



ESTRUCTURAS Y TÉCNICAS NARRATIVAS DE SERIES TRADICIONALES EN CONTENIDOS DE PLATAFORMAS DIGITALES El caso de las series de rol en Minecraft

JAIME BARAHONA MARTÍNEZ¹, BEATRIZ LEGERÉN LAGO², DANIEL GOVANTES CARRASCO¹

¹ U-tad, España

² Universidad de Vigo, España

PALABRAS CLAVE

*Series de Televisión
Plataformas Digitales
Creadores de Contenido
Minecraft
Rol
Narrativa
Formatos*

RESUMEN

En la era digital, las plataformas de video online han revolucionado la forma en que consumimos entretenimiento. YouTube y Twitch, dos de las plataformas más populares, han experimentado una evolución significativa desde sus inicios, transformándose en contenedores de historias y narrativas que van más allá del simple contenido amateur improvisado. televisivas dentro del contenido audiovisual que es consumido por jóvenes en las plataformas digitales como Youtube o Twitch.

La hipótesis es que los fundamentos y estructuras para contar historias se mantienen, pero se quiere averiguar concretamente lo que perdura a través de los formatos.

Recibido: 14 / 12 / 2023

Aceptado: 31 / 03 / 2024

1. Introducción

En la era digital, las plataformas de video online han revolucionado la forma en que consumimos entretenimiento. YouTube y Twitch, dos de las plataformas más populares, han experimentado una evolución significativa desde sus inicios, transformándose en contenedores de historias y narrativas que van más allá del simple contenido amateur improvisado. Las plataformas online como YouTube y Twitch han revolucionado la forma en que consumimos contenido audiovisual. Estas plataformas permiten a los creadores de contenidos utilizar una variedad de recursos narrativos clásicos del cine y las series para crear experiencias narrativas únicas y atractivas para su audiencia. Los recursos narrativos clásicos, como el arco narrativo, el desarrollo de personajes y el uso del suspense, han sido ampliamente adoptados por los creadores de contenido en YouTube y Twitch.

La habilidad para construir historias convincentes y envolventes es crucial para mantener a la audiencia comprometida a lo largo de los videos o transmisiones en vivo. Los *youtubers* y *streamers* exitosos saben cómo utilizar el *cliffhanger* al final de un video o una transmisión para mantener a los espectadores ansiosos por más. Además, el desarrollo de personajes a lo largo del tiempo, ya sea a través de series de videos o *streams* regulares, crea una conexión emocional con la audiencia, lo que a su vez fomenta la fidelidad y el compromiso a largo plazo. Es importante destacar que, aunque los recursos narrativos clásicos son utilizados en YouTube y Twitch, su adaptación en estas plataformas tiene sus particularidades (Valverde, 2008). Por ejemplo, la duración más corta de los videos en YouTube y las transmisiones en vivo en Twitch requieren que los creadores sean más concisos y directos en su narración. Además, la interactividad que ofrecen estas plataformas permite a los espectadores participar activamente en la narrativa. Por ejemplo, mediante la sección de comentarios de YouTube o el chat en Twitch, los espectadores pueden influir en el desarrollo de la historia al hacer preguntas, sugerir ideas o interactuar directamente con el creador de contenido.

En resumen, las plataformas online YouTube y Twitch han permitido a los creadores de contenidos adaptar y utilizar recursos narrativos clásicos del cine y las series de una manera única y emocionante, y es cada vez más común ver elementos tradicionales en la narrativa y estructura de estos. En este artículo se plantea la búsqueda de técnicas y convenciones de la narrativa de series televisivas dentro del contenido audiovisual que es consumido por jóvenes en las plataformas digitales como Youtube o Twitch.

La hipótesis es que los fundamentos y estructuras para contar historias se mantienen, pero se quiere averiguar concretamente lo que perdura a través de los formatos. Para lograrlo se analizarán las bases técnicas de la narrativa en series de televisión, sobre todo la transmisión de la historia a través de su discurso, para con ello generar un modelo de análisis.

1.1. Youtube: De video caseros a una narrativa diversa

YouTube nació en 2005 como una plataforma para compartir vídeos caseros. Su éxito inicial se basó en la democratización de la creación y difusión de contenido audiovisual. Sin embargo, con el tiempo, YouTube ha evolucionado hacia una plataforma con una amplia variedad de formatos y géneros, incluyendo canales especializados en entretenimiento, educación, noticias y mucho más. En este contexto, la narrativa ha cobrado un papel fundamental en YouTube, y los creadores de contenido han desarrollado formatos como vlogs, series web, cortometrajes y documentales, utilizando la plataforma para contar historias originales y conectar con audiencias específicas.

Históricamente tal y como señalan Burgess y Green (2010), las técnicas narrativas habituales en los contenidos de YouTube suelen haber girado en torno a la captación y retención de la audiencia por diversos medios. Una técnica es la creación de contenidos que apelen al «mínimo común denominador», que tienden a atraer un gran número de visitas al satisfacer intereses amplios y contenidos a menudo sensacionalistas. Otra técnica es el uso del humor y la sátira, como demuestra el clip *Lazy Sunday* de *Saturday Night Live*, que se convirtió en un gran éxito en YouTube por su narrativa cómica y cercana. Esto sugiere que las narrativas humorísticas, culturalmente relevantes y que aprovechan el espíritu de la época tienden a resonar entre el público de YouTube. Además, el énfasis de la plataforma en los contenidos creados por los usuarios significa que la «creatividad» es un aspecto narrativo valorado, aunque se observa que es más difícil de encontrar a medida que aumenta el volumen de contenidos. Estas técnicas ponen de relieve la importancia de comprender las preferencias de la audiencia y el contexto cultural para elaborar narraciones que puedan ser populares en YouTube.

1.2. Twitch: El auge del streaming y las comunidades

Twitch, fundada en 2011, se centra en la transmisión en vivo de videojuegos. La plataforma ha experimentado un crecimiento exponencial en los últimos años, convirtiéndose en un espacio donde jugadores profesionales y amateurs comparten sus partidas, interactúan con sus seguidores y crean comunidades alrededor de sus intereses.

Más allá del *gameplay*, Twitch ha dado lugar a una nueva forma de narrativa en la que la interacción en tiempo real entre *streamer* y audiencia juega un papel fundamental. Los *streamers* comparten historias personales, anécdotas y experiencias, creando una conexión más profunda con sus seguidores. YouTube y Twitch han redefinido el panorama del entretenimiento digital, ofreciendo un espacio para la creación y consumo de historias y narrativas en diversos formatos.

2. Géneros y formatos en producciones seriadas para televisión

Hablar de narración en televisión es hablar principalmente de ficción. La ficción es típicamente la programación de mayor coste relativo en las parrillas. Por ello, casi todos los géneros de ficción se dirigen al prime time, al menos en su estreno, y sólo las series diarias ocupan alguna franja del *daytime*. (Miller y Tulloch, 2015).

2.1. Formatos tradicionales de producciones de ficción seriada

Entre las primeras, y en orden de mayor a menor nivel de producción (coste y recursos) figuran:

2.1.1. TV-Movies. También llamadas telefilms o películas para tv

Se trata de largometrajes ideados para su estreno directamente en tv, sin antes pasar por salas. En Estados Unidos nacieron las *tv-movies* desde tres supuestos diferentes:

- Capítulos piloto. Con el objetivo de examinar el posible interés para la audiencia de un proyecto de serie, se produce un primer capítulo con duración de largometraje. En el caso de que la serie no vaya adelante, este piloto se explota como película para tv independiente.
- Película de la semana. Las *networks* comenzaron a encargarse largometrajes de bajo coste que respondiesen estrictamente a sus criterios, tanto de emisión (previendo hasta seis cortes publicitarios y estableciendo, por tanto, una estructura dramática de siete actos) como de interés para el *target* de público buscado. Este tipo de producciones suelen acudir a una de estas tres premisas narrativas: (1) historias basadas en hechos reales encontrados en las páginas de sucesos; (2) historias de autosuperación del protagonista; (3) las conocidas como *instant-movies*, películas basadas en hechos muy recientes del ámbito político o social y pensadas para llegar a la audiencia antes de que ésta haya olvidado el acontecimiento.
- *Tv-movies* de calidad. HBO, la cadena de pago inauguró esta línea de producción. Se trata de telefilms encargados a nombres importantes de la industria cinematográfica y no constreñidos a las premisas estructurales y narrativas de la *tv-movie* al uso.

En Europa, la *tv-movie* es un género frecuente en países como Gran Bretaña, Alemania o Francia. La tv pública de estos países acoge *tv-movies* en una línea semejante a la de HBO. En España, en los últimos años y especialmente en el ámbito de FORTA (Federación de Organismos de Radiotelevisión Autonómicos), se ha auspiciado una corriente de producción de *tv-movies* inspirada en las pautas de las *networks* norteamericanas (siete actos, tipo de historias...). Esta apuesta por producir no ha tenido, curiosamente, su reflejo en emisión, siendo excepcionales los casos en que los telefilms hayan llegado a la parrilla con un buen horario y con una buena acogida por parte de la audiencia. Las *tv-movies*, así como las miniseries de 2 capítulos, se benefician de una medida legal pensada para apoyar al cine que obliga a las emisoras a dedicar un 5% de su presupuesto a la producción o compra de derechos de este tipo de productos.

2.1.2. Miniseries

Relatos cerrados que se cuentan en un breve número de episodios, típicamente entre dos y cuatro. Las miniseries tienen un nivel de producción semejante al de las *tv-movies* y la ventaja de obtener un alto grado de fidelización, aunque, como es natural, de breve duración.

2.1.3. Series

De periodicidad semanal, y típicamente de capítulos de una hora de duración, las series pueden acoger gran variedad de propuestas. Un criterio para identificarlas puede ser temático; y, así, hoy en día, abundan especialmente dos líneas: series en torno a un ámbito profesional (policías, médicos, abogados...) o familiar.

Por géneros, una división pragmática deja tres posibilidades: drama, comedia y dramedia; esta última de enorme éxito en los últimos años en España, y que se caracteriza por combinar tramas dramáticas y de comedia. Finalmente, por su estructura dramática, las series pueden contar una historia cerrada (como *24* o *Roma*) o abierta (la más común, aquella potencialmente eterna, que mantiene viva la serie mientras exista el suficiente interés por seguir produciéndola; y sus episodios pueden ser auto conclusivos (cada capítulo, una historia) o con trama de arco (el argumento se inicia en un capítulo y se completa en siguientes entregas, (Greco, 2019); es habitual que las series combinen ambas estructuras, proponiendo en cada episodio alguna trama auto conclusiva y alguna de arco).

2.1.4. Sit- Com

La sitcom (abreviatura de *situation comedy*, comedia de situación) es un género televisivo singular, distinto al resto de la ficción. Lo es por su duración (suele ser de media hora comercial), por su férrea estructura (dos actos, y la exigencia de provocar gags cada escasos segundos), pero, sobre todo, por su modo de producirse.

Hasta tal punto es un modo distinto al habitual en la ficción que, en la tv norteamericana, la sitcom depende del departamento de Entretenimiento. Y es que la sitcom se graba con público en el plató, del mismo modo que tantos programas, lo que refuerza su naturaleza teatral y sirve como potenciador de la vis cómica de los actores. Así como en las series el planteamiento de grabación puede ser más o menos próximo al del cine (más cuanto mayor sea el presupuesto), en la sitcom la grabación no es más que el final, el resultado de un proceso de ensayos. La sitcom es de periodicidad semanal, pero es habitual que haya reposiciones de emisión diaria en el caso de sitcoms de éxito que hayan alcanzado un importante número de capítulos.

2.1.5 Seriales

Diversos nombres –telenovela, novela, tira diaria, culebrón...- designan la ficción de emisión diaria. Realizado con presupuestos notablemente más bajos que los géneros citados anteriormente, el serial bebe en la fuente de la literatura de cordel, del folletín y, más directamente, de la novela radiofónica.

El género más frecuentado por este tipo de ficción es el melodrama, si bien en los últimos años, en los que se ha experimentado un notable auge del género, se han introducido variantes tendentes a la comedia, incluso a la acción y se ha diversificado por targets. Dos grandes tradiciones conviven en el serial.

- Por un lado, está la anglosajona (Estados Unidos y Gran Bretaña), que ha dado lugar al *soap* (telenovela).
- Por otro, la tradición latina (especialmente Brasil y México, cada una con sus peculiaridades, pero que se ha ido extendiendo a otros países: Venezuela, Perú, Argentina...), de la que procede el culebrón.

Entre *soap* y culebrón hay una sustancial diferencia: el *soap* plantea una historia abierta, potencialmente eterna; el culebrón maneja historias cerradas, con un cierre muy marcado (típicamente, boda). Pero es más lo que tienen en común: fuertes tramas de arco que enganchen al espectador, hasta generar en él, más que fidelidad, adicción. Para ello, la estructura dramática busca establecer fuertes ganchos, tanto en el ritmo diario de la emisión como en su pauta semanal.

Finalmente, sin salirnos del terreno de los géneros conviene mencionar un par de conceptos clave en la definición de los programas de tv. El primer concepto tiene en cuenta, la división entre programas de flujo y de stock. Se entiende por programa de flujo aquel que agota su explotación en su primera –y, por tanto, última- emisión. El programa de stock, en cambio, mantiene una vida comercial más prolongada, pudiendo ser objeto de reemisiones. Aunque quepan todo tipo de excepciones, la ficción y el documental son típicamente de stock, mientras que el resto del entretenimiento o los informativos engrosan la programación de flujo.

El segundo concepto es el de formato (Saló, 2003). Formato tiene dos acepciones en el terreno de la tv. Por una parte, es el número de episodios (o la periodicidad, en caso de que ese número sea indefinido) y la duración de cada episodio; suele expresarse como una multiplicación (13 x 60', 65 x 30', etc.) y es un dato esencial en la identificación de los programas. Pero además es un modelo de programa fijado para su venta o su exportación.

2.2. Estructuras y Recursos Narrativos en las series de televisión actuales

El exceso de oferta en el panorama audiovisual actual provoca, entre otras cosas, que las series de televisión contemporáneas se afanen en una constante búsqueda de innovación y diferenciación en la construcción de sus historias. Y los guionistas que las piensan y escriben están obligados a emplear una amplia gama de recursos narrativos para atrapar la atención del espectador y generar una experiencia de visionado memorable, en un entorno altamente competitivo.

Todas esas bases técnicas de la narrativa, en una primera instancia, vienen apuntadas dentro del guion. Pero ¿qué es un guion? Como bien afirma (Field, 1994, p. 13) «un guion es una historia contada en imágenes que trata de una persona o personas en un lugar o lugares, haciendo una «cosa»». Pero si profundizamos más desde un punto de vista puramente cinematográfico nos encontramos que «el guion detalla la secuencia de los acontecimientos, el desarrollo del personaje y el ritmo previsto de la narración. (...) incluso la transición entre escenas y la indicación del paso del tiempo, (...), son elementos cruciales que deben escribirse» (Espinoza & Montini, 2021).

De un tiempo a esta parte hay corrientes que abogan por salirse de la fórmula clásica de construir guiones y en el caso de Dancyger y Rush (2013), consideran una serie de posibles beneficios de subvertir las convenciones de escritura, particularmente en relación con la innovación narrativa y el compromiso de la audiencia. Al cuestionar los marcos establecidos, como la tradicional forma restaurativa en tres actos, los cineastas y guionistas tienen la capacidad de crear historias que reflejen las complejidades e incertidumbres de la vida real, presentando una representación más matizada y auténtica de los personajes y las situaciones.

Tradicionalmente, a la hora de desarrollar el guion de una serie de televisión se emplean los mismos recursos narrativos inherentes a un guion de película clásico, y aunque algunos son más recurrentes en el formato seriado, también pertenecen al universo fílmico. Para crear un guion para una serie de televisión, la narración contemporánea suele emplear varios recursos narrativos, tropos y efectos que buscan estar más en consonancia con la audiencia actual, una audiencia que demanda el estímulo constante, y que exige a las narrativas un ritmo mucho más acelerado que afecta a la estructura canónica de los tres actos, del primer acto en la que tradicionalmente se dejaba fluir al protagonista en su zona de confort para entender su realidad en profundidad antes de llegar al detonante que hacía saltar su mundo por los aires.

Tal y como sugiere Poon (2006), el acto inicial de *El padrino* está dedicado a establecer el universo de la familia Corleone, presentando a los personajes esenciales y sus principios culturales y familiares, profundamente arraigados en las costumbres sicilianas, con la intención de sentar las bases emocionales y narrativas para los actos posteriores, invirtiendo así en la autenticidad de los personajes y en el drama que se desarrolla en sus vidas en el entorno social estadounidense. Esta inversión de tiempo en el discurso narrativo, se antoja como un riesgo innecesario en la era de la inmediatez, y los creadores de contenidos, priorizan enganchar a una audiencia que está a un clic de olvidarse de tu discurso «canal» para siempre, a no ser que les des esa subversión narrativa, a la que están acostumbrados.

Esta subversión también genera un público más activo y dedicado, que se inclina por el análisis crítico, ya que las narrativas poco convencionales suelen exigir un compromiso más profundo en la interpretación de la historia, algo que conecta con el marco de análisis de este artículo, ya que ese compromiso más profundo, es algo que los creadores de contenidos para Youtube y Twitch quieren

potenciar en sus canales, en esa búsqueda incesante de incrementar su base de suscriptores que les permita monetizar su esfuerzo creativo y al mismo tiempo, no perderlos por la novedad más reciente que pueden encontrar a golpe de clic de ratón.

Esta competencia audiovisual sin precedentes afecta de forma directa a los contenidos «más tradicionales» que albergan las grandes plataformas online como Netflix, HBO, Prime Video, y exige que la narrativa seriada actual se incline hacia estructuras narrativas más intrincadas, y profundice en la exploración de la fusión de personajes, temas y motivos para crear series de televisión cohesivas y cautivadoras (Zoonen y Wring, 2012). Esto entronca con el análisis de Dancyger y Rush, (2013) los cuales consideran que al desviarse de las progresiones predecibles de la trama, las series pueden dejar de lado los clichés y los tropos, manteniendo así el interés del público y, potencialmente, atrayendo a un grupo demográfico más amplio que ansía novedades.

A esto también se añade un cambio de paradigma en cuanto al tipo de temas, personajes, conflictos y géneros más recurrentes en la parrilla de contenidos de las plataformas, en los que se potencian temáticas más naíf, y un tono *feelgood*, ya que, como apuntan Huasasquiche-Carbajal et al. (2022) debido a la pandemia, la gente ha adaptado sus hábitos de consumo digital y se ha vuelto más dependiente de las plataformas de *streaming*, lo que ha provocado un aumento de usuarios y al mismo tiempo un incremento en el consumo de narrativas que ofrecen una sensación de satisfacción y bienestar, y ahondan en la capacidad de comprender los pensamientos e intenciones de los demás. En ese sentido, es relevante mencionar el estudio de García-Muñoz y Fedele (2011), en el que investiga las series para adolescentes, centrándose en personajes adolescentes dirigidos a un público joven, y lleva a cabo un estudio de caso alrededor de la serie *Dawson's Creek* examinando las variables relacionadas con los personajes, argumento y conflictos principales llegando a la conclusión de que los temas centrales son la aceptación de la identidad personal, el amor y la amistad, y las relaciones sociales entre los personajes son cruciales para el desarrollo de la trama y el conflicto.

Así mismo, la naturaleza inmersiva de las conductas de maratones, subraya el intenso enfoque que se presta en las narrativas de las series, a los finales en punta con recursos como el *cliffhanger*, y el *plot twist*, al final de cada capítulo, para fidelizar y enganchar a la audiencia con recursos puramente narrativos característicos del género thriller.

En definitiva, la utilización de estructuras alternativas, la fusión de personajes, temas y motivos, junto con los nuevos modelos de consumo audiovisual devenidos por la aparición de las plataformas de contenidos y el cambio de paradigma narrativo surgido de la post pandemia COVID19, pueden funcionar como una revolución sobre el propio arte de contar historias, estimulando un discurso sobre la esencia de la narración y el papel del público en la construcción del significado que provoca ajustes en el uso de los recursos narrativos tradicionales, transformándolos y potenciando o rebajando la intensidad según el caso.

2.2.1. Recursos Narrativos más frecuentes

De la misma forma que el siglo XX puede considerarse el siglo del cine, podría ser el siglo XXI la época de las series. Parafraseando a Boutet (2015), aunque es demasiado pronto para afirmarlo, como forma de expresión han adquirido una madurez, con una libertad que ya no tienen las películas, con una división en episodios que se adaptan a nuestra vida. Sus historias utilizan una serie de recursos narrativos que evolucionan los ya dictados por Aristóteles en su Poética (Aristóteles y Alsina Clota, 2000) y que vamos a mencionar a continuación:

Narraciones no lineales: con uso intensivo de *flashbacks*, *flashforwards* y saltos temporales para potenciar misterio, suspense y mantener al espectador intrigado, transmitiendo una sensación de narrativa moderna y diferente, que rompe la clásica estructura lineal. (Prósper Ribes, 2019)

Personajes complejos y ambiguos: Los personajes multidimensionales con defectos y zonas grises son más atractivos para el público actual, que busca identificarse con ellos más allá de la simple dicotomía héroe-villano. Y al mismo tiempo se potencia la figura del antihéroe, siempre seductora para las audiencias más jóvenes. (Del Pilar, et al., 2015)

Tramas intrincadas y llenas de giros inesperados: Las series actuales se alejan de las historias predecibles y sorprenden al espectador con giros argumentales inesperados que mantienen la tensión narrativa, fundamentalmente buscando el efecto *cliffhanger* que garantice el *binge watching* que demandan las plataformas. (Pereira Pérez y del Campo Cañizares, 2022).

Subtramas y personajes secundarios relevantes: Las subtramas y personajes secundarios bien desarrollados enriquecen la historia principal y aportan profundidad al universo de la serie, garantizando un mayor recorrido en la plataforma, y por tanto una amortización mayor de

Temas sociales relevantes: Las series actuales abordan temas sociales de actualidad, como la desigualdad, la discriminación o la salud mental, generando debate y reflexión en el espectador.

Metarreferencias y guiños a la cultura popular: La inclusión de referencias a otras obras audiovisuales o fenómenos culturales crea complicidad con el espectador y enriquece la experiencia de visionado. (Blanco, 2015)

Finales abiertos o ambiguos: Los finales abiertos o ambiguos invitan a la reflexión del espectador y generan debate sobre el destino de los **personajes**. (Storr y Abásolo, 2022)

2.2.2. Tabla con los elementos asociados a producciones seriadas de TV

A continuación, y con la finalidad de realizar una comparativa entre los elementos asociados a las narrativas seriadas clásicas de ficción creados por profesionales y los productos creados por las nuevas generaciones de creadores para canales alternativos, presentamos una tabla con los principales elementos que conforman una producción de ficción seriada para televisión. televisión.

Tabla 1. Formatos y elementos de las producciones seriadas

	Formatos	Narrativa de Episodios	Personajes	Duración
Series	Trama principal y 2/3 secundarias	3 actos. Arcos dramáticos autoconclusivos	1 a 3 personajes	1 hora semanal
Sit-Coms	Situaciones y gags	2 actos	No más de 5	½ hora diaria
Seriales	5 tramas independientes entre sí	No son autoconclusivas	1 a 5 personajes	1 hora diaria
Miniseries	Trama principal y 2/3 secundarias	3 actos. Arcos dramáticos autoconclusivos	1 a 3 personajes	1 hora 2 a 3 episodios máximo
TV-Movies	Trama principal	Autoconclusiva	1 a 3 personajes	60 a 90 minutos

Fuente: Elaboración Propia, 2024.

En el siguiente análisis se emplearán los apartados de la tabla 1 a la selección de series realizada, con el objetivo de identificar los elementos comunes que se han estudiado previamente, así como establecer diferencias o formas evolucionadas del formato.

3. Análisis de las series producidas en plataformas digitales a través de *Minecraft*

3.1. Cuerpo del análisis

3.1.1. Metodología y muestra

Para el estudio de caso se analizarán las series de contenido que han obtenido el primer puesto en las 3 ediciones de los premios ESLAND en la categoría de «Mejor Serie de Contenido». Esta muestra se ha seleccionado por ser series de idioma español, por reconocerse la relevancia de sus integrantes y el impacto de su contenido en los espectadores. Además, dentro de la categoría de los propios premios encontramos los siguientes requerimientos que refuerzan su selección: ser desarrollada por medio de un videojuego, ser participada por varios creadores de contenido y tener una duración superior a 7 días (ESLAND, 2024). Este premio se otorga en función del pico de audiencia en las plataformas de retransmisión en directo, siendo estas Twitch, Youtube y recientemente Kick, además de las horas visualizadas por los espectadores y la media de espectadores por minuto. En la tabla 2 se presenta la información fundamental de la muestra.

Tabla 2. Muestra del análisis

	Edición ESLAND	Año	Estilo	Número de participantes	Creadores	Participantes visualizados
<i>Tortillaland</i>	1	2021	Rol	33	Auronplay Perxita Heberon JaviDMr10	Auron
<i>Dedsafio 2</i>	2	2022	Retos	48	Elded	SpreenDMC
<i>Minecraft Extremo</i>	3	2023	Retos	59	AuronPlay Heberon	Auron

Fuente: Elaboración Propia (2024).

En los tres casos de la muestra una versión de su contenido que fue retransmitido en directo en la plataforma Twitch, siendo esta la original, y luego otra editada en la plataforma de Youtube, en los canales propios de los creadores de contenido. Dentro de la versión en diferido, encontramos un amplio empleo de elipsis que elimina secciones de contenido que el autor tuvo que elaborar por encontrarse en directo frente a su audiencia, ya fuera interactuando con ella fuera del mundo ficcional o contenido con poco valor narrativo o de entretenimiento. A su vez, es común el empleo de efectos de ampliación de la imagen para centrarse en la cámara del creador de contenido, así como edición de elementos sonoros.

3.1.2. Cuerpo del análisis

En primer lugar, hay que destacar que una de las series de temática centrada en el rol, mientras que las otras dos se fundamentan en el reto y la competición entre sus integrantes, encontraremos diferencias temáticas importantes en su análisis. Sin embargo, incluso dentro de las series de retos existe un componente de rol e interacción social muy fuerte, pues se permiten espacios de tiempo libre, con sus personajes desarrollando tramas paralelas a la principal, así como relaciones sociales positivas y negativas entre ellos. Además, la inclusión de participantes no profesionales o con gran experiencia en el juego apoya esta reflexión, pues no se buscaba únicamente una experiencia centrada únicamente en las habilidades de los jugadores o una competición deportiva, sino que buscaba incluir a sus personajes sociales y la interacción que surge de y entre ellos.

En los tres casos, cada capítulo tenía una estructura que se definía por parte de los organizadores de la serie, requiriendo acciones a realizar por parte de los jugadores o sometidos a eventos que debían superar, la regularidad de estos últimos es mayor en el caso de las series de retos. Por otro lado, sobre todo en el caso de *Tortillaland*, los diferentes creadores de contenido aprovechan sus sesiones de retransmisión para generar tramas secundarias entre ellos, creando rivalidades y alianzas con las que ampliar la riqueza del universo narrativo e introduciendo elementos de la personalidad de su personaje social, sirviéndose de las mecánicas del propio videojuego. En las series de retos, estos se definen cada día y, aunque durante menos tiempo, se permite a los jugadores disfrutar de períodos de calma para prepararse o desarrollar alguna nueva trama, activando la posibilidad de atacarse entre los jugadores cada cierto tiempo de manera automática o intencionada por motivos dramáticos, un ejemplo identificado son los combates que se encontraban en proceso y que terminarían en la pérdida de una de las vidas de los participantes.

Sobre esto último es importante resaltar que, mientras que la muerte en el caso de *Tortillaland* no es permanente, en el caso de *Dedsafio 2* y *Minecraft Extremo* los jugadores tienen un número limitado de vidas o de posibilidades de resucitar, con una muerte permanente que les impediría continuar. Lo que supone esta mecánica es la generación de un riesgo mayor en las acciones de los jugadores, pues su margen de error es menor y deben ser más estratégicos, aunque también aumenta la cantidad de situaciones cómicas con su audiencia o de tensión entre los creadores de contenido. Otra de las consecuencias identificadas en la creación propia de tramas y en la tensión añadida, es la generación de diálogos improvisados y esa falta de preparación previa o el nerviosismo de la situación lleva a que sea complicado entender a los personajes, a producir silencios largos o a que hablen unos sobre otros.

A continuación, se desglosarán los elementos estructurales y de contenido que destacan en los apartados que se expusieron en los apartados anteriores y la tabla 1.

3.1.2.1. Formato

Las series escogidas tienen en todos los casos una trama principal, que estructura toda la experiencia y justifica lo que sucede a lo largo de todos sus capítulos. Sin embargo, sobre todo en el caso de *Tortillaland*, podemos identificar un uso de más tramas secundarias, así como de situaciones cómicas. Por ello podríamos argumentar que los diseñadores del evento tratan de estructurar la experiencia como una TV-Movie en su experiencia central, pero se da libertad a los participantes para desarrollarse y lograr un esquema propio de los seriales, que luego se muestra con más claridad en los capítulos de cada creador de contenido. Sobre las situaciones de Sit-Com se ha identificado una mayor cantidad de contenido afín en el caso de la serie de rol, aunque también haya casos en las de retos.

Siendo la acción retransmitida directo, con la necesidad de improvisación y de acción constante para entretener a sus respectivas audiencias, los creadores de contenido experimentaron sucesos preparados por los creadores del evento y participaron en historias generadas por personajes no humanos generados dentro del propio videojuego. En los dos casos fueron dirigidos en una experiencia definida por otros, siendo una más pasiva y la otra activa, pero a su vez desarrollaban las mencionadas tramas propias de cada personaje que realizaban en solitario o con otros, teniendo claras las líneas generales de lo que debían hacer, pero sin un guion cerrado. Estas tramas entre participantes, tanto de interacciones positivas como negativas, mezcla elementos de su vida real con su vida dentro del juego, encarnando a los personajes que muestran de cara al público dentro del propio juego, con las limitaciones y posibilidades que les ofrece.

La acción del público, durante las retransmisiones, demostró tener en ocasiones un impacto en lo que sucede dentro de la historia. Se pueden identificar las donaciones o suscripciones como un tipo de impacto no diegético, que en ocasiones detiene el desarrollo de la historia para los espectadores si el creador de contenido se detiene para agradecer, pudiendo crear confusión entre los personajes participantes. Los comentarios del público espectador, al realizarse la acción en directo como sucede en formatos como las comedias de situación, acompañan la acción de los sucesos y realzan el carácter de comedia o drama de los eventos.

Por otro lado, las series muestran una serie de elementos visuales y sonoros que son propios del juego empleado, *Minecraft*, pero a este se le han añadido otros mediante sistemas de modificación, para con ello aumentar las posibles acciones de los jugadores. Además, en el caso de las series de reto, se han añadido efectos sonoros y visuales para anunciar los eventos más importantes o la pérdida de vidas de los participantes. También se han identificado entradillas en *Minecraft Extremo*, así como en los vídeos en diferido de los creadores de contenido, y sucesos narrativos preparados de antemano, que suceden según un guion definido dentro de las posibilidades del juego. Los sonidos de los diálogos se logran por medio del audio interno del juego y los micrófonos de los jugadores, restringiéndose por la proximidad entre ellos, además de mensajes por escrito dentro del propio videojuego. Esto generaba la posibilidad de interacción social, aunque en ocasiones fueran situaciones ruidosas y caóticas, permitiendo a los participantes discutir o colaborar de forma más directa, así como dejar mensajes que puedan leer sus colaboradores de no encontrarse conectados al mismo tiempo, permitiéndoles generar contenido en su ausencia o como sujetos omitidos o pasivos de alguna de las tramas.

3.1.2.2. Narrativa de los episodios

En la serie de rol se plantea una definición de antagonistas en una trama principal de ciclo largo, presentándose a través de los mencionados eventos que les acontecen a los creadores de contenido y personajes ficticios propios del videojuego empleado, además de otros generados por los moderadores para la serie. Se puede identificar dos niveles de ficción teatralizada, con uno general definido por los directores de la experiencia al que los jugadores reaccionan y otro que se mueve por la acción propia de los personajes, pero ambos se rigen por reglas internas establecidas desde el comienzo de la serie y las limitaciones del juego.

Los enemigos en *Dedsaño 2* y *Minecraft Extremo* son, dependiendo del reto impuesto, tanto los enemigos del entorno, como los jugadores, algo que en el caso de *Tortillaland* sucede en situaciones concretas y buscadas por los propios personajes, no impuestas. El videojuego seleccionado se establece como el escenario de tramas de ciclo largo y otras de carácter episódico, siendo algunas de ellas autoconclusivas de ciclo corto y otras que perduran a lo largo de numerosos episodios. Lo común en los tres casos es que una

vez terminada la serie todo se termina con un evento o competición final, lo que establece una victoria cooperativa en el caso de *Tortillaland* o individual en las otras dos.

Es a través de *Minecraft* que los participantes se expresan y los directores generan los sucesos, permitiendo que los elementos personales de cada creador de contenido se produzcan y generen una continuidad entre los capítulos.

3.1.2.3. Personajes

En relación al número de personajes encontramos una cantidad muy superior a los formatos mencionados, siendo este uno de los elementos diferenciales. Los personajes que pueblan las series son generados por una expresión del personaje social de los creadores de contenido dentro de la serie y el videojuego seleccionado, lo que les permite reforzar también su persona pública. En general se desarrollan personajes nuevos en cada ejemplo analizado, con una sección del contenido destinada a conocer el juego y prepararse para sucesos posteriores. Sin embargo, se mantiene parte de la esencia original de los personajes y vínculos que existen en la vida real, además de sus conocimientos previos.

Los personajes se convierten en narradores protagonistas de sus propias historias, pues al ser cada uno de ellos un creador de contenido se dirigen a sus respectivas audiencias, con sus propios puntos de vista. el mismo número de ellas que participantes hay en la serie. Esto genera una enorme cantidad de diferentes perspectivas sobre los mismos sucesos, además de enriquecerse gracias a la interacción con su público, lo que genera una mayor cantidad de contenido mediante las emisiones en directo y los vídeos en diferido generados posteriormente. La forma principal de expresión de los personajes es mediante los diálogos entre los personajes y las tramas propias que estos mismos desarrollan, simulando naturalidad y en ocasiones casualidad. Este último elemento mencionado, junto con el contenido dramático de las relaciones entre personajes, es uno de los más atractivos para la audiencia, pues la generación de contenido que no siga un guion demasiado estructurado favorece la sorpresa en el público, que busca participar a través de sus comentarios con sus impresiones en directo mientras se desarrolla la acción.

Se pueden detectar arquetipos universales en los personajes generados, buscándose personalidades fuertes para diferenciarse de otros, así como el desarrollo de tramas de conflicto y amistad entre ellos, con un enfoque mayor en el primero en el caso de las series de reto. Por otro lado, la importancia de los personajes dentro de las tramas generadas por estos cambia según el caso o el creador de contenido que haya propuesto la idea principal, pudiendo incluso encontrar a los mismos personajes en diferentes roles.

3.1.2.4. Duración

Solamente con la duración de las tres series de contenido analizadas, ya se encuentran similitudes con la estructura de un serial, siendo numerosas horas de contenido en directo a lo largo de varios días seguidos, aunque con menor extensión en el calendario en el caso de las series centradas en retos. Sin embargo, la cantidad de contenido que se ha generado en cada caso aumenta notablemente al haber algunos autores que han decidido generar piezas de contenido en diferido con la retransmisión, multiplicando los impactos y la audiencia generada.

Tabla 3. Análisis de las series

	Formatos	Narrativa de Episodios	Personajes	Capítulos	Duración media
<i>Tortillaland</i>	Trama principal y secundarias Situaciones y gags	Arcos dramáticos Episódicas Conclusivas y no conclusivas	33	198	1 hora por episodio
<i>Dedsafio 2</i>	Trama principal y secundarias	Episódicas Conclusivas y no conclusivas	48	27	25 minutos por episodio
<i>Minecraft Extremo</i>	Trama principal y secundarias	Episódicas Conclusivas y no conclusivas	59	9	1 hora por episodio

Fuente: Elaboración Propia (2024)

Esta generación tan prolífica de contenido de entretenimiento, que demanda un público que cada vez pide más, como comentan Huasasquiche-Carbajal et al. (2022), se refuerza con la perspectiva de que cada una de las series no solamente se puede visualizar desde la perspectiva de uno de los personajes, sino que cada participante es una ventana a la historia desde una perspectiva diferente. La longitud de cada capítulo varía ligeramente según el contenido o la trama que se desarrolla, dependiendo también de si se trata de tramas principales del evento o generadas por los personajes, aunque muestran más longitud en el caso de las series de rol. Todo esto queda resumido en la tabla 3, destacando los descubrimientos más relevantes en cada una de las series.

3.2. Resultados del artículo

3.2.1. Conclusión

Reuniendo elementos propios de una serie de ficción, encontramos que también se identifican otros de series de entretenimiento como competiciones. Si bien la cantidad de contenido producido es mayor en número de horas de potencial visionado, así como el enriquecimiento de la narrativa con las perspectivas múltiples de los personajes, adolece del cuidado propio de un guion redactado que cuide los diálogos de estos. Sin embargo, es notable la suma de sucesos y elementos de la trama que sí se encuentran dentro de una planificación general por parte de los organizadores de la experiencia. Quedando esto definido, se otorga a los creadores de contenido la posibilidad de generar sus propias líneas de historia dentro del universo ficcional creado, utilizando estas ocasiones de libertad para resaltar las características de sus personajes sociales y, por extensión, de sus avatares dentro del juego. Esto último se puede atribuir al elemento en directo que tiene el formato de sus series, requiriendo una cierta improvisación para generar contenido en las numerosas horas de cada sesión o episodio, además de integrar la interacción con su público.

Los promotores e integrantes de estas iniciativas, por tanto, utilizan las series como un sistema de generación de contenido para su audiencia, empleando el videojuego como escenario, el avatar como extensión de su personaje y las mecánicas como generadoras de tramas, ya sean acciones que realizan o sucesos que padecen y a los que deben hacer frente. Las series analizadas guardan por ello una estructura similar a otras de diversos géneros que ya llevan tiempo entre nosotros, aunque con una sensación de novedad por el uso de nuevas plataformas y tecnologías, que hacen partícipes a los espectadores y además les permite ser actores principales de los productos generados, viéndose reforzada su marca.

3.2.2. Futuras líneas de investigación

Llegados a este punto, se dejan abiertas diferentes líneas de continuidad, que se pueden complementar y que pasarían por someter a un análisis tanto los personajes como los argumentos escogidos por los creadores de contenido on-line y establecer una comparativa con los arquetipos de autores clásicos, tanto los moldes de personajes de ficción basados en los estudios de Carl Jung y sus 12 arquetipos; como en las 36 situaciones dramáticas recogidas por Georges Polti, aunque fueron acuñadas por el dramaturgo veneciano Carlo Gozzi.

4. Agradecimientos

El presente texto se escribe en el ámbito del Grupo de Investigación, Videojuegos-Narrativa, Persuasión y Creatividad (V-NPC) adscrito a la Universidad de Vigo, pero que se formó en el seno de la Asociación Científica Icono14 a la que agradecemos su apoyo en el desarrollo de iniciativas centradas en el ámbito de los *Game Studies*.

Referencias

- Aristóteles y Alsina Clota J. (2000). *Poética*. [5a ed.]. Barcelona: Icaria.
- Blanco, N. (2015). *Evolución y revolución de género en las series de ficción contemporáneas. La última salida: La comedia*. Salamanca. Tesis Doctoral.
- Boutet, M., (2015) «Les séries télévisées sont-elles l'art majeur du XXIème siècle?», en Nectart 1 117. Cfr también Id., «Histoire des séries télévisées», en S. Sepulchre (ed.), *Décoder les séries télévisées*, Bruxelles, De Boeck, 2011, 11-46.
- Burgess, J., & Green, J. B. (2010). YouTube: online video and participatory culture. *Choice Reviews Online*, 47(06), 47-2989. <https://doi.org/10.5860/choice.47-2989>
- Del Pilar, L., Furió, G., & Pérez López, J. (2015). *El atractivo del mal: la figura del villano en la ficción televisiva actual*. Gandía. ValenciaTFG.
- Dancyger, K., & Rush, J. (2013). *Alternative Scriptwriting: Beyond the Hollywood Formula*. Taylor & Francis.
- Espinoza, L., & Montini, R. (2021). *Había una vez... Cómo escribir un guión* (2o Edición). Nobuko.
- García-Muñoz, N., y Fedele, M., (2011). *Las series televisivas juveniles: tramas y conflictos en una «teen series»* Television Fiction Series Targeted at Young Audience: Plots and Conflicts Portrayed in a Teen Series
- Field, S. (1994). *El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones: una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado*. Plot Ediciones.
- Greco, M. (2019). *Narrativa serial audiovisual: estructuras y procedimientos de la ficción televisiva*. *Toma Uno*, 9692(7), 45-66. <https://doi.org/10.55442/tomauno.n7.2019.26184>
- Huassasquiche-Carbajal, R. Y., Quiroz-Villavicencio, R. A., & Turriate-Guzmán, A. M. (2022). *Adaptation of Conventional Movie Consumers to Streaming Movie and Series Platforms during Lockdown: A Systematic Literature Review from 2019 to 2021*. IEEE 5th International Conference On Josep Prósper Ribes (2019): *El suspense cinematográfico: montaje y organización temporal*, en *Electronics And Communication Engineering (ICECE)*. <https://doi.org/10.1109/icece56287.2022.10048625>
- Miguel Hernández Communication Journal, Vol. 10 (2), pp. 303-321. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche- Alicante). DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v10i0.30>
- Miller, T & Tulloch, J (2015). *The television Genre Book*. The British Film Institute, London
- Pereira Pérez, A., & del Campo Cañizares, E. (2022). *Binge-Watching. Análisis de un caso de éxito: On My Block*. SERIARTE. Revista científica De Series Televisivas Y Arte Audiovisual, 1, 138-163. <https://doi.org/10.21071/seriarte.v1i.13598>
- Poon, P., (2006). *The Corleone Chronicles: Revisiting The Godfather Films as Trilogy*. *Journal of Popular Film & Television*, 33(4):187-195. doi: [10.3200/JPFT.33.4.187-195](https://doi.org/10.3200/JPFT.33.4.187-195)
- Prosper Ribes, J. (2019). *El suspense cinematográfico: montaje y organización temporal*. Miguel Hernández Communication Journal (Online). 10(2):303-321. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v10i0.309>
- Saló, G. (2003) *¿Qué es eso del formato?: Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión*. Gedidsa. España
- Storr, W., Abásolo, O., (2022). *La ciencia de contar historias: por qué las historias nos hacen humanos y cómo contarlas mejor*. Madrid: Capitán Swing.
- Valverde, J. C., (2008). *Aprender a pensar históricamente con apoyo de soportes informáticos*. *Culture And Education*, 20(2), 181-199. <https://doi.org/10.1174/113564008784490370>
- Zoonen, L. and Wring, D., (2012). *Trends in political television fiction in the uk: themes, characters and narratives, 1965-2009*. *Media Culture & Society*, 34(3), 263-279.