar y Cinear.play y el CDA dejó de estar disponible.

Entonces Cinear.play es una plataforma de video bajo demanda que concentra todo el contenido de Odeón y en menor medida el contenido de CDA. Para el 2017 la plataforma cuenta con más de quinientos mil usuarios registrados. Cinear.play funciona con la modalidad *on demand* en el cual los contenidos estreno y reciente deben pagarse y se pueden visualizar de manera gratuita los contenidos más antiguos.

Como todavía en esta etapa no se puede marcar un modelo de negocios claros o una única fuente de financiamiento, las convocatorias son las que proporcionan recursos para la realización de los proyectos y se afirman como fuentes de producciones muy codiciadas.

Algunos de los espacios que proporcionan convocatorias son la Bienal Arte Joven de Buenos Aires, el INCAA y el premio del Fondo Nacional de las Artes (FNA), también las leyes de mecenazgo que varias provincias proponen son “formas de incentivar la producción, vinculando artistas con empresas que se hacen cargo de un porcentaje de la producción” (p. 68).

En el 2015, el INCAA incluyó en su programa de convocatorias la categoría “Concurso federal de producción de series web de ficción” destinada a productores sin antecedentes. La

convocatoria consistía en presentar un proyecto de serie de ficción de al menos diez capítulos de entre ocho y quince minutos, destinada a ser exhibida por plataformas audiovisuales virtuales. En la convocatoria 2017 se otorgaron doce premios federales, dos por región. El INCAA aporta hasta un ochenta por ciento del presupuesto en un tope máximo de un millón seiscientos mil pesos.

Dentro de los ganadores se encuentra la serie web chaqueña *Pez Gordo* objeto de análisis de esta investigación y de la cual se hablará más adelante.

Otro espacio que otorga financiamiento es el Fondo Nacional de las Artes que “financia y apoya el desarrollo de artistas, gestores y organizaciones culturales sin fines de lucro” (p. 74). Con una visión federal y amplia, promueve la industria cultural en todo el país, otorgando premios a la creación artistas en forma de becas, concursos, préstamos y subsidios.

En la categoría de artes audiovisuales se encuentran Guión de largometrajes de ficción inédito, Largometraje documental, Cortometraje y Series web. Se puede participar si se es realizador y guionista argentino o extranjero que residan en el país.

### **Festivales de series web**

A continuación, se tratarán los festivales donde las series web compiten, un espacio muy importante para la configuración de una industria de series web, ya que los festivales están ligados a los reconocimientos, críticas y premios.

En todo el mundo cada vez más se amplía la tendencia de festivales de cine y cortometrajes que incluyen productos audiovisuales destinados a otros medios. Por mencionar algunos en el país, el Festival Audiovisual Graba de Mendoza en su edición 2018 puso la categoría “series web” como competencia.

Cada vez más festivales programan y premian series web. Algunos festivales ocupan un lugar relevante en el campo audiovisual como los festivales en Buenos Aires, Washington, Vancouver, Seúl, Toronto, Valencia, Melbourne, Marsella entre otros. Siendo estos los más populares y el mundial de series web WSWC que premia a la mejor serie posicionada en los festivales a finalizar el año.

Además de los festivales mencionados como los más representativos, existen otros que van construyendo un circuito cada vez más amplio, entre ellos: Connect E Cut (Alemania), die Seriele (Alemania), Montréal Web Fest (Canadá), Fuengirola Web Fest (España), Notodofilmfest (España), LAWEBFEST (Estados Unidos), Rome Web Awards (Italia), Sicily Web Fest (Italia), Series Web Awards (Perú), entre otros



Afirma el autor “todo este panorama contextualiza y dimensiona la expansión de los festivales específicos del género a escala mundial, al tiempo que posiciona el BAWAFEST como uno de los más representativos y tradicionales del circuito” (pp.79-80).

Murolo nos propone un recorrido de los primeros diez años del formato series web en Argentina. Y plantea interrogantes alrededor del desafío en el proceso de consolidación. En primer lugar, la construcción y actualización constante de una identidad audiovisual propia, en cuanto a esto el autor afirma “la serie web es un formato con características que no son definitorias, pero si recurrentes, donde la duración y la cantidad de capítulos son las primeras variables a tener en cuenta” (p. 88). A partir de esto, las convocatorias de financiamiento pueden proponer características del formato en sus bases para la participación, por ejemplo, destacan una duración diferenciada entre cinco y quince minutos.

La respuesta a por qué las series web tienen esa duración estándar es porque obedecen a la brevedad propia de internet, donde todo es rápido y breve.

En segundo lugar, el uso del lenguaje audiovisual y características tienen que puntualizar como la escala de planos, paleta de colores, el escaso uso del *videograph* y voz en off y la constante intertextualidad.

Otra característica de las series web es la innovación, las formas de decodificación por parte de la audiencia, la convergencia con las redes sociales son puntos que se tienen en cuenta a la hora de producir. A partir de esto una de las claves de este formato es la inclusión de contenidos adicionales, como detrás de escenas, *bloopers* o finales alternativos.

Por otro lado, también se encuentra la constitución de este formato como industria cultural, así como los multimedia, produciendo series web como formatos publicitarios hasta las ideas independientes, fueron desarrollándose nuevos mecanismos de financiamiento como el mecenazgo (*crowdfunding*), las co-producciones y el sustento de convocatorias y planes de fomento estatal. Estos mecanismos se constituyen como modelos ideales adoptados por el formato.

Para concluir, las series web se crean y circulan gracias a un marco de apropiación de las tecnologías digitales por parte de realizadores familiarizados con ellas y que, a la vez, puede incorporar lógicas de la televisión, fotografía, y diseño. Como menciona el autor en su trabajo anterior “Las nuevas pantallas no son cine, no son televisión, no son video. Y con esto cumplen con una característica intrínseca de la industria cultural: se parecen a algo conocido y a la vez no existieron nunca antes” (p. 98).

### PARTE III

En este apartado se procederá al análisis de las series web elegidas para este trabajo, se tendrá en cuenta las categorías definidas en la metodología. Las categorías y subcategorías aclaradas entre paréntesis son, narrativa audiovisual (estructura externa, estructura interna, estructura del capítulo) tiempo fílmico (tiempo diegético, cambios en el tiempo, continuidad temporal), narrativa de la imagen (planos, angulación, cámara, encuadre, color), narrativa del sonido (diegético, extradiegético, ambiente, banda sonora, silencio), montaje audiovisual (estilo, continuidad espacial), géneros, formato (elementos), espacio de difusión (plataformas, redes sociales). Sumado a esto se realizará al final de cada serie, un análisis más connotativo y su cruce con los nuevos medios.

#### **8. Análisis de la serie *Pez Gordo***

La serie *Pez Gordo* fue producida en el año 2018 tras resultar ganadora del Concurso Federal de Series de Ficción Web del INCAA. Se estrenó el 14 de junio de 2019 en el Centro Cultural La Flota de Barranqueras y el 16 de junio del mismo año se estrenó en la plataforma web FWTV, también está disponible para verla en su propio canal de *Youtube*, en la plataforma CINE.Ar y la plataforma inclusiva Teilú.

La serie fue realizada por los chaqueños Roly Ruiz y Yoni Czombos y es protagonizada por Francisco Quintana, Horacio Fernández y Lorena Palavecino; además participan alrededor de 20 actores y actrices del NEA.

La serie que consta de una temporada de 12 capítulos, cuenta la historia del remisero Abel (35) y del vendedor de bicicletas César (47) quienes aprovechan el fin de semana para ir de pesca. Pero sin querer enganchan un paquete que flotaba en el río Paraná, amarrados a unos camalotes, con 80kg de marihuana. Desesperados no sabe qué hacer con el paquete. César insiste en deshacerse cuanto antes, pero Abel ve que es una oportunidad para resolver sus problemas económicos. Deciden entrar en un mundo peligroso y siniestro que desconocen para vender la “mercadería”.

A continuación, se presenta el análisis basado en las categorías y subcategorías descritas en el apartado de metodología.

##### **8.1 Análisis de la estructura narrativa de la serie *Pez Gordo***

En esta categoría se analizan tres subcategorías: la estructura externa, la estructura interna y la estructura del capítulo, con la finalidad de entender la estructura narrativa total de la serie web *Pez Gordo*.

### **8.1.1 Estructura externa**

Dentro de las estructuras de las series web desarrolladas por Paula Hernández podemos decir que la serie *Pez Gordo* contiene una estructura de serie tradicional, es decir, que sigue el formato clásico de serie televisiva.

El modelo clásico de estructura de narración consta de un inicio, un desarrollo y un desenlace o final.

Visto desde una mirada amplia podemos decir que la serie cumple con la estructura clásica de narración ya que presenta las tres etapas, además de tener un final conclusivo

El inicio de la serie presenta a los personajes César y Abel que alquilan una canoa para ir a pescar, luego de unas horas de no pescar nada encuentran algo escondido entre los camalotes, descubren que son drogas. A continuación, vemos el desarrollo de la trama, Abel viendo que es una buena oportunidad para hacer algo de dinero, comienza a vender la droga, pero se adentra a un mundo totalmente desconocido; paralelo a esto, Ravincho, el dueño de los paquetes de droga comienza a investigar quien le robó su producto.

También Abel comienza una relación amorosa con Devora, y la mujer de César lo abandona. Se ven envueltos en un mundo peligroso con problemas de zonas con otro vendedor y la búsqueda de los dueños de su producto

En el desenlace Cesar crea un plan para salir del problema, Ravincho encuentra *in fraganti* a León, quien maneja otro cartel, con su producto y lo mata. Cesar, Devora, Abel y su mujer deciden tirar al río su parte de la droga y comenzar una vida más tranquila.

En cuanto a los capítulos algunos contienen finales abiertos como el capítulo 01, 04, 05, 06, cuyos finales no concluyen la acción planteada y desarrollada en cada uno de ellos, y continúan la acción planteada en los capítulos siguientes, donde además de concluir dando solución al suceso anterior, plantean uno nuevo.

Respecto a los demás episodios, siguen la estructura clásica de narración, es decir presentan un final conclusivo, se observa que el final como un recurso narrativo para concluir una trama que inició en un número determinado de episodios anteriores a éste.

### **8.1.2 Estructura interna**

En cuanto a la estructura interna, cada capítulo cuenta con su propia introducción, desarrollo y conclusión, algunos con finales abiertos que se continúan en los capítulos que le siguen.

Vemos que en los capítulos cuentan con varias escenas que se repiten a lo largo de la serie, en los cuales vemos el conflicto entre César y Abel, la búsqueda de las drogas de Ravincho, la venta de dicha droga por parte de Abel y las consecuencias de dicha acción, las charlas y búsqueda de soluciones entre Devora y Abel, la pelea de territorio en la que Prematuro queda en el medio. Y ya en los capítulos finales, la resolución y reconciliación entre Abel y Cesar, la confrontación entre León y Ravincho.

Se observa que en varios capítulos se cuentan dos historias paralelas y se van intercalando sus escenas para añadir más tensión dramática, sobre todo para demostrar el peligro que se enfrentan los protagonistas.

### ***8.1.3 Tiempo Fílmico***

El tiempo fílmico abarca el uso del tiempo en la narración de los capítulos de la serie web. Se analiza si en esta serie predominan los hechos que ocurren se desarrollan en un tiempo corto y en orden cronológico o si, al contrario, predominan los tiempos largos donde los hechos ocurren en un tiempo prolongado y se evidencia un cambio temporal, ya sea por el desarrollo de la acción en sí o por algún elemento que indica el cambio de tiempo en las escenas.

### ***8.2.1 Tiempo Diegético***

En la serie Pez Gordo se identifica que predominan los tiempos largos, ya que los hechos narrados se desarrollan en un período de tiempo largo y en un orden cronológico lineal. Además, las acciones que se realizan se dan en diferentes locaciones y momentos del día porque lo que da apariencia de que pasan varios días o semanas.

Se puede estimar que a lo largo de toda la serie el tiempo diegético es de una o dos semanas desde que encuentran los paquetes de drogas hasta que deciden dejar todo ese mundo atrás.

### ***8.2.2 Cambios en el tiempo***

Lo particular de esta serie web es que no utiliza el recurso de *flashback* o *flashforward*, el cual no resulta necesario ya que su narración es lineal y pasa en un período de tiempo mediano, como es una o dos semanas mencionadas en el punto anterior.

### **8.2.3 Continuidad temporal**

Corresponde a identificar fragmentos narrativos que fueron suprimidos con la finalidad de comprimir la narración de los hechos de cada capítulo, los espacios suprimidos no añaden ni quitan elementos a la narración, además, estos espacios son reconstruidos mentalmente por la audiencia.

Se observa el uso de la elipsis para suprimir momentos como por ejemplo en el capítulo 1x01 cuando Abel está buscando carnada para la pesca y él volviendo al auto, o ellos yendo del lugar de canoas hasta el río donde cargan sus cosas.

Después vemos un salto temporal entre capítulos, los cuales pueden ser sólo días de diferencia, en los cuales comienza el desarrollo de la trama y sus intentos de vender la mercancía que encontraron.

También vemos en el capítulo 1x02 la elipsis desde la casa de Abel y cuando lo deja a Cesar en su casa. Son pequeñas escenas que se suprimen pero que son fácilmente rellenables por la audiencia. Otra elipsis evidente es en el capítulo 1x04 donde vemos a Abel trabajando como remisero y vendiendo la droga, en esta elipsis vemos a los diferentes compradores que tiene durante el día, o días.

También se observan escenas que se pueden interpretar que pasan al mismo tiempo, por ejemplo, Abel vendiendo drogas en su remis y los dueños de las mismas buscándolas. O en la escena final del capítulo 1x12 donde los protagonistas están a la vera del río ya fuera del problema y a la vez el enfrentamiento de los dos carteles.

## **8.3 Narrativa de la imagen**

En esta categoría se intenta observar e identificar aquellos elementos que se convierten en un elemento particular para la narrativa audiovisual de las series web seleccionadas. Por tal razón se analizan los episodios en cinco subcategorías que permiten comprender de manera general el aspecto visual de las producciones.

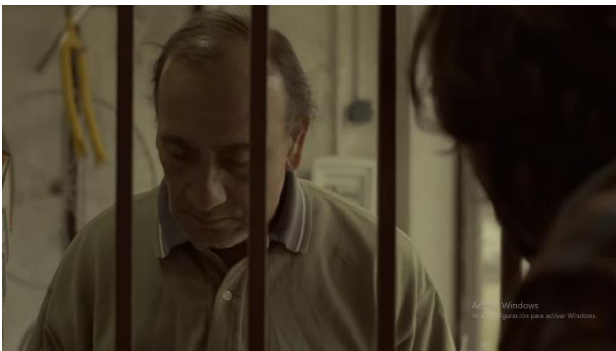
### **8.3.1 Planos**

En la serie web Pez Gordo al tener una gran cantidad de interacción entre personajes predominan los planos medios y planos cortos, jugando con el plano-contraplano durante los diálogos.

También se observan los planos conjunto de varios personajes como en el capítulo 1x05 cuando Abel se encuentra con Prematuro en la plaza, o en el

En segundo lugar, vemos el uso de planos generales para contextualizar el espacio en el que los personajes están, como las grandes tomas aéreas de la costa del río o del camino, como los planos generales de la ciudad y las fuerzas de la ciudad.

También se observan en menor medida los planos detalles, para resaltar mínimas acciones o dar atención a objetos importante, como el dinero, las drogas, el mate, las armas, o para mostrar las manos nerviosas de los personajes cuando se encuentran en una situación de peligro.



### **8.3.2 Angulación de la Cámara**

En la totalidad de la serie predomina la angulación y altura normal de la cámara, en algunos capítulos como el 1x05 se ven angulaciones en contrapicada en una escena de interrogación/amenaza. O por ejemplo en el capítulo 1x08 se utiliza angulación picada y normal para una escena de charla entre el dueño de la bicicletería y Cesar que está sentado mientras su jefe le dice que va a cerrar el taller.

En menor medida vemos una angulación cenital para las tomas aéreas de contextualización como en el capítulo 1x09, en el cual vemos a un auto en movimiento entre chatarra.



### **8.3.3 Movimiento de la Cámara**

En esta subcategoría se identifica que los movimientos de cámara más utilizados son los paneos de lado, para contextualizar y mostrar elementos extras. También se utiliza el recurso de cámara en mano para mostrar objetos en detalle.

También se utilizaron drones para las tomas aéreas de la ciudad y del paisaje a la costa del río.

Para las tomas de autos y motos ocupan el *travelling* ya que es el recurso más óptimo para seguir el desplazamiento de los personajes en sus vehículos.

En la totalidad de la serie predomina la cámara fija y en mano, donde se pueden ver todos los movimientos de los personajes y los paisajes.

### **8.3.4 Iluminación**

La mayoría de la serie ocurre durante el día y en el exterior por lo que utilizan luz natural para iluminar las escenas.

La iluminación artificial está presente en las escenas de interior, y se utilizan poca iluminación artificial para crear un claroscuro como el capítulo 1x09 y 1x10.



### 8.3.5 Color

Por último, se identifica que en la serie *Pez Gordo* predominan los colores cálidos, pero desaturados, para dar esa sensación de calor y humedad característico de Chaco. Incluso en las escenas de interiores o de noche se utilizan iluminación cálida como velas, fogatas o las luces naranjas de los postes de luz de la calle.

Predominan las tonalidades del verde y amarillo sobretodo en el exterior donde se muestra la naturaleza del monte. También resalta el color rojo en la ropa de Devora y el auto de Abel.



## 8.4 Sonido

### 8.4.1 Sonido diegético

El sonido diegético se encuentra en la totalidad de la producción y representa los diálogos que se desarrollan entre personajes; mientras que el sonido extradiegético, se encuentra en un solo capítulo donde se escucha a Abel como voz en *off* contando el plan, mientras en la imagen se encuentra el montaje de él vendiendo y haciendo su recorrido en su remis.



#### **8.4.2 Sonido ambiente**

El sonido ambiente está presente en toda la serie, y este tipo de sonido es el que refuerza y da credibilidad a las acciones desarrolladas en los capítulos. Predominan los sonidos de la naturaleza cuando están cerca del río y en el monte, se escuchan los pájaros, insectos, el río. Y en la ciudad predominan los sonidos de los autos y motos.

#### **8.4.3 Música**

Respecto a esta subcategoría, la música solo está presente en la introducción de cada episodio y al final de cada episodio. La serie no utiliza música mientras se desarrollan las acciones, y esto otorga más credibilidad y suspenso a las escenas. Solo utiliza pequeñas piezas musicales durante los *inserts* para marcar el cambio de escena y crear expectativa a lo que se viene.

#### **8.5 Montaje**

El estilo del montaje permite definir cómo se articulan los planos entre sí, con la intención de encontrar un orden ascendente o descendente o intercalado, en cuanto al área que es encuadrada en cada uno de los planos.

Se puede decir que tiene un estilo de montaje inductivo, ya que inicia con planos detalle y continúa la narración audiovisual con otros planos detalle o bien planos más generales para contextualizar.

La serie comienza con un plano detalle de un cuenco con agua, a continuación, un primer plano de la carnada para pesca y seguido a esto vemos a Abel hablando con otro personaje.

En la serie *Pez Gordo* se observa que no siguen un orden específico, sino que eligen el plano adecuado para la acción, sin embargo, al no utilizar una gran variedad de planos, el estilo se ve armonioso y cuidado.

Vemos que los cortes entre planos y escenas son directos, no utilizan disolvencias ni cortes a negro.



### 8.6 Género

La serie *Pez Gordo* puede catalogarse como una serie web de género policial, al tratarse de una historia de drogas y peligro, donde además se tiene en cuenta a la fuerza policial, pero la misma no es un personaje protagonista de la serie, sino que funciona más como un ayudante de los protagonistas. Poco a poco la serie va mutando en un drama dado que presenta una historia con conflictos entre personajes, los cuales poseen objetivos claros que terminan siendo frustrados.

Cada capítulo también concluye con un *cliffhanger* característico de las series dramáticas, y los cuales dejan al espectador con intenciones de seguir visualizando la serie.

La función identitaria de esta serie web aparece como intérprete de un grupo social y reafirman elementos de identidad cultural de una comunidad, vemos que los personajes corresponden a una clase social media baja, contienen una tonada y jerga característica de la zona, usan palabras como “chamigo”, “jeta”, “sabe’ lo que e” y otras frases características chaqueñas. También nos presentan su estilo de vida, de trabajo y sus relaciones personales.

Para finalizar se observan escasos momentos cómicos, en los que los personajes realizan algún comentario gracioso a fin de alivianar la situación dramática en la que se encuentran.

### 8.7 Formato

El formato ficcional posee una serie de elementos que se convierten en repetitivos con la finalidad de que el espectador logre familiarizarse con los mismos, cree un modelo mental de las relaciones entre personajes, logre reconstruir fragmentos que se suprimieron en las elipsis temporales empleadas.

Se ve una repetición de contenidos que facilitan la comprensión y la interpretación por parte de la audiencia, como el mismo conflicto a lo largo de la serie, y los mismos personajes,

si bien se agregan nuevos personajes como es el de Ravincho, ya se lo conocía de antes al saber que él era el dueño de los paquetes de drogas que los protagonistas encontraron.

Vemos que los escenarios también son reducidos y se repiten constantemente, como la casa de Abel, Cesar y Devora, la costa del río, la placita. Vemos otros escenarios como la fachada de la casa de Prematuro, la pileta de Ravincho, la canchita de fútbol donde se encuentra León.

El modelo del discurso serial de *Pez Gordo* se lo puede identificar como ficción serial propiamente dicha, ya que, vemos a los mismo personajes y conflictos que ocupan la totalidad del programa, cuya trama se complica a medida que avanza la serie.

### ***8.8 Puesta en escena***

La puesta en escena en lo que a escenario y decoración se refiere, son importantes para transmitir información y ubicarnos en la historia que se está contando

La escenografía determina las características del contexto de la acción, destacando la descripción del espacio, sus dimensiones, y si hay experimentos que jueguen con él (cambios de dimensión, interactividad personaje/creador, etc.)

En cuanto a la escenografía de la serie *Pez Gordo*, gran parte de la serie ocurre en exteriores, se utilizan locaciones ya existentes y escenifican en ellas las acciones, por ejemplo, partes de la ciudad de Resistencia, y partes a orilla del río y en el monte, la información que nos transmiten esta elección de escenografía es contextualizar la situación económica de los personajes, y de su ambiente de vida en general. Los personajes interactúan con el ambiente, se meten al río a pescar, pasean por la ciudad en el auto de Abel. La intención de la escenografía en esta serie es mostrar la marginalidad.

En contraposición a la situación económica de los protagonistas, tenemos a los antagonistas de la serie que poseen una buena posición económica al ser traficantes de drogas, se demuestra eso en sus escenas donde se los ve en una mansión con pileta, dando a entender que vive con lujos.

En cuanto a las escenas en interior, las casas de los personajes son viejas, con objetos antiguos, rotos o en mal estado. También se observa la decoración religiosa en la casa de Cesar, para dar cuenta de que es fiel creyente del Gauchito Gil. La casa de Abel también denota envejecimiento del lugar, hay poca iluminación y pocos muebles, dando la sensación de vacío.

Así como la escenografía, el vestuario y maquillaje puede añadir elementos a la narrativa de la serie, los personajes utilizan ropa y accesorios acorde a la época (2019). La ropa

de los personajes se evidencia que no es de marca o nueva, sino más bien que la usaron por varios años, el vestuario de Devora por ejemplo siempre se encuentra bien vestida dentro de su ambiente económico y la mayoría de las veces utiliza el color rojo en su vestimenta o maquillaje, interpretándose como uno de los deseos de Abel.

En cuanto a los accesorios, al ser un drama policial, uno de los accesorios que aparecen regularmente, son las drogas y armas. Otro accesorio característico de la serie es el Fiat Duna rojo de Abel, al ser su medio de transporte, la mayoría de las escenas aparece el auto siendo también casi un protagonista de la serie.

### **8.9 Análisis connotativo y cruce con nuevos medios**

La serie *Pez Gordo* nos adentra a un mundo desconocido para muchos incluso para los personajes. Nos lo muestran desde la desesperación y necesidad de Cesar y Abel de tener un ingreso de dinero más del de sus trabajos y vender drogas es una manera rápida, pero no segura, de conseguirlo.

El retrato de la regionalidad se da a lo largo de la serie, mostrando elementos fáciles de identificar para una audiencia perteneciente al NEA y a Argentina en general, elementos como por ejemplo tomar tereré, la devoción al Gauchito Gil, el clásico Fiat Duna que funciona como remis, los partidos de fútbol en las canchitas que se encuentran por la ciudad y además la manera de halar de los personajes, con palabras y acento chaqueño.

Lo particular de esta serie es que no frecuenta espacios populares de la ciudad de Resistencia, sino que muestra lo periférico, los barrios alejados, la costa del río, la zona de pesca, las placitas de barrio. Todo esto nos da el mensaje de la situación económica y los lugares que frecuentan Cesar y Abel, que junto con sus personalidades muestran personajes con un grado de veracidad alto.

En cuanto a la relación con el espectador, desde el comienzo de la serie, el espectador es cómplice de los personajes, quiere que Cesar y Abel tenga éxito y puedan ser felices. Lo mismo ocurre con la pareja Abel y Devora, el espectador desea que estén juntos.

La serie va generando el drama y suspenso desde el primer capítulo cuando los personajes encuentran el paquete de drogas, siendo este el comienzo de la trama. La sensación de peligro comienza cuando Ravincho se da cuenta que su mercancía desapareció y desea recuperarla, interrogando a personas a la orilla del río, el suspenso llega a su punto más alto en los últimos capítulos cuando se enfrentan con los dueños del paquete de drogas y Abel está

siendo amenazado por Ravincho hasta que le ofrece un trato, el cual Abel no lo cumple y Ravincho termina enfrentándose con León y luego es atrapado por la policía.

La serie *Pez Gordo* es un producto audiovisual potente que maneja adecuadamente el suspenso y el drama, otorgando información progresivamente al espectador, el cual, queda interesado por la trama y busca seguir mirando el siguiente capítulo sucesivamente.

### **La serie y su cruce con Nuevos medios**

Teniendo en cuenta las características explicadas por Murolo (2020) podemos establecer relaciones entre esta serie y los Nuevos Medios.

La serie *Pez Gordo* entra en la categoría dada por Murolo de “producciones audiovisuales creadas con pretensión de profesionalismo para internet”

La principal característica que tienen las series que están dirigidas para la web es su duración, según Murolo (2020) cada capítulo de una serie web no dura más de 15 min porque obedecen a la brevedad de internet donde todo es rápido y breve. La serie *Pez Gordo* tiene una duración de 8-10 min por capítulo, y solo 10 capítulos, los cuales están disponibles para verlos en maratón

La posibilidad de ser vista por millones de personas en todo el mundo es otra característica explicada por Hernández (2011) esta serie se puede ver en varias plataformas de *streaming*, y adaptarse a nuevas necesidades como por ejemplo para plataformas como Teilú que es para personas no videntes, o incluso plataformas nacionales pero disponibles para el resto del mundo, tienen que agregarse subtítulos específicos para que esté disponible para todos.

Hernández (2011) menciona como otra característica los bajos presupuestos para realizar series web. Generalmente son productoras independientes que realizan este tipo de contenido audiovisual, y si bien *Pez Gordo* está realizada por la productora La Candona Cine también cuenta con el apoyo del INCAA ya que ganó el Concurso Federal de Series de Ficción Web.

En cuanto a la parte técnica no se ven cambios particulares entre una serie tradicional y una serie web en esta producción, ya que utilizan una gran variedad de planos, sobre todo planos generales, cuando en las series web suelen priorizar planos cortos y medios. Pero lo que se puede mencionar es el uso de pocas locaciones, personajes y una trama sólida y simple, fácil de contar en pocos minutos

Por último, la multiplicidad de pantallas donde se puede encontrar esta producción “posibilita la retroalimentación en relación con los comentarios de las audiencias, una de las

instancias diferenciales de las redes sociales virtuales en relación con los medios tradicionales." (Murolo 2020 p. 38-39) Esta serie cuenta con redes sociales donde publican fotos de detrás de escena, novedades de festivales donde participan, premios ganados y eventos de visualización de la serie en lugares físicos como el Complejo Cultural Guido Miranda.

### **8.10 Espacio de difusión**

En cuanto a la exhibición y difusión de la serie web *Pez Gordo*, se puede mencionar que su estreno se realizó en el Centro Cultural La Flota de Barranqueras, luego se proyectó en formato de largometraje en el cine del Guido Miranda. Además, tuvo una proyección especial en la 9na edición del Guácaras Festival Internacional de Cine 100% Regional. La serie quedó seleccionada en la competencia oficial de varios festivales del mundo como la Seoul WebFest en Corea del Sur, Sao Pablo Webfest (ganadora mejor dirección), Río Webfest, BAWEBFEST (ganadora mejor dirección, mejor dirección de arte y mejor dirección de fotografía), Bogotá WebFest.

En cuanto a las plataformas de exhibición, se puede visualizar la serie desde la plataforma web FWTV, también está disponible para verla en su propio canal de Youtube, en la plataforma CINE.Ar y también, agregado recientemente, en la plataforma inclusiva Teilú.

Respecto a los canales de difusión de la serie web, *Pez Gordo* cuenta con una página de Facebook con 1200 seguidores, cuenta de Instagram con 588 seguidores, página web, y canal de Youtube con 434 suscriptores y más de cincuenta mil visualizaciones. En las redes sociales comparten noticias sobre los festivales a los que quedaron seleccionados, capturas de pantalla de comentarios de seguidores, entrevistas con los protagonistas, notas de diarios, trailers, fotos de *backstage* y novedades sobre las nuevas plataformas para ver la serie.

### **9. Análisis de la serie *Del lado de los frágiles***

La serie *Del lado de los frágiles* es una serie web producida en el año 2015 que realizó la Productora de la Tierra de Oberá, tras haber ganado el concurso público del Fondo de Fomento Concursable (Fomeca) del AFSCA. Se estrenó el 5 de octubre del 2015, en el Espacio Incaa Oberá. Actualmente está disponible para visualizarla a modo de cortometraje en el canal de Youtube de Guillermo Rovira y en la plataforma Vimeo en el canal de Productora de la Tierra.

La serie fue guionada y dirigida por Guillermo Rovira, y es protagonizada por Horacio Fernández, Carina Spinozzi y Fabián Kruc.

La serie consta de cinco capítulos de cuatro minutos cada uno y cuenta la historia de Raúl quien, tras la desaparición de su hija decide hacer justicia por mano propia, dejando atrás su relación con María.

## **9.1 Análisis de la estructura narrativa de la serie Del Lado de los Frágiles**

En esta categoría se analizan tres subcategorías: la estructura externa, la estructura interna y la estructura del capítulo, con la finalidad de entender la estructura narrativa total de esta serie web.

### **9.1.1 Estructura externa**

Dentro de las estructuras de las series web desarrolladas por Paula Hernández (2011) podemos decir que la serie Del Lado de los Frágiles contiene una estructura de serie tradicional, es decir, que sigue el formato clásico de serie televisiva.

Como se explicó en el apartado de Pez Gordo el modelo clásico de estructura de narración consta de un inicio, un desarrollo y un final.

Esta serie tiene una introducción diferente a la serie anteriormente analizada, Del lado de los frágiles comienza con unos primeros planos de las piernas de dos personajes corriendo, no se sabe quiénes son hasta más avanzada la trama, pero luego de eso vemos la introducción del protagonista, su voz en *off* mientras se muestra el paisaje misionero, así conocemos a Raúl, en su auto observando unos niños jugar, nervioso saca un arma, está espionando a un hombre en camioneta blanca, sospechoso de la desaparición de su hija. Raúl decidido a hacer justicia con sus propias manos, va en camino a matar al sospechoso. Al mismo tiempo entra en conflicto con su esposa María, quien no está de acuerdo con sus decisiones.

En el desenlace, Raúl sigue al secuestrador hasta su casa y lo termina matando, luego de eso encuentra dentro de la casa a una chica, la salva y la lleva a su casa. En la escena final Raúl decide volver con María.

Al ser sólo cinco capítulos todos cuentan con finales abiertos, que se siguen desarrollando en los capítulos siguientes y concluyen en el capítulo final.

### **9.1.2 Estructura interna**

En cuanto a la estructura interna, cada capítulo cuenta con su propia introducción, desarrollo y dejan la conclusión de la acción para el capítulo siguiente o para el capítulo final

Vemos que en los capítulos cuentan con varias escenas que se repiten en casi todos los capítulos, en los cuales vemos la lucha interna de Raúl, su conflicto con María y el seguimiento al secuestrador.

En dos capítulos se observan imágenes del paisaje acompañado de la voz en off de Raúl, contando una historia, ayudando al espectador a empatizar con él y comprender su pérdida.

## **9.2 Tiempo Fílmico**

### **9.2.1 Tiempo Diegético**

En esta serie se identifica que predominan los tiempos largos, ya que los hechos narrados se desarrollan en un período de tiempo largo.

No tiene un orden cronológico lineal ya que al comienzo nos muestran a Raúl salvando a la chica, y luego vamos al pasado de esa acción, cuando el protagonista todavía estaba investigando al secuestrador. También se pueden ver escenas pasadas del matrimonio mezcladas con el presente.

### **9.2.2 Cambios en el tiempo**

Vemos la utilización de recursos como *flashback* o *flashforward* en dos ocasiones, en el capítulo 1x01 la primera escena que muestran es un *flashforward*, de Raúl escapando con la chica secuestrada.

En el capítulo 1x05 vemos un *flashback* de cuando Raúl y María todavía estaban juntos y felices, acompañados de la voz en off de Raúl contando ese momento del pasado.

### **9.2.3 Continuidad temporal**

En cuanto a la continuidad temporal se observa el uso de la elipsis de una manera particular, se utilizan *inserts* de paisajes para cambiar de escena y tiempo.

En el capítulo 1x02 vemos una elipsis entre el momento en que Raúl ve al secuestrador y cuando ya está en su casa con María.

Después vemos un salto temporal entre capítulos, los cuales pueden ser solo días de diferencia, en los cuales Raúl está cada vez más decidido a hacer justicia propia, hasta llegar al día del asesinato.

Vemos escenas a lo largo de la serie que se suprimen pero que son fácilmente rellenables por la audiencia.

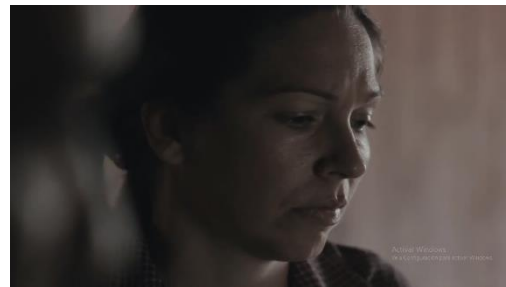


No se observan escenas que suceden al mismo tiempo, todo es sucesivo como en el capítulo 1x03 donde Raúl mata a una persona y a continuación vuelve a su casa a verla a María, se ve su conflicto y decide irse, acto seguido, vemos a Raúl siguiendo al secuestrador en su camioneta.

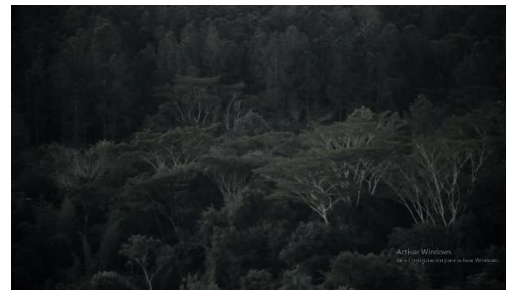
### ***9.3 Narrativa de la imagen***

#### ***9.3.1 Planos***

En la serie Del lado de los frágiles predominan los primeros planos de los personajes y se utiliza el plano contraplano para las conversaciones entre Raúl y María, o para mostrar los niños jugando que Raúl está observando desde el auto.



En segundo lugar, vemos el uso de planos generales para contextualizar el espacio en el que los personajes están, como las grandes tomas cenitales del paisaje, o para marcar el espacio en que los autos se mueven, acompañados por supuesto del movimiento de la cámara.



En menor medida vemos el uso de planos detalles de ramas, árboles u hojas para marcar el cambio de tiempo, o ver las acciones de los personajes, como María cortando leña, Raúl agarrando el arma, los pies de la chica secuestrada corriendo.



### 9.3.2 Angulación de la Cámara

En toda la serie predomina la angulación y la altura normal de la cámara, en capítulos como el 1x01 vemos planos picados del paisaje y algunos contrapicados de los árboles.

En el capítulo 1x03 vemos en la escena de diálogo entre Raúl y María el uso de plano contraplano, jugando con el picado y contrapicado, ya que María está parada y Raúl está sentado adentro del auto.



También se ven planos de angulación baja cuando el protagonista está en el auto, para ver desde el punto de vista de él, también se ocupa cuando se utiliza esta angulación cuando los autos en movimiento.



En menor medida vemos una angulación cenital para las tomas aéreas de contextualización. Y también se observan muy pocos planos nadir que son de los *inserts* de paisajes a lo largo de la serie.



### **9.3.3 Movimiento de la Cámara**

En esta subcategoría se identifica que los movimientos de cámara más utilizados son los paneos de lado, para contextualizar y mostrar elementos extras. También se utiliza el recurso de cámara en mano para mostrar objetos en detalle y para las escenas de adentro del auto.

Para las tomas de paisajes se utilizaron cámara fija, pero con unos pequeños movimientos de derecha a izquierda.

Para las tomas de auto ocupan cámara fija en unas escenas y solo se ve al auto moverse, o sino con un pequeño paneo de lados para seguir el movimiento del auto

En la totalidad de la serie predomina la cámara fija y en mano, donde se pueden ver todos los movimientos de los personajes y los paisajes.

### **9.3.4 Iluminación**

La mayoría de la serie ocurre durante el día y en el exterior por lo que utilizan luz natural para iluminar las escenas.

Para las escenas nocturnas en exterior se utiliza iluminación artificial blanca fría para simular la luz de la luna.

La iluminación artificial está presente en las escenas de interior y de noche, y se utiliza poca iluminación artificial para crear un claroscuro como el capítulo 1x05.

En la serie predominan tonos oscuros y grises, dando la sensación de tristeza, soledad y vacío.



### 9.3.5 Color

Para finalizar el análisis visual de esta serie, se observa que predominan los colores fríos, como el verde, azul y algunos cálidos como los colores ocres.

La particularidad es que los colores están muy desaturados, nada resalta y nada brilla, están apagados, esto da sensación de que algo le falta al protagonista, de que la vida ya no tiene color o alegría.

En las escenas de noche vemos una tonalidad más fría y azul, dado por la iluminación artificial blanca que simula la luz de la luna.

Solo en la escena de confrontación entre Raúl y el secuestrador vemos colores cálidos, provenientes de la luz naranja de la casa del secuestrador.

Predominan las tonalidades verdes y marrones sobre todo en el exterior donde se muestra la naturaleza de la selva misionera.



## **9.4 Sonido**

### **9.4.1 Sonido diegético**

El sonido diegético está presente a lo largo de la serie, y representa los diálogos que se desarrollan entre los personajes, que solo son los que ocurren entre Raúl y María y el sonido ambiente; en cambio el sonido extradiegético se encuentra en el primer y último capítulo, cuando se escucha a Raúl como voz en off contando una anécdota, mientras en la imagen se ven paisajes, y en el último capítulo la voz en off acompaña un *flashback*. Más allá de esos momentos, predomina el silencio de los personajes.

### **9.4.2 Sonido ambiente**

El sonido ambiente está presente en toda la serie, y este tipo de sonido es el que refuerza y da credibilidad a las acciones desarrolladas en los capítulos. Predominan los sonidos de la naturaleza, se escuchan los pájaros, insectos. También se escuchan a niños jugando cuando Raúl los está mirando en varias ocasiones, y además se incorpora el sonido de la radio en dos ocasiones, cuando se nos presenta el personaje de María, y cuando Raúl mata al primer secuestrador en el capítulo 1x03.

### **9.4.3 Música**

Respecto a esta subcategoría, la música está presente en toda la serie actuando como música de fondo. Esta pieza musical creada por Maximiliano Juañuk, es utilizada para acrecentar las emociones de la audiencia buscando que la escena se sienta más triste y así poder empatizar con los personajes.

En escenas de máxima tensión y suspenso como en el capítulo 1x05 cuando Raúl va a matar al secuestrador y encuentra a una chica atrapada en la casa, no se utiliza música, solo sonido ambiente, esto crea una sensación de credibilidad y suspenso a la escena.

## **9.5 Montaje**

El estilo del montaje permite definir cómo se articulan los planos entre sí, con la intención de encontrar un orden ascendente o descendente o intercalado, en cuanto al área que es encuadrada en cada uno de los planos.

El estilo de montaje de esta serie es inductivo, la serie inicia con planos detalles de las piernas dos personajes corriendo, y continua la narración audiovisual con otros planos detalles y luego con planos generales para contextualizar.

Del lado de los Frágiles comienza con planos detalles de dos personajes corriendo, solo se ven las piernas y el monte, seguida a esto comienzan los créditos introductorios y luego vemos un plano general de un paisaje nocturno. Al no utilizar una gran variedad de planos, vemos un orden armonioso y placentero al ojo del espectador.

Vemos que los cortes entre planos y escenas son directos, no utilizan disolvencias ni cortes a negro.



### 9.6 Género

La serie Del Lado de los Frágiles está dentro del género policial, al tratarse de una historia de un secuestro, y de hacer justicia por mano propia.

Se observan momentos dramáticos de conflicto entre los personajes, por ejemplo, la discusión entre María y Raúl.

Pero predomina el género policial, ya que durante toda la serie vemos a Raúl con un objetivo claro, hacer su propia justicia, y esto lo logra siguiéndolo al secuestrador y para luego matarlo y, a raíz de esto, logra también salvar a la última víctima secuestrada y llevarla sana y salva a su casa.

Cada capítulo también concluye con un *cliffhanger* característico de las series dramáticas, y los cuales dejan al espectador con intenciones de seguir visualizando la serie.

La función identitaria de la serie web aparece como intérprete de un grupo social y reafirman elementos de identidad cultural de una comunidad, los personajes son de clase social media, usan jerga y acento característica de la zona. También nos presentan su estilo de vida, sus relaciones personales y como parece que la justicia no funciona para ellos, por lo que tienen que encontrar maneras de hacer su propia justicia.

### **9.7 Formato**

El formato ficcional posee varios elementos, el elemento identificado en esta serie es la repetición del contenido, que al ser repetitivo ayudan al espectador a familiarizarse con los mismos, y así crean un modelo mental de las relaciones entre personajes y poder reconstruir fragmentos suprimidos en las elipsis temporales utilizadas.

Esta repetición de contenidos facilita la comprensión y la interpretación por parte de la audiencia, como mantener el mismo conflicto a lo largo de la serie y mantener los mismos personajes, al ser solo tres personajes importantes, es muy fácil identificar quién es quién y la relación entre ellos.

Los escenarios también son reducidos y se repiten, como la casa de Raúl y María, la casa donde juegan los niños mientras Raúl los observa, la casa del secuestrador. Lo que varía son los paisajes, pero de todos modos se identifica que están en el mismo lugar geográfico.

El modelo del discurso serial de *Del lado de los Frágiles* es de ficción serial, porque se ven a los mismos personajes con un solo conflicto a lo largo de los cinco capítulos y cuya trama avanza y se resuelve a medida que avanza la serie.

### **9.8 Puesta en escena**

La puesta en escena en lo que a escenario y decoración se refiere, son importantes para transmitir información y ubicarnos en la historia que se está contando

La escenografía determina las características del contexto de la acción, destacando la descripción del espacio, sus dimensiones, y si hay experimentos que jueguen con él (cambios de dimensión, interactividad personaje/creador, etc.)

En cuanto a la escenografía de la serie *Del lado de los frágiles*, la mayoría de la serie ocurre en locaciones ya existentes en las cuales escenifican en ellas las acciones, vemos que las acciones ocurren en la selva misionera, y solo vemos tres casas, la primera donde Raúl ve a los niños jugando, la segunda su casa y la tercera la casa del secuestrador, las dos últimas también vemos el interior de las mismas. Estas escenografías nos informan la situación en la que viven los personajes, vemos que son casas simples y pequeñas, que están sobre calles de tierra y no asfaltadas lo que denota que viven a las afueras de la ciudad o en un pueblo pequeño y humilde.

Los personajes interactúan con el ambiente de varias maneras, vemos a los niños jugar en su patio, vemos a Raúl y la chica que salva del secuestrador correr por la selva y a Raúl y María en un arroyo pescando. También durante toda la serie vemos *inserts* de paisajes del lugar, en tonos oscuros y desaturados.

Para las escenas en interiores, vemos que la casa de Raúl y María es pequeña y vieja, solo vemos la cocina que posee elementos antiguos como una cocina que funciona a leña. Más allá de eso no muestran otros elementos, ya que solo priorizan el dialogo de los dos personajes y deciden utilizar el recurso de planos medios y primer plano.

En cuanto a la casa del secuestrador, lo vemos con poca iluminación y con muchas sombras, utilizando claro oscuros para no ver tan claro la cara del secuestrador.

Teniendo en cuenta el vestuario y maquillaje los personajes visten ropa simple y acorde a la época (2015). Las ropas de los personajes no muestran marcas reconocibles y son planas, sin estampados, con colores beige, celestes o blancos.

En cuanto a los accesorios, hacen hincapié en pequeños objetos que recuerdan a la hija secuestrada de los protagonistas como una fotografía y también vemos un arma para informar sobre los deseos de venganza y justicia por mano propia de Raúl.

### ***9.9 Análisis connotativo y cruce con nuevos medios***

La serie *Del lado de los Frágiles* nos muestra a una pareja atravesando un duelo, su hija fue secuestrada y no hubo justicia. Esta serie nos muestra la búsqueda de venganza por parte de Raúl, y como dejó todo en su vida para lograr hacer justicia por su hija.

Nos muestra la marginalidad de las personas que viven alejadas de las grandes ciudades, en pequeños pueblos donde abunda la naturaleza y las injusticias, acá la ley no se aplica, un secuestrador está libre y Raúl está dispuesto a todo para pararlo. Vemos a lo largo de la serie la soledad retratada en los grandes planos de paisajes, oscuros, vacíos, con solo el sonido de la naturaleza. Todo está apagado incluso los colores de la imagen están desaturados como si alguien faltara.

La serie logra que el espectador genere empatía con Raúl y María, y quiere que Raúl logre su venganza. Se genera el drama muy lentamente, y solo se detonan en las discusiones entre los protagonistas, no abundan los diálogos y todo se ve a través de la perspectiva de Raúl, a quien se lo escucha en su monologo al comienzo y final de la serie. En cuanto al suspenso se produce en el último capítulo cuando Raúl lo sigue al secuestrador hasta la casa y lo mata, y acá sucede algo inesperado, el protagonista encuentra a otra chica secuestrada, y la salva llevándola a su casa.

*Del lado de los frágiles* es una serie que maneja adecuadamente el suspenso y drama, otorga muy poca información al espectador, pero es fácil de completar los espacios en blanco y entender que sucede con los personajes.



## **La serie y su cruce con Nuevos medios**

Basándonos en las características de las series web que explica Murolo (2020) y Hernández (2011) podemos analizar cómo los nuevos medios modificaron a esta serie.

La serie *Del lado de los Frágiles* forma parte de la categoría “producciones audiovisuales creadas con pretensión de profesionalismo para internet” otorgada por Murolo (2020) ya que es una serie hecha para su reproducción en plataformas de internet.

Una de las principales características de esta serie es su muy corta duración, cada capítulo dura entre 4-5 minutos y son sólo seis capítulos. Actualmente la serie se encuentra en *Youtube* a modo de cortometraje, donde se pueden ver todos los capítulos seguidos sin cortes. El guion al ser destinado para internet es corto, conciso y con una pequeña trama, no se agregan personajes de más, y no está pensada para continuar en otras temporadas la historia, es una serie con un cierre completo y da espacio para que el espectador reflexione.

Esta serie por el momento está disponible en dos plataformas *Youtube* y *Vimeo* y posee subtítulos en inglés para tener más alcance.

En cuanto a la parte técnica, vemos que se priorizan primeros planos y planos medios, exceptuando los planos generales que se utilizan solo para contextualizar o a modo de *insert*, la historia se cuenta tres locaciones específicas y luego se encuentran locaciones que sirven para dar paso a la siguiente acción de los personajes. Se muestran solo 3 personajes, uno de ellos (el secuestrador) recién lo vemos claramente en el final, a María se la ve pocas veces y toda la atención está centrada en Raúl y su venganza.

Como última característica mencionada por Hernández (2011) en la cual explica que las series web no cuentan con un gran presupuesto y suelen ser realizadas por productoras independientes, podemos mencionar que esta serie web está realizada por la productora independiente *De la Tierra* y que, además, ganó el concurso público del Fondo de Fomento Concursable (Fomeca Línea 3) del Afsca.

### ***9.10 Espacio de difusión***

En cuanto a la exhibición y difusión de la serie *Del lado de los Frágiles*, se puede mencionar que su estreno se realizó en el espacio INCAA Oberá en octubre de 2015.

En cuanto a festivales, la serie quedó seleccionada en el festival Latinoamericano de Cine Independiente Bahía Blanca (2016), también quedó seleccionada en el 4to Festival Audiovisual Bariloche (2016) donde resultó ganadora en la categoría de Mejor Fotografía y en el Festival Internacional del Cortometraje FIC ESMI 2016, en la categoría de corto ficcional.

Tuvo proyecciones en el Festival Latinoamericano de Cine Lapacho 2016 en la sección “Cine entre Fronteras”, también tuvo proyección en la quinta edición del Festival Internacional de Cine 100% regional, en el Segundo Festival Regional de Cine Rural 2016, en Corrientes.

En cuanto a las plataformas de exhibición, se puede visualizar la serie desde el canal de Youtube del director Guillermo Rovira y en el canal de *Vimeo* de la Productora de la Tierra.

Respecto a los canales de difusión de la serie web no cuentan con redes sociales actualmente, al ser del año 2015 no se encontró mucha información sobre esta serie en las redes.

### ***10. Análisis de la serie Detonados***

La serie *Detonados* es una serie web producida en el año 2016 por la productora Integra y la productora Bombaii. Se estrenó el 17 de abril en su canal de *Youtube* y su estreno al público en el bar Nanas Suena Bien.

Actualmente todos los capítulos, especiales, trailers y detrás de escenas están disponibles en su canal de *Youtube*.

*Detonados* fue creada y guionada por Gerardo Andino y Pablo Lezcano y dirigida por Gerardo Andino y Javier Gómez. Es protagonizada por actores chaqueños y correntinos entre los que se encuentran Raúl Montiel, Graciela y Rocío García Loza, Romina Pértile, Sandra Sisti, Sebastián Simoni, entre otros.

La serie consta de dos temporadas compuestas por quince capítulos que duran entre 15 y 20 min, y un episodio especial de 1 hora de duración que lo cuentan como segunda temporada. Cuenta la historia de un grupo de amigos que atraviesan la crisis de los 30 y 40 años. Contextualizado en las ciudades de Resistencia y Corrientes, surgen conflictos y enredos en torno a la maternidad, conflictos de pareja, infidelidad, relaciones interpersonales y redes sociales. Todo comienza cuando Juanca regresa a Resistencia luego de vivir cinco años en Inglaterra. Durante una reunión de reencuentro con sus amigos Horacio, Carlos, Clara Eugenia y Marcelo surgen temas olvidados, anécdotas y muchos secretos salen a la luz durante las calurosas noches de verano chaqueño.

#### **10.1 Análisis de la estructura narrativa de la serie Detonados**

En esta categoría se analizan tres subcategorías: la estructura externa, la estructura interna y la estructura del capítulo, con la finalidad de entender la estructura narrativa total de esta serie web.

### **10.1.1 Estructura externa**

Dentro de las estructuras de las series web desarrolladas por Paula Hernández (2011) podemos decir que la serie Detonados contiene una estructura de serie tradicional, es decir, que sigue el formato clásico de serie televisiva.

Como se explicó en el apartado de Pez Gordo el modelo clásico de estructura de narración consta de un inicio, un desarrollo y un final.

Lo primero que presenta esta serie es el lugar donde van a desarrollarse la historia, la ciudad de Resistencia, a partir de esto comenzamos a ver a los personajes comenzando con Clara y Eugenia que organizan una reunión para reencontrarse con sus amigos y con Juanca que regresó de Inglaterra.

A lo largo de la serie vemos varias historias desarrollándose, como el embarazo de Eugenia, la infidelidad de Horacio y los problemas de pareja de Matías y Marcelo, también la aparición de nuevos personajes que ahora forman parte del conflicto como la pareja de Lucrecia que comienza a tener relaciones con otros personajes, creándose una nueva infidelidad en la serie.

Cada comienzo de capítulo presenta primero varios lugares de la ciudad de Resistencia y Corrientes, poniendo siempre a la ciudad como una de las protagonistas de la historia y como ayuda al espectador para contextualizar donde va a ocurrir el capítulo

Al tratarse de una comedia, los capítulos suelen terminar con un *cliffhanger* gracioso.

### **10.1.2 Estructura interna**

En cuanto a la estructura interna, cada capítulo cuenta con su propia introducción, desarrollo y dejan un final abierto con tonos cómicos y situaciones un tanto ridículas, el cual no se retoma tal cual en el capítulo siguiente.

Cada capítulo trata de la historia de tres personajes de todo el grupo de amigos, los cuales se van intercalando, se desarrolla el embarazo complicado de Eugenia, junto con el problema de Horacio y su amante, Juanca y sus problemas con sus parejas, Marcelo y su novio con sus nuevas ideas de negocios.

En todos los capítulos surgen nuevas situaciones cómicas en las que los personajes se ven envueltos, incluyendo nuevos personajes secundarios y lugares. Además de las nuevas situaciones en las que se encuentran envueltos, continúan con sus conflictos principales.

## **10.2 Tiempo Fílmico**

El tiempo fílmico abarca el uso del tiempo en la narración de los capítulos de la serie web. Se analiza si en esta serie predominan los hechos que ocurren de manera inmediata, es decir si representan un desarrollo en un tiempo corto que ocurre en un tiempo cronológico inmediato o al contrario si predominan los tiempos largos, donde los hechos ocurren en un tiempo prolongado y se evidencia un cambio temporal, ya sea por el desarrollo de la acción en sí o por algún elemento que indica el cambio de tiempo en las escenas.

### **10.2.1 Tiempo Diegético**

En la serie Detonados se observan tiempos largos, los hechos narrados se desarrollan en un periodo de tiempo largo y siguen un orden cronológico lineal. Las situaciones narradas ocurren tanto de día como de noche y en diferentes locaciones, además de que los personajes comentan durante el diálogo la cantidad de tiempo que pasó entre capítulo y capítulo, además lo más evidente del paso del tiempo durante la serie es el avance del embarazo de Eugenia. Se puede estimar que a lo largo de toda la serie el tiempo diegético son 8-9 meses.

### **10.2.2 Cambios en el tiempo**

En la serie Detonados, utilizan el recurso de *flashback* en dos capítulos 1x01 y el 1x09 capítulo, cuando Clara recuerda las últimas vacaciones que tuvo con sus amigos en Brasil y cuando recuerda sus momentos románticos con su pareja.

El resto de los capítulos se desarrollan de manera lineal y desde el punto de vista de cada personaje.

Una particularidad de esta serie es la inclusión de escenas de unas Fridas riendo que no están presentes en el tiempo y se entiende que suceden dentro de la mente de Clara.

### **10.2.3 Continuidad temporal**

Corresponde a identificar fragmentos narrativos que fueron suprimidos con la finalidad de comprimir la narración de los hechos de cada capítulo, los espacios suprimidos no añaden ni quitan elementos a la narración, además, estos espacios son reconstruidos mentalmente por la audiencia.

Se observa el uso de la elipsis para suprimir momentos como por ejemplo en el capítulo 1x05 cuando Carlos vuelve de uno de sus viajes de trabajo. Después vemos un salto temporal

entre capítulos, los cuales son meses de diferencia, evidentes por el avance del embarazo de Eugenia y el desarrollo de la trama continúa desarrollándose.

También se observan escenas que se pueden interpretar que pasan al mismo tiempo, por ejemplo, cuando Horacio está en Brasil y el resto está con sus conflictos en Resistencia. Otro ejemplo de situaciones que pasan al mismo tiempo es el capítulo 1x06 cuando Juanca está en una situación complicada con su pareja y pide ayuda a Clara y al mismo tiempo Marcelo tiene un problema con Matías y pide también ayuda a Clara, la cual no puede ayudarlos al mismo tiempo.

### ***10.3 Narrativa de la imagen***

#### ***10.3.1 Planos***

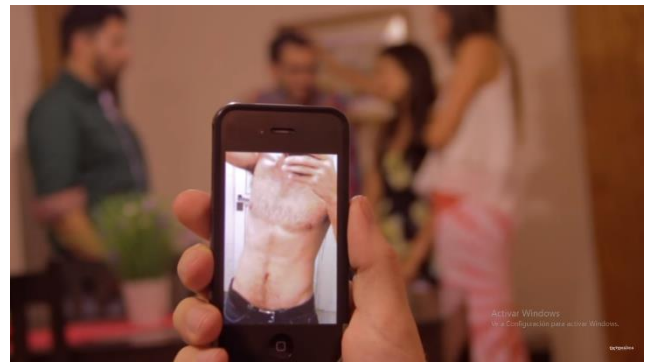
En la serie Detonados no se identifica una predominancia de un tipo de plano sobre otro, pero los más utilizados son los plano conjunto y planos medios, Los plano conjunto se utilizan para mostrar a todos los personajes en escena charlando, en reemplazo de los plano-contraplano que solo se utilizan cuando sólo hay dos personajes en escena como en el capítulo 1x08 en la charla de Carlos y Stella con el padre.



En menor medida se observa el uso de planos generales para contextualizar el espacio en el que ocurre la serie, con tomas aéreas de la ciudad de Resistencia y la ciudad de Corrientes

Los primeros planos se utilizan solo cuando el personaje está hablando por celular o para evidenciar las reacciones particulares de los mismos a la situación en la que se encuentran.

También se observan en menor medida los planos detalles, para resaltar mínimas acciones o dar atención a objetos importantes.



### ***10.3.2 Angulación de la Cámara***

En la totalidad de la serie predomina la angulación y altura normal de la cámara, en algunos capítulos se ven angulaciones en contrapicada en una escena cómica cuando alguno de los personajes queda en medio de una situación “peligrosa” o están pasando por una broma por parte de sus amigos.

O por ejemplo en el capítulo 1x10 se utiliza angulación picada para mostrar a todos los personajes sentados juntos en el pasto.

También se ven planos de angulación baja cuando los personajes están sentados en la cama de Eugenia y charlan sobre su embarazo y la infidelidad de Horacio.



### **10.3.3 Movimiento de la Cámara**

En esta subcategoría se identifica que los movimientos de cámara más utilizados son los paneos de lado, para contextualizar y mostrar a todos los personajes que se encuentran en escena.

En esta serie web predominan los planos fijos, dando lugar a que los personajes sean los que realizan los movimientos en el cuadro, también para mostrar los paisajes de contextualización.

Se utiliza en menor medida el recurso de cámara en mano para los planos detalles.

### **10.3.4 Iluminación**

Gran parte de esta serie ocurre durante el día y en interiores, por lo que se utiliza iluminación artificial, propia de las habitaciones donde suceden las acciones y luz natural provenientes de las ventanas que tienen disponibles.

Para las escenas de exterior y en autos utilizan luz natural y para las escenas nocturnas en exterior utilizan los alumbrados públicos dando una tonalidad naranja-ocre.

La serie Detonados en sí tiene una iluminación equilibrada buscando siempre la naturalidad, y dar sensación de alegría y comicidad.



### **10.3.5 Color**

Finalizando con el análisis visual de esta serie web, tenemos en cuenta el uso de los colores cálidos, y saturados como el rojo, naranja, amarillo, verdes claros.

Los colores en la imagen están balanceados a lo largo de la serie.

Vemos que el vestuario es clave para mostrar los colores, en capítulos “especiales” vemos el uso particular de colores acorde a la temática del capítulo, por ejemplo, en el capítulo 1x10 todos los personajes visten de blanco, en memoria del fallecimiento del hermano de un personaje, y tratan el tema de accidentes de tránsito en la ciudad. También ocupan vestimentas

con colores vivos y brillantes, muchos estampados floreados y a cuadros, cada uno representando la personalidad de cada personaje.

Tanto en las escenas de día como de noche, la tonalidad siempre es cálida, al tratarse de una comedia, es un recurso que suma en la comicidad de la trama, ya que da sensación de alegría.

#### **10.4 Sonido**

##### **10.4.1 Sonido diegético**

El sonido diegético está presente en toda la serie, ya que toda la serie predominan los diálogos de todos los personajes. También los diálogos en llamadas forman parte de la diégesis, por más que los audios están agregados luego en postproducción y no parecen formar parte de la escena.

En cuanto al sonido extradiegético, se utilizan sonidos cómicos para elevar la comicidad de la situación en la que se encuentran los personajes, y también el recurso de la voz en off cuando aparecen los cuadros explicando los vocablos regionales, o cuando están contando alguna anécdota o historia.

##### **10.4.2 Sonido ambiente**

El sonido ambiente está presente en toda la serie, y este tipo de sonido es el que refuerza y da credibilidad a las acciones desarrolladas en los capítulos. Predominan los sonidos de la ciudad, y cuando se encuentran en campos o parques se escuchan sonidos de pájaros, viento, río.

##### **10.4.3 Música**

Respecto a esta subcategoría, la música está presente en toda la serie actuando como música de fondo.

Utilizan música popular para resaltar las escenas de comedia, por ejemplo, en el capítulo 1x11 cuando Clara recibe un llamado de su expareja Rodrigo, al mismo tiempo que ella dice “ro-ro-Rodrigo” suena de fondo una canción del cantante Rodrigo. otro ejemplo particular es cuando aparecen las Fridas y suena música mexicana.

También utilizan música para hacer el corte entre escena y escena.

En escenas donde el diálogo es importante o hay una discusión, no hay otro sonido más que el diálogo.



### 10.5 Montaje

Como ya se mencionó en las dos series analizadas anteriormente, el estilo de montaje permite definir como se articulan los planos entre sí.

La serie Detonados tiene un estilo de montaje paralelo, ya que se basa en alternar al menos dos o tres centros de interés, y todas las líneas de la historia se desarrollan paulatinamente, agregando cada vez más información a la trama.

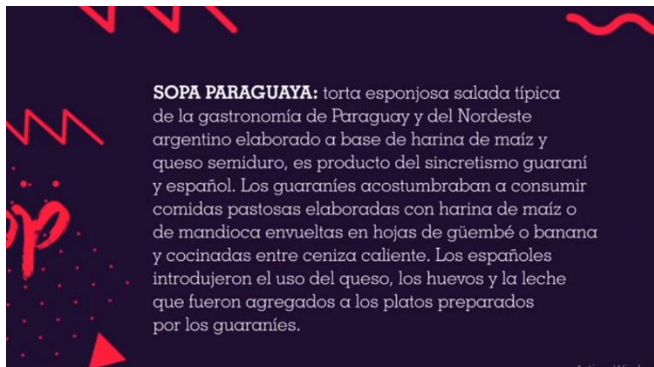
La serie comienza con un plano general de la ciudad de Resistencia, y corta a un plano medio de Clara una de las protagonistas que mantiene una llamada con su amiga Eugenia



En Detonados no se observa un orden específico de planos, sino que juegan con varios planos para generar dinamismo en las escenas, y mostrar nuevos detalles a la misma, como por ejemplo planos detalles de objetos o primeros planos de los personajes para ver su reacción a la situación.

En cuanto a los cortes entre planos, algunas veces son directos y otras veces ocupan disolvencias a negro, generalmente en las escenas finales dando pie a los créditos o cuando muestran la historia de otro personaje.

Una particularidad de esta serie es el uso de rótulos explicativos, cuando alguno de los personajes dice una palabra o se muestra algún objeto que pueda resultar extraña para personas que no son del NEA o de Argentina por ejemplo *angáú*, *tereré*, *coimear*, *sopa paraguaya*.



### 10.6 Género

La serie Detonados está dentro del género comedia, al tratarse de un grupo de amigos que se encuentran en situaciones graciosas.

Se observan momentos dramáticos de conflicto entre personajes como la infidelidad de Horacio, pero siempre hay comentarios cómicos que alivian la situación

Cada capítulo también concluye con un *cliffhanger* cómico, que no se retoma en el capítulo siguiente, sino que queda ahí como final abierto.

La función identitaria de la serie web aparece como intérprete de un grupo social y reafirman elementos de identidad cultural de una comunidad, los personajes se los identifica como de clase social media, usan jerga y acento característica de la zona. También nos presentan su estilo de vida y sus relaciones personales.

### 10.7 Formato

El formato ficcional posee varios elementos, el elemento identificado en esta serie es la repetición del contenido, que al ser repetitivos ayudan al espectador a familiarizarse con los mismos, y así crean un modelo mental de las relaciones entre personajes y poder reconstruir fragmentos suprimidos en las elipsis temporales utilizadas.

Esta repetición de contenidos facilita la comprensión y la interpretación por parte de la audiencia, como mantener los mismos personajes y conflictos a lo largo de la serie, el espectador ya identifica a cada uno de los personajes y sus problemas y relaciones con los otros personajes.

Los escenarios no son reducidos, siempre se encuentra un nuevo escenario en cada capítulo, que luego se retoman en capítulos siguientes como la ciudad de Corrientes, Brasil, los departamentos de los personajes y la oficina de Horacio.

Lo mismo sucede con los personajes, aparecen personajes que no vuelven a aparecer, o solo aparecen una vez más y no tienen relevancia.

### ***10.8 Puesta en escena***

La puesta en escena en lo que a escenario y decoración se refiere, son importantes para transmitir información y ubicarnos en la historia que se está contando.

La escenografía determina las características del contexto de la acción, destacando la descripción del espacio, sus dimensiones, y si hay experimentos que jueguen con él (cambios de dimensión, interactividad personaje/creador, etc).

La puesta en escena de *Detonados*, podemos decir que las locaciones donde ocurre la serie son lugares que existen y no fueron construidas especialmente para el rodaje de la serie. *Detonados* ocupa lugares conocidos de la ciudad de Resistencia y Corrientes para escenificar las acciones. La mayoría de la serie ocurre en interiores, en los hogares de los personajes, lugares de trabajo y lugares de ocio. Las escenografías nos dan información sobre cómo viven los personajes de la serie, nos informan que viven solos, o con su familia o pareja, vemos que tienen trabajos porque nos muestran sus lugares de trabajo y también vemos que salen a bares. Todo esto nos informan que tiene una buena situación económica y característica de personas que tienen entre treinta y cuarenta años y viven en el centro o zona residencial de la ciudad de Resistencia.

Los personajes interactúan con el ambiente con la intención de mostrar lugares conocidos de Resistencia y Corrientes, como el Domo del Centenario, la costanera de Corrientes, el Chalet Perrando, el bar Nanas Suená Bien, la peatonal y espacios verdes como las plazas y el parque de la Democracia.

Para las escenas en interiores, vemos que los hogares de los personajes están decorados con muebles de buena calidad y con colores como el naranja, rojo, el verde de las plantas, y colores variados de algunas pinturas que tienen como decoración.

En cuanto al vestuario y maquillaje los personajes tienen sus estilos definidos en cuanto a su personalidad y gusto por parte de los actores. No utilizan marcas reconocibles, y priorizan los colores y estampados floreados, a rayas y a cuadros. Tenemos el personaje Mimí, la amante de Horacio, que se viste de manera sexy con ropa ajustada y reveladora. También está el personaje Clara que es más libre y a la moda y se viste con muchos colores, polleras y vestidos. El personaje Juanca se vestía de manera parecida al resto de los personajes masculinos, camisa a cuadros y jean, pero al tener una “revelación espiritual” comienza a vestirse con ropa holgada, de colores claros y estilo hindú informando su “conexión espiritual”.

En la serie Detonados vemos episodios donde los personajes se visten de manera especial para remarcar la situación de ese capítulo, por ejemplo, en el episodio 10 todos los personajes están vestidos de blanco, y es donde comienzan a decir sus verdades y no ocultan más secretos, también es el capítulo donde tratan el accidente automovilístico del hermano de Juanca.

A lo largo de los episodios vemos que Clara siempre tuvo problemas de encontrar una buena pareja, hasta el capítulo 12 donde conoce a Nicolás quien sabemos que es el ideal para Clara ya que la serie nos informa con el vestuario que son el uno para el otro. Tanto Clara como Nicolás usan el color rojo y azul en su vestuario y están combinados, dándose a entender que están en la misma sintonía.

### ***10.9 Análisis connotativo y cruce con nuevos medios***

La serie Detonados nos cuenta situaciones cotidianas y anécdotas de ocho personajes entre los treinta y cuarenta años que viven en la ciudad de Resistencia Chaco. Esta serie nos muestra los conflictos y crisis que ocurren en esta etapa de la vida.

Detonados nos muestra como es la típica vida de chaqueños de clase media a los que, con tonos de comedia, cuentan como atraviesan la crisis de los treinta. A lo largo de la temporada vemos temas como infidelidades entre parejas, y como sobrellevar un embarazo al mismo tiempo. Otro tema que trata es la vida de las personas del colectivo LGTBQ+ donde vemos que uno de los personajes comienza a experimentar y darse cuenta de su sexualidad teniendo más de cuarenta años y toda la confusión que esto genera. También muestran el tema del amor ideal y como hay que buscarlo y esperar por él, mientras se resuelven relaciones anteriores que no fueron buenas.

La serie logra que el espectador se sienta parte de ese grupo de amigos que ve a lo largo de las dos temporadas, ya que forma parte de las cosas buenas y malas que los personajes atraviesan. Los conflictos de cada personaje avanzan rápido y ya se identifican sus problemas desde el primer capítulo. La serie se basa totalmente en el diálogo entre personajes, que cuentan las situaciones que están pasando, agregándole chistes o sonidos de comedia para generar risa en el espectador y mostrar un poco la ridiculez de algunas situaciones planteadas.

Detonados es una serie que busca hacer reír al espectador, pero cae en chistes comunes y ya utilizados en otras series del mundo y no aporta nada novedoso a este género. Se puede decir que logra su cometido de entretener al espectador ya que algunos capítulos quedan con el problema a medias y luego se resuelve en el capítulo siguiente.

## **La serie y su cruce con los Nuevos medios**

Basándonos en las características de las series web que explica Murolo (2020) y Hernández (2011) podemos analizar como los nuevos medios modificaron a esta serie.

La serie Detonados se encuentra en el medio de dos categorías otorgadas por Murolo (2020), la categoría “producciones audiovisuales creadas con pretensión de profesionalismo para internet” y “producciones audiovisuales amateurs destinadas a internet” ya que no cuenta con el profesionalismo técnico y narrativo para ser completamente profesional. Pero si cumple con el formato de serie web, el contenido serializado y su plataforma de exhibición.

Como las series web analizadas anteriormente, Detonados también cumple con la característica de tener una corta duración por capítulos, los cuales duran entre 10 y 12 minutos. La serie se encuentra en *Youtube* donde están todos los capítulos disponibles y la segunda temporada está en un solo video a modo de medimetraje con una duración de una hora aproximadamente

El guion está pensado en la historia de cada personaje y cada capítulo tratan los problemas de dos o tres personajes, los cuales van variando

En cuanto al aspecto técnico, no se prioriza ningún tipo de plano, y siempre combinan los planos según la posibilidad de posición de la cámara en el lugar donde se filman las escenas, generalmente utilizan planos generales para poder mostrar a todo el grupo de amigos. La serie ocurre en diferentes locaciones con la intención de mostrar los lugares más populares de la ciudad de Resistencia y Corrientes; los lugares que se repiten son los hogares de los personajes y sus lugares de trabajo. A diferencia de las series web anteriores, Detonados cuenta con 6 y hasta 8 personajes principales a lo largo de la serie, de los cuales conocemos las historias de todos y no hay un personaje que resalte más que los otros, todos son protagonistas.

Como ultima característica mencionada por Hernández (2011) en la cual explica que las series web no cuentan con un gran presupuesto y suelen ser realizadas por productoras independientes, este es el caso de Detonados que es una serie totalmente independiente creada por la productora Bombaii.

### ***10.10 Espacio de difusión***

En cuanto a la exhibición y difusión de la serie Detonados, su estreno fue en el bar Nanas Suena Bien, en abril del 2016.

Tuvo varias proyecciones a lo largo de dos años, uno de ellos fue nuevamente en el bar Nanas Suena Bien, en noviembre de 2016 a modo de maratón de toda la primera temporada y luego en el Complejo Cultural Guido Miranda en junio del 2017.

En cuanto a las plataformas de exhibición, se puede visualizar la serie desde el canal de *Youtube* de Detonados, también poseían una página web pero ya no se encuentra en funcionamiento.

Respecto a los canales de difusión de la serie web cuenta con página de *Facebook*, donde suben fotos *backstage*, los avances de los capítulos y eventos, cuentan con 1030 seguidores, también poseen cuenta en *Instagram* donde comparten el mismo contenido y cuentan con 295 seguidores y por último posee cuenta en *Twitter*.

## **PARTE IV**

### ***11. Conclusiones***

El presente trabajo de investigación se ha dedicado al análisis de las configuraciones narrativas, plataformas y circuitos de exhibición de las series web regionales.

En el desarrollo de esta tesina se han alcanzado los objetivos (generales y particulares) inicialmente planteados en cuanto a:

- Analizar la configuración de las narrativas, plataformas y circuitos de exhibición de las series web regionales producidas entre 2015-2019.
- Indagar las relaciones que se establecen entre la producción audiovisual regional contemporánea y los nuevos medios para encontrar una posible identidad audiovisual regional.
- Analizar la construcción de la narrativa en especial la estética, los formatos, los géneros, y temáticas de las series web regionales.
- Analizar las plataformas de exhibición y circuitos de series web, sus características e interrelaciones.
- Analizar la representación de la cultura regional en las series web.

De este modo, y retomando las preguntas que orientaron este trabajo se analizaron en profundidad las relaciones que se establecen entre la producción audiovisual regional y los nuevos medios digitales. Esta relación es de suma importancia a la hora de producir audiovisuales en la región, ya que, sin los nuevos medios, estas producciones jamás podrían ser

visualizadas. Según los autores Lipovetsky y Seroy (2007), vivimos en la era de la pantalla global gracias a las tecnologías de la información y comunicación. Este tremendo cambio cultural afecta también al cine, ya que hoy en día no sólo hay una sola pantalla, sino que existen cada vez más y más pantallas. Contamos con pantallas y mini pantallas donde podemos pausar, retroceder, y adelantar videos a nuestro gusto. Guardarlo en el bolsillo, seguir con nuestra vida y retomar esa pantalla cuando queramos.

Como menciona Murolo (2012), estas nuevas pantallas son nuevos espacios donde se pueden narrar audiovisuales, siendo conscientes de su circulación y alcance. Por ello, no solamente un teléfono móvil es una nueva pantalla que permite la circulación audiovisual, sino, además, y esto es fundamental, permite la reflexión acerca de qué tipo de narraciones es propicio crear para ser consumidas mediante un teléfono móvil.

Estas nuevas pantallas al no ser cine, ni televisión, ni video, tienen la libertad de configurar sus propias narrativas y pertenencias. Como en Internet la información debe ser concisa, sabemos que en las computadoras podemos realizar múltiples tareas al mismo tiempo, lo que implica que la atención del usuario a un video sea intermitente. Esto lleva a que el realizador tenga que configurar su producto audiovisual para que funcione en los nuevos medios.

Teniendo en cuenta a los realizadores audiovisuales regionales, deben actualmente contar con conocimientos mínimos de nuevos medios, a los efectos de saber manejar estas tecnologías. Hoy en día un realizador puede grabar en HD desde su *Smartphone*, el cual le permite experimentar y encontrar nuevas alternativas de filmación.

A partir de lo expuesto podemos afirmar que las series web constituyen un nuevo modo de producción, son algo que vienen creciendo y ganando terreno en el mundo audiovisual desde hace por lo menos quince años, y una de las cuestiones de mi investigación era saber cuáles eran sus características y qué cambios tiene este producto al estar destinado a la Web.

La autora Paula Hernández (2011a) fue una de las primeras investigadoras en definir que son las series web y a partir de esto creó tres categorías ya mencionadas en el marco teórico, las tradicionales, los video blogs y las interactivas. Las tres series analizadas en esta investigación entran en la categoría de series web tradicionales, ya que heredaron el formato televisivo.

Se pudieron identificar una variedad de características que conforman a una serie web. Como su nombre lo dice las series web están pensadas para su difusión a través de Internet, y tanto profesionales de televisión, cine o incluso aficionados se convierten en productores.

Internet se fue convirtiendo en una incubadora de historias que, con las características técnicas y narrativas adquiridas, están siendo explotadas cada vez más.

Uno de los grandes cambios que trae consigo la revolución digital es poder visionar series y películas sin tener que pagar por las mismas, “provocando así un cambio de mentalidad sobre la autoría y consumo de las obras entendido como *cultura libre*” (Hernández y Morante 2011b, p. 5).

Podemos mencionar varias características que se pueden identificar en las series web analizadas, una de esas características es que son producciones independientes, si bien *Pez Gordo* y *Del lado de los Frágiles* poseen también subsidios que ganaron en los concursos que se presentaron. La distribución de las series web se da través de sus redes sociales, las tres series poseen canal de *Youtube*, *Facebook* e *Instagram*. En cuanto a la duración de los capítulos de cada serie, los capítulos más cortos son de la serie *Del lado de los Frágiles*, que duran 3-4 minutos, mientras que *Detonados* y *Pez Gordo* tienen capítulos que duran entre 10-15 minutos. Una característica muy propia de las series web es su libertad para tratar contenidos, ya que en Internet hay una ausencia casi total de censura, las tres series analizadas tratan temas como la marginalidad, contenidos de adultos, injusticia social, temas LGTB+, entre otros. Por últimos las series web son multi-circulación, es decir, que tenemos la posibilidad de seguirlas en sus redes sociales, su sitio web, y poder ser vistas en diferentes plataformas de video.

Murolo (2020) realiza un esquema para diferenciar tres dimensiones audiovisuales posibles en las nuevas pantallas de las cuales la dimensión de “producciones audiovisuales creadas con pretensión de profesionalismo para internet” es la que pertenecen las series *Del lado de los Frágiles*, *Pez Gordo* y *Detonados*.

Este autor agrega unas características más específicas a las series web y menciona que al ser más breves los episodios, el ritmo narrativo es más acelerado y hay una reducción de personajes, y sus características son más exageradas. Estos elementos se ven en las series analizadas, donde hay dos, tres y seis personajes por serie web, la trama avanza rápidamente, sin tener necesidad de realizar una larga introducción, ya en el primer capítulo, establecen los personajes y comienza a desarrollarse el conflicto de la serie.

Estas producciones independientes encuentran en Internet un espacio para hacerse ver. Solo con contar con una buena idea, los recursos necesarios y un plan de circulación, estas producciones pueden llegar a un amplio público que pueda interactuar mediante comentarios y foros. Los realizadores de estas producciones independientes van desde amateurs, estudiantes



de cine, de comunicación social, comunicación audiovisual, imagen y sonido, estudiantes de actuación y demás carreras que quieren dar a conocer sus producciones.

En el caso de las series analizadas en esta investigación, podemos mencionar que los directores y guionistas de *Pez Gordo*, Roy Ruiz y Yoni Czombos tienen una trayectoria en audiovisuales documentales y de ficción, y decidieron probar este nuevo formato de serie web. El director de *Del lado de los frágiles*, Guillermo Rovira es un reconocido director y director de fotografía que también experimenta en este nuevo formato. Y por último los actores de *Detonados*, son actores de teatro que decidieron probarse en el mundo audiovisual y sobretodo en una serie web.

Estas nuevas formas de producir dan lugar a nuevos caminos para experimentar y descubrir nuevos artistas, guionistas, técnicos, directores y mucho más.

En cuanto a las series web regionales, la principal plataforma de exhibición con la que cuentan es *Youtube* que permite subir videos gratis y sin tanta censura. Por ejemplos las tres series analizadas, están disponibles en *Youtube*, *Vimeo* y en el caso de *Pez Gordo* en la plataforma *CineAr.Play* y la plataforma inclusiva *Teilú*, la cual permite más visibilidad de la serie.

Retomando la hipótesis de esta investigación se puede afirmar de su validez, ya que estas producciones audiovisuales regionales experimentaron transformaciones y reconfiguraciones para poder funcionar en los nuevos medios. Gracias a su relación con las nuevas plataformas digitales disponibles y los nuevos circuitos de exhibición creados especialmente para las series web.

Las tres series web analizadas muestran estas nuevas herramientas que constituyen el lenguaje característico de las series web, tanto los recursos narrativos como los técnicos, observamos que las tres se adaptaron al uso de nuevas pantallas, o mini pantallas como las de los celulares o *tablets*. En cuanto a los recursos técnicos, cumplen con las características de las series web como utilizar pocos personajes (los personajes principales suelen ser dos, tres o en el caso de *Detonados* son seis), locaciones y el uso cuidado de planos medios y cortos, que son de gran importancia para ver detalles en las nuevas pantallas de pequeñas dimensiones.

La libertad que otorga este medio, da pie a la creación de historias de ficción de temáticas muy variadas, como la marginalidad, la periferia social, la injusticia, las pocas oportunidades de prosperar de la clase baja (*Pez Gordo*, *Del lado de los frágiles*) y temas con tonos de comedia sobre la adultez, conflictos personales, LGTB+ etc. (*Detonados*). Estas

producciones salen de la lógica centralista y se concentran en representar ciertas temáticas invisibilizadas y voces silenciadas.

Otro papel importante a la hora de dar a conocer las producciones audiovisuales, son las redes sociales, las cuales los realizadores aprovechan este medio para ofrecer algo más que solo la serie web. En las redes sociales de las series analizadas se observa contenido extra como entrevistas como fotos, videos, *trailers* y *bloopers*, que funcionan como modo de promoción de las series; esta interacción permite que las series ganen nuevos espacios de difusión. Y Actualmente se puede afirmar que las redes sociales son el medio más importante para dar a conocer las realizaciones audiovisuales.

Por último, la popularidad ganada por las series web, dio pie a la creación de festivales específicos para ellas. Cada vez más festivales programan y premian series web. Algunos ocupan un lugar relevante en el campo audiovisual como los festivales en Buenos Aires, Washington, Vancouver, Seúl, Toronto, Valencia, Melbourne, Marsella entre otros.

Pez Gordo, por ejemplo, quedó seleccionada en la competencia oficial de varios festivales del mundo como la Seoul WebFest en Corea del Sur, Sao Pablo Webfest, en la cual fue ganadora por mejor dirección, Río Webfest; BAWEBFEST donde fue ganadora por mejor dirección, mejor dirección de arte y mejor dirección de fotografía en Bogotá WebFest, asimismo, cada vez va ganando más popularidad.

La realización de esta tesina, servirá como una referencia de análisis de las series web que vayan surgiendo cada año, los cuales continúan surgiendo gracias a los nuevos concursos y subsidios dedicados específicamente a la producción de series web nacionales y regionales.

Durante el trayecto de estudio surgieron nuevos caminos reflexivos que no corresponden a los objetivos planteados de la tesina pero son interesantes de abordar a futuro, tales como la transmedialidad, el nuevo espectador de series web, ahora llamado usuarios, las nuevas formas de producción de productos audiovisuales específicos para la web, la interactividad, son temáticas que podrán incorporarse en nuevos trabajos de investigación. Identificamos estos caminos que estas nuevas producciones suscitan y que, por cuestiones de espacio y porque no se corresponden con los objetivos planteados, no hemos profundizado. Consideramos que la presente tesina de investigación puede ser utilizada para estudiantes de la Licenciatura de Artes Combinadas y la Tecnicatura de diseño de Imagen, Sonido y Multimedia, que quisieran investigar sobre temas similares, tomando la misma, como antecedente, ampliando la información de nuestro trabajo hacia otras líneas de investigación.

Para finalizar, y como reflexión, consideramos que las series web constituyen un mundo muy nuevo cuyo análisis y producción todavía no llegaron a su punto más alto de explotación. Consideramos que las series web están en camino a convertirse en una de las partes más importantes de la producción audiovisual y la Web va a ser el medio más importante para exhibir y difundir nuestros productos audiovisuales.

## 12. Bibliografía

Aguilar, G. (2010). *Otros mundos: un ensayo sobre nuevo cine argentino*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor.

Alvarez, M. (2011). *Series web nuevos modelos y desafíos*.

Alvarez, M. (2011). *Series web: nuevo modelos y desafíos*. Suiza: Universitat St Gallen.

Arancibia, V., & Barrios, C. (2017). Audiovisual y región: reflexiones interdisciplinarias parte I y II. *Folia Historica del Nordeste*, 53-64, 27-36.

Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Benjamin Walter Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.

Borgdoff, H. (2010). EL debate de investigación en las artes. *Cairón: Revista de estudios de danza*, 1-33.

Bradford, M. (2018). Genesis, paraíso e infierno. Un análisis de El jardín de las delicias de Arturo Fabiani. *Folia Historica del Nordeste*, 55-68.

Cardoso, L., Calvi, G., Fiore, F., Calvi, L., Diresse, A., Denegri, A., & Lang, G. (2012). Construyendo la Televisión del Futuro. En L. Gomez, *Construyendo historia (s): Ver para creer en la televisión. Relatos y narrativas en la televisión digital Argentina* (págs. 33-51). La plata: Ediciones EPC .

Czombos, M. (2017). Nota editorial. *Cinetosis*, 01-02.

Ferla, J. L. (2008). Cine (y) digital. Aproximaciones, convergencias y tensiones. *Arkadin*, 56-60.

Ferla, J. L. (2009). *Cine (y) digital: aproximaciones y convergencias entre el cinematógrafo y el computador*. Buenos Aires: Manantial.

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes*. Barcelona: Galaxia Gutemberg.

García Gómez, H., & Montoya Bermúdez, D. (2016). *Estructuras narrativas en relatos cortos y serializados para la web*. Colombia: Departamento de Humanidades de la Universidad EAFIT.

Garcia, P. H. (2011). *Las Webseries: evolución y características de la ficción española producida para Internet*. Barcelona: Universidad autonoma de Barcelona.

Gomez, L. (2012). *Construyendo historias. Ver para crear Television, Relatos y Narrativas de la television digital argentina*. Buenos Aires: Ediciones EPC.

Hernandez, P., & Morales Morante, F. (2012). *Webseries: convergencias y dvergencias de un formato emergente de la narrativa en Red*. Barcelona.

Huertas, F. (2002). El futuro digit@l del cine. *TELOS*, 51.

Klenk, M. (2011). El cine digital en el siglo XXI. La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización. *EL ojo que piensa*.

Krieger, C. (2019). El nordeste argentino filma. Una historia potenciada por el crecimiento productivo, la gestión estatal y la integración regional. En P. Lang, *Nueva cartografía de la producción audiovisual Argentina* (págs. 97-116). New York: Peter Lang Publishing.

Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2007). *La pantalla global*. Barcelona: Anagrama.

Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidos .

Milla, M., Casales, M., & Alfaya, S. (2018). La produccion audiovisual misionera: exploraciones iniciales en instancias de recepción. *Folia Historica del Nordeste*, 68-85.

Murolo, L. (2012). Nuevas pantallas: un desarrollo conceptual. *Razon y Palabra*.

Murolo, L. (2020). *Series web en Argentina*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes Editorial.

Pasquia, L. D. (2014). *Buenos Aires independiente. Realizacion de una serie web interactiva*. Buenos aires: Universida de Palermo.

Steffen , K., & Rustad, G. (2017). “Coping with shame in a media-saturated society – The Norwegian web-series Skam as a transitional object”. *Television and New media*.



Facultad de Artes, Diseño  
y Ciencias de la Cultura



*Universidad Nacional del Nordeste*

Vasilachis de Gialdino, I. (2007). *Estrategias de investigación cualitativa*. Buenos Aires:  
Gedisa.