

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

Maskaypacha: una serie sobre el imperio Inca

Biblia de propuesta narrativa y estética

**Jocelyn Manuela Del
Carpio Ayala**

94606

Licenciatura en Comunicación Audiovisual

Creación y expresión

**Diseño y Producción de Objetos, Espacios
e Imágenes**

18/02/2019



Facultad de Diseño
y Comunicación

Agradecimientos

Aprovecho este apartado para darles las gracias a cada una de las personas que hicieron posible el término de mi carrera profesional y la conclusión de mi Proyecto de Graduación. Aquellos que me acompañaron, que me motivaron, que me enseñaron a cumplir los objetivos que me planteé y que me permitieron dar el primer paso para hacer realidad mis sueños.

En primer lugar, quiero agradecer a mi mamá, Yony, aquella mujer fuerte y valiente que confió en mí cada segundo y me apoyó en mis decisiones más arriesgadas. A mi hermana Stephanie, por ser siempre mi fan número uno y mi motivación de seguir a pesar de los obstáculos, por ser la persona más importante en mi vida y por quedarse días enteros trabajando conmigo para lograr el mejor resultado. A mi papá, Verly, que, aunque no quiso dejarme ir hacia un país desconocido, confío en que podía lograrlo y así fue.

Gracias a la profesora Ana Mahon Clarke que supo guiarme en los primeros de este proyecto y me otorgó la confianza para desarrollar aquello, que, aunque parecía difícil, era posible de realizar. Gracias a la profesora Marisa Cuervo, por todos los conocimientos compartidos en clase, por las correcciones, los consejos, la motivación, por enseñarme a investigar correctamente y a redactar una pregunta problema concisa y pertinente.

Gracias a mis compañeros de clase y sobre todo a Carolina Wiegering que aguantó mis histerias, mis ataques de pánico, mis conversaciones interminables y me ayudó con sus conocimientos a concretar de la mejor manera mi creación.

Gracias a todo los que me acompañaron en este proceso que finaliza con este documento escrito en lenguaje formal, y que es el primer paso hacia el mundo profesional en donde todo lo estudiado, se convertirá en realidad.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1. Plataformas <i>streaming</i> y la evolución de los contenidos	13
1.1 Las plataformas <i>streaming</i> : la trascendencia de la televisión.....	13
1.1.1 De ‘No es televisión, es HBO’ <i>hasta HBO GO</i>	16
1.1.2 <i>Netflix</i>	18
1.2 Contenidos: incursión en creaciones originales	20
1.3 Cambios en el espectador: experiencias individuales y <i>binge-watching</i>	24
1.4 La evolución de las series: narrativas complejas	27
Capítulo 2: La producción audiovisual en Perú	31
2.1 El discurso constante en las ficciones televisivas	31
2.1.1 Discriminación y estereotipos.....	32
2.1.2 Los roles de género	34
2.1.3 Lo popular en pantalla.....	36
2.2 Géneros predominantes: similitudes y variaciones	36
2.2.1 <i>Nuestra historia: TV Perú</i>	40
2.2.2 De vuelta al barrio: América TV	45
2.3 Plataformas <i>streaming</i> peruanas y difusión de contenidos	49
Capítulo 3: Series dramáticas históricas: Definición y estructura	51
3.1 Mundos ficcionales: inspiración en la realidad	52
3.1.1 La historia como punto de partida	53
3.1.2 Transposición: Del texto a la pantalla.....	55
3.2 Elementos estructurales para la narración serial	57
3.2.1 Conflicto: la confrontación de fuerzas	58
3.2.2 La trama y el arco dramático.....	59
3.2.3 Los personajes y su arco de transformación	61
3.3 Patrones seriales: La función del capítulo piloto	66
3.4 La biblia de una serie de televisión.....	67
Capítulo 4: Series históricas en <i>streaming</i>: Latinoamérica y Europa	69
4.1 Series históricas en Europa.....	69
4.1.1 <i>The Crown</i> en Inglaterra	69
4.1.2 <i>Medici: Masters of Florence</i> en Italia.....	76
4.1.3 <i>El Ministerio del Tiempo</i> en España	80
4.2 Series históricas en Latinoamérica	85
4.2.1 <i>Narcos</i>	85
4.2.2 <i>Bolívar</i>	89
4.3 Aspectos narrativos y estilísticos en común	91
4.3.1 Narración en tres actos	92
4.3.2 Patrones narrativos seriales.....	93

Capítulo 5: <i>Maskaypacha</i>: biblia para serie de televisión web	100
5.1 El Imperio Inca: organización, creencias y modos de vida.....	101
5.1.2 El Tahuantinsuyo y su organización.....	102
5.1.3 Organización social: Jerarquía y actividades	103
5.1.4 La religión y cosmovisión del Imperio Inca	105
5.2 Propuesta narrativa	107
5.2.1 Arco dramático de los personajes	107
5.2.2 Arco de la primera temporada.....	109
5.2.3 Arco individual de los episodios: sinopsis y estructura	110
5.3 Propuesta estética.....	112
5.3.1 Dirección: concepto central.....	112
5.3.2 Dirección de fotografía	113
5.3.3 Dirección de arte.....	114
5.3.5 Música y sonido	115
Conclusiones	116
Lista de referencias bibliográficas	123
Bibliografía	129

Introducción

El presente Proyecto de Graduación (PG) titulado *Maskaypacha: una serie sobre el imperio Inca. Biblia de propuesta narrativa y estética nace* con el fin de crear una obra audiovisual, de formato serie de televisión web, que tenga como eje central un aspecto cultural e histórico y que corresponda a las producciones actuales de las plataformas de video *online*, también llamadas plataformas *streaming*.

Entre 2014 y 2019, el desarrollo de series web se ha incrementado gracias al crecimiento de plataformas digitales como *Netflix*, *Amazon Prime Video* o *HBO NOW*, por nombrar algunas, que han brindado un espacio para nuevos realizadores y para creaciones que abordan diferentes temáticas, ya sean ficcionales o documentales. En un reporte titulado *Theatrical Home Entertainment Market Environment 2018* publicado por *Motion Picture Association of America*, en marzo del 2019, se explica que el número de suscriptores en servicios de video *online* se incrementó en 131.2 millones, representando un crecimiento del 27% con respecto al año anterior. Así mismo, se expone que, en 2018, esta cifra superó por primera vez a la de suscriptores de televisión por cable, que presentó un decrecimiento del 2%. Por otro lado, se explica que hubo 496 series originales al aire en Estados Unidos, de las cuales 160 corresponden a servicios online. Esta cifra corresponde a un aumento del 385% con relación al año 2014, en donde la cifra estaba reducida a 33. En países europeos tales como Inglaterra, España e Italia, se ha apostado por grandes producciones que tiene como resultado obras que describen aspectos culturales del país del cual provienen, teniendo, además, una gran precisión respecto al relato de hechos históricos. Series como *The Crown*, que relata la vida de la Reina Isabel II en Inglaterra; *El Ministerio del Tiempo*, que introduce pasajes de la historia española desde el siglo XVII; o, *Medici: Masters of Florence*, que presenta a una de las familias más poderosas de Italia; han presentado hechos que dejaron huella en la historia de la humanidad. Asimismo, en países latinoamericanos, como México o Colombia, se han producido contenidos, con una mirada histórica que repasa hechos que afectaron el curso de la historia tales como *Bolívar*,

Narcos o *Narcos: México*. Sin embargo, en el caso de la producción peruana, se puede observar que, hasta el mediados del año 2019, no existe una propuesta ficcional que aborde este tipo de producciones destinadas para plataformas *streaming*. Por el contrario, la televisión de aire sigue siendo el medio al que apuntan las obras audiovisuales y, por lo tanto, están pensadas con los formatos correspondientes. Además, las temáticas que abordan estas producciones se repiten bajo el paradigma. Situadas en un mismo espacio, utilizando los mismos personajes estereotipados, acudiendo al mismo tipo de conflicto. Esta situación constituye una problemática, ya que la expansión del mercado audiovisual en Perú, se ve detenida o limitada, puesto que no corresponde a la evolución de los discursos y requerimientos de las plataformas *streaming* antes mencionadas. En este sentido, el presente PG se centra en la creación de una serie de televisión web ficcional, bajo el paradigma de la televisión de calidad, que tenga como temática central la historia de los últimos años del Imperio Inca en Perú. El fin último es el armado de una biblia de serie que contenga los aspectos narrativos y estéticos de la obra audiovisual propuesta.

El PG se inscribe dentro de la categoría Creación y Expresión porque se trata de un proyecto con un enfoque creativo en el cual se aspira a plasmar los conocimientos obtenidos durante la carrera de Comunicación Audiovisual, así como también desarrollar una idea innovadora que permita crear una obra que respete los estándares profesionales y actuales. Asimismo, la línea temática es Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes puesto que se centra en la reflexión sobre el proceso de creación de diferentes productos que están diseñados teniendo en cuenta los cambios socioculturales y las condiciones profesionales necesarias para obtener obras de calidad.

El eje central del proyecto es la creación de una propuesta ficcional para una serie de televisión web que se base en contenido de valor cultural que sirva para dar a conocer el Imperio de los Incas. Esto se quiere lograr teniendo en cuenta el análisis de los factores formales, estructurales y comerciales de los nuevos medios que pueden ser condicionales en el desarrollo de nuevos proyectos audiovisuales. El tema plantea una problemática

significativa e importante porque en los últimos años las series, tanto de televisión como en formato web, se han convertido en uno de los productos audiovisuales que genera más vistas alrededor del mundo al establecer estándares altos de calidad. Esta serie está pensada para producirse en Perú, en donde, como ya se ha mencionado, la mayoría de series para televisión se basan en temas de luchas sociales entre los habitantes de la ciudad de Lima de los últimos 50 años o de la actualidad. Esta fórmula cada vez queda más obsoleta cuando se le compara con los nuevos requerimientos del público.

A partir de esto se plantea la pregunta problema: ¿Cómo crear una serie web TV peruana, de temática histórica, trasladando la construcción de series presentes en las nuevas plataformas *streaming*?

El objetivo general del PG es crear una biblia de serie de televisión web que refleje los hechos históricos de la cultura Inca en Perú. Para esto, se han planteado objetivos específicos que ayuden a guiar el proceso, tales como investigar el funcionamiento de las plataformas *streaming* y sus efectos en la creación de contenidos y el público; comprender las modalidades de producción en la televisión peruana y las temáticas que se abordan. Por último, analizar la adaptación de hechos históricos a series ficcionales y sus elementos estructurales, tanto en series europeas como en series latinoamericanas para entender el funcionamiento de las herramientas teóricas en casos reales.

El enfoque que va a tener el proyecto de graduación respecto a la temática elegida es la creación de una biblia con aspectos narrativos y estéticos para la realización de una serie de televisión web ficcional. Se trata de un tema histórico que requiere de una ardua investigación, de un recorte espacio-temporal, de la elección de personajes, la determinación de la trama, entre otros; bajo la premisa de lograr una obra que sea relevante culturalmente pero también que sea un producto audiovisual con capacidad de ser vendido y difundido tanto en Latinoamérica como en el resto del mundo. Este trabajo pretende innovar a través de la creación de una serie que trate un tema que no ha sido explorado ficcionalmente en Perú, puesto que, aún no se ha lanzado al mercado, nacional o

internacional, ningún producto audiovisual ficcional de reconocimiento internacional que tome como temática la historia del Imperio Inca.

Se realiza un relevamiento de antecedentes entre los proyectos de graduación anteriormente presentados y publicados en la Universidad de Palermo por los alumnos predecesores para reforzar la base de la investigación, y se seleccionan aquellos que hacen referencia y aportan conocimiento a este tema, siendo estos los siguientes trabajos: Torres, C. (2018) *No dejes de grabar. Una serie web de estilo foundfootage*. Buenos Aires: Catálogo de proyectos de graduación de la Universidad de Palermo. El proyecto plantea la creación de una serie web en relación a la plataforma a la cual está destinada, en este caso Youtube. En el proyecto de graduación en proceso se pretende llegar a la creación de un producto audiovisual de formato serie, teniendo en cuenta los requerimientos comerciales vigentes de una plataforma *streaming*.

Rossi, M. (2015) *Viviendo con Lu. Una serie web argentina*. Buenos Aires: Catálogo de Proyectos de Graduación de la Universidad de Palermo. El primer capítulo del presente proyecto de graduación plantea un estudio relacionado a la escritura del guion, desde el surgimiento de la idea, pasando por el análisis de los personajes y relevando información acerca de los pasos convenientes a seguir para crear un conflicto dramático que pueda sostenerse a lo largo de la duración de la serie. En el proyecto de graduación en proceso se pretende llegar a la escritura de un episodio piloto de una serie teniendo en cuenta los aspectos descritos anteriormente.

Saavedra, S. (2018) *Las nuevas modalidades de producción y recepción de los medios audiovisuales. Un mundo convergente e hipermediatizante*. La investigación plantea dentro de su contenido un recorrido histórico de los modelos de producción desde sus inicios hasta la actualidad, incluyendo plataformas web como *Youtube* o *Netflix*. Así mismo, se incluye un capítulo dedicado a los formatos como largometraje o series televisivas. Por otro lado, se analizan las características y el desarrollo de los proyectos que tuvieron éxito comercial y su efecto transformador en el público receptor. En el proyecto de graduación en proceso

se analizará, de la misma manera, el mercado audiovisual y las tendencias contemporáneas dominantes que hay que tener en cuenta en la creación de una serie de temática histórica.

Fondato, C. (2017) *Realidades paralelas. La producción televisiva y web en Argentina*. Buenos Aires: Catálogo de Proyectos de Graduación de la Universidad de Palermo. El proyecto *Realidades Paralelas* hace un diagnóstico después de analizar en profundidad el funcionamiento de la televisión argentina y su posterior comparación con la realización de series web, la recepción de los espectadores, la estructura narrativa, entre otros; que deviene finalmente en la creación de una serie web original. El proyecto de graduación en proceso se relaciona puesto que también pretende la creación de una serie original con una temática poco explorada tras el relevamiento de información acerca de los requerimientos de la industria audiovisual y su influencia al momento de plantear ideas innovadoras que salgan del común denominador.

Montoya, A. (2017) *La guerra virtual: La televisión vs. El internet. Las plataformas streaming y los contenidos televisivos peruanos*. Buenos Aires: Catálogo de Proyectos de Graduación de la Universidad de Palermo. Este proyecto está profundamente relacionado con el proyecto de graduación en proceso ya que la problemática se plantea en el mismo contexto, es decir, Perú. *La guerra virtual: La televisión vs. La web*, incluye información relevante acerca de las producciones más exitosas de los últimos años, de las nuevas plataformas existentes y además, plantea una comparación entre la producción peruana y la producción internacional. Estos contenidos son importantes ya que se pueden tener en consideración al plantear los requerimientos actuales de contenido al momento de la creación de un guión para una serie original que rompa con las temáticas recurrentes y plantee una nueva: La historia de los Incas.

Suarez, D. (2017) *La animación infantil como herramienta para la circulación de contenidos interculturales en la televisión ecuatoriana Casos de Estudio Atrapasueños y WawaKichwua*. Buenos Aires: Catálogo de Maestrías en Gestión de Diseño de la

Universidad de Palermo. Este proyecto es relevante para la construcción teórica del proyecto de graduación en proceso, ya que la relación entre contenidos audiovisuales y culturales es uno de los puntos de estudio que servirán para la construcción de una serie que tenga en cuenta la valorización de la cultura en conjunción con la metodología y los procedimientos propios del lenguaje audiovisual.

Satulovsky, S. (2018) *Crónicas Lunares: La serie. La evolución del rol de la mujer en las adaptaciones de los cuentos de hadas clásicos*. Buenos Aires: Catálogo de Proyectos de Graduación de la Universidad de Palermo. Dentro de los contenidos abordados en este proyecto de graduación se incluyen tópicos como el arte de la adaptación, la transexualidad, el estudio de casos similares al producto que se desea realizar y el desarrollo del proyecto final que es una serie web. Por lo tanto, se establece una relación entre ambos proyectos, ya que el desarrollo de la investigación pretende ser similar y el objetivo general está sumamente relacionado ya que se trata también de una serie original de corte ficcional.

Luna Dapozo, C. (2017) *Un largometraje a la sombra de Poe. Transposición de un cuento de Edgar Allan Poe al guión cinematográfico*. Buenos Aires: Catálogo de Proyectos de Graduación de la Universidad de Palermo. Este trabajo aborda entre sus contenidos un acercamiento hacia los principales elementos del guión cinematográfico, así como de la adaptación y métodos de transposición. Partiendo de esto, el proyecto en proceso tiene una amplia relación, puesto que se pretende llegar a la realización de un guión de larga duración, similar a la de un largometraje. Además, la base bibliográfica proviene de textos literarios e históricos que relatan la historia del Imperio Inca desde diferentes puntos de vista.

Paz, J. (2017) *Salir de la Heteronorma. Desarrollo de la carpeta de producción de Bondi, una serie web LGTBIQ*. Buenos Aires: Catálogo de Proyectos de Graduación de la Universidad de Palermo. El objetivo final de este proyecto es la creación de un producto audiovisual de formato serie. Si bien no se trata de crear un guión, sino más bien una

carpeta de producción, el recorrido teórico plantea fuentes clave que pueden funcionar como bibliografía. Dentro de sus contenidos plantea un análisis del funcionamiento de series web, las plataformas de mayor relevancia y los cambios de paradigma de los espectadores.

Vallejos, F. (2017) *Carau. La transposición como marca autoral única*. Buenos Aires: Catálogo de Proyectos de Graduación de la Universidad de Palermo. Indaga en los métodos de adaptación de escritos ya existentes a un producto audiovisual propio, creativo y que podría establecerse como una tendencia. Los contenidos como la interacción entre la literatura y el cine, la construcción de un guión literario y los procesos de transposición; se pueden enlazar con la investigación que se pretende desarrollar, ya que el objetivo principal plantea realizar un guión literario basado en textos previamente escritos.

El presente trabajo se compone de cinco capítulos: en el primer capítulo titulado *Las nuevas plataformas y la evolución de los contenidos* hace un recorrido sobre las nuevas plataformas *streaming* haciendo una comparación entre los modos clásicos de realización en televisión y las nuevas tendencias del medio. Así mismo, se enfoca en como los contenidos y los hábitos de los espectadores han evolucionado tras la aparición del video online. También, se hace un primer acercamiento a los cambios producidos en el formato serial que predomina en este tipo de transmisión.

El segundo capítulo titulado *La producción audiovisual en Perú* analizará los discursos presentes en los programas de la televisión peruana, incluyendo ejes como la discriminación, los roles de género y los estereotipos. Así mismo, se analiza cómo los diferentes canales nacionales transmiten contenidos similares puesto que hay formatos predominantes y escasa apuesta por lo nuevo. Por último, se hará un recorrido por la implementación de plataformas *streaming* nacionales, su funcionamiento y los cambios en la producción que trajeron consigo.

El tercer capítulo se centra en estudiar el género histórico en las series web y como constituye un punto central para la creación de mundos ficticiales. Por otro lado, se hace

un relevamiento de las formas de adaptación y los elementos estructurales que corresponde a una obra de carácter serial. La última instancia, se procederá a explicar cómo los patrones narrativos se establecen desde el primer capítulo y se conservan a lo largo del desarrollo dramático.

El cuarto capítulo, se analizarán, mediante la metodología de observación, tres series históricas internacionales, ahondando en su construcción dramática, en los personajes, el conflicto y diferentes similitudes entre ellas. Se repetirá el caso las producciones latinoamericanas actuales que hayan utilizado temáticas históricas. Finalmente se estudiarán los elementos similares y se concluirá si respetan los estándares presentados en los capítulos anteriores. La importancia de este apartado recae en encontrar los elementos narrativos que se utilizarán posteriormente en la creación principal del PG.

El quinto capítulo ahonda en la historia del Imperio Inca en Perú y hace un relevamiento en los hechos históricos más importantes que podrían ser utilizados para la construcción del arco dramático. Se hace un acercamiento al recorte espacio-temporal y de personajes que serán los principales en la creación. Así mismo se describirá la síntesis completa de la temporada, la construcción de los personajes y el conflicto principal. Finalmente se establecerán pautas estéticas ligadas a la dirección y a la dirección de arte. De esta manera se establecerán todos los puntos relevantes y necesarios en la escritura de una serie web pensada para las nuevas plataformas *streaming*.

Capítulo 1. Plataformas *streaming* y la evolución de los contenidos

El siguiente capítulo pretende contextualizar y explicar los cambios en la industria audiovisual tras el desarrollo de plataformas *streaming*. Asimismo, se busca comprender como este proceso afectó la producción de contenidos originales que no se encuentren ligados a los requerimientos estético-narrativos de las principales productoras cadenas de televisión. Por otro, se aspira a entender el comportamiento de los nuevos espectadores, la interacción con los contenidos que visualizan y los nuevos requerimientos hacia la producción audiovisual. Finalmente, el último apartado analiza como las variables precedentes han influido en el desarrollo de las series de televisión, puesto que se han convertido en series de televisión web con nuevas características, pensadas, guionadas, producidas y distribuidas bajo un nuevo paradigma.

1.1 Las plataformas *streaming*: la trascendencia de la televisión

El mundo digital y el desarrollo de nuevas tecnologías han permitido que se produzcan cambios en los modos de crear, producir y distribuir diferentes productos audiovisuales. Uno de los factores más importantes que preceden a este proceso fue la introducción de la Web 2.0. Según Viswanatham, Dutt Mathur y Yammiyavar (2010) se entiende esta tecnología como aquella que involucra activamente al usuario y que, además, tiene la inteligencia de adaptarse y modificarse según las necesidades del mismo. Por lo tanto, su construcción requiere de la comprensión del comportamiento y las interacciones sociales (p.2). A partir de esta premisa, se puede relacionar este concepto al surgimiento de múltiples espacios en donde el internauta tiene la oportunidad de consumir diferentes tipos de contenido y a su vez, tener una participación activa con respecto al mismo. Estos espacios son conocidos como plataformas digitales, cuya definición se describe como una red que almacena varios tipos de información, y que, además, consta de dos lados facilitando la interacción entre dos grupos de usuarios distintos e interdependientes tales como compradores y proveedores (Koh y Fichman,2014, p. 977). En este sentido, se hace una clasificación sencilla que divide estas plataformas por la función que desempeñan, ya

sean redes sociales como *Facebook* o *Instagram*; sitios educativos como *Blackboard*; o, aquellas sirven para compartir contenido audiovisual como *Youtube* o *Vimeo*.

Bajo este precedente, se renuevan también los modos de distribuir obras audiovisuales tales como películas, series de televisión, series animadas, documentales, entre otras.

Capapé y Ojer (2012) explican que:

Las nuevas empresas distribuidoras de contenidos audiovisuales a través de Internet han conseguido ofrecer un servicio que demandaba el público actual. Principalmente, las claves de su éxito consisten en utilizar las nuevas tecnologías para satisfacer mejor al cliente y en tener un amplísimo catálogo de obras audiovisuales que pueda llamar la atención del mayor número de clientes posible. (p. 192)

Estas empresas mencionadas por las autoras son aquellas conocidas como plataformas *VoD (video on demand)*, video online o *streaming*. Entre ellas se encuentran *Netflix*, *HBO Go*, *Amazon Prime Video*, *Hulu*, *Movistar+*, entre otras. Si bien estas plataformas representan una innovación en el campo tecnológico, es importante analizar cómo, a partir de su aparición, se modificaron también los modos de ver televisión.

Desde su creación, la televisión ha tenido tres periodos significativos o tres edades doradas caracterizadas por diversos factores, pero que están ligadas al fenómeno de ficciones televisivas que comenzaron a ser ofrecidas regularmente por las cadenas que conformaban el oligopolio que dominaba el mercado: la *ABC*, la *NBC* y la *CBS*. Cornejo-Stewart (2016) hace un recorrido descriptivo por estas etapas comenzando por la *Primera Era de Oro* de la televisión, la cual llegó a su máximo esplendor, a finales de los años 40, utilizando adaptaciones de obras clásicas de la literatura que eran producidas por un grupo selecto de artistas en Nueva York. Una *Segunda Edad de Oro*, explica Cornejo-Stewart (2016), se produjo a principio de los años 80 gracias a la popularización del uso del control remoto y la llegada de la televisión por cable. Esta etapa sienta las bases de la televisión de calidad ya que, a causa de la competencia internacional las grandes cadenas modificaron sus estrategias para conservar a sus espectadores. De esta manera, los guionistas, directores y productores comenzaron a experimentar con nuevas fórmulas narrativas, creando una nueva forma de hacer y pensar la televisión logrando resultados

de calidad. Thompson (1997) describe que la televisión de calidad redefine las convenciones y rompe esquemas, está realizada por artistas de buena reputación, atare una audiencia de nivel sociocultural alto, presenta múltiples tramas y personajes, desarrolla y cambia sus personajes, mezcla géneros clásicos como la comedia o el drama, tiene una narrativa compleja propuesta desde el guión, trata temas controversiales, aspira al realismo y, por último, es aclamada por la crítica, lo que la hace acreedora de múltiples premios y reconocimientos.

En ese periodo surgen productoras independientes como MTM, quienes destacaron por el tratamiento trascendental de temáticas como la familia, el matrimonio, el divorcio, el trabajo, entre otras. Cornejo-Stewart añade que:

A partir del uso de la libertad creativa, presupuestos de producción más altos, guiones consistentes, personajes y tramas de más dimensiones, contenidos liberales, protagonismo de la figura del guionista como un creador de la obra, MTM logró construir una marca propia basada en series televisivas de calidad, ya sea dentro de la comedia o el drama. De hecho, su particular y distintiva impronta marcaría la televisión y dejaría huella en los años que vendrían. (2016, p. 44)

Este párrafo deja en evidencia que los elementos propios de la televisión de calidad anteriormente descritos, se hacían presentes en la pantalla y eran aceptados por los expectores, lo que provocaba que los nuevos realizadores se posicionaran en un nuevo modelo de industria audiovisual.

Asimismo, Cornejo-Stewart (2016) elabora una lista de características que separan la *Segunda Era de Oro* y la *Tercera Era de Oro*, para esclarecer la ruptura que se produjo de manera gradual, como una transición lenta. Sin embargo, de forma similar a las anteriores etapas, está ligada a los cambios, tanto tecnológicos como a las transformaciones en los modos de desarrollo de productos u obras audiovisuales. En primer lugar, las posibilidades narrativas que no terminan en la pantalla, sino que se expanden a multiplataforma creando experiencias *transmedia*. En segundo lugar, la autoría de los creadores, productores y guionistas quienes adquieren reconocimiento. La siguiente característica tiene que ver con la multiplicidad de las opciones presentes, es decir, los contenidos están personalizados según las preferencias del público, pero, además son narraciones complejas e innovadoras

con detalles cuidados al máximo. Por otro lado, el lugar del espectador también se ve afectado puesto que su rol pasa a ser no solo de consumidor, sino también de participante, generando contenidos, resolviendo significados y desarrollando universos narrativos.

En este sentido, Jenner (2014) añade que este último periodo está asociado también al comportamiento de la audiencia y de la industria, que busca seguir alineado a los modos convencionales de la televisión. Sin embargo, explica también, que hubo una ruptura entre los modos de visualización de los primeros años del siglo XXI, donde predominaba la televisión por cable hasta el año 2007, cuando los contenidos se mudan al internet a través de *Netflix*, de la presencia multiplataforma de la *NBC* en Reino Unido y el lanzamiento de la *BBC iPlayer*. Es por esto, que el autor introduce un nuevo término: *TVIV*- en sus siglas en inglés- que pueden entenderse como la *Cuarta edad de Oro*.

Sin embargo, posiblemente, la *TVIV* puede entenderse como una era de medios matrices donde los patrones de visualización, las estrategias de marca, las estructuras industriales, la manera en que diferentes formatos de medios interactúan entre sí o las diversas formas en que el contenido está disponible, se alejan por completo del aparato televisor. (Jenner, 2014, p.6)

Es decir, que según lo que propone esta autora, la televisión se expande más allá de sus posibilidades, puesto que ya no se trata únicamente de los canales, de las transmisiones, de los programas o de los creadores, sino que, hoy en día el medio ha traspasado sus fronteras, se ha unido al internet y ha devenido en un nuevo mundo interconectado que ofrece nuevas oportunidades a los usuarios. Es este ámbito donde las plataformas *streaming* cobran protagonismo.

1.1.1 De 'No es televisión, es HBO' hasta HBO GO

El antecedente más importante que precede al actual éxito de las plataformas *streaming*, y que modificó en gran medida los modos de producir televisión, es sin duda *HBO*. En el año 1996, la empresa de entretenimiento lanza su lema *No es televisión, es HBO*, una frase que no significó únicamente una campaña de promoción, sino que describía la significativa diferencia entre los contenidos de la época y las innovadoras propuestas en los discursos y modos de distribución que en poco revolucionaron la televisión.

La cadena de cable instalaría una nueva forma hacer y pensar la televisión de calidad que luego sería imitada por otros canales. Desde la instauración de un nuevo modelo televisivo basado en suscriptores hasta la producción de sus series donde a guionistas, directores y productores se les otorgaría una libertad creativa impensada en otros canales; pasando por la utilización de estructuras narrativas que desafían las fórmulas tradicionales tanto en forma como en contenido. (Cornejo-Stewart, 2016, p.75)

De esta manera HBO, como expone Defino (2013) propuso innovaciones en la programación a través de un sistema de suscripciones, modifico las temáticas de sus productos introduciendo el sexo o la violencia, e incluso, transformó los géneros tales como la comedia o el western, y, por último, apostó por la creatividad en un medio notoriamente riesgoso. Es decir, se distinguió de sus competidores ofreciendo aquello que otros no podían.

En el año 2010, HBO lanzó su servicio HBO GO, su servicio de *TV Everywhere*, es decir, la extensión de su programación hacia una plataforma de video en *streaming*. La nueva propuesta significó añadir valor adicional a sus suscriptores de cable para que estos pudieran acceder ilimitadamente a los contenidos de la cadena. Eric Kessler, Director de Operaciones de HBO, en una entrevista con Douglas (2015) explicó: “Con la televisión, ya no se trata solo de tener una gran pieza de programación. Se trata de transmitir esa programación en cualquier dispositivo en el que la gente quiera verlo, siempre que quieran verlo” (p.69)

Para el año 2018, la plataforma ofrecía dos modos de acceso: mediante una suscripción Premium bajo el contrato de un operador de televisión por cable o, a través de proveedores digitales tales como Google Play Store o Apple Store, bajo el formato de aplicación para dispositivos celulares por el costo mensual de aproximadamente diez dólares americanos. La plataforma digital, según la descripción de su página de inicio, cuenta como más de 2500 título exclusivos y sus suscriptores pueden disfrutar del acceso ilimitado de estos. (HBO, 2018). Por otro lado, está disponible para América del Norte, la Unión Europea, Latinoamérica, Filipinas, Tailandia y Vietnam. Su nuevo lema es “Todo lo que quieras ver”. Michael Lombardo, presidente de la programación de HBO, en una entrevista con Pamela Douglas (2015) reivindica el trabajo de calidad que representa a la cadena desde sus inicios

diciendo: “Nuestro suscriptor espera que hagamos más que lo que pueden obtener gratis en la televisión. Esperan encontrar voces singulares aquí. Esperan encontrar shows bien diseñados (...) Tenemos que ser fieles a eso” (p. 70).

En 2018, la empresa fue adquirida por *AT&T*, un conglomerado multinacional de telecomunicaciones. Según el diario *New York Times* (2018), Stankey, Jefe de estrategias de Warner Channel, propuso un plan de trabajo arduo para la cadena. Su objetivo principal es hacer crecer el nivel de compromiso diario de sus espectadores para que, a través del análisis de los datos recopilados por la plataforma, se pueda ofrecer una mejor gama de opciones e incrementar la fidelidad y en consecuencia la monetización. Por su parte, Richard Pepler, presidente y director ejecutivo de HBO enfatiza que el perdurable atractivo de la cadena recae sobre la lista de productores y actores estrella que conforman sus producciones.

1.1.2 Netflix

El modelo de negocios de *Netflix* se ha transformado desde su creación en 1997, como un servicio de alquiler de películas, hasta su actual posicionamiento como el servicio de entretenimiento que lidera en internet. En 1998 apareció por primera vez como un sitio web, los años siguientes significaron el inicio del modelo de un pago mensual por alquiler ilimitado de *DVD's*, que después se personalizó de acuerdo a las preferencias de los usuarios de la plataforma. Para el año 2005, la cantidad de suscriptores se elevó a 4.2 millones, y en 2007 se introdujo el servicio *streaming* para generar un acceso directo desde computadoras portátiles. En entre 2010 y 2012, la empresa se expandió, primero, a Canadá y, posteriormente, a Latinoamérica, el Caribe, Reino Unido, Europa, Irlanda y países nórdicos. Para entonces, el servicio ya estaba disponible en varios dispositivos que tuvieran acceso a internet. Es en 2013, donde incursionaron con programación original, estrenando exitosas series como *House of Cards* u *Orange is The New Black*. Al año siguiente, *Netflix* obtuvo 31 nominaciones a los *Premios Emmy*, de los cuales ganó 3, convirtiéndose así en la primera red de televisión por internet en ganar este galardón. Douglas (2015) comenta

que, a partir de este hecho, *Los Ángeles Times* escribió que la era de la televisión por internet había llegado y que las nominaciones le otorgaban credibilidad instantánea a *Netflix*. (p.97)

Entre 2015 y 2016, la plataforma se expandió a todo el mundo llegando a 190 países y estrenó *Stranger Things*, serie convertida en un fenómeno mundial. En 2017, ganó su primer premio *Oscar* gracias a un corto documental. Ese año, el número de miembros se elevó a 100 millones. Desde entonces, *Netflix* ha producido contenido original con países como Dinamarca, India, México y España. En 2018, tuvieron 112 nominaciones a los *Premios Emmy* y su número de suscriptores llegó a más de 151 millones. (*Netflix Media Center*, s.f.)

Amidon (2013) señala que la rápida evolución de la plataforma fue un resultado directo de que el mundo se volviera digital a principios de los años 2000. Añade que la tecnología alteró la forma en la que se veían el cine y la televisión, puesto que, durante esta evolución, el acceso al entretenimiento se volvió inmediato y la disponibilidad del mismo, instantánea. Estas características se pueden identificar en la plataforma, ya que proveen contenido *on-demand* ilimitado, otorgan la posibilidad de ver temporadas completas, anulan la publicidad, disponen sus programas para todo tipo de dispositivos portátiles, ofrecen costo un fijo y razonable, incursionan en la creación de programas llamativos realizando temporadas completas, utilizan datos de consumo para individualizar las preferencias de sus clientes, entre otras.

De esta manera, internet y las nuevas tecnologías, en general, y *Netflix*, en particular, empezarán a vislumbrar una nueva manera de consumir contenidos audiovisuales ya no (exclusivamente) en la pantalla de cine, ni tampoco en la televisiva, sino en ordenadores, portátiles, tablets y móviles donde los contenidos, el horario y la pantalla son elegidos por el espectador y donde el precio es sustancialmente más económico que en los medios tradicionales (cable y cable Premium). (Cornejo-Stewart, 2016, p. 266)

Además de esto, la empresa mantiene un equilibrio entre el desarrollo tecnológico de la plataforma para asegurar una buena experiencia para el usuario, y, la importancia del contenido creativo ligado a aspectos culturales del negocio del entretenimiento. Sarandos,

Jefe de Contenidos de la plataforma, en conversación con Douglas (2015), asegura que: "Entonces tenemos que existir con un pie en cada mundo. Si bien tenemos más datos que cualquier compañía de entretenimiento, no puedes hacer ingeniería inversa para producir contenido. No puedes hacer ingeniería inversa para contar historias ". (p.110)

1.2 Contenidos: incursión en creaciones originales

Como se ha mencionado en un apartado previo, HBO revolucionó la forma en la que se veía la televisión, ubicándose como el mayor referente de programación de calidad. El canal comenzó a desarrollar, en los años ochenta, una estrategia para producir contenido original y exclusivo, como un modo de enfrentar el mercado del video. Cascajosa Virino (2006) señala que el canal comenzó a venderse a sí mismo y que existían dos factores predominantes que condicionaban el plan de realizar nuevos contenidos. Primero, que no estuvieran disponibles en otros formatos, como para la proyección en sala; y, que tocaran temas controversiales. (p.25). Para 1996, año en que surgió el lema *No es televisión, es HBO*, la nueva estrategia del canal era mantener a su público generando fidelidad. Es así, que, a través de la producción de series, el canal logró generar citas semanales con sus suscriptores. Cornejo-Stewart (2016) describe que bajo este paradigma se estrenaron series como *Sex and the city* (1998-2004) o *The Sopranos* (1999-2006).

Así comenzaba un camino de ascensión, desarrollando un modelo de contenidos que no solo era innovador, sino que luego sería ampliamente imitado por sus competidores. (...) De esta forma se levantaba la vara en cuanto a producciones televisivas- ya sea de presupuestos y guiones- y se redefinía el drama de calidad. (p.68)

En este sentido, el canal apostó también por la televisión autoral, es decir, por profesionales y artistas del medio que estaban respaldados por su talento tanto en el cine como en la televisión. Defino (2013) señala que personalidades como Steven Spielberg, Aaron Sorkin o Martin Scorsese tenían absoluta libertad de creación para convertir a la televisión en el destino de historias maduras y satisfactorias que muchas veces estaban relegadas al cine arte independiente.

En el año 2011, *Netflix* decidió incursionar también en la producción de obras originales. En 2010, la empresa invertía aproximadamente 180 millones de dólares en comprar las licencias de contenidos originales de *CBS*, *ABC*, *Sony Pictures*, *Canal Starz*, *Walt Disney Motion Pictures Group* y *Overture Films*. Así como también películas antiguas de *Warner Brothers*, *Paramount*, *MGM*, *Universal* y *20th Century Fox* que se podían encontrar en su plataforma y que atraían cada vez más suscriptores, logrando un éxito que dejó fuera del mercado competitivo a empresas como *Blockbuster*.

Netflix compró los derechos de emisión exclusiva de *House of Cards*, apostando por profesionales de renombre tales como David Fincher, como director, y, Kevin Spacey, en el rol principal. La inversión total fue de 100 millones de dólares por un total de 26 episodios divididos en dos temporadas. Esta nueva estrategia de la empresa intentaba atraer nuevos suscriptores que buscaran ver producciones que no habían sido estrenadas en ningún otro medio, como en su momento lo había hecho el canal de *HBO*.

La tendencia por reforzar la identidad corporativa no estaría sólo limitada a la caja chica, dentro del *streaming* los contenidos originales también serán la forma perfecta de emular al autor dentro de esta nueva forma de visionado y de elevar, en este caso, sus suscriptores. (Cornejo-Stewart, 2016, p. 173)

Bajo la etiqueta de *Una serie original de Netflix*, se estrenó en la plataforma *House of Cards*, introduciendo a las pantallas un relato de poder y manipulación. A diferencia de la *HBO*, la entrega no fue semanal, sino que la temporada, conformada por 13 episodios, se encontraba completa en la plataforma. La propuesta tuvo éxito a pesar de la negativa reacción de otras cadenas de televisión. Ted Sarandos, Jefe de contenido, refiriéndose a esta situación afirma que cree en que hay una empresa más grande en la satisfacción del cliente que en manejar la satisfacción del negocio. (Douglas, 2015). Por otro lado, la decisión del servicio de video online de hacer un lanzamiento completo de la totalidad de la serie, impactó positivamente en el tratamiento narrativo, puesto que el recurso de introducir suspenso al final de cada capítulo – utilizada comúnmente en televisión para sostener la trama por un tiempo prolongado entre dos capítulos- quedó obsoleto. Además de esto, esta nueva forma de producción no requería de un capítulo piloto para venderse

como era común en las grandes cadenas televisivas. Kevin Spacey, recalcó en el Festival Internacional de Televisión de Edimburgo, lo siguiente:

Estábamos creando una historia sofisticada compuesta de varios niveles con personajes complejos que se revelarían con el tiempo y relaciones que tomarían el espacio necesario para desarrollarse. La obligación de un piloto, desde la perspectiva de la escritura, es que se tiene que pasar unos 45 minutos para establecer todos los personajes, crear suspensiones arbitrarias y, en general, demostrar que lo que se propone hacer funcionará. *Netflix* fue la única red que dijo: Creemos en ti. Hemos estudiado nuestros datos y nos dice que nuestra audiencia vería esta serie. No necesitamos que hagas un piloto. (Cornejo-Stewart,2016, p.272)

Entre 2013 y 2018, se produjeron un total de 73 episodios de la serie, completando un total de 6 temporadas. De la misma forma, se ubica *Orange is the New Black*, la segunda entrega original de la plataforma, estrenada en 2013. Hasta el año 2019, se produjeron 91 capítulos que conforman 7 temporadas. Esta serie incluyó, desde su primer lanzamiento, una construcción de personajes femeninos poco comunes o inexistentes en la televisión convencional, que, además, se encontraban en un entorno igualmente impropio: la prisión. De esta manera, *Orange is The New Black*, se posicionó contrariando a series como *Sex and the city* que se centra en la vida de cuatro mujeres neoyorquinas y aborda temas tabúes como el sexo. Cornejo-Stewart (2016) hace una descripción de la serie y menciona que los temas tenían que ver con la crianza de los hijos estando lejos, las peleas internas del penal, el sexo, la amistad, las relaciones, la muerte o las enfermedades. Sin embargo, Kohan, creadora de la serie, apuntó a lugares poco comunes utilizando el humor y de esta manera, se consolidó como autora televisiva. (p. 305)

De esta manera, se puede señalar que tanto en *Netflix* como en *HBO* hay una libertad autoral que permite a los creadores tomar decisiones sobre su propia obra, y de esta manera lograr desarrollos profundos de los personajes y de la trama. Dentro de este paradigma se encuentran series mundialmente exitosas tales como *Game of Thrones*-emitida entre 2011y 219-, serie basada en la saga del autor George Martin llamada *A song of Ice and Fire*. La serie tuvo una audiencia de 2,2 millones de espectadores en sus primeros capítulos, llegando a 3,9 al concluir la primera temporada. Durante su última

temporada, alcanzó 11,9 millones de televidentes tan solo en Estados Unidos. Además de esto, se hizo acreedora de 47 Premios Emmy.

En 2013, Sarandos expresó que su objetivo era expandir su programación original apuntando a producir comedia stand-up, documentales y hasta largometrajes, haciendo sus contenido más exclusivo y más original. Además, añadió que las producciones propias estarían pensadas con narrativas difíciles de presentar en televisión con el propósito de expandir la audiencia de la plataforma (Douglas, 2015)

Por otro lado, Luckerson (2015) agrega que la estrategia de producción en *Netflix*, está ligada a los costos de las licencias de distribución de los programas que emiten, puesto que, al alzarse la demanda, se disparan los precios. A causa de esto, añade que, en la actualidad, el contenido original es más necesario que nunca y es por eso que *Netflix* apuesta por financiar obras propias, ya que, al poseer los derechos intelectuales de sus programas, pueden emitirlos sin restricciones.

En este sentido y, a partir de su expansión a nivel mundial, *Netflix* comenzó a apostar por la creación de contenidos locales en países como España, Francia, México, Colombia y Alemania. Asimismo, según David Wells, director financiero de *Netflix*, para 2018, la inversión del servicio de video online ascendió a 8 billones de dólares americanos para la producción de 700 programas originales alrededor del mundo, de los cuales, 80 corresponden a contenido en idiomas distintos al inglés.

Advanced TV (2019) señala que la estrategia de *Netflix* de producir contenidos a nivel mundial mantiene el número de suscriptores, pero también es una estrategia de competencia frente a los mercados nacionales, ya que la oferta de la plataforma es de alta calidad.

Netflix actualmente está produciendo contenido nuevo en 25 países, con 133 títulos que se originan fuera de Norteamérica, incluido su primer título africano. Está fuertemente enfocado en mercados específicos, con los dos principales productores internacionales del Reino Unido y la India representando el 32 por ciento de las producciones internacionales, y los cinco principales representando el 56 por ciento. Además, está aumentando rápidamente la producción en mercados clave en Asia y Europa, particularmente aquellos que han creado programas exitosos para servicios *streaming* en el pasado. (Advanced TV, 2019)

De esta manera, se observa que *Netflix* busca posicionar una presencia global, generando programas en múltiples territorios. Este fenómeno puede llegar a traducirse en un catálogo ilimitado de opciones para el espectador, ya que, al tratarse de culturas diversas construidas bajo sus propios paradigmas, las posibilidades narrativas, a explorar en las obras audiovisuales, extienden las fronteras dramáticas comunes.

1.3 Cambios en el espectador: experiencias individuales y *binge-watching*

Una de las características que ha permitido cambiar el modo en el que se ven los programas en las plataformas *streaming*, es la posibilidad de entender las preferencias de los usuarios. A través del análisis de *big data*, comprendida como una cornucopia de contenido digitalizado sobre las cogniciones, emociones, comportamientos y reacciones críticas del consumidor hacia la actual revolución industrial que se basa en datos (Lohr, 2015), es posible entender los patrones de consumo de los suscriptores al momento de elegir que programación desean visualizar. Esta estrategia fue utilizada por el servicio de *Netflix*, desde el año 2000 hasta 2006, utilizando un algoritmo que apodaron *Cinematch*. Amidon (2013) explica que este sistema, para generar recomendaciones, revisaba, primero, las películas disponibles que estaban clasificadas por tipo y género. Seguidamente, analizaba los alquileres previos y la valoración que les había otorgado el cliente. Finalmente, analizaba la calificación combinada de diferentes filmes. De esta manera, *Cinematch*, tenía la capacidad de predecir que contenido podría gustarle a cada usuario e incluso predecir cuál sería la calificación final que este le daría a la película. (pp. 42-43). *Netflix* dio de baja este sistema a partir de la introducción de su servicio *streaming*, sin embargo, el análisis de rating de su contenido se sigue basando en los datos de consumo de sus suscriptores. La importancia de este tipo de tecnologías, recae en que se presenta como un factor relevante al momento de producir contenido, puesto que, el nuevo espectador no está ligado a circunstancias externas tales como la no portabilidad del aparato televisor que requiere un espacio definido; o, grillas horarias que delimitan el tiempo en el que se ve un programa y también su frecuencia, es decir, una vez al día o una

vez a la semana. Por el contrario, en el sistema *streaming*, los programas pueden visualizarse según las preferencias de aquel que los consume: en cualquier lugar, a cualquier hora y en cualquier dispositivo. Cornejo-Stewart (2016) menciona que, en la actualidad, la audiencia ha cambiado el *prime-time* -el horario estelar-, por el *mytime* -el horario propio. En suma, la experiencia del espectador se individualiza y se personaliza. Reed Hastings, director ejecutivo de *Netflix*, refiriéndose al cambio de dinámica que se a la experiencia de televisión lineal -delimitada por un horario específico-, explica que: “Nosotros podemos ser más flexibles. Debido a que no estamos asignando los escasos espacios en horario estelar como lo hace la televisión lineal, podemos continuar nutriendo un programa que está tardando mucho en encontrar su público” (Douglas, 2015).

Otro cambio importante en el comportamiento del espectador, que deviene de las posibilidades anteriormente descritas, es el *binge-watching*, entendido como un visionado maratónico de programas principalmente seriados. Esta práctica no surgió junto con las plataformas *streaming*, sino que su uso proviene de la era en que los *DVD Box set* o las descargas de internet permitían ver temporadas completas de programas emitidos semanalmente en canales de televisión. Tryon (2015) explica que este tipo de visionado no es una actividad pasiva sino activa, puesto que es una forma de manejar el tiempo que la persona tiene disponible, en lugar de sucumbir a los horarios de la televisión.

Desde otro punto de vista, el *binge-watching* según lo estudian Horeck, Jenner y Kendall (2018), no se define por el número de episodios que se ven por vez, sino que tiene que ver con que cada espectador auto determina las variables de visualización que son el qué, cuándo y dónde. Por otro lado, añaden que esta práctica está más ligada a *Netflix* que a otros servicios, puesto que como se ha mencionado en el apartado anterior, este servicio *streaming* comenzó a subir temporadas completas de sus programas desde su estreno, a diferencia de otros servicios que seguían rigiéndose por las citas semanales. Además de esto, la plataforma está configurada para iniciar un capítulo tras otro automáticamente, esto se debe a que se busca una visualización fluida y sin interrupciones externas. Asimismo,

Netflix se posiciona como un emisor transnacional, ya que, la publicación de sus contenidos se hace en simultáneo en todo el mundo, lo que permite una comunicación global entre espectadores. Al no tener un horario establecido, explican las autoras, es posible integrar los sistemas de visualización y los hábitos de las audiencias.

En nuestros días las narrativas complejas están diseñadas para un espectador que no sólo preste atención a lo que sucede en pantalla, sino que también esté dispuesto a reír, poner pausa o rebobinar en la búsqueda de pistas o referencias. (Cornejo-Stewart, 2016, p.334)

De la misma manera, Horeck et al. (2018) señalan que el fenómeno de visionado maratónico afecta biológicamente al espectador, puesto que, al permanecer prolongadas horas frente a una pantalla, suelen eludir la necesidad de dormir. Sin embargo, y finalizando el análisis crítico, proponen que el *binge-watching* es el punto central de una cultura de listas, puesto que el espectador busca completar series rápidamente para poder debatir acerca de ellas en redes sociales. Es así que el visionado maratónico se posiciona como un modelo idealizado de consumo. A partir de la última proposición descrita, queda en evidencia que el nuevo tipo de espectador, no finaliza su interacción con el visionado de programas, sino que expande su experiencia hacia otras plataformas. La interrelación generada entre medios, se conoce como narrativa *transmedia*, es decir, un relato que puede surgir como una serie pero que, posteriormente, se despliega a través de diversas tecnologías y en las cuales la audiencia participa activamente. Henry Jenkins, refiriéndose a una cultura participativa, explica que:

A medida que los fanáticos ven los medios socialmente, exigen una complejidad mucho mayor, quieren problemas más difíciles de resolver y más piezas de información para explorar. El entretenimiento *transmedia* alimenta esta demanda. Estos nuevos tipos de historias tienen en cuenta los modos de recepción característicos del *fandom* (y buscan conjugarlos de manera que sean rentables para las industrias de los medios); También reflejan las perspectivas de las personas que han ingresado a las industrias de los medios de comunicación con antecedentes de fanáticos y buscan diseñar formas de entretenimiento que les gustaría consumir. (Jenkins, Ford y Green 2013, pp.58-59)

Siguiendo las palabras del autor, se puede entender que la visualización de contenidos en las plataformas *streaming* no modifican únicamente las conductas del espectador, sino que también los contenidos se transforman para cumplir con las expectativas de la

audiencia. En este sentido, se genera una interrelación entre variables, en la que una depende de la otra. Tryon (2015) explica que es crucial prestar atención a cómo se desarrollan las prácticas de mirar televisión en la era *on-demand*, en especial a medida que las formas de consumo se redefinen, puesto que, de esa manera, es posible promover métodos más privilegiados de consumir televisión (p.105).

Dentro de la redefinición de modos de consumo que menciona el autor, es necesario comprender que el contenido que espera el nuevo espectador debe tener una construcción profunda, en donde, tanto la trama como los personajes tengan un desarrollo cuidadoso y detallado.

1.4 La evolución de las series: narrativas complejas

Como se planteó en el apartado previo, los nuevos contenidos, específicamente las series presentes en las plataformas *streaming*, reclaman un desarrollo acorde a las nuevas exigencias de los espectadores. Es decir, que su construcción, desde una mirada narrativa, requiere de un proceso de creación detallada y profunda que tenga en consideración diferentes factores estructurales, ya sea de trama o de construcción de personajes. En este sentido, se puede volver a mencionar a *House of Cards*. La decisión de *Netflix* de lanzar la temporada completa en la plataforma, tuvo diferentes implicancias en su creación puesto que desde un inicio se pensó como una película de 13 horas de duración, que no requiere cortes forzados ni recapitulaciones. Además, el público puede involucrarse en la narración siguiendo los episodios encadenadamente provocando un conocimiento más acentuado y complejo de los componentes dramáticos del mundo que se expone en la pantalla. Cornejo-Stewart (2016) explica que cada capítulo está íntimamente relacionado con los anteriores, imposibilitando verlos de manera aleatoria. Agrega que cada cosa que sucede en la pantalla puede devenir de la trama de la manera más inesperada. (p.359).

Tanto Ted Sarandos, Director de contenidos de *Netflix* como Michael Lombardo, expresidente de programación de *HBO*, hacen hincapié en la importancia de la

construcción del relato a partir del guión. Sarandos señala que, a través de la lectura de la historia, se pueden identificar sus fortalezas y debilidades; además, agrega: “Nosotros invertimos en las palabras y en las bocas que las pronuncian”. (Douglas, 2015, p.110). Desde su posición, Lombardo explica que los programas de HBO empiezan desde una buena escritura, que no hay otro tipo de engaño y que ese es el mantra que maneja el canal. A partir de esto, se puede observar que ambas empresas apelan al concepto de calidad televisiva basándose, en primer lugar, en la calidad narrativa de la serie que se pretende producir. Asimismo, se ha puesto evidencia, que estas empresas, principalmente *Netflix*, eligen otorgar libertad creativa a los profesionales con los cuales trabajan, lo cual es poco común en las grandes cadenas televisivas, puesto que están sujetos a variables como el horario de emisión, el público objetivo y la publicidad que aparece en los espacios comerciales de sus programas. Ted Sarandos explica lo siguiente:

Nosotros construimos la compañía sobre una cultura interna de libertad y responsabilidad, y aplicamos eso a nuestros *showrunners* también (...) Decidimos que nuestro rol no era el de asesorar a los creativos porque realmente no era nuestra especialidad. Nuestro rol es y será el de elegir los proyectos correctos, elegir los mundos correctos, elegir a los talentos correctos para dirigir esos espectáculos, y luego, intentar crear un entorno, para que puedan hacer el mejor trabajo de sus vidas. (Cornejo-Stewart, 2016)

Por otro lado, es necesario reconocer cuales son las modificaciones que están ligadas a la narrativa propia de las plataformas *streaming*. En este sentido, Cornejo-Stewart (2016) propone nueve paradigmas basados en las características de la Tercera Edad de Oro de la televisión. En primer lugar, expone que la televisión de calidad se define por lo que no es; por lo tanto, las propuestas temáticas se diferencian de aquellas comúnmente propuestas en la televisión lineal. Es así que se apuesta por personajes políticamente incorrectos, por historias complejas, por mundos ficcionales que presentan más de una capa superficial, entre otras. En segundo lugar, la autora propone que el autor se redefine como responsable de la obra, la cual responde a su visión creativa. Es decir, que tanto guionistas como directores tienen libertad creativa para tomar decisiones creativas y, en consecuencia, su sello personal es identificable al momento de visualizar sus

producciones. Seguidamente, Cornejo-Stewart (2016) menciona que las series se vuelven cuidadas superproducciones. Este fenómeno está ligado a la gran inversión de las empresas en la realización de sus programas, ya que buscan resultados atractivos que puedan potenciar los aspectos narrativos. Asimismo, esto influye en el cuarto paradigma: una estética televisiva que cada vez se vuelve más sofisticada, en otras palabras, la imagen adquiere aspectos artísticos propios del lenguaje cinematográfico, ya sean la dirección de fotografía, la construcción de los encuadres, la dirección de arte o la importancia del diseño sonoro. Cornejo-Stewart (2016), también menciona las narraciones complejas, que se extienden capítulo a capítulo y que poseen múltiples líneas argumentales, las cuales no son necesariamente presentadas en forma lineal, sino que pueden incluir *flashbacks*, lo cual genera un conocimiento más amplio de aquello que se cuenta. El siguiente paradigma está relacionado con la hibridación de géneros, dicho de otro modo, las series cruzan las limitaciones del drama, la comedia, el policial, el *biopic*, *thriller*, suspenso- entre otras- para mezclarse y, de esta manera, generar situaciones, historias y personajes más interesantes y diversos. Siguiendo esta línea, Cornejo-Stewart (2016) explica que los personajes se vuelven imperfectos, contradictorios, complejos, discordantes, tridimensionales, sorprendentes, asombrosos y, muchas veces, humanos. Esto se debe, a que las dinámicas de la narración permiten un desarrollo más amplio de las acciones de los protagonistas, además, en las series de plataformas *streaming*, se admiten también, construcciones de personajes poco convencionales, introduciendo así perfiles que, en la televisión lineal tenían poca cuota de pantalla. Todos estos factores, propone la autora, exigen un visionado complejo que se relaciona con el *binge- watching*, ya que se puede seguir la trama sin interrupciones. Pero, además, las temáticas expuestas exhortan al espectador a reflexionar acerca de aquello que se muestra en pantalla, o no; de aquello que dicen los personajes o dejan de decir, puesto que, de esta manera, la audiencia tiene la oportunidad de entender, interpretar, analizar el discurso que se encuentra frente a ellos. Por último, y a causa de las características mencionadas, Cornejo-Stewart (2016) explica que las series se

convierten en verdaderos fenómenos para la audiencia y que, al mismo tiempo, son avaladas por la crítica y las entregas de premios. El primer factor, se puede verificar a través de la interacción del público a través de las redes sociales utilizando la narrativa *transmedia*. El segundo factor, está relacionado a las nominaciones que reciben las series de *Netflix*. En este sentido cabe mencionar nuevamente *House of Cards*, ya que fue esta producción la que marcó un punto de inflexión siendo la primera serie original de *Netflix* en ser galardonada con tres premios Emmy en su primera temporada.

“La televisión permite, desde su propia naturaleza, un relato con la posibilidad de desenvolverse durante muchísimas horas, lo que además proporciona una densidad argumental inexplorada en las artes audiovisuales” (García Martínez, 2014, p12)

Capítulo 2: La producción audiovisual en Perú

2.1 El discurso constante en las ficciones televisivas

A partir del año 2000 en adelante, la televisión de señal abierta en Perú estuvo influenciada por diferentes cambios sujetos al regreso de la democracia en el país. Es a partir de este hecho que varios canales nacionales tales como Frecuencia Latina- hoy Latina-, ATV o *América TV* sufrieron renovaciones corporativas al cambiar de propietarios, lo que incurrió en nuevas políticas de producción de programación ficcional que años atrás se caracterizaba por personajes populares, históricos y de crónica policial; telenovelas sin guiones finalizados, contenidos juveniles compuestos de un *star-system* y, remakes de títulos antiguamente famosos (Arias Carbajal, 2017).

Sin embargo, la propuesta ficcional generada por los principales canales no se ha transformado, ni ha variado significativamente los temas que le competen. Arias Carbajal (2017) señala que entre el año 2000 y 2016 se realizaron 108 títulos entre miniserias, telenovelas, series, sitcoms y unitarios, producto de cinco canales. No obstante, para el año 2018, únicamente, *América TV* y *TV Perú* – canal estatal-, son los que producen ficción reduciendo considerablemente el total de programas. La lógica comercial sigue siendo similar que en el pasado generando que prevalezca la misma construcción discursiva basada en temas y personajes populares, recurso que se agota prontamente y es renovado desde ciertos aspectos extrínsecos a la narrativa.

[...] El triunfo de un determinado programa adscrito a un género concreto multiplica la producción hasta llegar a términos estandarizados, consiguiendo la consolidación, la modernización o la actualización del modelo genérico. Las modas televisivas conducen los gustos del público hacia fórmulas con pocas variaciones, donde la repetición y la recurrencia a las posibilidades formales y temáticas que permite el género son explotadas al máximo. (Gordillo, 2009, p.27)

Por otro lado, señala también Arias Carbajal (2017) que hay una producción acelerada que no corresponde al tratamiento común de las series que suelen tener un capítulo semanal, sino que la entrega es diaria. En consecuencia, los plazos de realización quedan disminuidos a decisiones técnicas apresuradas como el uso de múltiples cámaras y la escasa, o más bien nula dirección de fotografía, ya que la importancia no recae en la

calidad estética, sino que, está pensada para que el espectador se pueda mantener pendiente del devenir de las acciones y diálogos de los actores. Otro factor que menciona Arias Carbajal (2017) es la inversión publicitaria de la que se sostiene la producción televisiva, la cual rodeó los 368 millones de dólares en 2016. A pesar de la millonaria inversión, las fórmulas constantes se mantienen sin riesgos creativos en el desarrollo de los proyectos.

Estos factores generan una desvalorización cualitativa de la ficción televisiva peruana, que es en primer lugar, limitada y, en segundo lugar, está destinada a un público interno acostumbrado a propuestas siempre similares. En este sentido, Arias- Carbajal agrega que:

Todos los indicadores anteriores dan cuenta del Perú como un país de escasa producción de ficción, con cada vez menos ventanas de salida en la televisión de señal abierta, con pocos productores independientes que tengan oportunidad de “airear” sus propuestas y, sobre todo, con una proyección que apenas traspasa los límites nacionales, fruto de las ventas marginales a mercados similares al nuestro. (2017, p.223)

Desde una mirada más introspectiva y concerniente al discurso audiovisual presentando en la pantalla peruana, es importante ampliar el análisis de las variables temáticas y la construcción de los personajes. En virtud de ello, se mencionan los siguientes aspectos: El problema de la discriminación y estereotipos, la representación de los roles de género y la inclusión elementos de carácter popular.

2.1.1 Discriminación y estereotipos

La etnografía peruana está compuesta de una población heterogénea conformada por grupos amerindios, mestizos, blancos, afroperuanos y asiáticos. Pese a esta situación, la cuota de pantalla de estos sectores se ha visto eclipsada en su representación televisiva puesto que, la mayoría de personalidades y personajes retratados presentan un perfil de belleza idealizada correspondiente a la mujer u hombre blanco, con una situación económica de clase media alta y proveniencia limeña. En este sentido y, señalando particularmente a la ficción, es común observar que el personaje masculino, adinerado, blanco y de buena familia, es aquel objeto de deseo principal de otros personajes femeninos o masculinos.

En cuanto a los programas de ficción, son elogiados por su belleza los actores blancos de *Al Fondo Hay Sitio*, al punto que los demás personajes siempre están obsesionados por ellos. Se maneja también el estereotipo de mostrar en varios casos a los blancos como egoístas, ambiciosos y clasistas, aunque no es posible mostrarlos como racistas, por cuanto los supuestos pobres no son realmente de origen andino. Además, siendo el racismo un tabú, se hace difícil manejarlo en televisión. Las alusiones físicas se realizan de manera que el color de la piel o las características étnicas no se mencionan directamente (Ardito, 2014, p.9)

Por otro lado, los personajes que no llenan este estatuto, se posicionan como estereotipos de aquel grupo del que provienen. Tomando como ejemplo a los personajes provincianos de la serie mencionada por Ardito, *Al fondo hay sitio*, se puede observar como desde su construcción se les caracteriza como sumisos, ignorantes, caóticos, maleducados y con aspiraciones de llegar a ser o parecerse a sus contrapuestos limeños. Sin embargo, la situación se extiende a cualquier otro personaje que tenga un aspecto que lo separa de la normativa, tal como, procedencia andina o amazónica, sobrepeso u homosexualidad, ya que, si no están completamente invisibles, se toma ese aspecto extraordinario y se lo lleva a la burla a través de la comedia exacerbada.

Los individuos nos relacionamos con el mundo a través de distintos medios, entre ellos, la intermediación televisiva. [..]. De esta forma, los sujetos manejamos el conocimiento y adoptamos posiciones sobre lo que sucede en la realidad a través de la representación que de ella hacen los medios, como la televisión. (Dettleff, 2016 p.50)

A partir de este enunciado, se deduce que la construcción de un personaje afecta en la forma en la que es percibido por la audiencia y, a través de lo expuesto en este apartado, el espectador está acostumbrado a una composición distorsionada de varios grupos que conforman su sociedad. De esta manera, se puede plantear que la discriminación en la pantalla televisiva peruana es una situación real y presente, sin embargo, se intenta ocultarla mediante recursos de comedia que recaen en lo absurdo y no en la mirada crítica. Sumado a esta circunstancia, se añade la problemática del clasismo retratado en las ficciones televisivas. La lucha social, dividida entre familias de clase baja y de clase alta, es un elemento narrativo recurrente en las historias contadas. Se puede observar, que los conflictos principales surgen del enfrentamiento constante entre los objetivos de ambos sectores. “Más allá de un imaginario, en la realidad peruana la población indígena está

directamente relacionada con la pobreza. (...) Esa relación tiene que ver con el menor acceso que esta parte de la población tiene a recursos y oportunidades.” (Dettleff, 2015, p.5). Este factor incrementa la cuestión de la discriminación y la intensifica puesto que cada uno de los grupos son personificados mediante estereotipos, repitiendo su comportamiento en programas como *Al fondo hay sitio*, *Ven Baila Quinceañera* o *De Vuelta al barrio*.

2.1.2 Los roles de género

En el caso de la representación de hombres y mujeres, existen ciertos modelos predominantes y estereotipados en los cuales se asienta la construcción de los personajes. Contrario a esto, la representación de grupos pertenecientes a la comunidad LGTBQ+, es prácticamente nula, o como ya se ha expuesto, está basada en comportamientos exacerbados y grotescos. Eduardo Adrianzén, guionista y dramaturgo peruano señala que “un personaje tiene que estar muy bien ubicado dentro de un arquetipo (...) porque todo personaje necesita crear algún tipo de corriente emocional con el público” (Adrianzén, 2001, p.88).

Asimismo, Cassano Iturri (2014) en su investigación subtitulada *Representaciones de lo femenino en la telenovela peruana* describe tres modelos que preponderan en lo que respecta a la imagen de la mujer en las ficciones televisivas. En primer lugar, la chica, que presenta tres variables: la inocente, la moderna y la chiquilla. La autora señala que la primera es a la cual sus valores y moral la vuelven superior. Seguidamente, señala que, la moderna es la mujer que combina las aspiraciones de crecimiento personal con aquellas ligadas al matrimonio, la maternidad y el romanticismo. Por último, la chiquilla cuya característica principal es la picardía. El segundo arquetipo, se expone a través la figura de la madre que se posiciona como el núcleo familiar y sus variaciones son la dolorosa, la castradora, la uterina y la persona. La primera, explica Cassano Iturri (2014), es la que llora por un hijo ausente. La castradora corresponde a la que ejerce poder y dominio sobre su familia. La uterina es aquella que simboliza el verdadero amor de madre. Por último, la madre persona es la que no limita su vida al ámbito familiar. El último arquetipo presentado

es el de la mujer malvada, el cual se describe como el personaje antagónico que utiliza sus atributos corporales y de belleza para lograr sus propósitos, además, carece de sentimientos.

A través de esta clasificación, queda en evidencia que los personajes femeninos están limitados a una característica en particular que rige su accionar en la ficción, provocando construcciones repetitivas y desprovistas de dimensión o complejidad. Sin embargo, la construcción masculina incurre en una condición similar.

Dettleff (2015) en su artículo *Fragilidad masculina en la ficción televisiva peruana* identifica cuatro tipos de masculinidad. En primer lugar, describe al hombre igualitario que posee virtudes como el trabajo, la responsabilidad, la madurez y representa el modelo igualitario puesto que trabaja a la par de su contraparte femenina. En segundo lugar, Dettleff describe al hombre machista como un sujeto incompleto, que se vale por su fuerza física para ejercer dominio y evade las responsabilidades que recaen sobre él. El siguiente, es el hombre viril que apela a su hombría para evitar desenvolverse en otras actividades. Finalmente, el autor presenta al hombre emasculado que aparece como una versión precaria de ser varón puesto que no es capaz de ejercer poder y, por lo tanto, es subordinado por los demás personajes.

Estos modelos, sin embargo, están ligados a una sociedad que los reconoce, los valida y lo expone en un medio de comunicación de gran alcance como es la televisión. "(...) Los programas de la televisión recogen y elaboran los estereotipos que funcionan en la realidad, estableciendo una relación que confirma la validez y el peso de los prejuicios que sustentan" (Cáceres Sztorc, 2018, p.259). Es decir, que las construcciones de los personajes se basan en situaciones reales, sin embargo, al estar limitados a un molde superficial proyectan un cierto ideal que suele ser imitado en múltiples ocasiones y que no plantea variaciones ni innovaciones narrativas.

2.1.3 Lo popular en pantalla

En los programas ficcionales de la televisión peruana es común encontrar elementos provenientes de la cultura popular tales como música, folclore, gastronomía, personajes célebres, costumbres, entre otros. Estos espacios han sido explorados apelando al sentimiento de pertenencia y a la identificación.

El rating y la investigación han demostrado que el melodrama es un escenario cultural donde se juegan las identidades representaciones y reconocimientos de las gentes del común. Y esto es así porque sus historias están próximas a las necesidades y expectativas de las audiencias. Su cercanía se explica porque las telenovelas expresan estéticas más reconocibles; cuentan historias emocionales sobre la lucha entre las clases sociales y los sexos; presentan marcos de referencias para comprender la vida cotidiana; actúan como dispositivo del sueño colectivo y como expresión de los grandes problemas culturales. (Rincón, 2000, p.6)

Uno de los recursos más utilizados en la narrativa televisiva es la elección de biografías de individuos pertenecientes al rubro de lo popular, que, además, son representantes de éxito. Este acercamiento se realiza bajo el género del *biopic*, es decir, la dramatización de hechos de la vida real de un sujeto en particular. Cabe mencionar algunos ejemplos para ampliar el concepto. En 2004 se lanzó al aire *Dina Paucar, lucha por un sueño* retratando la vida de la cantante folclórica, por otro lado, en 2010 se transmitió *Matadoras* en homenaje a las jugadoras de vóley de la selección peruana. En 2013, pasó a conformar la grilla horaria el programa *Los amores de Polo*, producción que retrata la vida del compositor de música criolla Augusto Polo Campos.

Se trata, en realidad, de promover un modelo de identificación que tiene al discurso del éxito como un mandato que reduce todo el ascenso social a la fuerza de la voluntad y perseverancia del individuo. (...) En todos los capítulos, la técnica narrativa consiste en confrontar a los espectadores a las mil penurias que experimenta el personaje antes de alcanzar el éxito. (Vich, 2009, p.4)

Esta fórmula halla su éxito en la apropiación de elementos que han tenido gran acogida por las audiencias fuera del ámbito audiovisual. Vich (2009) agrega que: "La televisión manipula el concepto de lo colectivo y lo redefine a su manera." (p.7)

2.2 Géneros predominantes: similitudes y variaciones

Definir con certeza el género narrativo de ficción que prevalece en la televisión peruana se presenta como una situación conflictiva puesto que aborda elementos heterogéneos

provenientes tanto de la telenovela como de la serie dramática o la *soap opera*. Por lo tanto, es preciso realizar un acercamiento a las definiciones de estos tres formatos describiendo sus características.

En primer lugar, las series dramáticas según Gordillo (2009) están concebidas mediante episodios que mantienen una duración de 45 a 60 minutos y su entrega es semanal. Presentan una trama principal que se desarrolla en un arco de temporada y tramas secundarias que suelen resolverse en capítulos individuales. Además, se componen de personajes fijos, con los cuales se adquiere familiaridad. Los temas involucrados varían entre la comedia, la aventura y acción, los policíacos, la ciencia ficción, entre otros. En segundo lugar, la autora explica que la *soap opera*, tipada de melodrama, es de carácter serial, sin embargo, cada capítulo se centra en desarrollar una parte de las tramas principal y secundarias. De esta manera, el espectador debe mantener una continuidad en la visualización, ya que, de lo contrario, es posible que el argumento pierda sentido. Asimismo, Gordillo (2009) señala que se utiliza la técnica del suspense, mediante la cual el espectador mantiene el interés y centra su atención en alguna de las tramas las cuales al no estar totalmente definidas pueden alargarse, modificarse o desaparecer. Además, está planeada como una tira diaria y requiere de la fidelización de su audiencia. La continuidad entre temporadas se basa en dejar un conflicto principal sin solución para resolverlo eventualmente en una siguiente entrega. Por último, la telenovela, explica Gordillo (2009) también conlleva una entrega serial de una sola temporada, pero su estructura está basada en la reiteración de información. La tensión se crea a partir de la repetición de motivos funcionales, y, las innovaciones se presentan para enriquecer el argumento. Narrativamente están construidas mediante: "(...) un planteamiento dramático, un nudo interminable y un final donde se establece el orden familiar y la virtud moral es recompensada." (Gordillo, 2009, p.125)

A través de la definición de estos elementos se puede observar que existen similitudes como el carácter serializado o la presencia de un conflicto principal. No obstante, las

diferencias residen en el tratamiento que se les da a estas variables, sobretodo en la definición de la trama puesto que en las series dramáticas suele estar cerrado, mientras que, en los otros dos géneros expuestos, está a disposición de las modificaciones. En el caso peruano, se observa una conjunción de estos factores. Para esclarecer la situación, se puede tomar como ejemplo una de las series más exitosas de *América TV*, es decir, *Al fondo hay sitio*. Oficialmente, está presentada como una serie de televisión, sin embargo, su estructura narrativa presenta las características de la telenovela tales como la resolución de una trama específica por capítulo, la reiteración constante de la información y la extensión interminable del nudo. Sin embargo, al igual que la *soap opera*, presenta elementos melodramáticos en conjunción con la comedia que sobresale y rige el argumento. Asimismo, incluye múltiples temporadas- ocho en total- las cuales están conducidas por la no resolución del secreto de una de las protagonistas. Otra circunstancia presente es que los episodios son emitidos diariamente, a diferencia del caso de las series dramáticas que se transmiten semanalmente. Su larga duración provocó un fenómeno de fidelización en la audiencia que podía acompañar el devenir de los hechos a través de las recapitulaciones. En resumen, es factible señalar que el género que predomina la pantalla televisiva peruana es producto de la hibridación de múltiples elementos, dando como resultado un producto exitoso que permanece durante una larga temporada como parte de la programación en el horario principal del canal: las ocho de la noche.

Hoy la narrativa telenovelizada es la regla en la dramaturgia serial y el paroxismo de la expectativa global se traduce en los famosos *cliffhangers* —los finales con gancho, por los que hay que esperar meses para saber a quién asesinaron o quién fue el asesino en la última escena de la temporada; es decir, el clásico suspenso de final de capítulo telenovelero de toda la vida, solo que con nombre en inglés. (Adrianzén, 2017, p.231)

Por otro lado, cabe mencionar la presencia de un formato producido principalmente para América Televisión: las miniseries. Adrianzén (2017) critica esta denominación y las describe como falsas miniseries ya que presentan particularidades que las encasillan como melodramas de corta duración. El autor argumenta que formato presenta normalmente 25 episodios, lo cual excede la normativa de las miniseries. Por otro lado, mezcla momentos

excesivamente dramáticos con situaciones cómicas y, no resuelve las tramas más dramáticas, sino que, utiliza el suspenso al final de cada episodio. La cantidad de personajes es numerosa debido a la presencia de múltiples subtramas. Con respecto a la estética audiovisual, está desprovista de lenguaje cinematográfico, ya que la atención recae en la comprensión de la historia. Asimismo, los plazos de producción son cortos y apresurados debido al reducido presupuesto. No obstante, hay una presencia publicitaria y posicionamiento comercial excesivo que roza la parodia. Finalmente, los conflictos principales están ligados a temas sociales contemporáneos, sin presentar un discurso crítico. Además de esto, hay situaciones de violencia y sexo sugerido combinado con una exposición poco igualitaria en torno a los roles de género.

De esta manera, se observa que, tanto en las series de prolongada duración como en las llamadas miniseries, prevalecen elementos similares ligados al melodrama y a la telenovela, lo que provoca, no solo una repetición temática, sino también de estructura narrativa, lo cual lleva a respetar un esquema que, aunque ha tenido aceptación por parte del público, puede llegar a quedar obsoleto frente a las nuevas narrativas que se proponen afuera del ámbito televisivo nacional.

La telenovela es un género de la industria cultural. Como todo género, está cruzado y tramado por tres instancias: su producción industrial, su textualidad y las expectativas de las audiencias. Para la industria, el concepto de género es necesario, porque determina cómo hacer un producto, qué contar, cómo contarlo. El texto tiene sus convenciones genéricas, sus formalidades, sus límites. Y las audiencias, cuando ven un título, saben de qué género se trata, esperan algo de él de acuerdo con el pacto que el texto les propone (Mazziotti, 1966, p.13)

Pese a este panorama, cabe resaltar que *TV Perú*, canal estatal, ha apostado, desde el año 2015 por un tratamiento narrativo diferente para el género de la telenovela estrenando *Nuestra Historia*, la cual está ambientada entre los años 1970 y 2000, época marcada por múltiples cambios políticos y sociales. En contraposición, *América TV* emite actualmente *De vuelta al barrio*, serie ubicada también en los años 70.

2.2.1 Nuestra historia: TV Perú

Nuestra Historia es una telenovela producida y emitida por *TV Perú* desde el año 2015 en dos horarios: las 2 p.m. y las 11 p.m. Está ambientada en un barrio de clase media de la ciudad de Lima en donde confluyen las historias de cinco familias vecinas entre las cuales se observan: la familia Robles cuyo padre es profesor de colegio, una familia dueña de una bodega cuya proveniencia es indígena, la familia argentina Castillo que llega Lima a causa de los problemas políticos de su país, una familia compuesta únicamente por mujeres en la que el padre está ausente y, la familia Ángeles cuyo padre es policía y cuya madre desea mantener un status de clase media alta que no le corresponde.

Eduardo Adriánzen, en una entrevista para *TV Perú Noticias*, comentó que:

La serie parte de una premisa muy clara, la historia del Perú pasa por tu familia, por la sala de tu casa, por tu cotidiano y por lo que vives todos los días, no está en los libros solamente ni está en los grandes análisis, sino en el día a día. (2015)

Está ambientada entre los años 1978 y 2000, un contexto peruano de grandes cambios sociales, políticos y culturales como son el regreso a la democracia, el auge del terrorismo, la hiperinflación, el ascenso al poder de Alberto Fujimori, los atentados por parte de grupos revolucionarios y del gobierno de turno, entre otros. La elección de la época está ligada a la búsqueda de la identificación del espectador con los personajes ya que las situaciones y el contexto que los envuelven, son altamente reconocibles por el público al cual está dirigida esta telenovela.

La serie cuenta con 80 capítulos divididos en cuatro temporadas. Es decir, que está pensada a través de un guión de narrativa cerrada. Además, es innovadora en aspectos técnicos ya que está filmada con tecnología cinematográfica, siendo el primer caso peruano que implementa este carácter estético. Por otro lado, *Nuestra Historia* incluye las temáticas del contexto que la enmarca volviéndolas parte central del argumento.

La programación televisiva peruana orientada al “eduentretenimiento” ha sido posible en el canal del Estado, *TV Perú*, televisora que evidentemente ha pasado de contenidos educativos intencionales a programas mucho más dinámicos y flexibles que sin perder naturalidad resultan más eficaces si acaso hubiera una intención educativa (...). El éxito de estos programas, aun cuando se podría afirmar que son educativos por el canal en el que se emiten, sería el resultado de sus buenos

contenidos y del empeño puesto en que sean verdaderamente entretenidos. (Sarapura Sarapura,2018, p12)

La trama principal de *Nuestra Historia* se centra entre los amores y desamores entre Francisco –Paco- Robles y su vecina de toda la vida, Verónica. Esta circunstancia se desarrolla a lo largo de 22 años, en los cuales se puede observar una transformación tanto en los personajes, quienes inician el relato en el último año de colegio para luego pasar a la universidad, casarse, desarrollarse como profesionales, formar una familia y crecer en una ciudad que sufre cambios constantemente y afecta sustancialmente la vida de sus habitantes.

A partir de la observación de los primeros cinco capítulos de la telenovela, se reconocen ciertos aspectos discursivos que se han mencionado en un apartado anterior tales como la construcción estereotipada de hombres y mujeres, la inclusión de factores referentes a la lucha de clases y la discriminación. Sin embargo, estas temáticas son profundizadas generando una mirada crítica. Por otro lado, se observa una construcción profunda en torno a los personajes.

En primer lugar, entre los temas tratados se pueden mencionar el amor adolescente principalmente entre vecinos del mismo barrio, pero también, entre uno de los personajes femeninos del barrio, Anabel, cuyas aspiraciones están dirigidas a escalar socialmente y, por lo tanto, comienza a salir con un piloto del cual se menciona su procedencia de un barrio acomodado de la ciudad. Así mismo, están presentes las relaciones de parejas adultas, entre ellas la familia Robles que expone un modelo de familia unida en donde el padre, quien ejerce como profesor de secundaria, recibe todo el apoyo de su esposa, quien además plantea situaciones de mejora para la familia como la compra de un terreno para construir una casa más grande. En oposición, se encuentra la familia ... cuyo padre está envuelto en negocios de dudosa reputación, lo cual afecta la dinámica con su esposa quien se ve maltratada y desvalorizada constantemente. Desde una perspectiva más contextual, se incluyen y se discuten temas como la orientación vocacional dictaminados por aspiraciones políticas o de crecimiento económico, las protestas laborales de los

profesores, el regreso de la democracia con las elecciones del año 1978, la crisis económica que obliga a la familia... a racionar los productos que venden en su bodega con el propósito de no perder su fuente salarial a causa del rápido aumento de precios, la importancia del mundial de fútbol en el que la selección peruana clasificó por última vez hasta su regreso en el año 2018, la llegada de la familia Castillo a causa de la desaparición por parte del gobierno militar argentino de dos de sus familiares, el maltrato de la madre de la familia Ángeles hacia la empleada del hogar que trabaja para ella, quien a pesar de ser desvalorizada por su posición social, lucha por los derechos que le corresponden. Todos aspectos están incluidos naturalmente en el relato y son las situaciones que accionan el comportamiento y los diálogos de los diferentes personajes que aparecen en pantalla, por lo tanto, se establece una charla o una discusión acerca de estos elementos, los cuales provocan que la narración, a pesar de estar formateada por el género de la telenovela, explore problemáticas políticas, económicas y sociales reales; y, las exponga como una parte fundamental de la historia que se está contando combinándolas con las características del género como son el conflicto romántico o la lucha de clases.

Para culminar con el análisis de *Nuestra Historia*, se debe señalar la construcción de los personajes, ya que como se ha mencionado previamente, está delimitada por la inclusión de arquetipos preestablecidos. En este sentido, se pueden tomar dos modelos femeninos de la madre castradora y la chica chiquilla; y, dos modelos masculinos como el hombre igualitario y el hombre machista, para ejemplificar y expandir estas definiciones.

En primer lugar, se menciona a la madre castradora, aquella que, como señala Cassano Iturri (2014), se identifica por ejercer poder y dominio sobre su familia. Dentro de esta descripción, se puede abordar al personaje de Charo, madre de la familia Ángeles. Sus hijos son Verónica, quien estudia para ser aeromoza, y Bruno, quien es músico. Su esposo es capitán de la policía, lo que le brinda cierto status en el barrio y le permite no trabajar. Sin embargo, es ella la que se encarga de mantener su hogar en buenas condiciones con la ayuda de Rosa, la empleada del hogar, a quien siempre trata con condescendencia y

desprecio, llegando incluso a negarle un pedazo de carne para cenar. Este personaje busca mantener el dominio ejerciendo autoridad en los problemas de su hogar, además menosprecia severamente a aquello que no considera digno de su atención. Asimismo, se preocupa por el bienestar de sus hijos impartiendo consejos que ella estima convenientes.

En segundo lugar, se puede identificar, en el personaje de Anabel, el arquetipo de la chica chiquilla, cuya característica dominante es la picardía. Es hija de Patty y hermana mayor de Sandra. Sus motivaciones se basan en escalar socialmente bajo la ley del menor esfuerzo. En su primera aparición se observa que no se inclina particularmente por aprender nada en el colegio y que sus intereses se centran en tener charlas sobre sus pretendientes. Más adelante en la historia, se pone en evidencia la relación que tiene con su padre, a quien idealiza constantemente, y, que se contrapone con la relación con su madre que es compleja y tensa, ya que Patty establece límites para su hija quien los ve como una intromisión indeseada. Asimismo, se observa la importancia que el personaje le brinda a su relación sentimental con un piloto de una clase social acomodada puesto que, utiliza esta posición como argumento para convencer a su familia que es el hombre correcto para ella. Dentro de esta misma situación, intenta controlar las interacciones de su novio para evitar un posible abandono que finalmente, termina por suceder.

Del lado de las construcciones masculinas, se puede mencionar el arquetipo del hombre igualitario personificado por Francisco padre de la familia Robles, quien ejerce como profesor de un colegio secundario privado. Según Dettleff (2015) este tipo de masculinidad está ligada con virtudes como el trabajo y la responsabilidad. Esto queda en evidencia al presentarse características del personaje tales como la buena relación que tiene con su esposa y con sus hijos, su preocupación por situaciones sociales como las huelgas, su integridad ante los abusos de autoridad. En oposición a esta construcción, se encuentra el hombre machista que ejerce dominio a través de la fuerza física y evita ser responsable. Esta personificación se distingue en el personaje de Waldo, esposo de Patty, quien tiene

una actitud violenta hacia su esposa e incluso hacia sus hijas. Hace valer sus opiniones a través de gritos y amenazas físicas provocando la incomodidad de los personajes que lo rodean. Por otro lado, se observa que su presencia familiar no es constante, sino que aparece y desaparece por cuestiones laborales que no puede definir concretamente. Es a través de esta excusa que también justifica el hecho de no responsabilizarse por el bienestar de su familia o por traer objetos de contrabando a su casa.

A partir de estas observaciones, se establece que los personajes de *Nuestra Historia* están contruidos bajo ciertos paradigmas dominantes en la televisión peruana que definen sus características y comportamientos. Sin embargo, es relevante agregar que el desarrollo de los mismos presenta variaciones que permiten desarrollar aspectos profundos que rompen con los arquetipos que los formatean. Además, ya que la historia está planteada para ser relatada en un periodo de 22 años, los personajes tienen posibilidades de cambiar a través del tiempo logrando nuevas posibilidades narrativas.

Por último, se observa que los perfiles de los personajes en pantalla se alejan de la representación que suele predominar, por el contrario, se incluyen una multiplicidad de fenotipos como la mujer proveniente de la sierra cuya lengua materna es el quechua, de la familia afroperuana, de la chica provinciana que trabaja como empleada del hogar pero que tiene aspiraciones de crecimiento constante, entre otros. Estos personajes no presentan exacerbaciones en su construcción, modos de hablar, comportamiento o caracterización, sino que se los incluye dentro de la sociedad que se presenta en el relato y que funciona como un espejo de la realidad peruana.

En resumen, *TV Perú*, a través de *Nuestra Historia* presenta una narración novedosa escasamente presente en la televisión peruana. Si bien el eje principal es un conflicto amoroso, se utilizan factores contextuales tanto políticos como sociales para guiar el relato hacia espacios dramáticos poco explorados en la pantalla chica. Por otro lado, si bien los personajes presentan una construcción arquetípica, se pueden observar ciertas variaciones a lo largo de los capítulos, esto se debe a que la ambientación temporal abarca

22 años en los cuales los protagonistas y personajes secundarios van creciendo y construyendo su vida.

2.2.2 De vuelta al barrio: América TV

De Vuelta al Barrio es una serie emitida por América TV desde el año 2017, en reemplazo de *Al Fondo Hay Sitio* en el horario de las 8:00 p.m. Al igual, que *Nuestra Historia*, está ambientada en un barrio de clase media de Lima a finales de los años 70. No obstante, el contexto no juega un rol principal en el desarrollo de los hechos, puesto que la trama está centrada en la relación de Pichón y Malena, y, en los devenires amorosos o laborales de los demás habitantes del vecindario. El género predominante es la comedia, sin embargo, incluye situaciones dramáticas para incrementar el carácter melodramático de la narración. Para Setiembre del 2019, la serie se trasmite a diario y cuenta con 490 capítulos ya emitidos, agrupados en tres temporadas. El formato de esta entrega es similar al de su predecesor, incluso Vásquez Fermi (2017), lo denomina con el término *formato Betito*, el cual corresponde a los programas creados y guionados por Efraín Aguilar, productor de series como *Al Fondo Hay Sitio* o *Así es la vida*.

Si bien el relato es melodramático y persigue el logro de la felicidad a través del amor, está marcado por la comedia y por un reconocimiento directo de personajes, espacios y situaciones de la realidad urbana local. Los títulos de este formato están asociados a alguna frase o dicho popular (Vásquez Fermi, 2017, p 241)

Por otro lado, la realización de la serie se da a través del recurso técnico multicámara dentro de los estudios de América TV en Pachacamac, los cuales abrieron sus puertas en el año 2016, y permiten la construcción de una escenografía que recrea toda la locación correspondiente al barrio y destinada exclusivamente a la grabación de cada episodio.

La historia contada en *De Vuelta al Barrio* se centra en el personaje de Pichón y Malena quienes tuvieron una relación amorosa a lo largo de varios años de su juventud. Ambos estuvieron a punto de casarse, no obstante, la boda se vio truncada a causa del padre de la novia, quien no aprobaba la relación. En el año 1977, época en la que se sitúa el relato, Pichón queda viudo con cuatro hijos y Malena regresa a vivir al barrio, también viuda y con sus respectivos descendientes. A partir de esta situación, ambos protagonistas retoman su

relación después de varios años en medio de las vivencias de los vecinos que también personifican situaciones cómicas y amorosas. Los primeros capítulos de serie abordan este conflicto, valiéndose del recurso del *flashback* para señalar momentos clave. Los últimos capítulos continúan abordando el mismo problema exponiendo una narrativa repetitiva, tan solo se presentan leves cambios en las relaciones de los personajes principales

Tomando en consideración la ambientación temporal de esta serie, se pueden observar distintas temáticas sociales que se abordan como elementos contextuales tales como el mandato gubernamental del toque de queda, la problemática de los bajos sueldos o la pobreza en las provincias de la Sierra peruana. Sin embargo, a diferencia de *Nuestra Historia*, estos ejes son mencionados brevemente y están en correlación a las actividades diarias de los personajes, provocando una mirada principalmente descriptiva y no crítica de los hechos.

Desde otra perspectiva, es preciso describir la creación de los personajes puesto que mantienen una construcción arquetípica y estereotipada. En primer lugar, a partir de la descripción de Cassano Iturri (2014) acerca de la madre uterina y de la madre castradora, se posiciona el personaje de Consuelo Torrejón Torres de Bravo, madre de Pichón en la serie, quien personifica a una mujer que dedica su vida a la atención del bienestar de su familia. Es ella quien se encarga de las labores del hogar propias de una ama de casa, pero además permanece pendiente del equilibrio emocional de sus hijos y nietos, brindándoles apoyo moral y consejos. Asimismo, es ella quien imparte poder sobre sus nietos, indicándoles cómo comportarse; y, sobre su marido, quien se describe como un hombre pícaro y perezoso que le teme a su esposa, pero al mismo tiempo le brinda amor. Esta construcción se opone a la de Amanda Mendoza Vda. De Gutiérrez, suegra de Pichón y vecina de Consuelo, quien aparece como la mujer malvada, descrita por Cassano Iturri (2014) como aquella que utiliza sus atributos de belleza para lograr sus propósitos, los cuales están ligados al hecho de conseguir un nuevo marido y a acceder a una clase social más acomodada de cualquier manera. Sin embargo, este personaje también cumple el rol

de madre que es complaciente con su hijo menor, quien es descrito como un joven mimado y desempleado. Además, tiene características de la madre dolorosa quien sufre por haber perdido recientemente a su hija, y no duda en acusar frecuentemente a Pichón y su familia por estas ocurrencias. Desde otra perspectiva, se encuentran en la serie otros tipos de construcción femenina que quiebran el modelo predominante, por ejemplo, Sofía Bravo, hija de Pichón, quien se posiciona como una mujer joven independiente que busca terminar su carrera universitaria y no soporta los maltratos de sus contrapartes masculinas. No obstante, presenta intereses amorosos que eclipsan sus otras características y la ubican bajo el arquetipo de la mujer moderna. Para culminar, es relevante señalar que se incluyen personajes femeninos secundarios cuya única función es ser objeto de deseo de los personajes masculinos, como el personaje de Jenny, quien tan solo aparece caminado por el barrio con una mochila al hombro y un vestuario sugerente. En este sentido, se observa que tan solo los personajes principales tienen la oportunidad de explorar diferentes posibilidades y evolucionar mientras que los roles secundarios quedan enfrascados en una representación superficial y repetitiva.

En torno a los personajes masculinos, se observa un panorama similar, ya que se presentan el modelo del hombre viril, el hombre igualitario y el hombre emasculado. En primer lugar, se describe a Pancho Gutiérrez, cuñado de Pichón, quien personifica al hombre viril, aquel que apela a su hombría para evitar sus responsabilidades. Este personaje es un joven adulto que, en lugar de conseguir trabajo, se envuelve en situaciones peligrosas y contrae deudas jugando al billar, las cuales después son arregladas por su hermano mayor. Asimismo, se involucra con mujeres mayores de posiciones económicas acomodadas para lograr que lo mantengan y posponer su búsqueda laboral. En segundo lugar, Pichón se posiciona como el hombre igualitario, el cual aparece en pantalla como un padre responsable que mantiene económicamente a su familia tras la muerte de su esposa. Asimismo, está involucrado en la vida personal de sus hijos y los defiende ante las adversidades. Finalmente, no teme en demostrar sus sentimientos, sobre todo ante el

personaje de Malena; y, su posición ante las demás mujeres siempre es respetuosa apuntando hacia una retroalimentación igualitaria. En última instancia, se identifica al hombre emasculado en el personaje de Benigno Bravo, padre de Pichón, quien, como describe Dettleff (2015) es una versión precaria de ser varón y se presenta incapaz de ejercer poder. Esta situación se demuestra principalmente en la relación con su esposa quien suele controlar su accionar picaresco con respecto a otras mujeres del barrio. De la misma manera, se ubica en un lugar de víctima para ser defendido por los demás miembros de su familia.

Abordando el factor de la representación de personajes provincianos o que presentan características distintas a los personajes principales, se distingue una construcción profundamente estereotipada. El personaje que mejor retrata esta situación, es Oliverio Gregorio Mayta Yupanqui, un joven proveniente de la sierra peruana que llega a la ciudad de Lima en busca de una mejor vida para él y su familia. Esta situación migratoria es recurrente en la narrativa de la televisión peruana, empero, está representada bajo una construcción que, desde el nombre, el vestuario, la forma de caminar o la forma de hablar exagera las características propias de este grupo de personas para marcar una diferencia irreconciliable con aquella gente que reside en la capital del país. De esta manera, este factor deviene en una situación que, si bien puede llegar a ser un código de comedia, muestra un problema de discriminación tergiversando la personificación y los objetivos de los personajes; y, además, subraya la diferenciación de clases.

En resumen, *De Vuelta al Barrio*, presenta una historia recurrentemente narrada en la televisión peruana, que se ubica bajo un contexto novedoso del cual utiliza principalmente elementos estéticos como el vestuario, las locaciones y la utilería, pero que no indaga en temáticas sociales o políticas que caracterizan a la época escogida. Por otro lado, construye y expone personajes permanentemente arquetípicos y estereotipados que son funcionales a la diégesis del relato pero que exploran posibilidades limitadas por fuera de los conflictos amorosos.

2.3 Plataformas *streaming* peruanas y difusión de contenidos

La relación entre la televisión tradicional y el internet se genera, según explican Atarama, Castañeda y Londoño (2017), a través de las múltiples pantallas en las que se pueden visualizar los contenidos, del material audiovisual complementario presente en entornos digitales y en los hábitos del público que precisa de un rol activo ligado al contenido que consume. (p.141)

En suma, la interacción de la audiencia con los contenidos televisivos no está limitada a la visualización en el aparato televisor. Por el contrario, esta experiencia se extiende a través de otras plataformas y, como ya se ha mencionado en un capítulo anterior, se individualiza para que cada espectador elija sus modos de consumo y participación.

La convergencia e interactividad son dos nuevos conceptos ligados a la televisión del futuro. La primera, en tanto unión de dos o más medios que confluyen en un mismo soporte electrónico propiciando intercambios virtuales que configuran nuevos rasgos culturales a medida que tales intercambios, se intensifican y expanden hacia una nueva forma de interactuar de la gente. Y, en segundo lugar, la televisión interactiva que es una nueva forma de televisión que aprovecha las capacidades tecnológicas disponibles de la televisión digital y, muy especialmente la comunicación bidireccional, para ofrecer una experiencia distinta al espectador, quien puede, si lo desea, participar activamente. (Ibarra, 2018, p.39)

En este sentido, tanto *América TV* como *TV Perú* amplían sus contenidos a través de sus páginas web y sus redes sociales tales como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* y *Youtube*. Es decir, que se puede encontrar información relacionada a la programación y mantener un seguimiento de la misma. Asimismo, ambos canales han implementado aplicaciones para dispositivos móviles. Sin embargo, el factor diferencial reside es que América TV, a partir del año 2012 desarrolló su propia plataforma *streaming* llamada *América TVGO*, “un espacio que nace principalmente como una promesa articuladora entre el canal, sus contenidos y los usuarios. Esto último se ha venido cumpliendo paulatinamente y desde inicios del 2015, con mayor fuerza” (Vásquez Fermi, 2015, p.10)

Con respecto al contenido ficcional, América TVGO, exhibe un catálogo completo de sus producciones que están actualmente al aire y, de algunas que ya no se programan en la grilla diaria. El costo de suscripción del servicio es de aproximadamente tres dólares

mensuales o treinta dólares anuales. De esta manera, el usuario puede acceder ilimitadamente a magazines, novelas, series, noticias, deportes, especiales y el espacio exclusivo de series *TVGO*. Este último, se posiciona como el primer contenido original realizado únicamente para transmitirse mediante el servicio *streaming*, no obstante, se trata de programas de entretenimiento que apelan a un formato principalmente de *reality show*. Por lo tanto, los programas ficcionales provienen directamente de la producción televisiva. El valor agregado para el suscriptor es la posibilidad de ver los contenidos en cualquier dispositivo, en cualquier lugar, a cualquier hora y el número de veces que prefiera. “La proximidad se refuerza como un valor de conexión en el nuevo escenario televisivo donde la fragmentación de los públicos en un entorno de consumo convergente obliga a diseñar nuevas estrategias de competencia” (López et al.,2016, p.72)

Capítulo 3: Series dramáticas históricas: Definición y estructura

Es preciso hacer un acercamiento a la definición de serie televisiva o serie web. Buonnano (2007) señala que el *storytelling* en televisión se sostiene mediante una narrativa serial, la cual se compone de dos tipos de estructura. La primera es llamada *series*- vocablo inglés- o antología (Cappello,2016); caracterizadas por presentar un relato, individual y auto conclusivo, basado en las aventuras de personajes. Estos episodios no guardan una correlación entre sí. Por otro lado, Buonnano (2008), habla del serial, el cual se describe como un *corpus* textual dividido en varios segmentos, es decir que los capítulos guardan una estructura secuencial en los cuales se va construyendo una historia completa. Esta categoría está ligada al fenómeno descrito como *running plot*- o tramas secuenciales- que: “plantean líneas argumentales que atraviesan múltiples episodios, con un mundo narrativo siempre en desarrollo que reclama que los espectadores reconstruyan el universo ficcional empleando la información obtenida a lo largo de todos sus capítulos” (Cappello, 2016, s.p.). Esta definición se enlaza a las nuevas narrativas propuestas para la televisión *premium* como HBO, o para las plataformas *streaming* como *Netflix*, puesto que los elementos dispuestos en los capítulos transmitidos permiten lograr una narrativa compleja, creando, de esta manera, obras audiovisuales con una construcción elaborada y profunda en torno a los personajes, las acciones, los diálogos, el espacio y el tiempo.

Como punto final de esta aclaración terminológica, hay que señalar que la diferencia que reside entre la tipología de series de televisión y series web, se basa principalmente en el soporte por el cual estos programas son distribuidos, ya sea el aparato televisor o la web, ya que, esto sirve como condición para ser emitidas semanalmente, en canales televisivos o, estar disponibles sin restricciones horarias, en las plataformas *streaming*. Si bien las herramientas estructurales para su construcción argumental son similares, las series web plantean espacios de exploración narrativa y autoral que han sido especificadas en un apartado anterior.

3.1 Mundos ficcionales: inspiración en la realidad

Así como sucede en el cine, las temáticas que se abordan en los formatos seriales de televisión o web, también corresponden a un género que los clasifica dándoles ciertas pautas narrativas para diferenciarlos entre sí.

Altman (2000) propone que el género es un concepto que abarca múltiples significados. El primero se trata del género como esquema básico para formular, programar y configurar la producción. En segundo lugar, el género como estructura formal sobre la cual se estructuran las obras audiovisuales. Seguidamente, el género como etiqueta para negociaciones en torno a la exhibición y la distribución. Finalmente, el género como contrato para posicionar al espectador frente a aquello que visualiza y reconoce en pantalla. En resumen, el género sirve como un factor unificador, así como, para establecer ciertas regulaciones y códigos de construcción y creación de contenido audiovisual en todos los ámbitos de la producción, desde el desarrollo del proyecto hasta su distribución, y de esta manera lograr una comunicación efectiva de aquello que se desea contar.

Los géneros pueden ser los siguientes: la comedia, el drama, el policial, la ciencia ficción, el terror, el drama histórico, acción y aventuras, el misterio, el thriller, el romance, la fantasía, la animación, entre otros. Más allá de estos recién mencionados, es común que se presenten hibridaciones genéricas, puesto que “La teoría de la recepción de los géneros requiere textos cuya categoría genérica sea reconocible de manera inmediata y transparente; los textos que la historia del cine ofrece, en cambio, son complejos, inestables y misteriosos.” (Altman, 2000, p. 37). En este paradigma se combinan elementos propios de varias categorías para recrear mundos ficcionales más profundos y con más posibilidades para desarrollar múltiples temáticas y tramas.

[Esta ficción] es narrativamente compleja porque entiende que las realidades que se propone analizar también lo son. No respeta los géneros porque no se impone restricciones y porque sabe que, en el fondo, no son más que perspectivas de lectura sobre el mundo, opciones que se pueden y se deben completar simultáneamente con otras, con todas las posibles. (Carrión, 2011, p.52)

3.1.1 La historia como punto de partida

Al establecer un relato ficcional tal como la serie web, es necesario definir el tiempo y el espacio en donde se desarrollarán las secuencias de acción, ya que este factor influenciará en la construcción de los personajes, las temáticas abordadas, la configuración de los diálogos, el conflicto principal y otros elementos dramáticos propios de un universo narrativo en donde se plantea un verosímil que debe ser respetado para el correcto desarrollo de la trama. Mckee (2011) explica: “Las HISTORIAS deben cumplir sus propias normas de probabilidad. Por consiguiente, los acontecimientos que elija el guionista estarán limitados por las posibilidades y probabilidades marcadas por el mundo que diseñe.” (p. 58)

En ese sentido, se dispone que todo relato, independientemente del género al cual pertenezca debe contar con una ambientación que delimite sus variables. Sin embargo, cuando este factor está establecido desde un determinado período, puede modelar por sí mismo al género. En otras palabras, ciertos hechos concretos en la historia de la humanidad pueden servir como inspiración y punto de partida para generar ficciones cuyo eje central, sean acontecimientos reales o personajes específicos del pasado. De esta manera, se establece el género *histórico*.

Von Der Pfortden (1901) hace un acercamiento a la definición del género drama histórico refiriéndose a la literatura. Sin embargo, la explicación que ofrece el autor es funcional al lenguaje audiovisual ya que establece parámetros relacionados a puntos textuales pertenecientes a la estructura narrativa de un relato. De acuerdo con esto, Von Der Pfortden (1901) señala que este género nace del sentido histórico y poético del escritor. En segundo lugar, que representa personas definidas de un tiempo pasado definido de manera realista y que los hechos históricos, por haber sucedido realmente, deben ser interesantes. En consecuencia, el autor insiste en el uso escrupuloso de los datos de la historia y en especial, una comprensión real de la historia y sus periodos.

La historia puede definirse elementalmente como la disciplina que estudia y narra cronológicamente acontecimientos del pasado. Bite (2009) ofrece una expansión de este concepto explicando que la historia incluye testimonios de testigos vivientes, registros narrativos, memorias, cartas, literatura, registros financieros, registros legislativos, instituciones religiosas, registros arquitectónicos, ritos de defunción, artes y manualidades. Agrega, sin embargo, que esta evidencia puede ser tendenciosa o errónea por factores culturales o de confusión lingüística, por lo tanto, se requiere de una mirada crítica al momento de evaluarla. Bajo este paradigma, la labor creativa del guionista o autor de una serie ficcional, se basa en la investigación y recopilación de esta información para la posterior disposición de la misma a través de un medio audiovisual. Pero además requiere de una elección cuidadosa del material, por lo tanto, es necesaria la corroboración de los datos obtenidos a través de múltiples fuentes o la elección propicia de los mismos, con fines dramáticos y funcionales a la trama.

Mckee (2011) propone cuatro elementos estructurales para la correcta exposición de la ambientación en la ficción. El periodo, que corresponde al lugar temporal de la historia, o sea, en el presente, el pasado, el futuro. La duración, que es la extensión de la historia a través del tiempo en días, horas o años que envuelven la historia. La localización, que se refiere al lugar que ocupa la historia en el espacio, dentro del planeta tierra, en un país lejano, en el espacio, en el barrio contiguo, entre otros. Finalmente, el nivel de conflicto que posiciona a la historia dentro de las luchas humanas.

En este sentido, las decisiones del autor no se limitan a elegir un periodo del pasado, puesto que la extensión del mismo presenta múltiples variables que pueden llegar a ser complejas de controlar en un relato ficcional estructurado en capítulos. Por el contrario, se requiere de la especificación concreta de los aspectos que propone McKee para brindar un marco definido a la narración en donde se reconozca un espacio real en un momento determinado. Un ejemplo para esclarecer esta afirmación podría plantearse de la siguiente manera: Una narración situada en el pasado tomando como punto central la historia de los

últimos años del Imperio Inca, entre los años 1529 y 1532, en el territorio peruano, más específicamente en la ciudad imperial del Cusco, desarrollando el conflicto entre Huáscar y Atahualpa- últimos dirigentes Incas- en su búsqueda por heredar el trono real.

Diferentes épocas serán tendencia [en la Tercera Edad de Oro de la televisión], habrá una cierta revisión del pasado, una especulación del futuro y otra lectura o deformación respecto del presente. En muchas ocasiones la ficción pondrá a prueba su habilidad para crear universos propios acabados que responden a leyes propias donde la fantasía se hará presente en todas sus formas. (Cornejo Stewart, 2016, p.120)

Esta revisión del pasado que menciona Cornejo Stewart, involucra al pasado lejano como al pasado más contemporáneo. Es decir, que existe una elección temporal que considera tanto los viajes de exploración del siglo XIII en los tiempos de *Marco Polo* – serie de *Netflix*, como acontecimientos ligados al tráfico de drogas del siglo XXI como en *Narcos*. Además, estas narraciones han sido manipuladas mediante la hibridación de géneros, es decir, que no se limitan a presentar la realidad tal como es, sino que la combinan con el policial, las aventuras, el romance, el drama político, la ciencia ficción, entre otros. De esta manera se logran productos audiovisuales que atraen grandes audiencias, ya que, aunque se escoja una misma época o un mismo personaje, el tratamiento argumental siempre presentará innovaciones para crear universos infinitos a partir de un solo mundo.

3.1.2 Transposición: Del texto a la pantalla

Al tratar con material histórico, las principales fuentes de información se configuran como textos escritos respaldadas por investigadores del tema como historiadores, antropólogos o cronistas, por mencionar algunos. Por lo tanto, se requiere de una técnica que permita trasladar el texto escrito el cual está, usualmente, provisto de figuras y recursos literarios, hacia el texto fílmico como el guión cinematográfico o audiovisual, el cual se construye mediante imágenes visuales y sonoras.

La naturaleza del guión trata con imágenes, y si quisiéramos definirlo, podríamos decir que un guión es una historia contada con imágenes, en diálogo y descripción, y colocada dentro del contexto de la estructura dramática. Esa es su naturaleza esencial, al igual que una roca es dura y el agua, mojada.” (Field, 2001, p 19)

Es decir, que este proceso requiere de una traducción dramática de datos presentados de forma principalmente expositiva, en el caso de libros históricos. Además, se precisa una

estructuración para enlazar los elementos narrativos de manera coherente para que “produzca emoción y exprese una visión concreta” (McKee, 2011, p.31). El traslado de cualquier tipo de relato a un dispositivo audiovisual, se denomina adaptación.

Globalmente podemos definir como adaptación el proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura (enunciación, organización y vertebración temporal), en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones), en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico. (Noriega, 2000, p 47)

Sin embargo, en textos literarios, se pueden hallar aspectos que relatan más que solo hechos ya que tratan con relaciones humanas, en este caso, Seger (1993) explica que, la novela o el texto escrito introduce la psicología, los pensamientos, sentimientos y valores de un personaje. Esto deviene en personajes muy sugestivos con los que el lector se involucra. Sin embargo, al buscar el hilo conductor de la trama, el guionista se topa con un conflicto muy abstracto que, en un dispositivo audiovisual, no genera interés ni relevancia. (p 194). En este sentido, el guionista debe tomar decisiones dentro de una gama de posibilidades y elegir aquellos factores que sean beneficiosos para la estructuración del guion, la cual en términos de diseño clásico implica un planteamiento, un desarrollo y una resolución en donde se articulan el conflicto, es decir, el enfrentamiento entre dos fuerzas que se oponen, los personajes principales ligados a la trama principal, los personajes secundarios ligados a las tramas secundarias o subtramas, y la temática. La finalidad de estas elecciones es crear tensión, suspense, emoción y dejar de lado las ambigüedades que no aportan información al relato.

La historia representa un registro del pasado. Sus interpretaciones pueden cambiar, pero los eventos como tales no están sujetos a cambios. Si el dramaturgo quiere ser sincero con la historia, no puede ejercer su libertad para inventar eventos. Uno no puede interferir con la historia. Porque siempre es posible verificar la verdad de los acontecimientos históricos mediante evidencias o fuentes externas al drama o la literatura en general. (Bite, 2009, p.11)

Por lo tanto, al tratarse con un texto histórico, es necesario respetar la veracidad de los hechos o al menos encauzarlos de la forma más fiel posible. Sin embargo, al emplear la ficción como norma estructural, es posible añadir, quitar, crear o modificar ciertos eventos

para lograr un resultado dramático más funcional al formato audiovisual, sea serial o cinematográfico.

Sánchez Noriega (2000) propone una tipología que contempla la fidelidad de la obra original al momento de cambiarla de medio. En primer lugar, describe la adaptación como ilustración, la cual refiere a una adaptación literal rigurosa. Es decir, que tanto el texto original como el texto modificado presentan la misma organización dramática. En segundo lugar, se expone la adaptación como trasposición. El objetivo de la misma es reconocer los valores de la obra original conservando sus aspectos esenciales. La diferenciación con el primer tipo, es que la innovación recae en la búsqueda de técnicas específicamente cinematográficas. Por otro lado, se encuentra la adaptación como interpretación, en la cual la brecha entre ambos medios se hace más significativa ya que supone una exégesis y, por consiguiente, la creación de un texto autónomo y más personal. Por último, se explica la adaptación libre, la cual implica una reelaboración de los elementos literarios y la transformación de los mismos. El texto original se transforma en un esquema. En muchos casos, este tipo de escritura modifica también el título de la obra y genera el propio. En suma, la técnica más funcional en el caso del género histórico es la traslación, lo que no impide poder utilizar las herramientas de los otros métodos para lograr resultados más autorales. Bite (2009) agrega que entre más profundo sea el conocimiento histórico del autor, más libertad tendrá al momento de explorar sus posibilidades narrativas.

3.2 Elementos estructurales para la narración serial

Como ya se ha señalado en el apartado anterior, la narración serial extiende sus variables a lo largo de varios episodios. Innocenti y Pescatore (2015) señalan que los programas contemporáneos creados bajo este formato evitan daños en su relato, creando mundos diegéticos bajo la búsqueda de variaciones de personajes, escenarios, y técnicas narrativas. De esta manera, quiebran los límites impuestos que se establecen para los relatos seriales y extienden su potencial. Es decir, que mediante los propios elementos estructurales del formato serial, se pueden establecer múltiples posibilidades narrativas.

Segre (1974) explica que: “La narración es una realización lingüística mediata que tiene como objeto comunicar a uno o más interlocutores una serie de acontecimientos, para hacer participar a los interlocutores de dicho conocimiento, ampliando su contexto pragmático.” (p.298). Por lo tanto, para llegar a la realización de un guión audiovisual se debe conocer la construcción de los factores que lo componen. Ya se ha hecho un acercamiento a lo que concierne al espacio y el tiempo del relato en un apartado previo, puesto que esos dos elementos son un eje central en la creación de una obra audiovisual de género histórico. Sin embargo, es preciso ahondar en las definiciones de conflicto, personajes y trama.

3.2.1 Conflicto: la confrontación de fuerzas

En sus respectivos textos, Comparato (1998), Seger (1994) y Field (2001), concuerdan que el conflicto es la base del drama. McKee (2011) agrega a esta afirmación, que, el conflicto es la razón por la cual los valores dramáticos- positivo y negativo- cambian perceptiblemente dentro de las secuencias y, en consecuencia, afectan en el desarrollo y avance de la trama, desde el planteamiento hasta la resolución y posterior conclusión.

Así mismo, los autores mencionados en el párrafo anterior, concuerdan en que el conflicto se define como la lucha o embate entre fuerzas. Egri (2009) en *El arte de la escritura dramática*, añade, que se trata de un ataque y contraataque. Sin embargo, la condición para que esto se produzca, es que los litigantes, presenten el mismo nivel de fuerza. De esta manera, si el protagonista tiene un cierto rango de habilidades a su favor, el antagonista, debe estar dotado con habilidades similares, así, ambos podrán utilizar todas sus cualidades en la búsqueda por alcanzar el objeto de deseo. Respecto a esta idea, Seger (1994) establece que para que exista una confrontación, es importante exponer, entender y conocer las metas de los personajes que la desencadenan. Así mismo, esta comprensión sirve para la creación de obstáculos. Por otro lado, Egri (2009) y Comparato (1998), concuerdan en que el surgimiento del conflicto no es un fenómeno aislado, sino que está ligado a diferentes condiciones, es decir, tiene una razón de ser. Estas razones varían

entre el entorno y las situaciones que rodean al personaje; y, entre sus propias motivaciones, o sea, en aquello que desean obtener. El conflicto se puede presentar en diversas formas teniendo en cuenta la naturaleza de las partes. Una de las clasificaciones más detalladas se encuentra en el texto de Seger (1994). En primer lugar, se encuentra el conflicto de relación. Es en éste en dónde aparece claramente la figura del antagonista- o fuerza humana- cuyas metas son fundamentalmente contrarias a las del protagonista. En segundo lugar, el conflicto interno se produce cuando el personaje lucha contra sus propios deseos y pensamientos, es decir es intrínseco. En tercer lugar, aparece conflicto social. Éste es provocado cuando el personaje se enfrenta a un grupo de personas o un sistema. Por último, el conflicto con la naturaleza, también llamado cósmico, se produce cuando el personaje se ve enfrentado a una fuerza sobrenatural que no está personificada en un ser material.

Si bien estas definiciones provienen principalmente de la estructura cinematográfica, son funcionales para la estructuración de relatos seriales. Esto aplica principalmente en la narración contemporánea, la cual, como se ha explicado en el primer capítulo de este escrito, puede considerarse a la serie web como una película que se extiende a lo largo de varias horas. Por otro lado, en torno a los relatos de género histórico, el conflicto debe surgir desde la misma historia, en otras palabras, el autor debe encontrar una situación conflictiva en el recorte histórico que pueda ser el disparador de confrontaciones en múltiples ocasiones.

3.2.2 La trama y el arco dramático

A la selección de los episodios que conducen una historia a través del planteamiento, el desarrollo, el clímax y la resolución, se le llama *trama*.

Crear una TRAMA significa navegar por las peligrosas aguas de un relato, y al enfrentarnos a una docena de direcciones diferentes, elegir la ruta correcta. La trama será la elección que haga el guionista de los acontecimientos y del diseño temporal en que los enmarque. (McKee, 2011, p. 38)

Toda historia sigue una trama. La estructura más utilizada proviene de un diseño clásico, el mismo que está compuesto de un protagonista luchando contra un antagonista en el

camino por alcanzar su objeto de deseo. Este tipo de narración presenta una delimitación clara en el tiempo, puesto que, respeta un orden cronológico. Además, los acontecimientos se producen en una relación de causa-efecto hasta producirse un final cerrado, verosímil y absoluto. Sin embargo, este paradigma presenta múltiples variaciones en las que se puede modificar el orden de presentación de los hechos o, incluso mezclar acciones provenientes del pasado con acciones presentes o del futuro. De esta manera, a pesar de conservar puntos clave como la presentación del personaje o la introducción del conflicto, se pueden encontrar formas narrativas que conviertan al relato serial en una obra más compleja y, en consecuencia, más atractiva para la audiencia.

Desde otra perspectiva es relevante hablar del arco narrativo, el cual deviene de la estructura de la narración y de los elementos de la trama.

Quando analizamos la situación, cargada de valores, de la vida del personaje al principio de la narración y la comparamos con los valores presentes al final, deberíamos encontrar *el arco de la historia*, el gran abanico de cambios que lo han llevado desde una situación al principio hasta otra diferente al final. Esa situación final, ese cambio final, debe resultar *completo e irreversible*. (McKee, 2011, p.37)

De esta afirmación se deduce que el arco dramático surge a partir de los tres actos de la narración. Comenzando desde el planteamiento en donde conocemos a los personajes y junto al conflicto se inicia la trama. Cruzando por el desarrollo, en donde se superan obstáculos y se experimenta el cambio progresivamente. Finalizando con la resolución en donde se supera definitivamente el problema. Sin embargo, esto es aplicable principalmente para largometrajes.

Las series web, están construidas bajo una lógica diferente. Si bien no rechazan los elementos de la estructura, los modifican para lograr diferentes objetivos. A diferencia del cine, el tratamiento episódico de este formato genera una estructura individual para cada capítulo, pero a su vez, cada una de esas estructuras individuales forman parte de una estructura general o más grande. Rabkin (2017) explica en este sentido que las series de televisión no son películas fragmentadas en varios episodios, sino que se trata de relato que en función del conflicto que presentan, necesitan resolverse en un tiempo prolongado.

En el género histórico, se intenta darle un orden lógico y dramático a los acontecimientos que se relevaron en la investigación, presentándolos de la manera más adecuada para situar a los personajes y los conflictos planteados. Bite (2009) señala:

La obra histórica debe ser un ejemplo de por qué la historia en general es relevante. La historia muestra cómo las personas que vivieron antes que nosotros lidiaron con los problemas que enfrentaban, cómo podemos aprender de cómo enfrentaron esos problemas y cómo podríamos haber heredado algunos de esos problemas o soluciones debido a las acciones que tomaron. Para hacer esto, la obra debe representar a sus personajes como humanos de sangre completa, figuras que manejan ideas, y los conflictos que se representan deben estar llenos de rango emocional. La obra debe retener su elemento humano manteniendo la escala de la obra al nivel del individuo (p.16)

De esta manera, queda establecido que tanto el conflicto, los personajes y la trama funcionan en correlación continua, con el objetivo de transmitir una idea contextualizada en un periodo del pasado estableciéndolo como un entorno real, donde ocurren situaciones reales accionadas por seres humanos reales.

Finalmente, cabe señalar que la trama conforma el arco externo de la narración, aquel que expone un problema que debe ser resuelto hacia el final. Brophy (2014) explica que este problema debe ser cuantificable, es decir, que el espectador debe poder verlo e identificarlo. De esta manera, se genera el conflicto. Se complementa con el arco interior, el cual está ligado principalmente al núcleo emocional del relato y funciona en relación al arco de los personajes.

3.2.3 Los personajes y su arco de transformación

Los personajes en la narración se establecen teniendo en cuenta dos aspectos: la caracterización y la verdadera personalidad. Este concepto está explicado por Mckee (2011). La caracterización se refiere a la construcción física, los gestos, la edad, la actitud y el entorno al que pertenecen. La verdadera personalidad por su parte se expresa a través de la acción, es decir, de cómo actúa y se desenvuelve el personaje frente a un dilema o una decisión importante que suele estar ligada al conflicto. Field (2001) añade dos términos para esclarecer esto: *contexto* y *contenido*. El contexto se refiere a las diferentes

dimensiones que rodean y destacan en la vida del personaje; mientras que, el contenido es su punto de vista y opinión. Todo esto se refleja a través de los diálogos.

Así mismo, el personaje es acción, puesto que, gracias a él y a sus decisiones, el mundo comienza a moverse y modificarse. Seger (1994) y Field (2001) concuerdan que la construcción del personaje requiere dotarlo de necesidades que posteriormente generen deseos. Estos deseos servirán como motivadores para comenzar a actuar. La motivación debe estar guiada por una meta clara que además ayudará a mantener el relato en una dirección específica. Para alcanzarla el personaje debe sortear los obstáculos y enfrentarse cara a cara con su mayor enemigo. La construcción del personaje ayuda para que las decisiones sean verosímiles. Mckee (2011) se expresa acerca de esta así:

Expresado de manera sencilla, todo personaje debe resultar creíble: lo suficientemente joven o lo suficientemente mayor, fuerte o débil, listo o ignorante, generoso o egoísta, ingenioso o soso, en proporciones correctas. Cada una de esas características debe incorporar a la historia la combinación de cualidades que permita al público creer que el personaje sería capaz de hacer lo que hace. (p.60)

Existe una clasificación de personajes recurrentes, dotados de un propósito, a estos se les llama *arquetipos*. Vogler (2002), citando a Carl Jung, los define como: “modelos de la personalidad que se repiten desde tiempos antiguos de suerte que suponen una herencia compartida para la especie humana en su totalidad”

En primer lugar, se encuentra el héroe. El protagonista de la historia quien lleva el peso de la acción sobre sus hombros. Dentro de la definición que obtiene como arquetipo, el héroe simboliza el sacrificio en beneficio de los demás; así como, la búsqueda de la identidad. Dramáticamente, el quien cumple la función de guiar al espectador durante la trama. Se construcción debe incluir una combinación de diferentes características, muchas veces contradictorias. Estas cualidades deben funcionar como recurso para lograr que el público se identifique. Es por esto que las motivaciones del héroe son de índole universal. Una variación de este arquetipo, es el antihéroe. No está definido como un antagonista, sino como un héroe, que por los dictámenes de la sociedad que lo rechaza, es visto como un villano. Sin embargo, es sujeto de simpatía.

Seguidamente se encuentra el mentor, personificado usualmente por un anciano sabio. La función de este tipo de personajes es dotar al héroe de dones y protección. Sus saberes y conocimientos provienen de experiencias previas, de sus propias aventuras. En tercer lugar, se encuentra el guardián del umbral. Este arquetipo es aquel que protege el paso entre el mundo ordinario y el mundo de la aventura. Usualmente constituyen una amenaza. Cuando el héroe logra comprenderlo, es capaz de aludirlo e incluso aliarse con él. Su función dramática es poner a prueba al protagonista. A continuación, se encuentra el heraldo. Los personajes contruidos bajo este arquetipo son aquellos que aportan la motivación y presentan los desafíos al héroe. Su función consiste en informar, alentar y transmitir noticias que puedan cambiar el curso de las acciones. Por otro lado, se encuentra el arquetipo de la figura cambiante. Como su nombre lo explica, tiene el poder de transfigurarse en diferentes tipos de personajes. Sin embargo, que existen para introducir la duda en el héroe y de esta manera mantener el suspenso en la trama. Se puede manifestar tanto como figura masculina o figura femenina. Otro arquetipo recurrente es el de la sombra. Suele ser una proyección del lado oscuro del héroe, aquello que rechaza. Su función es extraer lo mejor del héroe poniéndolo en una situación límite que representa una amenaza para su vida. Esta situación deviene en que el héroe logra superarse. La sombra se construye en diferentes personajes, incluso puede ser el mismo héroe. Por último, se encuentra el embaucador. Este tipo de personajes cumplen la función de generar alivio durante la trama, sobretodo en momentos de intensa tensión. Vogler (2002) explica que la regla para no perder el interés del público es: "hazlos llorar mucho; deja que rían un poco". Suelen ser aliados del protagonista o del antagonista, sin embargo; pueden presentarse como seres independientes. Los arquetipos pueden mezclarse y construirse a gusto del guionista. Un personaje puede cumplir más de funciones en diferentes momentos de la trama. Los arquetipos se exhiben como moldes para generar personajes que cumplan un determinado rol en la trama, sin embargo, no deben ser limitantes, ya que de esta manera solo se lograrían creaciones poco profundas y repetitivas. Contrario a esto, es

preciso dotar de a cada personaje de características particulares, con fortalezas y debilidades, para acercar su creación a una forma más humana. En el caso del género histórico, Bite (2009) expone que:

En el drama histórico, el escritor puede contar la historia desde el punto de vista de personajes reales o imaginarios, atrayendo así la imaginación del público. (...) Los personajes imaginarios, escenarios y eventos deben representarse auténticamente como si realmente pudieran haber sucedido. (p.17)

Esto quiere decir que se valida la posibilidad de incluir personajes que no han existido en la realidad de la historia que se relata, ya que, en algunas ocasiones, como en el caso de hibridación de géneros, es fundamental llenar roles secundarios que puedan hacer avanzar las tramas de los personajes principales. No obstante, estos nuevos personajes deben respetar las reglas de la diégesis. Por lo tanto, su caracterización, sus deseos y motivaciones deben ir acorde al mundo que gira en torno a ellos.

Para completar este apartado, cabe añadir que cada personaje cumple con un arco dramático a través del desarrollo de la narración, el cual se entiende como la motivación interior del actante para atravesar su viaje externo. De esta manera, se ejercen cambios, ya sean positivos o negativos para lograr el avance del conflicto. En este sentido se expone la propuesta creacional de Weiland (2016) quien propone que el arco dramático de un personaje funciona en correlación al arco dramático del relato y establece el tema. Asimismo, se compone por cinco elementos: la mentira, el fantasma, el deseo, la necesidad y la verdad; los cuales componen y aparecen en los tres actos de la narración. Para comprender el funcionamiento de esta herramienta, es necesario definir a los elementos y describir su distribución. En primer lugar, Weiland (2016) define a la mentira como aquella creencia específica que evita que el personaje logre algo, a partir de este elemento, se generan situaciones para eliminarlo. Explica la autora, que a través de la mentira el personaje se encuentra incompleto en su interior, ya que: “está albergando un concepto erróneo profundamente arraigado sobre sí mismo, el mundo o probablemente ambos.” (Weiland, p.12). Por otro lado, la mentira se nutre o está validada por el fantasma, elemento que aparece como un trauma y muchas veces es ignorado por el personaje. Weiland (2016)

añade: "Entre más grande y destructiva sea la mentira, más impactante debe ser el fantasma. Es decir, más grande el fantasma, más grande la mentira, más grande el arco." (p.28). Los siguientes elementos, es decir, el deseo, la necesidad y la verdad se encuentran en correlación puesto que el deseo se define como la meta del personaje que, "para entrelazarse con el arco del personaje, debe ser una extensión o reflejo de algo que le importa al personaje en un nivel más profundo", y para ello debe encontrar la verdad, que se entiende como el antídoto que acaba con la mentira. De esta manera, el personaje encuentra aquello que necesita, definido como la comprensión sobre algo que lo involucra y que para conservar esto, está dispuesto a sacrificar aquello que quería. Según Weiland (2016), el arco de un personaje puede ser positivo cuando el personaje logra dominar sus demonios; negativo, cuando el personaje rechaza la verdad y su punto final es peor que su punto inicial.

Como se explicó anteriormente, el arco dramático se desenvuelve a través de los tres actos de la narración. Weiland (2016) explica que en el primero, el personaje cree en la mentira y a través de un incidente entiende que la mentira no funciona más. Por lo tanto, el primer punto de giro subraya esta situación, provocando que la mentira pierda toda efectividad. El segundo acto, inicia con un castigo hacia el personaje por utilizar su mentira y continúa con una revelación de la verdad. Sin embargo, el actante no rechaza la mentira del todo, aunque es premiado por acercarse a la verdad con aquello que desea. En este momento, al iniciar el tercer acto, el personaje se aparta de la mentira completamente y utiliza su verdad para obtener aquello que necesita. La resolución culmina con el personaje viviendo su nueva verdad en el mundo común y corriente. Este esquema corresponde al arco positivo, sin embargo, al establecer un arco negativo, la verdad adquiere una nueva posición. En primer lugar, es descrita como una decepción o tragedia. Por otro lado, la verdad puede ser rechazada por el personaje, eligiendo creer en una mentira aún más poderosa. Finalmente, la verdad puede ser sacrificada con el objetivo de alcanzar una falsa promesa proveniente de una mentira.

3.3 Patrones seriales: La función del capítulo piloto

Los episodios de un producto audiovisual de formato serie web, presentan una lógica narrativa interna que se repite en cada episodio. A este fenómeno, Rabkin (2017), lo llama patrón. Sin embargo, a diferencia de la trama, que es un elemento estructural general, el patrón es individual para cada programa. “Cada episodio parece que está haciendo avanzar una historia, pero en realidad solo está repitiendo un patrón establecido en el piloto” (Rabkin, 2017, p.82).

Por definición, el episodio piloto es aquel que se produce audiovisualmente o se escribe en formato de guión con intenciones de concretar una venta de la obra audiovisual a una cadena de televisión para que esta última la financie por completo, en él se establecen pretensiones dramáticas y estéticas. Rabkin (2017) presenta ciertas características que se configuran en la escritura del capítulo piloto, pero que, afectan al desenvolvimiento del resto de la serie. Bajo esta propuesta, es preciso hacer un acercamiento a estos factores.

En primer lugar, Rabkin (2017) establece que la principal diferencia entre una obra cinematográfica, como el largometraje, y una obra televisiva o web, como el serial, es que la premisa establecida, y en consecuencia el conflicto, no puede ser respondido directamente o inmediatamente; sino que, el primer episodio debe plantear incógnitas, en principio llamativas, que conlleven procesos complejos e interesantes para lograr resolverlas. Seguidamente señala que hay que definir a los personajes, la ambientación, el tipo de historia que se relata, el estilo de diálogo, la interacción entre las personas, el estilo para contar la historia y el conflicto. Es decir, los elementos estructurales adquieren formas específicas a partir del capítulo número uno y se mantienen hasta el final. En este sentido, el autor señala que debe establecerse un principio organizador que equilibre estas variables: El concepto, el conflicto y el tema. El tema determina aquello que debe incluirse en la serie y aquello que debe dejarse de lado, por lo tanto, no puede definirse mediante una sola palabra, por el contrario, tiene que ser específico y definir con precisión los ejes narrativos que se tratarán en el desarrollo de los capítulos. Además, su elemento esencial

es la oposición entre conceptos, lo cual se explora a través de un conflicto, sostenido por las acciones de un personaje que es activamente participativo de las situaciones problemáticas. Estos tres componentes son los que sustentan el desenvolvimiento de los patrones narrativos.

Rabkin (2017) señala que los patrones están incluidos en el subtexto del relato, es decir, son inconscientes para el espectador, ya que la atención se dirige a los puntos centrales de la narración, o sea, a lo que hacen o dicen los personajes. No obstante, moldean escrupulosamente cada capítulo, repitiendo fórmulas que atraen la atención del público.

3.4 La biblia de una serie de televisión

Una biblia para serie de televisión, se posiciona como un documento de referencia que contiene información relevante sobre aspectos dramáticos de la escritura, los personajes, la descripción de los capítulos y la construcción de la diégesis del relato.

Una biblia en serie se crea, para o durante la producción en serie. Por lo general son más detalladas que un pitch o una propuesta serial. Son por lo general de 50 a 100 o más páginas de extensión. Para muchos, esto no es sólo una guía, pero la herramienta definitiva para el desarrollo de una serie. Sin embargo, es bueno tener en cuenta que, al escribir una serie, su dirección puede desviarse en direcciones inesperadas y mejores que las presentadas en la Biblia. (Peña, 2017, s.p.)

Dentro de los elementos se conforman la biblia para una serie de televisión, se encuentran los siguientes: página de pitch, logline, descripción del tono de la serie, descripción de los personajes, descripción de los futuros episodios y creación del mundo en donde se ubica el relato. El primero de estos, es decir, la página de pitch, debe contener una breve descripción del proyecto considerando que será el discurso propicio para vender a la serie a posibles productores. En este sentido, se compone de una breve descripción del origen del proyecto, seguido por la explicación de la importancia del proyecto, la presentación de los personajes principales junto con sus metas y los obstáculos que les impiden llegar a ellas. Finalmente es necesario resaltar los puntos memorables de la serie y explicar cómo el proyecto podría extenderse para futuras producciones. Con respecto al logline, se trata de una oración que engloba los aspectos principales de aquello que se narra en el capítulo o la serie en general. Es así, que debe presentar el incidente que rompe con la normalidad

del mundo de los personajes y es la trama principal. Lo siguiente es nombrar al personaje principal y las acciones que realiza para alcanzar su objetivo y vencer al antagonista, el cual también debe aparecer en la redacción. Asimismo, se pueden añadir concretamente la meta y la amenaza hacia el protagonista, para expandir la fórmula previamente explicada. En cuanto al tono de la serie, se deben establecer parámetros como el género y las decisiones concernientes al ambiente que se desea generar a través de la imagen y el sonido. El siguiente elemento a tener en consideración son los personajes de los cuáles es necesario establecer quiénes son, qué les sucedió en el pasado, qué les sucede en el presente y qué les sucederá en el futuro. Además, es importante configurar su entorno y cómo afecta su comportamiento y sus relaciones con los demás personajes. En este apartado también se especifican los deseos y los deseos del personaje, es decir, lo que quiere (ver fig. 4). Dentro de la biblia, entre más relevancia conlleve un personaje, más detallada debe ser su descripción. Concerniente a la descripción de los episodios, no hay un parámetro establecido, sin embargo, se debe establecer una descripción de los tres actos que conforman el capítulo, esclarecer la trama principal y dejar en claro la correlación con el siguiente capítulo. Finalmente, la creación del mundo de la serie requiere de una descripción detallada del espacio y el ambiente en donde se desenvuelven los personajes y sus acciones.

Capítulo 4: Series históricas en *streaming*: Latinoamérica y Europa

Este capítulo tiene como objetivo reconocer y analizar los factores de estructura narrativa que componen a las series de televisión web de género histórico, los cuales han sido descritos ampliamente en el capítulo 3 del presente proyecto de graduación. En este sentido, se pretende comprender el funcionamiento de las herramientas teóricas llevadas a la práctica a través de ejemplos reales. Se han tomado en consideración ciertas condiciones para la elección de las mismas, tales como, el uso de hechos reales históricos como principal fuente de inspiración; el haber sido producidas, total o parcialmente, por el país que les sirve como espacio de ambientación; y, estar distribuidas en plataformas *streaming* tales como *Netflix*.

Con el objetivo de reconocer las diferentes variables presentes en la primera temporada de cada una de las series de televisión web escogidas, se recurrió a la recolección de datos a través de las fichas de observación. Los criterios de análisis corresponden a la descripción y reconocimiento de aspectos de producción (ver tabla 2, Cuerpo C), aspectos narrativos (ver tabla 3, Cuerpo C), revisión del arco dramático de los protagonistas y antagonistas (ver tabla 4, Cuerpo C); y, por último, a la revisión del arco dramático de las tramas principales y secundarias correspondientes a cada una de las producciones elegidas (ver tabla 5, Cuerpo C).

4.1 Series históricas en Europa

4.1.1 *The Crown* en Inglaterra

The Crown es una serie de televisión web creada por Peter Morgan. Es realizada entre Reino Unido y Estados Unidos en idioma original inglés. Los productores son *Left Blank Pictures* y *Sony Pictures Television*. Por otro lado, su distribución quedó en dominios de *Netflix*, empresa que la trasmite como una serie original. Cuenta con 20 capítulos de aproximadamente 60 minutos de duración, distribuidos parejamente en dos temporadas. (ver cuerpo C, ficha 2) Actualmente, en noviembre del año 2019, se planea el estreno de

la tercera temporada por la plataforma *streaming*. La narración corresponde al género de drama histórico y biográfico, ya que recorre la vida de la reina Elizabeth II de Reino Unido. El relato está ambientado entre 1947 y 1955, principalmente en Londres y por momentos en diferentes lugares de la Mancomunidad Británica que se establecen como escenarios para el desarrollo de actividades protocolares y políticas de la monarquía. Comienza con el matrimonio de la princesa Elizabeth con Philip, el príncipe de Edimburgo; y, prosigue con los acontecimientos ocurridos al convertirse en monarca de Reino Unido después de la muerte de su padre. Su nuevo rol consiste en mantener en su lugar a la monarquía inglesa y la estabilidad en su matrimonio y en su familia. El conflicto principal de la serie está ligado a la lucha externa entre la figura real de la Elizabeth II y, los diversos escándalos y problemáticas -sociales y políticas- que se producen alrededor de la corona inglesa, puesto que ella debe cuidar la posición de la corona y evitar que cualquier inconveniente pueda desestabilizar este estatus. (ver ficha 3, Cuerpo C)

A lo largo de los diez capítulos de la primera temporada de *The Crown* se explora la premisa del deber divino y la solemnidad, que poseen los reyes, como parte fundamental, base y estructura de la monarquía británica. Es así que se narran acontecimientos centrados en los primeros años del reinado de Elizabeth II y se mezclan con episodios de la niñez de la protagonista, introduciendo problemáticas familiares, que afectan el presente, como la falta de educación propicia de Elizabeth o las consecuencias de la abdicación del rey Eduardo VIII en la vida familiar de los Windsor y en la solidez de la corona. De esta manera, cada capítulo presenta una problemática en particular que se introduce antes de los títulos de apertura y se resuelve conforme se desarrolla la trama, es decir, que hay una resolución presente en cada entrega. Por otro lado, en simultáneo, se introducen y se desarrollan tramas secundarias que no obtienen un desenlace episódico, sino que se extienden a lo largo de la temporada para pasar a ser conflictos principales y ser resueltos eventualmente. Estas tramas identificadas como secundarias, por capítulo, son en realidad aquellas que conforman el arco dramático central y, las cuales brindan estructura y cohesión a la serie

en general. Para extender el entendimiento de esta construcción, se pueden tomar como ejemplo el capítulo 3, llamado *Windsor*, y el capítulo 6, llamado *Noticia bomba* (ver desglose en Cuerpo C, ficha 5). *Windsor*, como lo predice el título, toma como eje central la importancia del apellido de la familia real británica. A partir de esto, el episodio inicia presentado una escena del pasado en la cual el rey Eduardo VIII decide abdicar para poder contraer matrimonio, dejando a su hermano en su puesto y, el lugar de la monarquía en peligro. Seguidamente se introduce la discusión entre Elizabeth y Philip acerca del apellido que tomará su familia, en este caso Windsor o Mountbatten. Además, se discute el hogar en donde vivirán, *Clarence House* o el palacio de Buckingham. El episodio se desarrolla en torno a Elizabeth tratando de tomar una decisión puesto que le informan que el apellido de su familia -Windsor- debe conservarse y que el hogar que le corresponde al monarca es el palacio. Después de discutir con su abuela, la reina Mary, y su tío, Eduardo VIII, decide asumir su deber de respetar la tradición a pesar del desacuerdo de su esposo. Este punto provoca distanciamiento y tensión en la pareja, lo cual seguirá incrementándose hasta llegar al clímax en el episodio 9, en el cual ambos discuten acaloradamente a causa de los celos. El conflicto se distiende cuando Philip acepta formar parte de la gira de los Juegos Olímpicos como un favor para su esposa en el último episodio. Retomando los sucesos del capítulo 6, se puede observar el tercer encuentro entre Margarita y Peter Townsend quienes deciden llevar su relación un paso hacia adelante hablando de matrimonio. Esta línea dramática comienza en el primer episodio con una insinuación entre ambos personajes, aumenta en el segundo capítulo con un encuentro secreto y sigue desarrollándose hasta el capítulo 6, en donde la trama pasa de ser un elemento secundario a convertirse en el eje central del capítulo *Noticia Bomba*, en el cual la pareja le pide permiso a Elizabeth II para poder casarse, teniendo en cuenta que Peter es un hombre divorciado. En simultáneo, los periódicos comienzan a publicar noticias sobre el amor prohibido de Margarita y Peter, creando un escándalo dentro y fuera del palacio. En el desarrollo del capítulo, se observa como Elizabeth entra en conflicto interno por no poder

ayudar a su hermana y por intentar aplacar las consecuencias de las habladurías de la gente. Nuevamente su decisión se ve condicionada por su posición de cabeza de la monarquía y de la iglesia, es así que le informa a su hermana que debe esperar hasta cumplir 25 años. Mientras tanto, separan a los amantes enviando a Peter a Bruselas, sin derecho a protestar. A partir de este capítulo, el conflicto provocado por el amor de esta pareja se extiende hacia dos capítulos más, el número 8, en donde Margarita deja mal parada a su hermana en televisión pública tras dejarla a cargo de los asuntos de palacio; y, el capítulo 10, en donde Elizabeth II toma una decisión poco satisfactoria- tras asesorarse con múltiples personas- que obliga a la pareja a separarse definitivamente, dándole un cierre a esta línea dramática y al arco completo de la temporada.

Para mencionar otras tramas abordadas, se pueden describir la concerniente al primer ministro Winston Churchill, que comienza en el capítulo 1, como una trama secundaria, con el personaje asumiendo un puesto en el parlamento. Se extiende por el capítulo 2 y 3, con los enemigos del mismo, intentando desmerecer su trabajo y sacarlo de su cargo político. Pasando por el capítulo 4 donde Churchill reafirma su posición apoyando a los damnificados de la niebla venenosa o, el capítulo 7, el cual surge como clímax de esta línea dramática, puesto que el personaje se ve limitado por cuestiones de salud a ejercer sus actividades, lo cual deriva en un dilema personal que encuentra su resolución en el capítulo 9: *Asesinos*, en el cual Churchill decide jubilarse tras cumplir 80 años y darse cuenta que ya no es el joven que solía ser. Churchill deja a Eden en su lugar, personaje que desatará el conflicto con Nasser en Egipto, lo cual se desarrolla como punto central de la segunda temporada. En este sentido, se observa que el capítulo 10, llamado *Gloriana* termina por resolver los conflictos que se presentaron a lo largo temporada, sin embargo, inaugura nuevas posibilidades y nuevos enfrentamientos que se resolverán en entregas posteriores. De esta manera, se puede constatar que, si bien cada uno de los episodios se desenvuelve de manera independiente, hay problemáticas incluidas que le dan

universalidad a la narración de la serie, que generan cambios relevantes en la relación de los personajes y hacen avanzar la trama hacia un punto donde convergen y finalizan.

Desde otra perspectiva, se pueden analizar también los arcos dramáticos de personaje tanto en la protagonista: Elizabeth II, como en los personajes que asumen roles antagónicos como Margarita o Philip. Como se ha mencionado en el capítulo 3 con respecto a los personajes, cada uno presenta un deseo y una necesidad. Además, atraviesan por un cambio que los hace crecer o decrecer. Sin embargo, estos procesos están interrelacionados y se modifican según las relaciones y acciones que suceden con respecto a otros personajes.

En primer lugar, se observa al personaje de Elizabeth II (ver cuerpo C, ficha 4), la cual inicia en un lugar de normalidad, en donde se casa y forma una familia. Todo cambia al morir su padre, puesto que debe asumir el puesto de cabeza de la monarquía y la iglesia del Reino Unido. Este nuevo mundo implica la muerte de Elizabeth como persona para dar lugar al nacimiento de Elizabeth II, la Reina. Sin embargo, este cambio no es inmediato, sino que se transita y se desarrolla durante 10 episodios. En este sentido, Elizabeth II aprende y comprende el sentido de su deber divino y solemne, el cual debe sobreponerse a sus deseos como persona, incluso si eso tiene consecuencias sobre las relaciones con sus seres queridos. Con el objetivo de cuidarlos, debe tomar decisiones desfavorables. A este proceso se le suman personajes que toman la forma del arquetipo del mentor, como Churchill, la Reina Mary, Eduardo VIII o Lascelles, los cuales, al conocer el funcionamiento de la monarquía, pueden brindarle apoyo y dirección a Elizabeth II. Siguiendo con el proceso, Elizabeth pasa de ser observadora a accionar cuando regaña a los parlamentarios por haberle mentado en el capítulo 7. A partir de este momento, comienza a ejercer poder y tomar decisiones por cuenta propia logrando arreglar los conflictos en torno a la mancomunidad británica y evitando el matrimonio de su hermana y Peter Townsend, generando un conflicto personal de mayor envergadura. En el último capítulo, llamado *Gloriana*, se observa a Elizabeth II dejando morir a la princesa, para darle lugar al monarca,

posando para una foto y dándose cuenta que proteger a su familia y a la monarquía, supone asumir un lugar solitario. Su deseo de ayudar a su hermana y hacer feliz a su esposo, quedan en segundo plano con respecto a su necesidad de asumir su rol de reina.

En segundo lugar, está el personaje de Philip Mountbatten (ver cuerpo C, ficha 4). Inicia su viaje renunciando a sus títulos para poder contraer matrimonio con Elizabeth y formar parte de la familia real británica. En el primer capítulo se observa como él viaja y se divierte en compañía de su esposa. Sin embargo, a partir del capítulo 2, su rol se transforma de marido a consorte de la reina, impidiéndole ejercer su profesión en la marina. El personaje va adquiriendo una actitud cada vez más reacia y rebelde hacia las decisiones de la corona pues no le dejan ni heredarles su apellido a sus hijos ni vivir en la casa que comenzó a remodelar. A partir de esto, busca nuevas actividades en las cuáles invertir su tiempo y elige aprender a pilotar aviones junto a Peter Townsend y hacerse miembro de un club de caballeros donde pasa la mayor parte de su tiempo. Esta última decisión es un factor fundamental para el distanciamiento que se produce con respecto a su esposa, quien cada vez lo ve con menos frecuencia. En el capítulo 5, Elizabeth II decide nombrarlo presidente del comité de coronación, es aquí que Philip asume un rol activo proponiendo ideas innovadoras para modificar el protocolo tradicional, como la transmisión de la ceremonia entera por televisión pública. A pesar del desacuerdo general, logra su objetivo. Esta circunstancia marca el inicio de la actitud proactiva del personaje, que se divide entre el apoyo que le brinda a su esposa en situaciones complejas, su rol como padre amoroso y, su vida secreta y alejada del palacio. Estas situaciones llegan a un punto límite cuando en el episodio 9, tras un ataque de celos, se confronta personalmente con Elizabeth. La resolución del personaje es retomar a su misión inicial, la de acompañar y cuidar a su esposa, no sin antes pronunciar su sensación de ser una marioneta de aquellos que están por sobre él. De esta manera acepta participar en la gira de los Juegos Olímpicos, en representación de la monarquía, siguiendo el consejo de su suegra quien deja en evidencia que él es el consorte con más libertades que la monarquía ha tenido hasta entonces. Su

deseo de tener más libertades en el palacio se ve reemplazado por su necesidad de asumir su lugar de consorte y apoyar a la reina. (Ver Cuerpo C, ficha 4)

Por último, aparece el personaje de Margarita (ver cuerpo C, ficha 4) quien en un principio no tiene gran relevancia en las tramas principales. Sin embargo, sus apariciones establecen uno de los conflictos más importantes de la serie. En el capítulo 1, su caracterización está ligada a la estrecha relación que mantiene con su padre, asimismo se presenta el primer acercamiento a su relación con Peter, cuando insinúa invitarlo al viaje familiar de Navidad. A continuación, esta situación se intensifica cuando la relación entra en peligro tras la muerte del rey, ya que Peter mantenía un puesto en el palacio gracias a su relación con el monarca. En este momento, se presenta Margarita como una joven enamorada que teme perder al amor de su vida y que está dispuesta a todo por conservarlo. Su siguiente punto de inflexión es cuando descubre que Peter está por divorciarse y que el matrimonio es una posibilidad, lo cual desata en ella un rol activo que se traduce, en el capítulo 6, como la petición de permiso a su hermana para formalizar el compromiso con Peter. Al verse frustrado su plan, Margarita toma una actitud rebelde hacia su hermana cuando se queda a cargo de los compromisos del palacio. Su personalidad renuente causa estragos y escándalos, lo que la hace sobresalir y contrastar ante la personalidad centrada que posee su hermana. Esta situación desata una discusión entre ambas haciendo que Margarita exprese su necesidad de ver a Elizabeth equivocarse para no sentirse fracasada. El último episodio de la temporada, marca un hito de conversión para Margarita, puesto que le niegan su matrimonio y la obligan a separarse definitivamente. De esta manera finaliza la caracterización de la princesa rebelde y enamoradiza para dar lugar a la joven herida y traicionada que busca alivio en los placeres de la vida. Sin embargo, esta línea narrativa toma fuerza a partir de la segunda temporada. Su deseo de casarse con Peter Townsend queda eclipsado por su necesidad de rechazar su amor para cuidar a la monarquía. De esta manera queda en evidencia que el arco de los personajes también está determinado por la premisa: el deber antes del deseo personal.

4.1.2 *Medici: Masters of Florence* en Italia

Medici: Masters of Florence es una serie de televisión distribuida en plataformas *streaming*. Fue creada por Frank Spotnitz y Nicholas Meyer. Los países involucrados en su realización son Italia, Reino Unido y Francia. El idioma original es inglés, sin embargo, se respetan los nombres propios en idioma italiano. Su producción estuvo a cargo de Lux Vide , Big Light Productions y Rai Fiction entre los años 2016 y 2019. Originalmente se transmitió en el canal italiano Rai1, posteriormente, paso a formar parte de plataformas web tales como *Netflix* y Fox Premium. Está conformada por dos temporadas de 16 capítulos en total con 52 minutos de duración. La narración corresponde al género de drama histórico y político ya que relata la vida, los negocios y los enfrentamientos políticos de la familia Médici a comienzos del renacimiento italiano. (ver cuerpo C, ficha 2).

La historia contada en la serie comienza cuando Giovanni De' Medici es asesinado. Cosimo De' Medici, su hijo toma su lugar en la familia y en los negocios. Intenta averiguar quién es el culpable de la muerte de padre. Al mismo tiempo, trabaja arduamente para conservar el poder de su familia en Florencia, haciéndole frente a sus enemigos. Estas situaciones están ambientadas en la ciudad de Florencia, a partir del año 1429 en adelante. Así mismo, aparecen en pantalla, lugares como Roma y Venecia, formando parte de las diferentes tramas.

El conflicto principal de la serie se basa en la lucha entre Cosimo De' Medici y Rinaldo Albizzi, quien busca derrocarlo de su posición social. Asimismo, la trama principal, se desarrolla en torno a descubrir quién fue el asesino de Giovanni. (ver cuerpo C, ficha 3)

Cada uno de los ocho episodios de la primera temporada desarrolla una trama principal individual que les proporciona un inicio, un desarrollo y un desenlace. Por otro lado, tras la resolución del conflicto del capítulo, se presenta una escena extra que introduce la problemática de la siguiente semana. Esto se identifica como un *cliffhanger* o gancho, que deja en suspenso al espectador para invitarlo a visualizar el resto del relato.

Además de esto, desde el capítulo 1 hasta el capítulo 4, se utilizan escenas provenientes de acontecimientos sucedidos 20 años antes del presente de la historia que narra. Estas escenas tienen como propósito explicar o darle sentido a las acciones, decisiones y comportamiento de los personajes, asimismo proveen un panorama contextual que ayuda al espectador a comprender cómo la familia De' Medici se convirtió en una de las más importantes, ricas y poderosas de Florencia. No obstante, la razón principal para la existencia de estos *raccontos* es presentar la caracterización y la influencia de Giovanni De' Medici en la vida de su hijo Cosimo y, cómo sus propias decisiones lo condujeron a ser asesinado por un personaje leal y cercano. Para esclarecer esta descripción, se pueden tomar como ejemplo los capítulos 1: *El Pecado Original*, 2: *La cúpula y el domicilio* y 4: *El día del juicio*. El primero de ellos, inicia con la muerte de Giovanni y Cosimo asumiendo su posición. La trama central está ligada a la presentación de todos los personajes principales de la serie y sus objetivos. Se aborda también el conflicto interno de Cosimo, al verse sobrecargado de responsabilidades y de miedos. Esto se ve traducido, exteriormente, en sus discusiones con Rinaldo Albizzi, quien desea aprovechar el duelo de la familia para hacer decrecer su poder en la Signoria y ante los ciudadanos en general. Es así que se inicia una guerra entre Florencia y Milán que deja muchos heridos y destrozos. El *racconto* en este capítulo explica como Giovanni de Medici aprovecho la muerte del Papa de Roma para poder convertirse en el banquero más poderoso, asimismo, cómo utilizó a sus hijos para poder sobornar a la mayoría de los cardenales y obtener beneficios en las votaciones de la iglesia. Por otro lado, se hace un primer acercamiento a las verdaderas aspiraciones de Cosimo, que tienen que ver con la belleza de las artes y su ejecución. Esta situación lo lleva a conocer a Donatello y a Bianca, una modelo de desnudos de la que se enamora. Para el capítulo 2: *La cúpula y el Domicilio*, Cosimo lleva a cabo sus deseos de juventud, que se presentaron en el primer *flashback*, mandando a terminar la cúpula de la catedral de Florencia y a contratar a Brunelleschi, artista renacentista de gran renombre. Su objetivo es brindarle esperanza a los residentes de Florencia, quienes se encuentran en medio del

desasosiego a causa de la guerra. Es por esto también, que Cosimo utiliza sus influencias para finalizar la pugna entre las dos ciudades. A partir de esta línea dramática se desarrollan los conflictos centrados en la desaprobación hacia Cosimo por parte de Rinaldo Albizzi, los cuales se intensifican tras la aparición de la peste negra, problemática que se soluciona en el capítulo 3. La trama secundaria de este capítulo, tiene que ver con el *racconto* del matrimonio arreglado de Cosimo y Contessina, después de que Giovanni hiciera desaparecer misteriosamente a Bianca. Esto justifica la relación poco amorosa que existe entre ambos personajes y la actitud controladora de Contessina hacia los asuntos familiares.

Solucionada la crisis de la peste negra en el capítulo 3, Rinaldo logra que apresen a Cosimo para juzgarlo por traición y aspiraciones dictatoriales. Este conflicto se desarrolla principalmente en el capítulo 4: *El día del Juicio*. Es aquí donde la relación de Cosimo y Rinaldo alcanza su punto máximo, puesto que Albizzi está dispuesto a hacer lo que sea necesario para destruirlo, intentando incluso envenenarlo para que no pueda defenderse por cuenta propia y presentando evidencia falsa en contra de él. Alrededor de este incidente, la familia Medici busca diferentes medios para rescatar a Cosimo. Piero y Ugo revisan documentos, Contessina soborna a los jurados y Lorenzo consigue una tropa que amenaza con destruir la ciudad. Ninguno obtiene el éxito deseado, provocando finalmente que Cosimo quede en exilio. Este capítulo, a través del *flashback*, explica las razones por las cuales Rinaldo odia profundamente a Cosimo y su familia desde su juventud.

A partir del capítulo 5: *Tentación*, cambia la dinámica de la serie puesto que la familia queda dividida en dos partes, una en Florencia y otra en Venecia. Sabiendo que la narración tiene como eje a Cosimo, los sucesos se centran en cómo él cambia su actitud y está dispuesto a todo para lograr volver a Florencia, recuperar sus negocios, su poder, no dejar de ser el banquero del papa, salvar a Rinaldo Albizzi de la muerte- incluso después de los grandes enfrentamientos posteriores-, encontrar al asesino de su padre y lograr el tan ansiado equilibrio en su hogar. De la misma manera, los demás personajes, pasan de ser pasivos,

a accionar desde sus propios deseos y objetivos. Contessina logra obtener información de Ezio para regresar a su marido a Florencia y recuperar su matrimonio. Piero decide tomar su lugar en la Signoria y hablar en nombre de su padre. Lucrezia adquiere fortaleza como cabeza de su familia y logra quedar embarazada. Lorenzo ayuda a su hermano a encontrar pruebas en contra de los verdaderos asesinos de la familia Albizzi. Es así que, para el final de la serie, la familia recobra la estabilidad en Florencia ante los ojos de sus enemigos. (ver cuerpo C, ficha 5)

Con respecto a los personajes, se puede analizar el arco dramático de Cosimo tomando en consideración lo descrito en párrafos anteriores, ya que su construcción y sus acciones están plenamente ligadas a los sucesos y tramas principales de cada uno de los capítulos (ver cuerpo C, ficha 4). Se puede añadir que su deseo de manejar correctamente la familia y los negocios de la misma forma que su padre, se ven reemplazados por su necesidad de encontrar sus propios modos de liderazgo para lograr cambios significativos tanto en su familia, como en el banco y en las artes renacentistas. Por otro lado, es relevante hacer un acercamiento al personaje de Ugo, el cuál encarna, una primera instancia, el arquetipo del mentor, brindándole consejos a Cósimo y a Lorenzo, acerca de las finanzas del banco, puesto que él trabajó junto a Giovanni por muchos años (ver cuerpo C, ficha 4). Durante su desarrollo dramático mantiene esta posición, siempre siendo leal a la familia y respetando su lugar de asesor. Es a partir del capítulo 7 que su posición cambia, ya que le confiesa a Lorenzo que él fue el responsable de hacer desaparecer a Rosa, su amada, como una orden de Giovanni. Este suceso escala en el capítulo 8, ya que el espectador descubre que fue él quien asesinó a Giovanni, cansado de las consecuencias aberrantes del comportamiento de este personaje. No obstante, es únicamente él quien conoce el secreto, a través de *flashbacks*, se descubre que también fue responsable de asesinar al boticario y de inculpar a Marco con el recibo del veneno, todo esto para ocultar su crimen ante los ojos inquisitivos de aquellos que investigaban. Es así, que el personaje cobra profundidad y rompe con el molde que supone el arquetipo. Para el final de la temporada,

Ugo recobra la compostura tras tener un ataque de pánico y le confirma a Cosimo que es diferente a su padre. Su deseo de serle siempre leal a la familia se reemplaza por su necesidad de matar a Giovanni De' Medici para evitar las corrupciones en la familia.

4.1.3 *El Ministerio del Tiempo* en España

El Ministerio del Tiempo es una serie de televisión web española creada por Pablo Olivares y Javier Olivares. Producida por Onza Partners, Cliffhanger, TVE y Netflix entre 2015 y 2019. En televisión fue transmitida por TNU y TVE, además, se encuentra distribuida por Netflix. La primera temporada cuenta con 8 capítulos, por otro lado, la segunda y tercera temporada se componen de 13. La duración aproximada de cada entrega es de 70 minutos. La narración corresponde al género de ficción histórica y ciencia ficción, puesto que se trata la premisa de los viajes en el tiempo. (ver cuerpo C, ficha 2)

Alonso de Entreríos, Amelia Folch y Julián Martínez –personajes principales- son reclutados en 1569, 1880 y 2015 respectivamente por *El Ministerio del Tiempo*, una oficina secreta del gobierno español. Son introducidos a las puertas del tiempo, las cuales les permite viajar por diferentes épocas. Los tres conforman una patrulla dirigida por el subsecretario Salvador Martí. Son enviados a diferentes misiones para evitar que los intereses personales de cierta gente, o empresas, generen cambios en el pasado de la historia española y eso provoque consecuencias en el presente. (ver cuerpo C, ficha 2)

La ambientación se conforma a partir de diferentes lugares y épocas representativas de la historia española. Por lo tanto, hay una multiplicidad de tiempos y espacios. El escenario principal se ubica en Madrid, en el año 2015, adentro del edificio del ministerio. A partir de este punto, se recorren diferentes hechos históricos como la Guerra de la Independencia, la Segunda Guerra Mundial o la santa inquisición. El conflicto principal surge entre el deseo de *El Ministerio del Tiempo* por conservar la historia y la problemática que se genera cuando algún personaje, objeto o situación se encuentra fuera de lugar a causa de la intervención de agentes externos quienes suelen entrar en escena a través de puertas ilegales o alternativas. (Ver Cuerpo C, Ficha 3) La premisa de toda la serie parte de que el

tiempo es el que es –frase repetida por uno de los personajes- y no debe ser modificado, ni siquiera en pro de un mejor desenlace. (ver cuerpo C, ficha 6)

Los capítulos de *El Ministerio del Tiempo* giran en torno a misiones que deben cumplir los personajes principales en otras épocas a las cuales acceden a través de las puertas del tiempo presentes en el ministerio. La trama principal de cada episodio está ligado a un determinado conflicto que amenaza con cambiar el curso normal de la historia española si no es solucionado. En este sentido, se presentan situaciones problemáticas como que Lope de Vega se encuentre en peligro de morir antes de escribir sus famosas obras, que los alemanes de la Segunda Mundial tengan posibilidades de ganar y de atacar el presente de la humanidad o que Salvador Dalí pueda comercializar un cuadro en donde pintó una tableta electrónica en 1924, antes de ser inventada. (ver cuerpo C, ficha 5)

Cada uno de los episodios sigue una estructura dramática clásica, es decir, que se conforma por un inicio, un desarrollo y un final. El inicio está dado por una introducción a manera de prólogo, en donde se presenta una situación específica que obliga a la patrulla a viajar por el tiempo. Seguidamente se inician las discusiones dentro del ministerio a cargo de Salvador, el subsecretario, quien se encarga de enmarcar contextualmente los periodos temporales y las características de los personajes a los que la patrulla va a conocer. Estos hechos conforman un primer acto. A continuación, la patrulla viaja por el tiempo y es recibida por un funcionario del ministerio que les da herramientas para desenvolverse con normalidad. Aparecen los obstáculos en la línea de tiempo pasada y en la línea de tiempo presente, hasta aquí se desarrolla el segundo acto. Posteriormente, estructurando el tercer acto, los personajes se enfrentan cara a cara con los antagonistas principales para vencerlos y resolver el caso. Paralelamente a la trama principal de cada capítulo, se desarrollan las tramas secundarias que están ligadas a la vida privada de los personajes principales. Estas líneas dramáticas se extienden a lo largo de toda la temporada y presentan, en cada entrega, nuevos datos que se acumulan para lograr un arco narrativo que le da unanimidad al relato completo.

En este sentido, se pueden tomar como ejemplos el capítulo 2: *Tiempo de Gloria*; el capítulo 4: *Una negociación a tiempo* y el capítulo 8: *La leyenda del tiempo*. En *Tiempo de Gloria*, la patrulla es enviada a 1588 para asegurarse de que Lope de Vega se embarque en el San Juan, barco que no fue destruido en la guerra (ver cuerpo C, ficha 5). El episodio comienza con un funcionario del ministerio de 1588 dándose cuenta que el escritor no aparecía en la lista oficial de los hombres que debían embarcar, de esta manera, informa al ministerio de 2015 para que solucionen el inconveniente. Amelia, Julián y Alonso comienzan su misión atravesando una puerta del tiempo. A continuación, conocen a Lope de Vega y los conflictos comienzan cuando Amelia se enamora de él, poniendo en peligro su objetivo final. En simultáneo, Alonso conoce a su hijo de 17 años, nacido después de su supuesta muerte, lo que provoca que él intervenga en el pasado enviando al muchacho en el barco correcto. Finalmente, la misión se lleva a cabo con éxito poniéndole fin al clímax. En la resolución del episodio se observa Julián llamando a su esposa en el pasado, a Amelia leyendo *La dama boba*, escrito de Lope de Vega inspirado en el breve amorío que tuvieron; y, a Alonso visitando a su hijo en el pasado y enseñándole trucos para manejar mejor la espada. *Una negociación a tiempo*, comienza también con un prólogo, sin embargo, el desencadenante del conflicto sucede en el 2015 cuando un abogado amenaza con revelar el secreto del ministerio sino le pagan una compensación a la familia de Levi, rabino que escribió El libro de las puertas y fue quemado en la hoguera por la santa inquisición en 1491. Continuando con la estructura común a todos los capítulos, la patrulla es enviada a salvar a dicho personaje, sin embargo, el inconveniente principal reside en que la puerta que permite acceder a ese año se encuentra en un bucle temporal, por lo tanto, la misión debe ser finalizada en menos de 24 horas. Como parte del desarrollo, la patrulla intenta resolver el caso en tres ocasiones sin éxito alguno. En simultáneo, Ernesto, otro funcionario, es cuestionado por la poca ayuda que brinda y por su gran parecido con el inquisidor que continúa mandando a la hoguera a Levi. La solución llega cuando Ernesto reemplaza al villano y la patrulla aprovecha el lío para completar su

objetivo. Paralelamente, se desarrolla una situación conflictiva entre Amelia y sus padres quienes la cuestionan por sus escritos fantasiosos. De esta manera, Julián acepta ayudarla haciéndose pasar por su pretendiente, provocando que se modifique el futuro de Amelia, ya que en su lápida aparece que fue madre y esposa.

El capítulo 8, llamado *La leyenda del Tiempo*, comienza exponiendo las líneas narrativas de Amelia, Julián y Alonso que se fueron exponiendo a lo largo de toda la temporada. Nuevamente se les encarga una misión de evitar que una tableta electrónica aparezca en una pintura de Salvador Dalí. Viajan a 1924, sin embargo, a diferencia de otros episodios, los asuntos personales se combinan con los asuntos laborales ya que cada personaje recibe una carta sobre las cosas que podrían cambiar en sus vidas utilizando las puertas del tiempo. Además, Amelia conoce a su nieta, Julián ve a Lorca en sus sueños y Alonso se entera que su esposa es golpeada. Informan al ministerio que investiga el caso. Se resuelve que fue Inés quien estuvo accionando en contra de sus compañeros. La misión se termina con éxito como en otros episodios. No obstante, con el objetivo de darle un cierre a la temporada, cada uno de los personajes acciona en su pasado para intentar cambiarlo, yendo en contra de lo que dictamina el ministerio. Julián intenta evitar que Maite muera, pero no lo consigue. Alonso amenaza al hombre que abusó a su esposa y se encuentra con ella. Amelia recibe una carta sobre su futuro, lo que da pie para el inicio de una siguiente temporada de la serie.

En torno a los personajes, se puede analizar el arco dramático de Julián y Amelia (ver cuerpo C, ficha 4). En primer lugar, Julián comienza como un hombre deprimido que no tiene miedo a correr riesgos puesto que no le encuentra sentido a su vida. Al ingresar al ministerio, comienza a socializar con sus compañeros y encuentra la manera de visitar a su esposa, en el pasado, antes de su muerte. A lo largo de la serie, Julián recibe indicaciones de sus superiores y ayuda a su equipo. Sin embargo, por momentos se distrae visitando el pasado, lo que provoca que deje de lado sus responsabilidades. Por otro lado, desarrolla un cariño especial por Amelia, llegando incluso a hacerse pasar por su

pretendiente ante los padres de la misma. En el capítulo 5, *Cualquier tiempo pasado*, acciona por primera vez en el pasado, rompiendo las reglas y provocando que la amante de su padre desaparezca. Seguidamente, en el capítulo 7, tras perder una misión por estar en el pasado, decide, junto a Inés ir a salvar a sus compañeros incluso cuando su vida corre peligro. Finalmente, para culminar su arco, Julián decide intervenir en la muerte de su esposa para evitar las fatales consecuencias, incluso conociendo las consecuencias que podría tener eso en el presente del 2015. Sin embargo, su plan falla y Julián aprende que el tiempo es el que es y que hay cosas que no se pueden modificar. Su deseo de salvar a su esposa de la muerte se eclipsa por su necesidad de cuidar el transcurso del tiempo.

Desde otra perspectiva, se puede analizar el personaje de Amelia, una joven independiente y universitaria, quien es reclutada por su inteligencia y vasto conocimiento en diversos temas. Es elegida para liderar a la patrulla y asume su lugar, incluso cuando Alonso no comprende porque una mujer queda al mando. En el desarrollo de la serie, Amelia va descubriendo pasiones distintas a la vida universitaria. Durante el capítulo 2, se enamora de Lope de Vega e incluso considera tener relaciones sexuales con él. Posteriormente, a causa de sus vivencias, redacta un diario que es descubierto por su madre. Esta situación la pone en una encrucijada y decide pedirle ayuda a Julián para que se haga pasar por su pretendiente. Quema el diario para que nadie más pueda leerlo. En los siguientes episodios, desenvuelve el rol de mediadora y jefa de la patrulla, tomando decisiones riesgosas, pero bien pensadas. Además, desarrolla una gran amistad con sus colaboradores, lo cual la lleva a cuidarlos y protegerlos ante el ministerio. Su mayor conflicto proviene del hecho de haber descubierto su tumba, puesto que se entera de que eventualmente se casará y tendrá una hija. Este hecho le desata dudas que se incrementan cuando recibe un sobre con una foto de ella y su supuesta familia, no obstante, esa línea narrativa tiene un desarrollo en la segunda temporada de *El Ministerio del Tiempo*. Su deseo de ser independiente y salir del estereotipo de su época se reemplaza por su necesidad de respetar el curso del tiempo. (Ver Cuerpo C, ficha 4)

4.2 Series históricas en Latinoamérica

4.2.1 Narcos

Entre 2015 y 2017, *Dynamo*, *Gaumont International Television* y *Netflix* produjeron la serie de televisión web *Narcos*, creada por Chris Brancato, Carlo Bernard y Doug Miro. Los países involucrados en la realización fueron Colombia, México y Estados Unidos, logrando una obra que combina el idioma español con el idioma inglés. La distribución quedó a cargo de *Netflix*.

En total, la serie está conformada por 3 temporadas con 30 capítulos en total, de 50 minutos de duración. El género que enmarca esta producción es el drama criminal histórico y biográfico ya que narra la construcción del imperio narcotraficante más grande de Colombia a manos de Pablo Escobar. (ver cuerpo C, ficha 2).

La historia está contada desde el punto de vista de Steve Murphy, agente de la DEA de Estados Unidos, quien se muda a Bogotá para lograr atrapar a Pablo Escobar, el narcotraficante más poderoso de Colombia. Paralelamente, el gobierno colombiano persigue el mismo objetivo. El conflicto principal gira en torno al enfrentamiento constante que se produce entre ambas fuerzas, porque Pablo Escobar suele ganarles a sus enemigos a través de la compra de influencias y la gran cantidad de armas que posee.

Ciudades como Bogotá, Medellín o Cartagena en Colombia son los espacios principales para la ambientación de esta narración que se produce entre el final de los años 70 hasta el año 1992. La historia plantea su punto inicial en Chile presentando al personaje de Cucaracha, quien será el encargado de presentarle el negocio de la cocaína a Pablo Escobar. (Ver Cuerpo C, Ficha 3)

A lo largo de la temporada, se desarrollan diferentes situaciones de gran relevancia para comprender la grandeza del imperio narcotraficante y las acciones que se desatan para acabar con esta situación. En este sentido, se repasan momentos como la incursión de Escobar en la política y, su posterior humillación pública al ser removido de su curul de congresista por cargos de narcotráfico; el trato que hace Escobar con el grupo guerrillero

M-19 para destruir todas las evidencias en su contra; el comienzo de la guerilla en Colombia frente a los fallidos intentos de negociar con el gobierno; el secuestro y asesinato de la periodista Turbay; y, la construcción de la cárcel privada de Escobar, conocida como la Catedral. Por otro lado, tomando en consideración los hechos que involucran a los accionarios de la ley, se incluyen episodios tales como la llegada de la DEA para investigar a Escobar, el tratado de extradición, el asesinato del candidato Galán, la conformación del Bloque de Búsqueda, la aceptación y posterior firma de las negociaciones de Pablo Escobar, el asesinato de Gacha, la toma de la Catedral y el secuestro del ministro de justicia. Cada uno de los capítulos presenta una problemática en particular que hace avanzar la narración, sin embargo, ninguna entrega es auto conclusiva. (Ver Cuerpo C, Ficha 5) Por el contrario, hay dos tipos de tramas fácilmente identificables. En primer lugar, la concerniente a las acciones de Pablo Escobar- en pro de expandir su negocio y evitar que lo atrapen-, en oposición a la DEA, representada por los agentes Murphy y Peña, que tienen como objetivo capturarlo con vida para encarcelarlo. En segundo lugar, están los asuntos políticos colombianos, el trabajo de Connie, los asesinatos de los agentes de las fuerzas del orden, los tratados ilegales, las investigaciones secundarias, entre otros. De esta forma, se observa que las líneas narrativas adquieren profundidad a través del desarrollo de la serie completa y que se van construyendo por piezas para llegar hasta un punto en común. Por lo tanto, todas las situaciones presentadas están ligadas a un solo arco narrativo que, de principio a fin, presenta un inicio, un desarrollo y un desenlace. No obstante, cada episodio presenta también su propia estructura. Por ejemplo, el capítulo 7: *Llorarás lágrimas de sangre*, inicia desarrollando la última escena del capítulo 6, la cual tiene que ver con la explosión de una bomba adentro de un avión en el cual debía haber muerto Gaviria, presidente electo. Sin embargo, al haber fallado este plan, Pablo entra en la clandestinidad y manda a asesinar a la novia y a la hija de Jaimito, muchacho que llevaba la bomba consigo. Paralelamente, la DEA, junto a Carillo, investigan a los culpables de la explosión. Hasta aquí se desarrolla el prólogo. A continuación, en el primer acto, se

presentan situaciones ligadas a la normalidad como Gaviria sumiendo la presidencia, Pablo acordando la paz con Pacho y la DEA intentando hacer negocios con la CIA. Estos acontecimientos aparecen para establecer a los personajes envueltos en la trama del capítulo y al conflicto que está por iniciarse. Seguidamente, se da inicio al segundo acto, en el cual Gaviria es presionado para negociar con Pablo Escobar y se niega, la DEA y la CIA rastrean aéreamente las ubicaciones de los narcotraficantes, Escobar decide secuestrar a los hijos de la gente más poderosa de Colombia incluyendo a la periodista Turbay, hija de un expresidente. El tercer acto, da inicio al clímax en donde los Turbay le exigen a Gaviria negociar, amenazándolo con quitarle el apoyo a su partido. Por otro lado, la DEA encuentra a Veneno y se produce una persecución. Evitan que muera la hija de Jaimito y Murphy se la lleva consigo. Finalmente, la resolución del episodio narra cómo Murphy lleva a la niña con Connie y como Escobar le explica a su primo que construirá su propia cárcel. Esta última línea dramática, da pie al inicio del siguiente capítulo, en donde se desarrollan con más profundidad los temas del secuestro, los ataques de la DEA y las negociaciones entre los narcotraficantes y el gobierno colombiano. De este modo, todos los capítulos van creando lazos entre sí y los conflictos secundarios, se expanden y se solucionan. Si ampliamos el análisis estructural al arco dramático de la serie completa, se pueden identificar los tres actos. El primero de ellos se compone por el inicio y expansión del negocio de la cocaína, continúa con la involucración de la DEA en el caso y avanza hasta cuando Pablo compra influencias en partidos políticos para llegar a ser congresista. De la misma manera que en las entregas episódicas, esta introducción sirve para introducir a los personajes junto con su caracterización, para comprender el funcionamiento de las estrategias de los protagonistas y antagonistas, para entender la ambientación espacio temporal y para construir las reglas de la diégesis del relato en general. Al tener en claro estos factores, se presenta y desarrolla el segundo acto, desde las acusaciones públicas con Escobar por narcotráfico hasta cuando adentro de la Catedral, suceden dos asesinatos. En medio de estos dos puntos hay 6 capítulos y, cada uno, desarrolla un ataque y

contraataque en particular. (ver cuerpo C, ficha 5). El tercer acto, se da en el capítulo 10: *Despegue*. En esta entrega, se producen las situaciones más tensas que le darán cierre a la serie. Es así que, se filtra información de los movimientos ilegales de la catedral, Murphy es secuestrado y llevado con Pacho, las fuerzas especiales rodean la catedral, Escobar se prepara para atacar, el ministro de justicia es tomado como rehén, y Peña investiga la desaparición de su compañero. Esas situaciones convergen cuando el gobierno da la orden de atacar la catedral, provocando que Escobar huya. La resolución del relato se da a través de la narración de Murphy, quien expone que eventualmente conseguirá su objetivo. Sin embargo, este cierre, da espacio al comienzo de la segunda temporada.

En torno a los personajes, se establece un paradigma de decrecimiento, es decir, que la polaridad que adquieren es negativa o doblemente negativa. En el caso del agente Murphy, se puede observar con claridad el cambio que se produce en él, a causa de su objetivo de atrapar a Escobar, lo cual inicia como un deseo para convertirse en una necesidad. (ver cuerpo C, ficha 4). Su arco de inicio en Miami, se presenta a Steve Murphy como un policía que trabaja, en el día, persiguiendo a muchachos que trafican con marihuana y, por la noche, tiene tiempo de tomarse unas copas con sus compañeros. Esta normalidad se desvanece cuando el negocio de la cocaína llega a los Estados Unidos y trae consigo los asesinatos de mucha gente. Como consecuencia de esta situación, Murphy se muda a Bogotá con su esposa Connie. Este punto marca el inicio de su descenso, puesto que muere el policía correcto que sigue las normas al pie de la letra, para dar lugar al agente obsesionado con acabar con el narcotráfico utilizando los medios que sean necesarios. En este sentido, Murphy transita por diferentes estadios. Primero, aprende a trabajar con los colombianos y el funcionamiento de la corrupción al momento de conseguir información. Luego, no duda en utilizar la fuerza y el dinero para conseguir las pruebas necesarias que lo lleven a terminar su misión. Sin embargo, Murphy es un personaje complejo, ya que las características anteriormente descritas, se contrastan con las acciones que realiza por amor a su esposa, como ayudar a huir a una persona buscada por la CIA o quedarse con

la bebé que salvo de ser asesinada. Hacia el final de la temporada, se observa a un personaje agotado y desesperado que utiliza cualquier medio para descargar su ira, por ejemplo, dispararles a los neumáticos de un conductor con el que tiene una mínima discusión. En el capítulo 9, desobedece las instrucciones de sus superiores y en el capítulo 10, es llevado a negociar con un narcotraficante, dando lugar a una situación límite. Para el final de la temporada, su relación con Connie se ve deteriorada y su posición ante el narcotráfico se envuelve de más ira.

4.2.2 Bolívar

En el año 2019, *Netflix* comenzó la transmisión de *Bolívar*, serie de televisión web creada por Juana Uribe y producida por Caracol, en idioma español. Cuenta con un total de 60 capítulos de aproximadamente una hora de duración. La narración está inscrita bajo el género de drama histórico y biográfico, puesto que relata la vida de Simón *Bolívar*. Por otro lado, también corresponde al género de la telenovela ya que presenta elementos estructurales y formales propios de esta categoría. (ver Cuerpo C, ficha 2)

En la serie se relata la vida de Simón *Bolívar* quien vive en Caracas con su familia. Queda huérfano y aprende los ideales libertarios de su profesor privado. Años después viaja a Madrid para conseguir su título de nobleza, pero logra educarse y enamorarse, dando los primeros pasos para convertirse, años después, en una de las figuras más destacadas de la emancipación de países colonizados por España. El total de la serie se ambienta entre Caracas, Madrid, París y Quito. Se abarcan los sucesos transcurridos entre 1785 y 1819. (ver Cuerpo C, ficha 3)

Por otro lado, los primeros ocho capítulos, analizados en este apartado, repasan las vivencias de la infancia y la juventud de Simón *Bolívar*, hasta el año 1800, periodo en el cual, el protagonista se encuentra en Madrid y comienza una relación amorosa con María José, su primera esposa.

La serie comienza *in media res* presentando a un Simón *Bolívar* en medio de la guerra de la independencia. Posteriormente, el relato retrocede e introduce el día del matrimonio

entre Simón y María José. Finalmente, vuelve a retroceder y se ubica en la infancia del protagonista. A partir de este punto, la narración sigue una línea cronológica sin saltos temporales entre el pasado o el futuro. (ver Cuerpo C, ficha 5) Cada episodio presenta un acontecimiento clave para la construcción del líder revolucionario en quien se convertirá el pequeño Simón, que queda totalmente huérfano, y en manos de su tío materno, en el primer capítulo. Asimismo, para complementar esta línea narrativa, se introducen tramas secundarias concernientes a los personajes secundarios. Es decir, los intentos del Tío Carlos por enriquecerse con las propiedades de los *Bolívar*, la conformación de la familia de María Antonia con Pablo Clemente, los amores de Juan Vicente *Bolívar* y su esclava, la muerte del hijo de Matea, la decadencia de los tíos residentes en España, entre otros. Los primeros cuatro capítulos corresponden a la infancia de Simón, en donde se posiciona principalmente como un pupilo y un observador. Es su primer acercamiento a las ideas revolucionarias y al conflicto de que es difícil hacerle frente a la corona española, cuando el pueblo no tiene un líder fuerte a quién seguir. A partir del capítulo 5, Simón cambia su actitud y comienza a accionar, siendo ya un joven más grande y más preparado. Es así que logra que no le cambien los pesajes del cacao a su familia y después, al llegar a España, se educa con un marqués importante y aprende cómo manejarse en la sociedad española, en donde Ulloa, su antagonista, intenta humillarlo y quitarle a su amada. Sin embargo, supera cada una de los obstáculos y consigue lo que se propone.

De manera similar a las series de televisión web históricas previamente analizadas, en *Bolívar*, se identifica un conflicto principal por capítulo. Sin embargo, no hay una trama principal que se desarrolle en términos de planteamiento, confrontación y resolución en cada uno de ellos. Por el contrario, se observa que hay una acumulación de acontecimientos que desenvuelve a través de varias de las entregas. Por ejemplo, en el episodio 4, se resuelven diferentes tramas expuestas desde el capítulo 2. En primer lugar, los revolucionarios llevan a cabo su plan de robar las armas de los españoles. Esta cuestión se expone, por primera vez, en el capítulo 2, a través de una conversación de los

personajes involucrados; y, en el capítulo 3, se desenvuelve con más profundidad haciendo que los mismos actantes plasmen en acciones concretas sus actividades. El clímax se lleva a cabo en el capítulo 4, cuando un delator, introducido en el capítulo anterior, provoca que el plan de los revolucionarios falle y que ellos sean perseguidos, apresados y juzgados. El conflicto encuentra su resolución en los primeros minutos del capítulo 5, cuando uno de los revolucionarios es ahorcado públicamente ante los ojos de Simón *Bolívar* y otros habitantes del pueblo. De la misma manera, en el capítulo 4, se cierra el arco dramático del personaje del profesor Rodríguez, quien se introduce como instructor de Simón en el capítulo 2. Su participación se extiende en el capítulo 3, narrando sus intereses amorosos y sus relaciones políticas con los revolucionarios, llegando también al clímax, cuando descubre que es perseguido por agentes del Cabildo. Su recorrido se resuelve en el capítulo 5, cuando decide despedirse de su amada y abandonar la ciudad para no poner en peligro los planes de sus compañeros en contra de la corona española. Es así que se cierra el bloque narrativo que relata la niñez de Simón *Bolívar*. Por lo tanto, se deduce que, en lugar de configurar y resolver diferentes tramas por capítulo, la serie propone narrarlas, tomando en cuenta las etapas de vida del protagonista. De esta manera, el arco dramático del personaje está estrechamente conectado con los sucesos de cada uno de los episodios. Es así que el deseo de *Bolívar* de lograr la independencia de España se acompaña de la necesidad de convertirse en un líder político que pueda dirigir la revolución. (Ver Cuerpo C, ficha 4) Por consiguiente, queda justificado que la extensión de esta serie de televisión web sea de 60 capítulos, en lugar de 8 o 10 como sucede en los ejemplos anteriores.

4.3 Aspectos narrativos y estilísticos en común

Tras haber analizado diferentes series de televisión web históricas, tanto europeas como latinoamericanas, en los apartados previos del este capítulo, se pueden identificar ciertos elementos en común que presentan. Estos pueden ser narrativos o estéticos (ver Cuerpo C, ficha 3). Por lo tanto, se establecen ciertas características que pueden ser tomadas para

la creación de una producción original que tome como eje central los acontecimientos de la cultura Inca, puesto que están enmarcados bajo un eje histórico.

4.3.1 Narración en tres actos

La primera característica en común de todas las producciones audiovisuales descritas y analizadas, es que presentan una estructura dramática dividida en tres actos. Es decir, hay un planteamiento que sirve principalmente para presentar a los personajes involucrados e introducir el conflicto. Seguidamente hay un desarrollo del segundo acto, en dónde se desenvuelve a profundidad cada enfrentamiento y trama presentada. Por último, se incrementan las acciones para dirigir la trama hacia el clímax y hacia una posterior resolución. Tanto *Medici: Master of Florence* como *Narcos*, introducen el conflicto del siguiente capítulo al final de cada una de las entregas. Por otro lado, *The Crown* y *El Ministerio del Tiempo*, utilizan el recurso del prólogo anterior a los créditos de introducción para introducir la problemática que se resolverá a lo largo del episodio. Asimismo, se observa que, en cada una de ellas, hay una diferenciación entre la trama individual del capítulo presentado y el arco dramático general de la serie, que va presentando información en pequeñas dosis, a lo largo de todos los episodios. Además, todas estas líneas dramáticas encuentran su resolución final en el último episodio. Sin embargo, tanto *Narco* como *The Crown* o *El Ministerio del Tiempo*, añaden una escena o una acción adicional que da pie para el inicio de una siguiente temporada.

Las temporadas de *The Crown* y *Narcos* presentan, cada una, una longitud de 10 capítulos. Mientras que *Medici: Masters of Florence* y *El Ministerio del Tiempo* tienen 8 episodios. El cambio más significativo llega con *Bolívar*, puesto que la serie se compone de 60 capítulos. De esta manera, queda en evidencia que no hay una cantidad determinada que se pueda considerar como regla para la creación de series históricas. Como se mencionó en el capítulo 1, cada una de ellas extiende sus conflictos a través de la cantidad necesaria de entregas para lograr una profundidad narrativa que resuelva todas las incógnitas que son planteadas. En el caso de *Bolívar*, la serie se extiende mucho más porque está configurada

bajo el género de la telenovela. Desde otra perspectiva, se identifica que los capítulos tienen una duración aproximada, que varía por minutos más o minutos menos, según lo solicite la trama de cada uno de ellos. Además, no están divididos por bloques, ya que no requieren de la introducción de tandas publicitarias, como suele suceder en las transmisiones televisivas. Esto conlleva a que no se presenten o no sean evidentes los *cliffhangers* o ganchos, normalmente introducidos para no perder la atención del espectador. Esta situación se presenta únicamente al final de los episodios, por ejemplo, en *Medici: Masters of Florence* o *Bolívar*.

4.3.2 Patrones narrativos seriales

Como se explicó en el capítulo 3 de este Proyecto de Graduación, las series de televisión web, presentan, en el primero de sus capítulos, patrones narrativos seriales a lo largo de cada uno de los episodios de la temporada. Es así, que se identifica una premisa o concepto que prevalece en todas las entregas, preguntas que desatan las tramas y deben ser resueltas hacia el final de la serie; y, un principio organizador que establezca aquello que orientara el relato. (ver cuerpo C, ficha 6)

En el caso de *The Crown*, se identifica la siguiente premisa: El deber y la solemnidad del monarca son lo más importante, prevalecen sobre los deseos personales. Este concepto se traduce en las acciones de la protagonista y en la actitud que asumen sus mentores hacia sus decisiones, impidiendo muchas veces que ella pueda cumplir su verdadera voluntad. Incluso su abuela le menciona que cuando llega la reina Elizabeth II, reemplaza a la joven Elizabeth Mountbatten. Anuncia también que la Corona siempre debe ganar. A partir de esto, se establece el principio narrativo organizador de la serie de la siguiente manera: Elizabeth se enfrenta a una situación conflictiva que implica el bienestar de alguien cercano a ella, o bien, que se lleven a cabo sus deseos personales. Intenta utilizar su poder de cabeza de la monarquía para lograr la solución más beneficiosa para sus allegados, sin embargo, estas decisiones van en contra de lo que la Corona inglesa necesita para no desmoronarse, esto incluye protocolos, traiciones, costumbres y leyes. Elizabeth busca

consejos en otras personas y termina por decidir que el deber es lo más importante. Esto ocasiona que se vaya quedando sola de a pocos, ya que sus resoluciones dañan las individualidades de sus parientes.

En segundo lugar, *Medici: Masters of Florence*, se define bajo la premisa de que el bienestar de la familia prevalece ante lo demás, por lo tanto, tras la muerte de Giovanni, Cosimo debe tomar su lugar, de jefe de familia, y evitar que todo aquello que se construyó a través de los años se desvanezca, incluyendo el poder y el dinero del banco que administran. Es así que aparece el principio organizador de los episodios, que se describe de la siguiente manera: Cosimo intenta resolver un problema que amenaza la estabilidad de su familia o de sus negocios, tratando de manejar los inconvenientes a la manera que lo haría Giovanni. Un antagonista, que suele ser Rinaldo Albizzi, intenta hacerlo caer en una trampa para desmerecer su posición. Cosimo encuentra la forma de solucionar los conflictos bajo su propio criterio y consigue tener éxito. De esta manera, se va convirtiendo en un líder diferente a su padre, apreciado no solo por su familia, sino también por los residentes de Florencia y hasta por el mismo Papa de la Iglesia de Roma.

En tercer lugar, aparece *El Ministerio del Tiempo*, serie que tiene tres protagonistas con el mismo peso dramático y que, por lo tanto, divide el tiempo en pantalla para poder conocer las historias de todos los involucrados. La premisa de esta producción gira sobre el eje de que el tiempo es el que es, es decir, que el pasado debe conservarse para no modificar el presente. Incluso cuando existe el poder de mejorar la historia de un país e incluso del mundo, nadie debe hacer cambios porque las consecuencias son desconocidas. En este sentido, se establece el siguiente principio organizador: Una perturbación en el pasado atenta con alterar el curso normal de los acontecimientos históricos españoles, a veces en beneficios de entes individuales. La patrulla inicia su misión viajando al pasado para resolverlo y se encuentran con diferentes dificultades. Entre tanto, van viajando por diferentes puertas que le permiten viajar a su pasado o su futuro, en donde encuentran

detalles de sus vidas que los atormentan. La patrulla logra solucionar el conflicto trabajando en equipo. Van entendiendo la importancia de no modificar el tiempo.

En el caso de *Narcos*, se repite la misma lógica que en las series europeas. La premisa es que el realismo mágico nació en Colombia. Esta frase queda justificada en el primer episodio, en el cuál se explica que este género literario, se caracteriza por la aparición repentina de un elemento extraño que cambia el curso de la vida y que es complejo de creer. Es así que aparece el narcotráfico de cocaína en Colombia y se expande hasta volverse un imperio en poco tiempo, modificando el curso de las actividades de los ciudadanos de dicho país y de otros países involucrados como Estados Unidos. El principio organizador se describe de la siguiente manera: Pablo utiliza su dinero y sus influencias para evadir el poder y las leyes que le imponen. Murphy y Peña lo persiguen e investigan para poder capturarlo. Buscan información por diferentes medios y se involucran en situaciones riesgosas. Pablo acciona bajo sus propios términos y evade la justicia. Se genera lentamente, una guerra entre ambas fuerzas que siempre termina ganando el narcotráfico.

Finalmente, se encuentra *Bolívar*, serie que, a pesar de presentar grandes diferencias con respecto a las demás obras estudiadas, mantiene un concepto unificador que le da unidad dramática a la totalidad del relato. De esta manera, la premisa es que una gran revolución, requiere de un gran líder. Por la tanto, la narración debe presentar las diferentes etapas de vida del joven *Bolívar* para llegar a convertirse en la personalidad que lideró la independencia de varios países sudamericanos. Por lo tanto, el principio organizador de esta producción es el siguiente: Simón queda envuelto en una situación conflictiva que lo desafía a aprender algo nuevo. Se encuentra con diferentes mentores que le enseñan a manejarse en el mundo que lo rodea, a través del conocimiento, en lugar de la fuerza. Simón resuelve sus conflictos utilizando sus nuevos aprendizajes, así como su carácter simpático y audaz.

En este sentido, se reconoce a los patrones narrativos como una herramienta estructural presente en todas las series, independientes del género bajo el cual están construidas. Este principio es funcional a cualquier tipo de narración que se divida en capítulos y requiera de un modelo que pueda pautar el desarrollo de todos los capítulos, otorgándoles concordancia entre sí. No obstante, al tratarse de acontecimientos históricos, la relevancia de conformar un modo particular para relatar las acciones, genera que el espectador pueda acceder a la información de la manera más entretenida posible, puesto que, es probable que, al iniciar una serie de televisión web de género histórico, el público conozca de antemano los hechos presentados. Por lo tanto, en lugar de concentrar la construcción del relato en el qué, se debe optimizar el cómo.

4.3.2 Recursos estilísticos de la narración de series históricas

La puesta en escena de las diferentes series analizadas permite la conformación de la diégesis en la que se desarrolla el relato. Por lo tanto, está compuesta de diversos aspectos que permiten al espectador identificar y diferenciar las distintas épocas en las que se ambienta el relato.

La puesta en escena constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita. Se trata, pues, de “preparar” y “aprestar” el universo reproducido en el film. Evidentemente, en el nivel de la puesta en escena el análisis debe enfrentarse al contenido de la imagen: objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etc., son todos ellos elementos que dan consistencia y espesor al mundo representado en pantalla. (Casetti y Di Chio, 2003, p.127).

Si bien los autores refieren que estos elementos son parte del análisis del film, se puede hacer uso de este concepto en este apartado, ya que las series de televisión web presentan un lenguaje audiovisual similar al que se encuentra en el cine, en donde se identifican las mismas cuestiones de puesta escénica. En este sentido, se describen variables que ejercen un rol estético pero que están ligados a la narración ficcional. Por ejemplo, se describen los títulos de inicio, la dirección de arte y elementos individuales que aparecen en cada serie.

En primer lugar, se observan los créditos de inicio (ver cuerpo c, ficha 3). Cada una de las series analizadas en este capítulo presenta un modo particular de inaugurar el relato, describiendo a través de los títulos, cualidades propias de la historia. En *The Crown*, se presenta una serie de planos detalle de placas de oro forjándose en lo que sería la corona de la reina. Es así que se observan porciones del ornamento como, por ejemplo, las cruces de oro que denotan el carácter religioso de este nombramiento monárquico. A partir de esta introducción, la serie establece un tono elegante y conservador que envuelve a los personajes durante el desarrollo. Por otro lado, se observa el caso de *Medici: Masters of Florence*, en el cual aparecen diferentes planos detalle que describen estatuas propias de la época del renacimiento. Algunas de ellas aparecen como parte de la utilería de algunas escenas. Además, se forja ante el espectador, una moneda de mármol en donde está tallada el rostro de Giovanni di Medici. Este objeto se hace más pequeño y se multiplica para caer en forma de lluvia sobre una representación de Florencia de aquella época. Esta introducción se presenta como simbología del poder que acarrea la familia Medici y la grandeza de sus dominios.

Por otro lado, se describen los títulos de inicio del *El Ministerio del Tiempo*, los cuales aparecen a partir del segundo capítulo, ya que narran parte del concepto que es revelado a lo largo de la primera entrega. Es así que, utilizando la animación como recurso, se recorre la ciudad de Madrid hasta llegar al edificio donde funciona el ministerio. Al descender la imagen, se observa a un personaje masculino atravesar diferentes puertas que le modifican el vestuario. Posteriormente aparecen llaves y engranajes que denotan el paso del tiempo. De manera, se establece el tono de ciencia ficción que se trata en la serie y, se ponen en evidencia detalles narrativos del *modus operandi* del lugar.

Tomando en cuenta a *Narcos*, se pueden observar diferentes planos detalle de cocaína volando por los aires. Seguidamente se presentan diversas imágenes de archivo de los personajes principales de la serie, es decir, Pablo Escobar y Steve Murphy. Asimismo, se incluyen los atentados y guerrillas producidas en Colombia. Los títulos finalizan con un auto

en llamas. Este montaje, refuerza las ideas presentadas durante los capítulos. Al haber sido sacadas de la realidad, generan más impacto y le dan veracidad al relato.

Por último, los títulos de apertura de *Bolívar* recopilan diferentes fotogramas de la serie que recorren momentos particulares de la vida del protagonista. Esta construcción denota la longitud del relato y, el tono melodramático y épico que es utilizado a lo largo de esta producción

La dirección de arte se hace presente en las narraciones históricas para darle forma concreta a aquellos detalles que describen diferentes épocas, espacios y personajes. De esta manera, el vestuario, la escenografía, la utilería, el maquillaje y peinado se posicionan como elementos figurativos que narran diferencias sociales, marcan cambios temporales, facilitan la comprensión de los *flashbacks*, entre otros. En este sentido, se pueden describir aspectos presentes en las series analizadas en la primera parte del presente capítulo. En primer lugar, *The Crown*, se ambienta en los espacios recurrentes de la monarquía británica, por lo tanto, los espacios están ambientados de tal manera que correspondan a cierto estatus de opulencia. Las habitaciones y propiedades, denotan espacios amplios que están decorados por arte de la época. Se presentan también aviones y vehículos, que dan una idea de la riqueza de la familia Windsor y sus allegados. En el caso del vestuario, se observa que es funcional a la caracterización de los personajes, por ejemplo, si se toma a la reina Elizabeth II, sus ropajes describen una personalidad más conservadora, cuidadosa de los detalles y accesorios. Asimismo, su peinado denota elegancia y prolijidad. Por otro lado, el vestuario de Margarita, manifiesta una personalidad más libre y relajada, sin dejar de lado la elegancia propia de la monarquía. Sus peinados y accesorios describen a una mujer más joven y rebelde.

En el caso de *Medici: Masters of Florence*, el arte juega un papel importante a la hora de marcar la diferencia entre la opulencia y el poder de la familia Medici; y, la pobreza de la mayor parte del pueblo de Florencia. Uno de los elementos más importantes en la realización de la serie, es el interior y exterior de la Catedral de Florencia y la posterior

construcción de su cúpula. Asimismo, la caracterización de los personajes, en el presente y en el pasado, se utiliza como un recurso para dar información al espectador. En el caso de Cosimo, se observa a un joven de pelo largo y ropajes desprolijos, que soñaba con ser artista 20 años atrás. En cambio, en el tiempo presenta de la historia, se enuncia a un protagonista más elegante, que cuida sus vestimentas y su apariencia física, ya que se trata de un hombre de familia y de negocios.

La dirección de arte juega un papel fundamental en *El Ministerio del Tiempo*. Al tratarse, no de una, sino de múltiples épocas, la producción presenta una gran cantidad de vestuario y escenografía que ambienta los viajes de la patrulla. Asimismo, cada protagonista procede de una época diferente, lo cual implica que su caracterización denote características particulares para cada uno. Sin embargo, estas caracterizaciones se van modificando según la misión que deban cumplir.

En *Narcos*, la principal función de la dirección de arte es establecer el gran crecimiento del imperio de Pablo Escobar. Es así, que el personaje pasa de iniciar en un barrio humilde a poder construir su propia cárcel para él y sus cómplices. Asimismo, la caracterización de los personajes ayuda a enmarcar el rol que cumple cada uno de ellos ya sea de investigador, policía, política, militar, narcotraficante, ciudadano, empresario, entre otros.

Por último, en *Bolívar*, la dirección de arte se hace presente para marcar las diferentes etapas de vida del protagonista. Además, en los primeros capítulos, se denota una gran diferencia entre la clase social española, los criollos y los esclavos, quienes viven y se visten en espacios totalmente contrastados, resaltando de esta manera, las injusticias de aquella época. Finalmente, cuando Simón viaja a España, hay un gran contraste entre el país latinoamericano y la sociedad europea, la cual se presenta como más elegante y grandilocuente.

Capítulo 5: *Maskaypacha*: biblia para serie de televisión web

Este capítulo presenta y describe los elementos presentes en la Biblia para serie de televisión web, la cual incluye una propuesta narrativa y estética que se expone en el cuerpo C de este Proyecto de Graduación. En este sentido, se describen aspectos como el contexto en donde se desenvuelve la historia, la creación y psicología de los personajes, la organización social del imperio, los ritos y costumbres, entre otros detalles que configuran el espacio y el tiempo del relato. Con el objetivo de lograr una descripción apropiada, se extrae la información concerniente de tres textos principales: *Comentarios reales de los Incas*, escrito por Inca Garcilaso de La Vega en 1609, *Historia del Tawantinsuyu*, publicado por María Rostworowski en 1988 e *Inkakuna, los hijos del Sol*, obra publicada en 2013 por Adrián Silisque, la cual se presenta como una ficción basada en *Suma y Narración de los Incas*, escritas por el cronista Juan de Betanzos, en el año 1551.

Como se mencionó en el tercer capítulo del presente PG, al tratarse de una serie de corte histórico, se requiere de una gran investigación de los hechos históricos acontecidos, en fuentes principalmente literarias, para después hacer una elección propicia que pueda ser trasladada a una estructura narrativa serial. Los textos anteriormente mencionados, han sido seleccionados por contar con una gran aceptación en términos de precisión y exactitud con la que narran la historia y organización de la Cultura Inca. En principio, no se encuentran textos originales redactados antes de la llegada de la conquista española, puesto que la escritura no se utilizaba como representación gráfica de las lenguas oficiales como el quechua, el aimara o el puquina. Por lo tanto, todo lo que se sabe, proviene de una tradición oral que los cronistas supieron traducir al papel en épocas posteriores a la caída del Tahuantinsuyo, nombre con el que se le conocía a la extensión geográfica del imperio Inca. Cabe resaltar que los textos presentan discrepancias por haber sido escritos desde perspectivas contrarias. El de Garcilaso de la Vega presenta una mirada más cercana, propia e introspectiva, puesto que el autor fue hijo de una princesa Inca y su

aproximación a los hechos fue directa y la interpretación de los mismos, es subjetiva. Su punto de vista, como narrador, queda en evidencia al describir ciertas cuestiones. En oposición a esto, el texto de Rotworowski, aborda la historia desde una mirada científica que ella llama andina y se basa en investigaciones realizadas por numerosos autores, otorgando una visión más objetiva de los acontecimientos. En el texto de Silisque, se observa una narración ficcional y una construcción psicológica de los personajes, sin embargo, todas las acciones están respaldadas por un texto histórico y la veracidad de los hechos, se puede comprobar al ser comparada con otra literatura. Sin embargo, el autor se toma licencias creativas para poder dar a entender la diégesis del relato. Los tres textos elegidos, como fuentes principales, son funcionales para la creación de la serie *Maskaypacha*, puesto que describen detalles que se complementan. Asimismo, las decisiones narrativas que se incluirán en este capítulo, quedan a manos de la autora quien selecciona aquellos aspectos que considera necesarios incluir en el relato, para generar los resultados más satisfactorios, teniendo en cuenta el análisis realizado en el capítulo 4. Por otro lado, este último apartado pretende retomar las cuestiones estudiadas a lo largo del desarrollo del PG. De esta manera, se toman en cuenta los aspectos propios de la narración de series presentes en las plataformas *streaming*, se pretende hacer un distanciamiento con los aspectos discursivos de las producciones de la televisión de aire en Perú, y, por último, se ponen en práctica las herramientas estructurales estudiadas y analizadas en ejemplos prácticos.

5.1 El Imperio Inca: organización, creencias y modos de vida

Esta sección del capítulo pretende describir los factores relevantes alrededor del tema de la serie de televisión web propuesta en el presente PG. En primer lugar, es importante aclarar el recorte histórico que *Maskaypacha* pretende relatar. La ambientación de esta obra audiovisual se centra entre los años 1529 y 1532, época en la cual se produjo una guerra civil en el imperio provocada por los descendientes del fallecido Sapa Inca o soberano mayor, Huayna Cápac. En este sentido, quedaron en pugna Huáscar, en la

capital cusqueña, y Atahualpa, en el norte, con sus respectivos acompañantes. Asimismo, en aquel tiempo llegaron los conquistadores españoles, sin embargo, la autora no pretende inmiscuirse en este último tema a profundidad, sino utilizar este aspecto como un detonante adicional en la narración, que se manifiesta de diferentes maneras.

Para comprender el contexto en el cual se enmarca el arco dramático de la serie completa, es necesario describir aquellos elementos esenciales de la organización y funcionamiento de esta cultura. En primer lugar, se describe lo que fue el Tahuantinsuyo, la proveniencia de su nombre y su organización. A continuación, se hará un repaso por la división de las clases sociales, sus actividades y sus modos de trabajo y colaboración. Luego, se explicará la naturaleza divina de elementos propios de la religión incaica y la cosmovisión andina. Finalmente se hará un repaso por los personajes principales que aparecerán en la serie, habiendo comprendido, primeramente, el entorno que les permitió ser quienes fueron y tomar las decisiones que tomaron.

5.1.2 El Tahuantinsuyo y su organización

La palabra Tahuantinsuyo es un término utilizado para denominar al territorio geográfico del Imperio Inca. Garcilaso de la Vega (2014) expone que el vocablo se traduce como: “las cuatro partes del mundo” (p. 133). La organización de esta demarcación se estableció teniendo en cuenta los cuatro puntos cardinales, es decir, norte, sur, este y oeste. El punto central fue la ciudad del Cusco, punto en el que partían los cuatro caminos principales que llevaban hacia estas zonas. Asimismo, cada una de estas partes era conocida por un nombre particular. Al norte se estableció Chinchaysuyo; al sur, Collasuyo; al este, Antisuyo; y, al oeste, Cuntisuyo. La palabra *suyo* presente al final de cada vocablo, significa sección. Estas provincias se fueron anexando a la ciudad del Cusco a través de las guerras de conquista, propiciadas principalmente por el noveno regente Pachacútec y sus descendientes. Muchos territorios se conquistaron de forma pacífica y otros se vieron envueltos en confrontaciones bélicas, lo cual produjo resentimiento por parte de los antiguos gobernadores de estas regiones hacia los regentes Incas. Este odio se desenlaza

al morir el Inca Huayna Cápac y al quedar como sucesor su hijo Huáscar. Los dos espacios principales del relato son el Chinchaysuyo y la ciudad del Cusco.

5.1.3 Organización social: Jerarquía y actividades

Durante el Imperio de los Incas se identificaron diferentes clases sociales que configuraban la organización de las actividades de los grupos. Estos se distribuían según su linaje desde la élite hasta los servidores de las familias reales. En este sentido, se expone una división de clases conformada por la élite, los señores, los curacas, los administradores, los sacerdotes, los mercaderes, los *hatun runa*, los pescadores, *los mitmaq*, los *yana* y los prisioneros de guerra.

La primera de ellas, es descrita por Rostowrowski (1988) como la élite, la cual estaba conformada por las *Panacas* reales, provenientes del linaje de los incas; y, los *ayllus* o familias de mayor prestigio. Las Panacas se conformaban con los descendientes de ambos sexos del Inca reinante. La línea de pertenencia se daba a través de la línea materna, por lo tanto, los varones pertenecían al grupo de su madre o hermana. Durante los últimos años, las Panacas fueron dueñas de grandes extensiones territoriales. Existían 16 en todo el territorio del Tahuantinsuyo, 8 en el norte y 8 en el sur. Una de las principales funciones de la élite era la de encargarse del cuidado de la ciudad y del Inca, incluso después de su muerte. Las Panacas más importantes del Cusco fueron la panaca Cápac Ayllu, descendientes del Inca Túpac Yupanqui; y, la panaca Hatun Ayllu, descendientes del Inca Pachacútec.

En segundo lugar, Rostowrowski (1988) describe a los señores, quienes provenían de los curacazgos, o provincias, y se establecían en la capital para asegurar su fidelidad al reino. Se encargaban de gobernar varios grupos de mil unidades domésticas denominadas guarangas. Tenían diferentes rangos de poder.

Por otro lado, se encuentran los curacas, los cuales ejercían el poder bajo la regla de la dualidad, es decir, que cada curacazgo tenía dos mitades, una de arriba llamada *hanan* y una de abajo llamada *hurin*. Sin embargo, uno de ellos se encontraba bajo el mando del

otro. En el caso de las mujeres, se les denominaba *capullana*, era más común encontrarlas en el norte. Su labor era gobernar los diferentes ayllus de su región, se encargaban de ceremonias agrícolas y religiosas. Por otro lado, realizaban tareas de redistribución a nivel local para sostener a viejos, huérfanos y viudas. El paso del poder se realizaba por herencia. Cuando esta situación no se daba, se les llamaba curacas eventuales a aquellos que remplazaban a los dirigentes incapaces.

La siguiente clase social estaba conformada por los administradores, llamados *Quipucamayoc*, los cuales eran designados por el Inca. Controlaban los ingresos del Estado, el almacenamiento de los bienes, la planificación de las fuerzas de trabajo, la organización de los ejércitos. Su instrumento principal era el *quipu*, un sistema de nudos para establecer organización y comunicación.

Los sacerdotes, por su lado, estaban encargados de los santuarios principales tales como el del dios Sol, llamado Inti. Además, ejercían ritos para poder predecir el futuro. Existieron también sacerdotisas quienes se encargaban de los ritos a la diosa Luna, llamada Quilla. El siguiente escalón en la jerarquía estaba compuesto por los mercaderes, los cuales se encargaban de ejercer el trueque o el intercambio de bienes a lo largo del territorio del Tahuantisuyo.

Dentro de las clases populares o quechuas, se encuentran los artesanos, principalmente en la costa, encargados de la producción de herramientas y ornamentos en plata y cerámica. Trabajaban también con textiles. Los orfebres contaban con gran prestigio.

En segundo lugar, se describe a los *Hatun Runa*, término que denominaba a los hombres grandes u hombres trabajadores. Se encargaban principalmente de la agricultura y de la ganadería. De entre ellos se escogían a los soldados que conformaban los ejércitos. En el litoral, se encontraban los pescadores, quienes tenían espacios delimitados en donde cumplían sus tareas. Los *mitmaq*, eran elegidos para cumplir con tareas específicas de gran envergadura, pero no perdían el contacto con su ayllu o familia de origen. Recibían grandes recompensas y honores por sus labores extras.

Los servidores del inca eran denominados *yana*. Tenían la posición de criados y perdían la relación con sus ayllus de origen. Su contraparte femenina se denominaba Mamacona quienes reclutaban a las *acllas*, mujeres escogidas para ser esposas del Sapa Inca o gobernador y de los señores de la élite y quienes, además, se encargaban de las tareas textiles del imperio. Finalmente, los prisioneros de guerra eran llamados bajo el término de los *piña*, se cree que dieron origen a los principales guerrilleros en contra del imperio Inca.

5.1.4 La religión y cosmovisión del Imperio Inca

La cosmovisión del Imperio Inca corresponde a la cosmovisión andina. Es por esto que, según estas creencias, el universo está dividido en tres mundos o pachas: el Hanan Pacha, el Kay Pacha y el Ukhu Pacha. La traducción propicia de estos sectores sería respectivamente: el mundo celestial en donde viven los dioses junto a los astros, el mundo terrenal donde conviven humanos, plantas y animales, y, por último, el mundo de los muertos, los espíritus y las enfermedades. Cada uno de estos mundos tiene un animal representativo que se ubica como protector del mismo, en este caso, se trata del cóndor, el puma y la serpiente. Estos animales juegan un papel importante en el relato de *Maskaypacha*, ya que surgen como mensajeros o símbolos de futuros acontecimientos. Por ejemplo, en el primer capítulo, un cóndor real, sobrevuela el palacio de Huayna Cápac trayendo el mensaje de que el dios Sol lo llama a su lado y es tiempo de su muerte. Más adelante, otro cóndor cae en medio de la coronación de Huáscar y muere, lo que significa, según las creencias antiguas, que los dioses no están de acuerdo con la celebración o que el gobierno del nuevo regente no será satisfactorio. Finalmente, el cóndor real hace su aparición junto a Atahualpa en el último capítulo y, de manera similar que, al principio, deja caer sus plumas en señal de un terrible destino. Por otro lado, la serpiente se posiciona como el animal representativo del pueblo Cañari, el cual busca su venganza en contra del imperio, haciendo treguas y engañando a Huáscar. Su presencia es símbolo de muerte y desgracia. El puma no se hace presente físicamente en la narración, sin embargo, la ciudad

del Cusco tiene la forma de este animal, por lo tanto, se entiende como símbolo de un espacio en donde debe prevalecer el equilibrio de los seres que en ella viven.

Por otro lado, se encuentran los dioses principales del Tahuantinsuyo, los cuales eran venerados a través de ritos, celebraciones, construcción de templos y ofrendas. Los más importantes son el dios Inti o Sol y, su hermana y esposa, Mama Quilla o diosa Luna. Ambos se consideraban los progenitores del primer Inca llamado Manco Cápac y de su esposa Mama Ocllo. De esta manera, todos los descendientes de estos dos personajes, son también considerados semidioses. La celebración más importante hacia el dios Sol fue el Inti Raymi y su templo más importante, el Coricancha, el cual, según los cronistas, estuvo enchapado en oro y sirvió como centro de observación de los astros. Por su lado, la diosa Luna, fue venerada en nombre de la agricultura y del matrimonio. Asimismo, las mujeres acudían a ella para confesarle sus dudas y temores. Fue adorada por las Mamaconas, quienes cumplían un rol de sacerdotisas y por las *acllas* o mujeres escogidas.

Los rayos, truenos y relámpagos no eran considerados dioses, sin embargo, se les veneraba por considerarlos mensajes directos del dios Sol, y si llegaban a caer en la ciudad, se les construía un templo y se consideraba sagrado a ese lugar.

Finalmente, existió un dios al que consideraron creador del universo y engendrador del dios Sol y de la diosa Luna. Su nombre fue Pachacamac, en la Costa, o Wiracocha, en la Sierra. Estaba prohibido para todos pronunciar su nombre por considerarse sagrado. La única señal de veneración hacia él era arrodillarse levantado los brazos hacia el cielo y enviar besos en señal de agradecimiento. En su nombre se construyeron numerosos palacios y *acllahuasis*, o casas de mujeres escogidas.

Es importante mencionar los ritos que se hacían en el imperio para predecir el futuro, agradecer a los dioses, cambiar el curso del destino o alejar la enfermedad. En *Maskaypacha* se hace mención de tres de los más importantes. En primer lugar, se encuentra la llamada *callpa* o sacrificio de un camélido o cordero de color negro, al cual se le cortaba el costado izquierdo y el sacerdote le extraía los órganos internos, desde el

corazón hasta los pulmones. Si salían completos y el corazón aún latía, era señal de buen augurio para ese año o ese reinado, de lo contrario, el destino contenía múltiples desgracias. En segundo lugar, se ubica la *Capacocha* o sacrificio humano de un niño o niña elegida. Se consideraba un honor, ya que estaba destinado como ofrenda al dios Sol. Los niños eran dormidos con bebidas alcohólicas y llevados hacia la montaña más alta donde morían de hipotermia. Este sacrificio se acompañaba de numerosos regalos traídos de los cuatro suyos o partes del Imperio. Por último, el relato menciona la *Citua* o rito de purificación, en el cual, los pobladores quechuas y los sacerdotes, limpiaban su cuerpo de las impurezas y eran bendecidos por el dios Sol. Estas celebraciones se posicionan como un elemento mágico en la serie y son funcionales a las acciones de los personajes, puesto que viven en un universo que funciona bajo esas reglas. Asimismo, las acciones y decisiones están sometidas a augurios y creencias que los personajes intentan cambiar para obtener mejores resultados.

5.2 Propuesta narrativa

En esta sección se describen los elementos concernientes al apartado narrativo de la serie que se desarrollan a plenitud en el Cuerpo C. En este sentido, se exponen las características del arco individual de los personajes, del arco completo de la serie y del arco individual de cada uno de los episodios. Asimismo, se justifica la elección de los mismos, teniendo en cuenta, todos los factores analizados en el capítulo 4.

5.2.1 Arco dramático de los personajes

Para la comprensión del relato en *Maskaypacha*, es necesario conocer y comprender a los personajes, es por esto, que, en la biblia, antes de exponer la sinopsis de la serie, se presenta la caracterización de cada uno de los actantes para poder ubicarlos en el relato y entender su accionar, desde su posición familiar o política.

En primer lugar, todos los personajes, presentan nombres en idioma quechua, por ser este, el idioma oficial del Imperio. Están divididos por su grupo de pertenencia, ya sea a una familia, a una función específica como ser sacerdotes, a un ejército o a un pueblo como el

quechua o el Cañari. Cada uno de estos grupos presenta características propias y, por lo tanto, sus miembros, comparten factores en común, que pueden ser las creencias, la posición política en la guerra, el modo de adivinar el futuro o las formas de trabajo. Los grupos presentados en *Maskaypacha* son: La Panaca Cápac Ayllu o familia de Huáscar, la Panca Cápac Ayllu o familia de Atahualpa, los sacerdotes y adivinos, los jefes del ejército, el Pueblo Cañari y los quechuas. Estos grupos están basados en fuentes históricas, y sus miembros también. Sin embargo, la construcción de su psicología, la descripción de su biografía y el armado del aspecto físico, son creaciones propias de la autora que se basan en fuentes bibliográficas y que se presentan en la biblia, para darle profundidad y verosimilitud a los personajes, teniendo en cuenta su funcionalidad en la narración de la serie. Es decir, que provienen de la realidad, pero están modificados para funcionar en la ficción. Así mismo, se incluyen personajes totalmente ficticios como representación de ciertos grupos o aglomeración de varios personajes, entre ellos se pueden mencionar a Chilce, Añas Colque o Cayampi. Algunos nombres encontrados en el relato, han sido suprimidos con fines dramáticos y su caracterización ha pasado a ser parte de otros, por ejemplo, en los escritos de Rostowrowski (1988), se emncionan que los generales de Atahualpa eran tres, mientras que en *Maskaypacha* se presentan a únicamente dos, quienes incluyen en su creación características del tercero.

Por otro lado, cada personaje está establecido con un arco dramático individual basado en la bibliografía de Weiland (2016) que propone que puede ser positivo, neutral o negativo. Este último se subdivide en caída, corrupción o decepción. De acuerdo a esto, todos los personajes tienen un punto de partida y un punto de llegada. En el caso de Huáscar, su arco se presenta como negativo, en este caso, es una caída puesto, que inicia con una polaridad negativa y sus acciones lo llevan a una polaridad doblemente negativa, en la cual rechaza la verdad y prefiere sostenerse de sus mentiras, lo que causa su propia destrucción.

5.2.2 Arco de la primera temporada

Como se ha mencionado en el apartado anterior, la serie tendrá como tema principal la pugna entre Huáscar y Atahualpa, por el lugar de su difunto padre, para asumir el rol de nuevo Inca supremo del Tahuantinsuyo y ser galardonado con la tan preciada *Maskaypacha*, o corona inca. Por lo tanto, el conflicto principal se desenvuelve bajo esta línea narrativa.

Siguiendo el análisis propuesto en el capítulo 4, se propone una estructura clásica dividida en tres actos para la construcción total del arco de la primera temporada de la serie.

Es así, que el inicio presenta la muerte del Sapa Inca o emperador Huayna Cápac en el norte y de su hijo Ninan Cuyuchi, a quien había nombrado sucesor. Ambos a causa de la viruela. El primer punto de giro, se establece cuando Huáscar, después de haber asumido el trono con apoyo de su Panaca Cápac Ayllu manda a capturar a su hermano Atahualpa quien desciende del norte con el cortejo fúnebre de su padre. Esta situación desata la rebelión de Atahualpa y el conflicto bélico. De esta manera, se desarrolla el segundo acto a través de guerras entre los ejércitos de ambos bandos, intentos de golpes de estado, planes y alianzas, la enfermedad de la viruela que se esparce significativamente entre los quechuas y la venganza del pueblo Cañari. El segundo punto de giro, se produce con la batalla frente a frente de los dos hermanos al mando de sus milicias. Huáscar resulta vencedor y organiza una celebración que va en contra de todas las leyes, lo cual provoca que su familia tome la decisión de no seguir apoyándolo. El clímax se desarrolla con la última batalla de los hermanos en donde Huáscar queda preso del ejército de Atahualpa. La resolución llega tras la victoria de Atahualpa y el genocidio del Cusco. Sin embargo, el relato abre una nueva línea narrativa con la llegada de los españoles, la cual fue mencionada en augurios del relato de *Maskaypacha*. Esta nueva adición permite el desarrollo de una temporada posterior donde se relate el final del imperio frente al ejército europeo.

Paralelamente a esta línea principal, se pretende utilizar cada uno de los episodios para narrar pasajes históricos que den cuenta de la organización y cultura del Imperio Incaico, así como de sus tradiciones y rituales. De esta manera, se introducen personajes secundarios que le dan espacialidad y veracidad a la narración de la serie. Dentro de las líneas narrativas secundarias más importantes, se pueden mencionar el secuestro de Nuna Sami y Willaq Umu, el golpe de estado por parte del consejo real, los quechuas enfermos de viruela que luchan por curarse y comprender esta maldición, y, por último, la llegada de los españoles que se narra a través de visiones y ritos, más ellos no aparecen como personajes en la serie, hasta el último capítulo en donde su presencia se insinúa a través de objetos y sonido.

La elección de las tramas se hace con fines dramáticos para poder establecer una estructura en tres actos y para construir un arco dramático sostenible y justificable. En el cuál los hechos reales se entretrejan con la ficción, teniendo en cuenta que todo debe pertenecer y funcionar en la misma diégesis.

5.2.3 Arco individual de los episodios: sinopsis y estructura

La serie para televisión web *Maskaypacha* presenta ocho capítulos de una duración aproximada de entre 45 y 50 minutos, en los cuales se desarrolla un conflicto principal por capítulo y se acentúa el conflicto principal de la serie completa, es decir, la pugna entre Huáscar y Atahualpa. El desarrollo de los mismos, permite que el espectador tenga conocimiento de los modos de vida del espacio y tiempo, de la caracterización y función de los personajes secundarios, de cómo el universo representado se ve afectado por la trama principal, en este caso, de las consecuencias que sufre el pueblo quechua a causa de conflictos exteriores a su normalidad.

En este sentido, cada entrega de la serie inicia con un prólogo que se desarrollará en tres actos y concluirá con un hecho, similar a un *cliffhanger*, que permita la continuación del relato en un siguiente episodio de la serie, o, en una siguiente temporada. De esta manera, se pueden describir las tramas principales. El primer capítulo recorre la muerte de Huayna

Cápac y el ascenso al poder de Huáscar, quien recibe un mal augurio y piensa que será destronado por su hermano Atahualpa, de esta manera, lo manda a apresar. El segundo capítulo se desenvuelve incurriendo en el secuestro de Atahualpa, Nuna Simi, Willaq Umu y los soldados por parte del ejército de Huáscar. Asimismo, se presenta el inicio del golpe de estado hacia Huáscar por parte del consejo real, trama que se desenvuelve con más profundidad en el tercer episodio. El cuarto episodio es un punto de no retorno en el relato, puesto que es el inicio oficial de la guerra civil a través del genocidio de los pobladores de Tumbamba. Por otro lado, en esta entrega toma fuerza la trama que predice la llegada de los españoles. El quinto capítulo se concentra en la magia de los augurios y en los nuevos planes de los personajes secundarios para ponerle fin al conflicto. El sexto episodio narra un punto de quiebre, que insinúa una victoria para Huáscar, sin embargo, es su última victoria. Además, en este se desarrollan cambios importantes en personajes como Raura Oclo o Alpo Callco Yupanqui. El capítulo séptimo, se centra en la última de las guerras entre los hermanos, en la cual se consolida a derrota de Huáscar y, en consecuencia, la derrota de su familia. El octavo capítulo, se posiciona como un cierre para la primera temporada de la serie. Atahualpa ejerce todo su poder al mandar asesinar a toda la familia de Huáscar, los personajes principales cometen sus últimas acciones y atrocidades. En cada uno de los ocho episodios se agregan detalles concernientes a la vida de los pobladores quechuas y a su lucha en contra de la viruela, su resolución se encuentra en el último capítulo.

A través de la elección de las tramas principales por capítulo, se pretende, utilizar la estructura estudiada en el capítulo 4, y ponerla en práctica para lograr un resultado que cumpla con los estándares narrativos de las plataformas *streaming*. Finalmente, para la estructuración de los mismos, se elige utilizar un patrón narrativo desde el primer capítulo que consiste en acciones realizadas por el personaje de Huáscar. En este caso, se podría describir de la siguiente manera: Huáscar recibe una noticia que lo perjudica, lo cual aumenta su paranoia. Huáscar toma una decisión apresurada esperando cambiar su destino. Si logra su objetivo bebe y celebra, si no lo logra, bebe y su paranoia e incrementa.

5.3 Propuesta estética

Esta sección hace un recorrido por los elementos estilísticos que marcan el desarrollo visual y sonoro de la serie *Maskaypacha*. En este se describen variables sujetas al cómo contar la historia, teniendo en cuenta la ambientación, la caracterización de los personajes, la elección de las locaciones, la música y la iluminación. Se toma en cuenta los aspectos analizados en capítulos anteriores para lograr una correspondencia cualitativa con las series de televisión web históricas presentes en plataformas *streaming*. Las referencias gráficas se incluyen el Cuerpo C del presente Proyecto de Graduación, en el apartado llamado: Tono y estilo.

5.3.1 Dirección: concepto central

Las ilustraciones originales del cronista Guamán Poma de Ayala se establecen como uno de los ejes principales al momento de pensar la dirección de la serie. Por lo tanto, se pretende utilizar estas imágenes como inspiración para la creación de los posibles encuadres presentados en *Maskaypacha*. Esta variable, determina ciertas condiciones desde la dirección de fotografía y la dirección de arte, puesto que se trata de composiciones dinámicas que requieren de múltiples personajes en diferentes planos de la imagen. Es por esto, que se proponen los planos generales en los que los personajes puedan interactuar en sus espacios correspondientes. Por otro lado, se plantea el uso de primeros planos para describir el estado de ánimo de los personajes, sobre todo en los momentos clave donde se producen cambios significativos en el arco dramático. Para mantener el dinamismo, se plantea el uso de movimientos de cámara para seguir las acciones en los ritos y las batallas, principalmente tracking shots y panorámicas.

En el aspecto concerniente al narrador, se establece un punto de vista omnipresente en el que el espectador pueda explorar los diferentes espacios que se presentan en la serie y pueda conocer a los personajes, sus planes y acciones. Es una mirada semi objetiva del relato, en la que no se pretende elegir un bando, sino presentar los hechos de manera

verosímil y precisa. De esta manera, es el espectador quién decide con que personaje se identifica más.

En relación a la dirección de actores, se propone un trabajo corporal en el cuál los actores asuman la forma de caminar y de moverse que se tenía en aquella época según su posición en la jerarquía, teniendo en cuenta las descripciones presentes en libros históricos para respetar la diégesis construida. Además de esto, sabiendo que la nobleza hablaba un idioma distinto al del pueblo, se procura que los personajes puedan dominar el idioma quechua para establecer esta diferencia. Por lo tanto, también se propone un trabajo vocal para lograr la buena pronunciación y la cadencia correspondiente al lenguaje

5.3.2 Dirección de fotografía

Teniendo en consideración el tono que pretende tomar el relato y que se desprende de las acciones escogidas, tales como el misterio y la intriga, se elige una iluminación en clave baja que produzca un alto contraste. Las fuentes de luz escogidas deben ser principalmente de origen natural para conservar la diégesis del relato, puesto que, en esas épocas, no se utilizaban fuentes artificiales como lámparas. La presencia del sol como fuente luminosa, es de vital importancia narrativa, ya que este elemento, se puede considerar un personaje adicional por ser el dios del Imperio Inca. Para este propósito, se plantean escenas en contraluz, en donde el sol se posicione como protagonista.

En torno a la óptica, se plantea el uso de lentes angulares que permitan una gran profundidad de campo, lo cual corresponde a la propuesta de dirección, en donde se deben establecer varios planos de acción en el encuadre. Sin embargo, no se pretende llegar a la deformación. Por otro lado, se utilizan los teleobjetivos para planos detalles o primeros planos, con el objetivo de separar a la figura del fondo, es decir, que esta herramienta se utilizará para contradecir a lo plantado anteriormente, con el fin de marcar la importancia de ciertos objetos, personajes o momentos específicos.

En cuanto al color, se plantea la utilización de tonos azules que tengan por contraste tonos naranjas procedentes de luces de objetos como velas, sobretodo es escenas nocturnas.

5.3.3 Dirección de arte

Todos los elementos incluidos en la dirección de arte están basados en las fuentes bibliográficas mencionadas en el párrafo inicial de este capítulo. Por lo tanto, corresponden a elementos extraídos de la realidad, lo cual está pensado para reforzar la idea de verosimilitud en el relato y exponer una construcción certera del universo en donde se desarrolla esta serie. Es así, que se establece lo correspondiente al vestuario, maquillaje, peinado, escenografía y utilería.

El vestuario fue símbolo del cargo político o posición social del cual es parte el personaje. El material de los mismos varía entre lana de vicuña y lana de llama. Todos los personajes llevan túnicas de diferentes bordados o tramas según su jerarquía. Los tocados corresponden al lugar de procedencia. El vestuario más ornamentado es el del Sapa Inca, pues presenta incrustaciones de oro y de piedras turquesas. El color del vestuario mantiene una paleta de tonalidades rojas, blancas y marrones. El color negro está reservado para el Sapa Inca y, las variaciones azules oscuras pueden ser utilizadas por los nobles y el ejército. Los patrones son geométricos y conservan formas rectangulares o triangulares. El color dorado corresponde a la élite y está presente en sus accesorios. El luto se representa a través del color pardo.

En torno al maquillaje, la propuesta es sencilla ya que se utiliza únicamente para la guerra, los soldados portan pigmentos amarillos o blancos para distinguirse de sus enemigos. Por otro lado, las mujeres llevan el rostro limpio en la vida cotidiana; mientras que, en celebraciones especiales, utilizan una línea de pigmento carmesí bajo los ojos, únicamente si pertenecen a la realeza.

En lo concerniente al peinado, el tamaño del cabello en los varones es símbolo de jerarquía. Entre más corto, más poder representa. En las mujeres, el largo del cabello y su cuidado es símbolo de belleza, por eso las mujeres de la élite deben llevarlo hasta la altura de la cintura y suelto. El color negro del cabello se conserva través de los años, por lo tanto, los habitantes más viejos presentan pocas canas.

Para la escenografía, se plantean como espacio principal a la ciudad del Cusco. Su reconstrucción se puede hacer a través de construcciones en miniatura o generación de imágenes digitales en 3D. Las referencias se toman de restos arqueológicos que actualmente se encuentran protegidos como patrimonio cultural. Asimismo, diversos paisajes del Perú, se pueden utilizar como locaciones para las guerras o diferentes escenas. En el caso de Sacsayhuaman, fortaleza religiosa y guerrera, aún se encuentra en pie y puede ser uno de los espacios principales de la serie. Las referencias gráficas se incluyen el cuerpo C.

Finalmente, la utilería reúne elementos como armas, cerámica, vasos ceremoniales, banderas, bolsos y elementos decorativos. Todos aquellos relacionados al Sapa Inca, son de oro, los demás son de cerámica o barro y presentan incrustaciones de plata, cobre o bronce. Las banderas son del mismo material que las túnicas y presentan diversos diseños de acuerdo a la nación de procedencia. Finalmente, los elementos decorativos presentan la forma de animales, plantas o personas, y están realizados en oro, decoran templos y palacios.

5.3.5 Música y sonido

En el imperio de los Incas, la música cumplía un rol fundamental en casi todo tipo de celebraciones, desde la siembra en la agricultura, hasta en las batallas en donde los ejércitos eran acompañados por comparsas musicales. Es por esto, que la música en el relato debe ser diegética. Las melodías se producen por instrumentos como tambores hechos con pieles de animales, caracolas de mar, quenás o flautas y zampoñas. Por último, la música acompaña las escenas que se posicionan como puntos de giro en la narración. Sin embargo, debe estar producida con instrumentos de la época y por lo tanto debe ser compuesta para la serie, es decir, se propone contar con una banda de sonido original.

Conclusiones

El presente Proyecto de Graduación plantea la creación de una biblia de serie de televisión web de género histórico, la cual incluye una propuesta narrativa y una propuesta estética. Se enmarca dentro de la categoría Creación y expresión; y, en la línea temática de Diseño y Producción de Objetos, Espacios e Imágenes.

Este proyecto se propone tras observar que las plataformas *streaming*, tales como *Netflix* o HBO han experimentado un gran crecimiento entre 2014 y 2019. Asimismo, este medio ha servido para la creación y proliferación de series de televisión web producidas por diversos países, tanto en Europa como en Latinoamérica; y, de diversos géneros, por ejemplo, el histórico. Sin embargo, la televisión peruana aún no ha incurrido en la producción de este tipo de obras. Por el contrario, las producciones televisivas exponen las mismas variables discursivas, sin tener en cuenta los estándares de calidad narrativa y audiovisual presentes en la web. Asimismo, se considera que es un aporte a la disciplina, el trabajar bajo la temática del Imperio Inca, ya que no se encuentran obras ficcionales que giren en torno a esta cuestión en formato serial. En este sentido, se plantea la pregunta problema de la investigación: ¿Cómo crear una serie web TV peruana, de temática histórica, trasladando la construcción de series presentes en las nuevas plataformas? Para darle respuesta a esta interrogante, se expusieron objetivos específicos como el de investigar el funcionamiento de las plataformas *streaming* y como su aparición modificó los modos de creación, producción y visualización de contenido; comprender los aspectos narrativos de la televisión peruana; y, finalmente, analizar a profundidad series de origen europeo y latinoamericano cuya temática gire en torno a acontecimientos históricos ocurridos en el país productor. Con el propósito de ejecutar estos ítems, se desarrollaron cinco capítulos que recorren cada uno de estos temas para llegar a la elaboración del resultado final.

En primer lugar, durante el desarrollo del primer capítulo, se determina que las plataformas *streaming* se conforman como espacios que modifican la manera de crear, producir,

distribuir y visualizar contenidos audiovisuales televisivos, ya que se presentan como espacios con paradigmas distintos al de la televisión en línea, procurando generar contenidos de calidad que estén disponibles en todo lugar, a toda hora y en cualquier dispositivo. Este nuevo paradigma permite a los guionistas y productores abordar la creación de sus proyectos con mayor libertad, pudiendo otorgarles estructuras complejas en donde se desarrollen conflictos, tramas y personajes que requieran de una construcción detallada y profunda. Asimismo, los discursos audiovisuales se ven transformados puesto que se suprimen las restricciones acerca de las temáticas que pueden ser, o no, tratadas en ciertos medios.

Se concluye que el primer acercamiento a este modo de producción, se introdujo mediante el servicio Premium de HBO, empresa que propuso un valor agregado a su programación para justificar el costo extra de su servicio, de esta manera lograron reconfigurar el diseño de sus contenidos, acudiendo a una propuesta que rompiera esquemas y trabajando con los mejores profesionales y creativos de la industria. A continuación, la llegada de *Netflix* a internet, modificó todas las reglas de la televisión, pues se distribuyeron temporadas completas que permitieron exponer series como estructuras similares a las de los largometrajes, con la diferencia que estaban divididas en episodios y planteaban más de una interrogante. Estas características determinan las estructuraciones de las series presentes en las plataformas, independientemente del género al cual pertenecen.

En segundo lugar, se determinó que la televisión peruana de aire, sigue ciertos parámetros en todos sus programas ficcionales, llegando a ser repetitivos. De esta manera se identifican elementos recurrentes en el discurso como la discriminación que incluye personajes principalmente caucásicos, los cuales son representados a la etnografía peruana; los roles de género, que configuran a sus personajes brindándoles roles según su género y plantea cierta aversión o burla hacia la comunidad LGTBQ. Finalmente, las cuestiones populares, las cuales conservan la misma fórmula en todas sus versiones, presentan, por ejemplo, la vida y los amores de ciertos cantantes o estrellas del espectáculo peruano.

Por otro lado, se observó, mediante la investigación, que el género predominante es el de la telenovela o la miniserie melodramática, la cual presenta un formato expandido de múltiples temporadas que toma como tema principal la lucha de clases. Sin embargo, existen ciertas excepciones que se destacan por presentar variaciones en su construcción formal, más en su construcción narrativa, siguen prevaleciendo los mismos aspectos antes mencionados. Por último, se hizo un acercamiento hacia la presencia de las producciones peruanas en las plataformas *streaming*, que, al momento de la realización de este PG, en el año 2019, es prácticamente nula, lo cual es una desventaja para los creadores peruanos, ya que sus producciones son visualizadas únicamente a nivel local, lo que en consecuencia produce el uso de las mismas fórmulas y un ciclo sin fin que no parece evolucionar con los avances tecnológicos.

El tercer capítulo aborda cuestiones estructurales de las series de género histórico y cuáles son los elementos que las conforman y las separan de otros géneros. En este capítulo, se asimilaron las reglas de creación de un mundo ficcional inspirado en la realidad y cómo debe ser construido para mantener la verosimilitud. En primer lugar, se requiere de un tiempo y espacio determinado, del cual se puedan extraer los hechos y personajes a tratar creativa y narrativamente. Por otro lado, los personajes deben conservar sus características reales y combinarse con elementos ficcionales ya que se trata de personas accionando en un mundo creado para ser visualizado en un determinado tiempo y plataforma. Es decir, que su representación debe ser precisa, pero al mismo tiempo, debe ser funcional a la narrativa. En este apartado, se establecieron las bases para la creación de una serie de televisión web, pero también para en análisis de series presentes en las plataformas *streaming*, lo que posteriormente se tradujo en la identificación de factores en común que se pueden encontrar en varias producciones y que sirven como guía para la creación de un producto audiovisual inédito. De esta manera, en el capítulo 4, a través de la observación de series históricas, tanto latinoamericanas como europeas, se encontraron diferentes patrones repetitivos que corresponden a herramientas estructurales, ya que

todas ellas tratan temas diferentes desde diferentes puntos de vista. Un análisis minucioso de los capítulos, los personajes, las condiciones de producción, los recursos estilísticos y los patrones seriales permitió entender con claridad la aplicación de las herramientas teóricas en ejemplos prácticos, para luego ser traducidos en el capítulo 5, en el cuál se hace una descripción de los elementos de *Maskaypacha*, serie propuesta como creación final del presente Proyecto de Graduación, en la cual se transfieren todos los elementos estudiados y todas las consideraciones aprendidas en la elaboración de esta investigación. Este último capítulo correlaciona los saberes anteriores y los traduce en un proyecto audiovisual creativo e innovador, logrando de esta manera materializar el objetivo principal. *Maskaypacha* surge como una propuesta audiovisual de resignificación de la televisión peruana, de sus discursos y formatos recurrentes. Se plantea como una creación que pretende abordar una temática compleja como lo es la historia del Imperio Inca haciendo un recorte temporal en una situación belicosa y conflictiva que reúne aspectos dramáticos funcionales a una realización serial. Es decir, que no se trata de un hecho aislado que pueda ser plasmado en un largometraje, sino que tiene múltiples variables y opciones que pueden ser ordenadas, clasificadas y estructuradas para lograr un relato con mayor profundidad en una extensión de ocho capítulos. Además de esto, el proyecto pretende establecer personajes con diferentes dimensiones, tanto personales, psicológicas y físicas; para tratarlos como seres individuales y no como arquetipos predeterminados. De esta manera, es posible configurar un arco dramático que se aleja del final feliz, ya que muchos de los personajes atraviesan arcos negativos, en un universo que no les permite evolucionar positivamente, sino que a medida que ellos atentan contra su mundo terminan por atentar contra ellos mismos, encontrando la muerte o la desdicha en su camino. Es poco frecuente encontrar este tipo de hazañas, dígame pesimistas, en la televisión peruana, sin embargo, este proyecto pretende respetar la historia tal y como es, y la historia no es optimista, ni tampoco lo son los personajes. Este aspecto, surgió como un obstáculo al momento de su desarrollo, ya que la autora pretendía exponer una mirada más romántica

de los hechos. No obstante, la escritura de las sinopsis y la descripción de los personajes llevaron al relato a la versión en el la que se presenta en este Proyecto de Graduación y la autora considera que es la forma correcta, porque se consideran tanto los aspectos formales, como los dramáticos, como los culturales, que en su momento fueron pieza clave y motivación para la escritura de esta serie. Otro obstáculo que cabe mencionar, es la cantidad de información acerca del tema, descrita por diferentes cronistas e historiadores desde perspectivas diferentes, los cuáles exponen los hechos de forma, por momentos, contradictoria. De la misma forma, la descripción de los personajes, tales como Huáscar y Atahualpa, está sujeta a opiniones planteadas por los autores consultados. Por lo tanto, surgió una necesidad de seleccionar aquello que era funcional a la narración y aquello que no aportaba matar relevancia al relato. De esta manera, se mezclaron los hechos reales que estuvieron justificados por más de un autor y se mezclaron con sucesos ficticiales que tienen una base histórica, como, por ejemplo, la epidemia de viruela, que no es ampliamente tratada en ninguna crónica, pero que en *Maskaypacha*, se añaden situaciones ficticiales que aportan tensión a la narración y que se ligan con aspectos religiosos, políticos y culturales.

En otro orden de ideas, es importante mencionar la relevancia del trabajo de campo realizado en el capítulo 4. Debido a que se plantea como uno de los apartados más importantes, su extensión sintetiza un trabajo escrupuloso de análisis de cada uno de los elementos que conforman la narración y la estética de las series históricas europeas y latinoamericanas que cuentan hechos de la vida real. Este trabajo fue fundamental para que en *Maskaypacha*, se pudieran estructurar los capítulos, teniendo en cuenta las tramas principales y las secundarias; y, la estructura en tres actos, que, aunque puede posicionarse como clásica, es una herramienta que se reconoce en este tipo de obras audiovisuales. Por otro lado, en tono a los personajes, el trabajo de campo sirvió para comprender como accionan, deciden y cambian a lo largo del relato, y, como evitar que sean repetitivos e intrascendentes. En cuestiones estéticas, se reconoce que cada serie

tiene un concepto establecido en su realización y sus variables son respetadas a lo largo del relato pudiendo tener variaciones con fines dramáticos. En este caso, se comprendió que cada elemento en la pantalla construye el universo de la serie y permite al espectador entender la época, los códigos y las reglas con las que se rigen estos mundos. De la misma manera, en la biblia de creación de *Maskaypacha* se exponen estos elementos como ejes inquebrantables para la comprensión de la diégesis.

Este Proyecto de Graduación, ha servido como una aproximación al desarrollo de una serie de televisión web bajo parámetros profesionales. Uno de los aportes más importantes a la carrera de Comunicación Audiovisual, es la investigación concerniente a un formato ficcional serial, ya que el plan de estudios, se centra principalmente en el desarrollo de cortometrajes o largometrajes. Sin embargo, estos aprendizajes no se contradicen, sino que complementan, ya que, al observar los ejemplos prácticos, se identifican elementos propios de lenguaje cinematográfico, ya sean narrativos o estéticos. La diferencia más notable recae en que este proyecto se centra en plataformas *streaming*, por considerarlas como un medio para la difusión de propuestas audiovisuales variadas que no limitan la creatividad como puede suceder con producciones destinadas para la televisión por aire, ni por temáticas, ni por horarios, ni por accesibilidad.

Para finalizar este último apartado, es preciso mencionar que la Biblia de creación es un primer acercamiento para el desarrollo de una obra audiovisual que puede ser producida y realizada en Perú o en coproducción con otros países latinoamericanos. En este sentido, el proyecto requiere de un desarrollo completo de cada uno de los guiones por capítulo, de la investigación junto a historiadores y expertos en el tema que puedan guiar a la autora en el camino más verosímil para lograr una serie que exponga con justicia lo que fue la historia del Imperio Inca, que de por sí, forma parte de la historia de Latinoamérica y el mundo. Por lo tanto, la biblia narrativa y estética *Maskaypacha* es el elemento número uno en un proceso de mil pasos de un proyecto que pretende posicionarse como el futuro de la producción audiovisual peruana y lanzarla hacia un mercado internacional que gracias al

internet y a las plataformas *streaming*, es posible conquistar. Asimismo, la serie puede extenderse por diferentes temporadas que narren hechos como el crecimiento del Tahuantinsuyo, la conquista de los españoles, las rebeliones de los Incas, entre otras que componen un mundo lleno de posibilidades creativas. En conclusión, gracias al cumplimiento de los objetivos específicos, se llegó a concretar el objetivo principal, que no termina su camino en hojas de papel, sino que espera llegar a las pantallas de cualquier dispositivo, en cualquier momento y en cualquier lugar, en donde el espectador tendrá la posibilidad de visualizar *Maskaypacha*: una serie sobre el imperio Inca.

Lista de referencias bibliográficas

- Adriánzen, E (2001) *Telenovelas. Cómo son y cómo se escriben*. Lima: PUCP- Fondo Editorial. Como citado en Cassano Iturri, G. (2014) *NATACHA: de la domesticidad a la agencia femenina. Representaciones de lo femenino en la telenovela peruana*. Lima: Pontificia Universidad Católica Del Perú
- Adriánzen, E. (noviembre, 2017) Telenovelas que no osaron decir su nombre. Las "miniseries" de Del Barrio Producciones (2010-2015) *Ficciones cercanas. Televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima
- Adriánzen, M.L (productora) y Adriánzen, E. (guionista). (2015) *Nuestra historia*. [Serie de televisión]. Lima: TV Perú.
- Advanced Television (enero, 2018). *Report: Netflix ramps up local content production*. Recuperado de: <https://advanced-television.com/2019/01/08/report-Netflix-ramps-up-local-content-production/>
- Aguilar, E. (productor) y Aranda, G. (guionista). (2009-2016) *Al fondo hay sitio*. [Serie de televisión] Lima: América Televisión.
- Aguilar, E. (productor) y Aranda, G. (guionista). (2017-) *De vuelta al barrio*. [Serie de televisión]. Lima: América Televisión.
- Altman, R. (2000) *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós
- Amidon, M. (2013). *Netflix. The company and its founders*. Minnesota: Abdo Consulting Group, Inc.
- Ardito, W. (2014) *Discriminación y programas de televisión. Consultoría sobre estereotipos y discriminación en la televisión peruana*. Recuperado: 12/09/19. Disponible en: <http://alertacontraelracismo.pe/sites/default/files/07-consultoria-discriminacion-programas-tv-wilfredo-ardito.pdf>
- Arias Carbajal, G. (noviembre, 2017) Televisión en el Perú: La realidad en la ficción. *Ficciones cercanas. Televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima
- Asadullah, A; Faik, I; and Kankanhalli, A, (2018) "Digital Platforms: A Review and Future Directions. PACIS 2018 Proceedings. 248. Recuperado de: <https://aisel.aisnet.org/pacis2018/248>
- Atarama- Rojas. T; Castañeda- Purizaga. L y Londoño- Montero, M (2017) Televisión en el Perú: un estudio de la estrategia de difusión de contenidos de los canales de señal abierta. *Comunicación y Medios*, 26 (35), 140 - 155.
- Benioff, D. (productor) y Weiss, D.B. (productor). (2011-2019) *Game of Thrones*. [Serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.
- Bite, V. K. (2009). *Treatment of history in Indian drama in English*. (pp. 1-33) Kolhapur: Shivaj University. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10603/140126>.
- Brancatto, C. (Productor); Bernard, C (Productor) y Miro, D. (Productor). (2015-2017) *Narcos* [Serie de televisión]. Netflix

- Brophy, N. (2014) *Plotting Your Story Arc, Workbook for Fiction Writers, Plotters and Pantsers*. Houston: Nancy Brophy [Edición de Kindle].
- Buonanno, M. (2008) *The Age of Television: Experiences and Theories*. Bristol: Intellect Books
- Cáceres Sztorc, A. (2018) Perspectiva de los roles de género y sus representaciones en la televisión peruana. Análisis de casos emblemáticos desde 1980 hasta 2010. *Revista Cambios y Permanencias*,9 (1), 232-263.
- Cappello, G. (2016). *Una ficción desbordada: Narrativa y teleseries*. Lima: Fondo editorial Universidad de Lima. [Edición de Kindle]
- Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid, España: Errata Naturae citado en Cappello, G. (2016). *Una ficción desbordada: Narrativa y teleseries*. Lima: Fondo editorial Universidad de Lima. [Edición de Kindle]
- Cascajosa Virino, C (2006) *No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO*. *Zer* (21) 23-33. Recuperado de: <https://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/3714/3344>
- Casetti, F. y Di Chio (2003) *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós
- Cassano Iturri, G. (2014) *NATACHA: de la domesticidad a la agencia femenina. Representaciones de lo femenino en la telenovela peruana*. Pontificia Universidad Católica Del Perú. Perú
- Comparato, D. (1998) *El guión. Arte y técnica de la escritura para cine y televisión*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires
- Cornejo Stewart, J. (2016) El caso de *Netflix* (2012-2015). *Nuevas formas de pensar la producción, distribución y consumo de series dramáticas*. Barcelona: Universitat Ramon Llull. FCRIB - Comunicació i Relacions Internacionals
- Defino (2013). *The HBO Effect*. Londres: Bloomsbury Academic [Edición de Kindle]
- Dettleff, J. (2015). *Construcción de estereotipos en la comedia peruana. El caso de 'La paisana Jacinta'*. Córdoba: ALAIC. Citado en Montoya, A (2017) La guerra virtual: La televisión vs. El internet *Las plataformas streaming y los contenidos televisivos peruanos*. Catálogo de Proyectos de Graduación. Universidad de Palermo: Buenos Aires
- Dettleff, J.A. (2015). Fragilidad masculina en la ficción televisiva peruana: el caso de La reina de las carretillas. *Cuadernos.info*, (37), 49-62
- Douglas, P. (2015) *Future of Television: Your Guide to Creating TV in the New World*. Michael Wiese Productions. [Edición de Kindle].
- Egri, L. (2009) *El arte de escritura dramática. Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas* (1ª ed español). México: Universidad Nacional Autónoma de México

- Field, S (2001) *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones (7ªed.)* Madrid: Plot Ediciones
- Fincher, D. (productor); Spacey, K. (productor) y Willimon, B. (guionista). (2013-2018). *House of cards*. [Serie de televisión] Maryland: Netflix.
- García Martínez, A (2014) El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. *La figura del padre nella serialità televisiva*. Roma :EDUSC. Recuperado de: <http://dadun.unav.edu/handle/10171/36187>
- Garcilaso De la Vega, I. (2014) *Comentarios Reales de los Incas*. Arequipa: Ediciones El Lector
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito: Quipus.
- Horeck, T., Jenner, M. y Kendall, T. (2018) On binge-watching: Nine critical propositions. *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies*. 13(4) 499-504. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/329565993_On_bingewatching_Nine_critical_propositions
- Ibarra Hudtwalcker, J.A. (2018) *Plataforma no convencional de gestión publicitaria en la televisión peruana – caso programa Al Fondo Hay Sitio*. Lima: Universidad de San Martín de Porres. Recuperado de: <http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/handle/usmp/4148>
- Innocenti, V., Pescatore, G. (2015) Changing Series: Narrative Models and the Role of the Viewer in Contemporary Television Seriality, *Between*, IV(8) Recuperado de: <http://www.betweenjournal.it/>
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2013) *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: NYU Press
- Jenner, M. (2014) Is this TVIV? On Netflix, TVIII and binge-watching. *New Media & Society*. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/274056599>
- Koh, T. K., and Fichman, M. 2014. "Multi-Homing Users' Preferences for Two-Sided Exchange Networks," *MIS Quarterly* (38:4), pp. 977–996. Citado en Asadullah, A; Faik, I; and Kankanhalli, A, (2018) "*Digital Platforms: A Review and Future Directions*. PACIS 2018 Proceedings. 248. Recuperado de: <https://aisel.aisnet.org/pacis2018/248>
- Kohan, J. (guionista) y Tannenbaum, N (productora). (2011-2019) *Orange Is the New Black*. [Serie de televisión]. Nueva York: Netflix.
- Kueffner, L. (1905). Historical Drama. *Modern Language Notes*, 20(1), 22-24. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/2917065>
- Lee, E. y Koblin J. (2018). *HBO Must Get Bigger and Broader, Says Its New Overseer*. New York: New York Times. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/2018/07/08/business/media/hbo-att-merger.html>
- Lohr, S. (2015). *Data-ism: The revolution transforming decision making, consumer behavior, and almost everything else*. New York, NY: HarperCollins Publishers como

- citado en: Lukosius, v y Hyman, M. (2018) Big data. *Quantitative Research Methods in Consumer Psychology: Contemporary and Data Driven Approaches* (Paul Hackett, ed.). New York, NY:Routledge. Recuperado de: https://www.academia.edu/37294040/Big_data
- López, X., Soengas, X. & Rodríguez, A. I. (2016). La televisión de proximidad como eje de la oferta audiovisual cercana. El papel de TVG en Galicia. *Comunica. Revista de Estrategias, Tendencias E Innovación En Comunicación*, (11), 61–73. Recuperado de: <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2016.11.5> Citado en Atarama- Rojas, T; Castañeda- Purizaga, L y Londoño- Montero, M (2017) *Televisión en el Perú: un estudio de la estrategia de difusión de contenidos de los canales de señal abierta*. *Comunicación y Medios*, 26 (35), 140 - 155.
- Mazzioti, N. (1996) *La industria de la telenovela. La producción de ficción en América Latina*. Buenos Aires: Paidós. Citado en Uceda, D. y Zacarías, J (2012) Al fondo hay sitio: una apelación de los estereotipos. *La Mirada de Telemo*,8 (mayo). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20291>
- McKee, R. (2011) *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principio de la escritura de guiones* (9ª ed.). Barcelona: Alba
- Montoya, A (2017) La guerra virtual: La televisión vs. El internet *Las plataformas streaming y los contenidos televisivos peruanos*. Catálogo de Proyectos de Graduación. Universidad de Palermo: Buenos Aires
- Morgan, P. (Productor). (2016-2019) *The Crown* [Serie de televisión]. Reino Unido y estados Unidos. *Netflix*
- Nagel, J. (2004, December). The Pitch Bible: Just The Essentials. Recuperado de: <https://www.awn.com/animationworld/pitch-bible-just-essentials>
- Netflix* Media Center (s.f.). *Netflix* Timeline. Recuperado de: <https://media.netflix.com/en/about-Netflix>
- Ojer, T. y Capapé, E. (2012) Nuevos modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales: el caso de *Netflix*, en *Revista Comunicación*,10 (1) 187-200. Recuperado de: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/015.Nuevos_modelos_de_negocio_en_la_distribucion_de_contenidos_audiovisuales-el_caso_de_Netflix.pdf.
- Olivares, P. (Productor) y Olivares, J. (Productor) (2015-2019) *El Ministerio del Tiempo* [Serie de televisión]. *Netflix*
- Pareja, A (2009) La industria de ficción televisiva en Perú. *La Mirada de Telemo*,2 (abril). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20331>
- Peña, W. (2017) *Save The Writing! Developing a Series with Series Bibles: A Production Guide for Writing Series Bibles for TV, Film and Fiction!* Orlando: Secret Legion, Inc.[Edición de Kindle]
- Rabkin, W. (2017). *Writing the Pilot: Creating the Series*. Estados Unidos: Moon & Sun & Whiskey inc..[Edición de Kindle.]

- Rincón, O. (2002) *Televisión, video y subjetividad*. Bogotá: Editorial Norma. Citado en Uceda, D. y Zacarías, J (2012) Al fondo hay sitio: una apelación de los estereotipos. *La Mirada de Telemo,8* (mayo). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20291>
- Rostworowski, M (1988). *Historia del Tahuantinsuyu*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos. [Edición de Kindle].
- Sánchez Noriega J. L. (2000) *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós
- Sarapura Sarapura, M (2018) Propósitos y funciones de la televisión en la era digital a partir de un análisis de la televisión peruana. *Question*, 1 (61). Buenos Aires: Instituto de Investigaciones en Comunicación. Recuperado de: <https://doi.org/10.24215/16696581e129>
- Segar, L. (1993) *El arte de la adaptación. Como convertir hechos y ficciones en películas*. (1ª ed español) Madrid: Ediciones RIALP
- Segar, L. (1994) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente* (4ª ed.) Madrid: Ediciones RIALP
- Segre, Cesare (1974) *Las estructuras y el tiempo*. Barcelona: Planeta, como citado en García Landa, J.A. (1997) *Acción, relato, discurso: estructura de la ficción narrativa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca
- Silisque, A (2013). *Inkakuna - Los hijos del sol*. Carolina del Sur: Createspace Independent Publishing Platform [Edición de Kindle]
- Spotnitz, F. (Prodctor) y Meyer, N. (Prodctor) (2016-2019) (Productor) *Medici Masters of Florence*. [Serie de televisión]. *Netflix*
- Thompson, R. J. (1997) *Television's Second Golden Age. From 'Hill Street Blues' to 'ER*. New York: Syracuse University Press Citado en: Cornejo Stewart, J. (2016) *El caso de Netflix (2012-2015). Nuevas formas de pensar la producción, distribución y consumo de series dramáticas*. Barcelona: Universitat Ramon Llull. FCRIB - Comunicació i Relacions Internacionals
- Tryon, C. (2015). TV got better: *Netflix's* original programming strategies and the on-demand. *Media Industries* 2(5). North Carolina: Fayetteville State University. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.3998/mij.15031809.0002.206>
- Uceda, D. y Zacarías, J (2012) Al fondo hay sitio: una apelación de los estereotipos. *La Mirada de Telemo,8* (mayo). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20291>
- Uribe, J. (Productora) (2019). *Bolívar* [Serie de televisión]. *Netflix*
- Vásquez Fermi, G. (agosto, 2015) La transmediación en la televisión peruana: despertar después del letargo. *En VIII Seminario Regional ALAIC*. Políticas, actores y prácticas de la comunicación. Córdoba: Encrucijadas de la investigación en América Latina, Córdoba.

- Vásquez Fermi, G. (noviembre, 2017) *Al fondo hay sitio* o el “formato Betito” *Ficciones cercanas. Televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima
- Vich, V. (2009) Dina y Chacalón: el secuestro de la experiencia. *La Mirada de Telemo*,2 (abril). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20340>
- Viswanatham, G., Dutt Mathur, P. y Yammiyava, P. (2010) *From Web 1.0 to Web 2.0 and beyond: Reviewing usability heuristic criteria taking music sites as case studies*. Mumbay: HCI Conference. IIT Bombay Recuperado de: https://www.academia.edu/8381037/From_Web_1.0_to_Web_2.0_and_beyond_Reviewing_usability_heuristic_criteria_taking_music_sites_as_case_studies
- Vogler, C. (2002) *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid: Ma Non Troppo
- Von Der Pfordten, O. (1901): *Werden imd Wesen dei historischen Dramas*. Heidelberg. Citado por Kueffner, L. (1905). *Historical Drama. Modern Language Notes*,20(1), 22-24. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/2917065>
- Weiland, K.M. (2016) *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*. Estados Unidos: PenForASword Publishing. [Edición de Kindle].
- Weiland, K.M. (2017) *Creating Character Arcs Workbook: The Writer's Reference to Exceptional Character Development and Creative Writing*. Estados Unidos: PenForASword Publishing. [Edición de Kindle]

Bibliografía

- Adrianzén, E (2001) *Telenovelas. Cómo son y cómo se escriben*. Lima: PUCP- Fondo Editorial. Como citado en Cassano Iturri, G. (2014) *NATACHA: de la domesticidad a la agencia femenina. Representaciones de lo femenino en la telenovela peruana*. Lima: Pontificia Universidad Católica Del Perú
- Adrianzén, E. (noviembre, 2017) Telenovelas que no osaron decir su nombre. Las “miniserías” de Del Barrio Producciones (2010-2015) *Ficciones cercanas. Televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima
- Adriánzen, M.L (productora) y Adriánzen, E. (guionista). (2015) *Nuestra historia*. [Serie de televisión]. Lima: TV Perú.
- Advanced Television (enero, 2018). *Report: Netflix ramps up local content production*. Recuperado de: <https://advanced-television.com/2019/01/08/report-Netflix-ramps-up-local-content-production/>
- Aguilar, E. (productor) y Aranda, G. (guionista). (2009-2016) *Al fondo hay sitio*. [Serie de televisión] Lima: América Televisión.
- Aguilar, E. (productor) y Aranda, G. (guionista). (2017-) *De vuelta al barrio*. [Serie de televisión]. Lima: América Televisión.
- Alarcon, L (2016) *Análisis sobre discriminación en la televisión peruana: Estereotipos y autopercepción de las personas adultas mayores en la televisión nacional peruana con foco en programas de ficción*. Lima: CONCORTV. Recuperado de: <http://www.concortv.gob.pe/investigacion/estudios-especializados/estereot/>
- Altman, R. (2000) *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós
- Amidon, M. (2013). *Netflix. The company and its founders*. Minnesota: Abdo Consulting Group, Inc.
- Aon, L. y Murolo, L. (marzo, 2018) Maratón en *Netflix: House of Cards*, entre la narrativa de la televisión y la web. *Trampas de la comunicación y la cultura*, (82). La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de: <https://doi.org/10.24215/2314xe023>.
- Ardito, W. (2014) *Discriminación y programas de televisión. Consultoría sobre estereotipos y discriminación en la televisión peruana*. Recuperado: 12/09/19. Disponible en: <http://alertacontraelracismo.pe/sites/default/files/07-consultoria-discriminacion-programas-tv-wilfredo-ardito.pdf>
- Arias Carbajal, G. (noviembre, 2017) Televisión en el Perú: La realidad en la ficción. *Ficciones cercanas. Televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima
- Asadullah, A; Faik, I; and Kankanhalli, A, (2018) "Digital Platforms: A Review and Future Directions. PACIS 2018 Proceedings. 248. Recuperado de: <https://aisel.aisnet.org/pacis2018/248>
- AT&T (julio,2018) *AT&T Investor Update: 2nd Quarter Earnings*. AT&T EARNINGS

- Atarama- Rojas, T; Castañeda- Purizaga, L y Londoño- Montero, M (2017) Televisión en el Perú: un estudio de la estrategia de difusión de contenidos de los canales de señal abierta. *Comunicación y Medios*, 26 (35), 140 - 155.
- Benassini Felix, C. (2018) Contribución de las redes sociales a la transmedialidad de las teleseries. *Global Media Journal México* 15 (29) 202-216. Monterrey: Tecnológico de Monterrey.
- Benioff, D. (productor) y Weiss, D.B. (productor). (2011-2019) *Game of Thrones*. [Serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.
- Bite, V. K. (2009). *Treatment of history in Indian drama in English*. (pp. 1-33) Kolhapur: Shivaj University. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10603/140126>.
- Brancatto, C. (Productor); Bernard, C (Productor) y Miro, D. (Productor). (2015-2017) *Narcos* [Serie de televisión]. *Netflix*
- Brophy, N. (2014) *Plotting Your Story Arc, Workbook for Fiction Writers, Plotters and Pantsers*. Houston: Nancy Brophy [Edición de Kindle].
- Buonanno, M. (2008) *The Age of Television: Experiences and Theories*. Bristol: Intellect Books
- Cáceres Sztorc, A. (2018) Perspectiva de los roles de género y sus representaciones en la televisión peruana. Análisis de casos emblemáticos desde 1980 hasta 2010. *Revista Cambios y Permanencias*, 9 (1), 232-263.
- Campbell, J. (1959) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (1ª ed. español) México-Buenos Aires: Fondo de cultura económica
- Campbell, J. (2016) *El poder del mito. Entrevista con Bill Moyers*. Barcelona: Capitán Swing
- Cappello, G. (2016). *Una ficción desbordada: Narrativa y teleseries*. Lima: Fondo editorial Universidad de Lima. [Edición de Kindle]
- Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid, España: Errata Naturae citado en Cappello, G. (2016). *Una ficción desbordada: Narrativa y teleseries*. Lima: Fondo editorial Universidad de Lima. [Edición de Kindle]
- Cascajosa Virino, C (2006) *No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO*. *Zer* (21) 23-33. Recuperado de: <https://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/3714/3344>
- Casetti, F. y Di Chio (2003) *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós
- Cassano Iturri, G. (2014) *NATACHA: de la domesticidad a la agencia femenina. Representaciones de lo femenino en la telenovela peruana*. Pontificia Universidad Católica Del Perú. Perú
- Chatman, S (1990) *Historia y discurso, La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus Humanidades
- Comparato, D. (1998) *El guión. Arte y técnica de la escritura para cine y televisión*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires

- Cornejo Stewart, J. (2016) El caso de *Netflix* (2012-2015). *Nuevas formas de pensar la producción, distribución y consumo de series dramáticas*. Barcelona: Universitat Ramon Llull. FCRIB - Comunicació i Relacions Internacionals
- Defino (2013). *The HBO Effect*. Londres: Bloomsbury Academic [Edición de Kindle]
- Dettleff, J. (2015). *Construcción de estereotipos en la comedia peruana. El caso de 'La paisana Jacinta'*. Córdoba: ALAIC. Citado en Montoya, A (2017) La guerra virtual: La televisión vs. El internet *Las plataformas streaming y los contenidos televisivos peruanos*. Catálogo de Proyectos de Graduación. Universidad de Palermo: Buenos Aires
- Dettleff, J.A. (2015). Fragilidad masculina en la ficción televisiva peruana: el caso de La reina de las carretillas. *Cuadernos.info*, (37), 49-62
- De Armas, B. (2018) *Amores en Tiempo de Revolución. Construcción de una Biblia de Telenovela Latinoamericana*. Catálogo de Proyectos de Graduación. Buenos Aires: Universidad de Palermo
- Douglas, P. (2015) *Future of Television: Your Guide to Creating TV in the New World*. Michael Wiese Productions. [Edición de Kindle].
- Egri, L. (2009) *El arte de escritura dramática. Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas* (1ª ed español). México: Universidad Nacional Autónoma de México
- Elkawy, A.; Lekov, A. ; Adhikari, K. y Portela, M. (2015) *Netflix – the new face of the TV industry. Entrepreneurship, Innovation and Business models*. Dinamarca: Aalborg University. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/277311914_Netflix_-_the_new_face_of_the_TV_industry.
- Fanagan, S. (2018) Streaming Services, Binging, and Cultural Consequences. *Advanced Writing: Pop Culture Intersections*. 26 (1). Recuperado de : https://scholarcommons.scu.edu/engl_176/26
- Fernández Díez, F. y Martínez, J. (1999) Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidós
- Field, S (2001) *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones* (7ªed.) Madrid: Plot Ediciones
- Fincher, D. (productor); Spacey, K. (productor) y Willimon, B. (guionista). (2013-2018). *House of cards*. [Serie de televisión] Maryland: *Netflix*.
- Fuentes, C.; Juárez, L.; Mejía, M.; Romero, K.; Vizárraga, R. (2016) Lineamientos para el desarrollo de la televisión pública en el Perú. *Gerencia para el desarrollo*, 56. Lima: Universidad ESAN. Recuperado de: <https://www.esan.edu.pe/publicaciones/serie-gerencia-para-el-desarrollo/2016/lineamientos-para-desarrollo-television-publica-peru/>

- García de Castro, M. (2007) Los movimientos de renovación en las series televisivas españolas. *Conmutar* 30 (15) 147-15. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos. Recuperado de : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2553218>.
- García Martínez, A (2014) El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. *La figura del padre nella serialità televisiva*. Roma :EDUSC. Recuperado de: <http://dadun.unav.edu/handle/10171/36187>
- Garcilaso De la Vega, I. (2014) *Comentarios Reales de los Incas*. Arequipa: Ediciones El Lector
- Garin Boronat, M. (mayo,2011) El autor invitado Cronenberg Tarantino y la mutación transgénica en la serie Alias de J.J.Abrams. En *IV Congreso Internacional sobre análisis fílmico nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea* (pp. 725- 736). Madrid: Ediciones de las Ciencias Sociales de Madrid. Recuperado de: https://www.academia.edu/2700616/El_autor_invitado_Cronenberg_Tarantino_y_la_mutaci%C3%B3n_transgen%C3%A9rica_en_la_serie_Alias_de_J._J._Abrams.
- Gaudreault, A. y Jost F. (1995) *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Quito: Quipus.
- H. Jones, E.; Bechtold, A. y Hayman, K. (noviembre, 2017) HBO NOW: Watch Out, Netflix!. *Journal of Case Studies* 35 (2) 37-43. Recuperado de: www.sfcrcjcs.org.
- Horeck, T., Jenner, M. y Kendall, T. (2018) On binge-watching: Nine critical propositions. *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies*. 13(4) 499-504. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/329565993_On_bingewatching_Nine_critical_propositions
- Ibarra Hudtwalcker, J.A. (2018) *Plataforma no convencional de gestión publicitaria en la televisión peruana – caso programa Al Fondo Hay Sitio*. Lima: Universidad de San Martín de Porres. Recuperado de: <http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/handle/usmp/4148>
- Innocenti, V., Pescatore, G. (2015) Changing Series: Narrative Models and the Role of the Viewer in Contemporary Television Seriality, *Between*, IV(8) Recuperado de: <http://www.betweenjournal.it/>
- Jáuregui, T. (2015) *Plataformas On Demand, la producción de contenido original y su modelo de negocios- El caso Netflix*. San Andrés: Universidad de San Andrés- Escuela de Administración y Negocios
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2013) *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: NYU Press
- Jenner, M. (2014) Is this TVIV? On Netflix, TVIII and binge-watching. *New Media & Society*. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/274056599>
- Koh, T. K., and Fichman, M. 2014. "Multi-Homing Users' Preferences for Two-Sided Exchange Networks," *MIS Quarterly* (38:4), pp. 977–996. Citado en Asadullah, A; Faik, I; and Kankanhalli, A, (2018) *Digital Platforms: A Review and Future*

- Directions. PACIS 2018 Proceedings.* 248. Recuperado de: <https://aisel.aisnet.org/pacis2018/248>
- Kohan, J. (guionista) y Tannenbaum, N (productora). (2011-2019) *Orange Is the New Black*. [Serie de televisión]. Nueva York: *Netflix*.
- Kueffner, L. (1905). Historical Drama. *Modern Language Notes*,20(1), 22-24. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/2917065>
- L. Cano, P. (2002) *De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión*. Barcelona: Gedisa
- Lee, E. y Koblin J. (2018). *HBO Must Get Bigger and Broader, Says Its New Overseer*. New York: New York Times. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/2018/07/08/business/media/hbo-att-merger.html>
- Lohr, S. (2015). Data-ism: The revolution transforming decision making, consumer behavior, and almost everything else. New York, NY: HarperCollins Publishers como citado en: Lukosius, v y Hyman, M. (2018) Big data. *Quantitative Research Methods in Consumer Psychology: Contemporary and Data Driven Approaches* (Paul Hackett, ed.). New York, NY:Routledge. Recuperado de: https://www.academia.edu/37294040/Big_data
- López, X., Soengas, X. & Rodríguez, A. I. (2016). La televisión de proximidad como eje de la oferta audiovisual cercana. El papel de TVG en Galicia. *Comunica. Revista de Estrategias, Tendencias E Innovación En Comunicación*, (11), 61–73. Recuperado de: <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2016.11.5> Citado en Atarama- Rojas. T; Castañeda- Purizaga. L y Londoño- Montero, M (2017) *Televisión en el Perú: un estudio de la estrategia de difusión de contenidos de los canales de señal abierta*. *Comunicación y Medios*, 26 (35), 140 - 155.
- Manovich, L. (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós
- Martins Ladeira, J. D. (2019) O algoritmo e o fluxo: *Netflix*, aprendizaje de máquina e algoritmos de recomendações. *Intexto* 47, 166-184. Porto Alegre: UFRGS. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201947.166-184>
- Mazzioti, N. (1996) *La industria de la telenovela. La producción de ficción en América Latina*. Buenos Aires: Paidós. Citado en Uceda, D. y Zacarías, J (2012) Al fondo hay sitio: una apelación de los estereotipos. *La Mirada de Telemo*,8 (mayo). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20291>
- McKee, R. (2011) *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principio de la escritura de guiones* (9ª ed.). Barcelona: Alba
- Montoya, A (2017) *La guerra virtual: La televisión vs. El internet Las plataformas streaming y los contenidos televisivos peruanos*. Catálogo de Proyectos de Graduación. Universidad de Palermo: Buenos Aires
- Morgan, P. (Productor). (2016-2019) *The Crown* [Serie de televisión]. Reino Unido y estados Unidos. *Netflix*

- Nagel, J. (2004, December). *The Pitch Bible: Just The Essentials*. Recuperado de: <https://www.awn.com/animationworld/pitch-bible-just-essentials>
- Netflix Media Center (s.f.). *Netflix Timeline*. Recuperado de: <https://media.netflix.com/en/about-Netflix>
- Newcomb, H. (2005) *Studying Television: Same Questions, Different Contexts*. *Cinema Journal*. 45 (1) 107,11. University of Texas Press: Texas
- Nicolau, A. y Rennison, J. (Abril 2019) *Netflix changes the way TV production is paid for*. *Financial Times*. Recuperado de : <https://www.ft.com/content/cf0f0bd6-4596-11e9-a965-23d669740bfb>.
- Ojer, T. y Capapé, E. (2012) *Nuevos modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales: el caso de Netflix*, en *Revista Comunicación*,10 (1) 187-200. Recuperado de: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/015.Nuevos_modelos_de_negocio_en_la_distribucion_de_contenidos_audiovisuales-el_caso_de_Netflix.pdf.
- Olivares, P. (Productor) y Olivares, J. (Productor) (2015-2019) *El Ministerio del Tiempo* [Serie de televisión]. *Netflix*
- Ortíz, M. (2018) *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. Alicante: RUA Universidad de Alicante
- Pareja, A (2009) *La industria de ficción televisiva en Perú*. *La Mirada de Telemo*,2 (abril). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20331>
- Parrot Analytics (2019) *The Global Television Demand Report: Global SVOD platform demand share, digital original series popularity and genre demand share trends in Q1 2019*. Recuperado de : <https://insights.parrotanalytics.com/hubfs/Resources/whitepapers/Parrot%20Analytics%20-%20The%20Global%20TV%20Demand%20Report%202018.pdf>
- Peña, W. (2017) *Save The Writing! Developing a Series with Series Bibles: A Production Guide for Writing Series Bibles for TV, Film and Fiction!* Orlando: Secret Legion, Inc.[Edición de Kindle]
- Quiróz Velasco, T. (2011) *La televisión: vista, oída y leída por adolescentes peruanos*. *Comunicar*, 18 (36), 35-41. Recuperado de : https://www.researchgate.net/publication/270121016_La_television_vista_oida_y_leida_por_adolescentes_peruanos
- Rabkin, W. (2017). *Writing the Pilot: Creating the Series*. Estados Unidos: Moon & Whiskey inc..[Edición de Kindle.]
- Rincón, O. (2002) *Televisión, video y subjetividad*. Bogotá: Editorial Norma. Citado en Uceda, D. y Zacarías, J (2012) *Al fondo hay sitio: una apelación de los estereotipos*. *La Mirada de Telemo*,8 (mayo). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20291>
- Rostworowski, M (1988). *Historia del Tahuantinsuyu*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos. [Edición de Kindle].

- Sánchez Dávila, D. E. (2013) Representación de raza, clase y moral en la televisión del Perú. Un análisis social de “Magaly TeVe” y “Al fondo hay sitio”. *Correspondencias y análisis* 3, 193-232. Lima: Universidad San Martín de Porres. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10757/622599>.
- Sánchez Dávila, M. E. (2017) Mitos y ritos audiovisuales: televisión, espectáculo y consumo. *Perspectivas de la Comunicación* 10 (2), 25-50. Temuco: Universidad de la frontera. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10757/622570>
- Sánchez Noriega J. L. (2000) *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós
- Sánchez Noriega, J.L. (2002) *Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial.
- Sarapura Sarapura, M (2018) Propósitos y funciones de la televisión en la era digital a partir de un análisis de la televisión peruana. *Question*, 1 (61). Buenos Aires: Instituto de Investigaciones en Comunicación. Recuperado de: <https://doi.org/10.24215/16696581e129>
- Sege, L. (1993) *El arte de la adaptación. Como convertir hechos y ficciones en películas*. (1ª ed español) Madrid: Ediciones RIALP
- Sege, L. (1994) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente* (4ª ed.) Madrid: Ediciones RIALP
- Segre, Cesare (1974) *Las estructuras y el tiempo*. Barcelona: Planeta, como citado en García Landa, J.A. (1997) *Acción, relato, discurso: estructura de la ficción narrativa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca
- Silisque, A (2013). *Inkakuna - Los hijos del sol*. Carolina del Sur: Createspace Independent Publishing Platform [Edición de Kindle]
- Suárez-Cousillas, T.; Sánchez-Amboage, E y Martínez-Fernández, V. (2019) *Audiencias de plataformas SVOD. El caso de Netflix, Blockbuster, HULU y HBO*. Galicia: Universidade da Coruña. Recuperado de : <https://www.researchgate.net/publication/334604413>.
- Thompson, R. J. (1997) *Television's Second Golden Age. From 'Hill Street Blues' to 'ER*. New York: Syracuse University Press Citado en: Cornejo Stewart, J. (2016) *El caso de Netflix (2012-2015). Nuevas formas de pensar la producción, distribución y consumo de series dramáticas*. Barcelona: Universitat Ramon Llull. FCRIB - Comunicació i Relacions Internacionals
- Tryon, C. (2015). TV got better: *Netflix's* original programming strategies and the on-demand. *Media Industries* 2(5). North Carolina: Fayetteville State University. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.3998/mij.15031809.0002.206>
- Tubau, D. (2011) *El guión del siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Barcelona: Alba
- Uceda, D. y Zacarías, J (2012) Al fondo hay sitio: una apelación de los estereotipos. *La Mirada de Telemo*, 8 (mayo). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20291>

- Uribe, J. (Productora) (2019). *Bolívar* [Serie de televisión]. *Netflix*
- Vásquez Fermi, G. (agosto, 2015) La transmediación en la televisión peruana: despertar después del letargo. *En VIII Seminario Regional ALAIC. Políticas, actores y prácticas de la comunicación*. Córdoba: Encrucijadas de la investigación en América Latina, Córdoba.
- Vásquez Fermi, G. (noviembre, 2017) *Al fondo hay sitio* o el “formato Betito” *Ficciones cercanas. Televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima
- Vega, D.M. y Vega L.G. (2016) La evolución de *Netflix* en la Argentina. Nuevas estrategias para la distribución de contenidos audiovisuales en entornos convergentes. *Actas de Periodismo y Comunicación 2* (1). La Plata: Universidad Nacional de la Plata. Recuperado de: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>.
- Vich, V. (2009) Dina y Chacalón: el secuestro de la experiencia. *La Mirada de Telemo,2* (abril). Recuperado de: <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/20340>
- Viswanatham, G., Dutt Mathur, P. y Yammiyava, P. (2010) *From Web 1.0 to Web 2.0 and beyond: Reviewing usability heuristic criteria taking music sites as case studies*. Mumbai: HCI Conference. IIT Bombay Recuperado de: https://www.academia.edu/8381037/From_Web_1.0_to_Web_2.0_and_beyond_Reviewing_usability_heuristic_criteria_taking_music_sites_as_case_studies
- Vogler, C. (2002) *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid: Ma Non Troppo
- Von Der Pfordten, O. (1901): *Werden imd Wesen dei historischen Dramas*. Heidelberg. Citado por Kueffner, L. (1905). Historical Drama. *Modern Language Notes*,20(1), 22-24. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/2917065>
- Weiland, K.M. (2016) *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*. Estados Unidos: PenForASword Publishing. [Edición de Kindle].
- Weiland, K.M. (2017) *Creating Character Arcs Workbook: The Writer's Reference to Exceptional Character Development and Creative Writing*. Estados Unidos: PenForASword Publishing. [Edición de Kindle]