

Internet en series: de Qué vida más triste a Descarga Completa

Agnés Surbezy (Universidad de Toulouse 2 Le Mirail)

RESUMEN

Interesarse por las nuevas tecnologías y las artes abre la puerta a una reflexión acerca de formas artísticas emergentes como las webseries. Tomaremos como ejemplo dos series escenificando a los mismos personajes, *Qué vida más triste* y *Descarga completa*, para acercarnos a este fenómeno. Intentaremos interrogar cómo tanto el medio de difusión y las tecnologías usadas como el público y la recepción de este nuevo formato audiovisual impactan el proceso de creación.

Palabras clave: webseries, nuevas tecnologías, creación audiovisual, recepción, intertextualidad

ABSTRACT

To be interested for the new technologies and the arts opens the door for a study of artistic emergent forms as the webseries. We will take as an example two series with the same heroes, *Qué vida más triste* and *Descarga completa*, to analyze this phenomenon. We will try to interrogate how the way of diffusion and the technologies used and the public and the reception of this new audio-visual format impact the process of creation.

Keywords: webseries, new technologies, audiovisual creation, reception, intertextuality

Internet en series: de *Qué vida más triste* a *Descarga Completa*

Agnès Surbezy (Universidad de Toulouse 2 Le Mirail)

Hablando del diálogo entre artes y nuevas tecnologías y del ciberarte, parece lógico interesarse por un fenómeno que va cobrando importancia, el de las *webseries*. Cabe señalar aquí que usamos el término para referirnos a “todos aquellos seriales de ficción audiovisual creados para ser emitidos por Internet. Con una unidad argumental, una continuidad (al menos temática) y más de tres capítulos”¹. De hecho, este tipo de creación no podría ser sin las nuevas tecnologías. Y a pesar de la gran variedad y desigual calidad de las obras propuestas al *ciberpúblico*, es un género emergente en pleno desarrollo: con un éxito cada vez mayor, las *webseries* se convierten hoy en el objeto de sitios, blogs, fórums cada vez más numerosos. Aparecen festivales de *web-series* y otros de creación audiovisual, ya existentes, empiezan a presentar selecciones de las mismas. Es precisamente la inclusión de episodios de *Qué vida más triste* en la programación del festival de las creaciones televisuales de Luchon la que nos llevó a iniciar esta reflexión. Y eso tanto más cuanto que, por una parte, los programadores, observadores vigilantes de las grandes tendencias del mercado y de la creación audiovisuales, consideran, vista la importancia que cobra el fenómeno, crear incluso una sección “*Webseries*”; y, por otra parte, tan sólo se encuentran muy pocos estudios o monografías sobre el tema (uno de los pocos es un número de la revista *Réseaux* dedicado a las series televisivas² que interroga la influencia de Internet tanto en los modos de producción como en la recepción, pasando por los contenidos y la relación con los personajes).

Por lo tanto, nos parece interesante proponer aquí una reflexión – que no deja de ser una reflexión preliminar, siendo éste un objeto de estudio nuevo para nosotros además de novedoso – sobre este formato audiovisual. Lo haremos apoyándonos, más precisamente, en ejemplos sacados de *Qué vida más triste* (creada en 2005 y finalizada en 2010) y *Descarga completa* (creada en 2010 por el mismo equipo). Elegimos estos dos casos por la continuidad que entre ellos existe, y porque, en ambas series, Internet es a la vez parte del proceso de creación, vector de difusión, objeto de irrisión e incluso sujeto central de unos episodios. Nos permitirán por

¹ Hernández García, Paula. “Las Webseries. Evolución y características de la ficción española producida para Internet”, inF@ro. Revista teórica de la *Universidad de Ciencias Sociales de Playa Ancha, Valparaíso*, Chile, n° 13, 1r semestre de 2011, <http://web.upla.cl/revistafaro/n13/art09.htm>. [Última consulta: 18 de marzo de 2013].

² *Réseaux. Les séries télévisées*, n° 165, février-mars 2011.

lo tanto abordar el tema con una doble perspectiva: la del impacto de las nuevas tecnologías en la creación, siendo estas dos series meros productos de Internet (aunque, eso sí, por su éxito, *Qué vida más triste* llegó a presentarse en un canal televisivo), y la de la presencia de aquéllas en los dispositivos generados por estos “web-relatos”.

Un fenómeno en plena expansión

Inicialmente producidas por aficionados, las series para internet se valen de la facilidad que permite el desarrollo de las nuevas tecnologías (cámara digital, vídeo en los móviles, redes sociales y sitios como YouTube...). Y, hasta hace poco, era difícil pensar que dejarían de ser “subproductos”, producciones de jóvenes estudiantes o aficionados creando sus propios proyectos de bajo presupuesto. Proyectos con los que, a lo mejor, aprenderían, pero que no alcanzarían nunca la visibilidad y audiencia que pueden lograr producciones televisivas o cinematográficas. No obstante, como lo recuerda la revista en línea *Clandestino de actores*, en un artículo cuyo título “Webseries vs Televisión basura II” no deja de ser significativo:

esa convicción se derrumbó para muchos el día en que los derechos de un *videoblog* que llevaba por título *Qué vida más triste* (creado por Rubén Ontiveros, guionista de programas como *Vaya Semanita* o *Made in China*) y que había superado los tres millones de visitas fueron comprados por La Sexta³.

Los redactores de la revista, que ven en las *webseries* un futuro esperanzador para la profesión actuarial, insisten, indicando que es “un acontecimiento muy representativo de cómo internet se está convirtiendo en una cantera de nuevos talentos y originalidad”.

Aunque, eso sí, cabe conceder, como hacen los redactores del artículo citado precedentemente, que:

evidentemente no todas son brillantes. Las hay buenas, regulares y malas con avaricia, pero todas ellas, sin excepción alguna, son toda una demostración de que con ingenio, ilusión y trabajo se pueden crear interesantes proyectos que sirvan como la alternativa libre y accesible a la cada vez más estancada televisión⁴.

Si bien, con el desarrollo del género, hubiéramos podido interesarnos por series de una calidad artística tal vez más alta o con un formato menos artesanal (a partir del 2008, canales empiezan a producir *webseries*, con actores de televisión de primer plano), nos pareció preferible *Qué vida*

³ VV.AA. “Webseries vs Televisión basura II”, in *Clandestino de actores*, http://www.clandestinodeactores.com/index.php?option=com_content&view=article&id=368:webseries-vs-television-basura&catid=18:articulos&Itemid=24. [Última consulta: 18 de marzo de 2013].

⁴ Hernández García, Paula. *Op. cit.*

más triste por ser una de las pioneras y una de las más populares. Además, como veremos con el episodio que nos servirá de ejemplo, una de las temáticas recurrentes es precisamente el espacio ocupado por las nuevas tecnologías en la vida diaria. Y ni qué decir de *Descarga completa*, cuyo título no deja lugar a la más mínima duda en cuanto a la importancia de las nuevas tecnologías así como Internet en la narración misma.

Un proceso creativo bajo influencia

Lo primero que no podemos sino notar observando las *webseries*, es su formato: es generalmente corto – un 71% de la producción tiene una duración inferior a los 6 minutos y tan sólo un 2 % supera los 20 minutos. Y, en el caso que nos interesa, tanto *Qué vida más Triste* como *Descarga completa* se inscriben en este formato puesto que episodios duran de 1 minuto a unos 10, no más. Esto tiene que ver con la producción a menudo artesanal y de escasos recursos, parece lógico. Sin embargo, esta justificación económica no es la que predomina. Lo que más influye aquí es precisamente el medio de difusión y el público o sea la recepción: los creadores de ficción para internet efectivamente “se encuentran ante un público, aún poco estudiado académicamente, diferente al de la televisión, o el cine”: “El público de Internet no se comporta de la misma forma que cuando mira la tele (*broadcast*). Hiperactividad con múltiples aplicaciones y ventanas abiertas. El límite de la atención a un vídeo en Internet difícilmente supera los 7-8 minutos”⁵. Lo cual, claro está, influye tanto técnica como narrativamente en las características de las *webseries* que son diferentes a las de la ficción creada para emitirse en cualquier otro medio, particularmente en la televisión.

Debido también, en parte, a la escasez de recursos cuando se inició la serie o, aún más a la particularidad del proceso de creación, *Qué vida más triste* sigue (con unas cuantas variaciones, sobre todo a partir de la difusión en tele) un esquema narrativo característico: se abre con un plano fijo, medio o medio largo, del protagonista. Éste, un joven don nadie y “perdedor al uso” llamado Borja, vive en un pueblo vizcaíno, Basauri. Si es el pueblo industrial donde, de hecho, viven los actores de la serie, es de notar que el mismísimo topónimo no carece de interés: además de remitir a una localidad vecina de Bilbao, con las connotaciones que pueden tener este tipo de zonas industrializadas, lo rodean su fiel compañero Joseba, su novia Nuria y unos cuantos personajes más del barrio – que llevan todos sus propios nombres – que se fueron agregando conforme crecía el éxito de la serie. Al abrirse los episodios, Borja suele estar sentado en la cama de su pequeña habitación, filmado por lo que parece ser por la cua-

⁵ García Pujadas, Albert, “Webseries Festival 2011 calienta motores”, in *Qtorb*, <http://www.qtorb.com/2011/02/web-series-festival-2011-calienta-motores.html>. Referencia citada en Hernández García, Paula. “Las Webseries. Evolución y características de la ficción española producida para Internet”, *inF@ro. Revista teórica de la Universidad de Ciencias Sociales de Playa Ancha, Valparaíso*, Chile, n° 13, 1r semestre de 2011, <http://web.upla.cl/revistafaro/n13/arto9.htm>. [Última consulta: 18 de marzo de 2013].

lidad de la imagen una cámara digital. Y empieza contando una anécdota, como si estuviera grabando un diario íntimo en video. En la narración que hace de esta anécdota, siempre sale con la suya, pero la construcción del episodio, con un recurso amplio a las vueltas atrás, no deja de desmontar esta narración subrayando el estatus de anti-héroe de Borja⁶.

Se multiplican los planos fijos, dinamizados por campos-contracampos así como por los – pocos – movimientos de los protagonistas, mientras que son excesivamente escasos los procedimientos más cinematográficos como el *travelling*, la panorámica... A falta de desplazamientos de cámara “académicos”, movimientos aparentemente torpes o angulaciones extrañas venían, sobre todo en la primera temporada, a reforzar esta dimensión casera. Una dimensión auténticamente casera al iniciar la serie, pero también reivindicada como parte integrante de la narración ya que, como lo hemos señalado antes, se presentaba como un diario íntimo digital.

Y, con *Descarga completa*, serie que escenifica a los mismos Borja y Joseba evocando – haciendo, a su manera, de críticos cinematográficos – los últimos estrenos, el realizador sigue con la misma marca de fábrica. Sólo que, esta vez, el dispositivo recurrente que abre los episodios es distinto: se trata de un montaje hiperdinámico de imágenes de pantallas de ordenador y páginas web, seguido por imágenes de un juego video y, por fin, un plano fijo medio o medio largo de Joseba jugando hasta que entre Borja con una llave USB en la que suele tener grabada la película – descargada de internet, de ahí el título – de la que se va a hablar. Esta recurrencia, además de ser una como marca de fábrica y permitir una identificación inmediata entre tantos vídeos que circulan por la red, permite crear complicidad con el espectador tanto de *Descarga completa* como de *Qué vida más triste*. Facilita así una fidelización verosímelmente más difícil en un soporte tan movedizo y dinámico como internet.

¿Qué serie para qué público?

Otro aspecto clave de las *webseries* es el público, un público distinto del de la televisión o del cine, que tiene también un peso importantísimo si vemos las temáticas abordadas y las características narrativas. De hecho, “el público joven cada vez consume menos televisión y se ve más atraído por las nuevas formas digitales de entretenimiento” así que “internet es un enemigo para algunas cadenas, pero también un gran reto para aquellos que ven en la red la oportunidad de captar a los menores de 25 años”⁷.

⁶ Nos apoyaremos concretamente, en este trabajo, en el ejemplo del episodio 07 de la cuarta temporada, “SMS indescifrable”, asequible en: <http://www.youtube.com/watch?v=8s4N2YAXS44> [última consulta: 21 de marzo de 2013], por formar parte de las temporadas emitidas en la red y por ser un ejemplo significativo tanto del funcionamiento como del humor y la implicación de las nuevas tecnologías en la trama narrativa.

⁷ Córdoba, C. “Del zapeo al tuiteo: la generación 2.0 toma el mando”, in *TVManía* (Barcelona, La Vanguardia, 2011: 8-9).

Por lo tanto, “encontramos un elemento común en todas ellas: la temática juvenil. El perfil del televidente por Internet es el de gente joven, urbana, de clase media o media-alta”⁸.

Y la voluntad de dirigirse a este público es latente tanto en los personajes que aparecen, como en las problemáticas que tratan y en el lenguaje utilizado. A estas temáticas atractivas para los jóvenes, se le añade la libertad de tratamiento de sus contenidos, sin censura, por la falta de un marco regulador de contenidos en Internet⁹.

Como podremos ver con “SMS indescifrable”, el episodio de *Qué vida más triste* elegido a modo de ilustración para esta reflexión, la serie se inscribe perfectamente en esta dinámica: si en este ejemplo se cuestiona humorísticamente el lenguaje SMS y su legibilidad, con toda la libertad de tono que permite el formato, los temas suelen girar en torno a los amores de Borja, las salidas nocturnas de los amigos, la televisión...

Algo que es de notar también es la doble mirada muy particular, permitida por un juego de pantallas no siempre detectable: en unos episodios, vemos que Borja parece tener una cámara de éstas con pantalla reversible. Si imaginamos, como sería lógico pensarlo, que es la misma que usa para su “diario” cibernético, llegamos a considerar que el *ciberespectador* no sólo está viendo imágenes de Borja rodadas supuestamente por Borja y para Borja, sino que ve precisamente lo que éste está viendo mientras habla, en un efecto-espejo mediatizado por la pantalla. Aparece entonces la duda de si habla mirando a la cámara y dirigiéndose a un receptor X o si tan sólo está hablándose a sí mismo, en el mismo instante. Esta convergencia de las miradas al fin y al cabo cuestiona el narcisismo del individuo post o hipermoderno que puesto en situación de compartir o de distanciarse por el dispositivo técnico no hace sino mirarse a sí mismo.

Adecuándose con este público, también consumidor, a menudo *via* la red, de series televisivas y películas cinematográficas, la serie juega no pocas veces con la intertextualidad, una intertextualidad que puede ir de unos guiños rápidos y apenas detectables para quien no se fija a rescripciones paródicas o citas abiertas. Del mismo modo, la complicidad con un receptor conectado con la actualidad, y eso con la inmediatez que permite internet hoy en día, se nutre de alusiones a dicha actualidad. Pero es de notar que este recurso es lo suficientemente puntual para que el conocimiento de esos acontecimientos o referencias no sea imprescindible a la hora de disfrutar el episodio. Dicho de otra manera, se inscribe este procedimiento en una creación que se fundamenta antes que todo en la representación humorística de la condición humana en nuestra época. Y lo hace con un acercamiento lo suficientemente universal como para que la serie sea perfectamente visible por un receptor no español y un tiempo

⁸ Hernández García, Paula. Hernández García, Paula. *Op. cit.*

⁹ *Ibidem*

después, criterios que aseguran el éxito de la serie *Qué vida más triste* fuera del ámbito nacional también, si nos fijamos en los *blogs* y comentarios en YouTube, por ejemplo.

Estos juegos intertextuales más o menos acentuados en *Qué vida más triste* son anunciadores de *Descarga completa*¹⁰, que se nutre, precisamente, de la producción cinematográfica actual y usa un abanico de procedimientos que van desde la inclusión de extractos hasta la parodia, pasando por el comentario, el uso de bandas sonoras identificables: es así como el espectador puede ver en el episodio “Eclipse” tanto fotogramas de la película epónima, como fotogramas sacados de *Transformers* con Megan Fox, filmada en posturas *sexy*, llevando camiseta de tirantes. Y es que la “crítica” se centra aquí en el vestuario de las actrices: el criterio para determinar la calidad de una película es la apariencia de las actrices y el saber si las protagonistas llevan camisetas a cuadro como en *Eclipse* (mala según los criterios de Borja) o camisetas de tirantes... Otro ejemplo muy ilustrativo de esta variedad de recursos es el episodio titulado “Intruders”. En éste, no sólo se incluye un extracto ajeno, sino que también se instaure un juego metacinematográfico, con parodias por los protagonistas de los tópicos de las películas de miedo y con la utilización, en estas parodias, de bandas sonoras y disfraces que remiten claramente a un arquetipo del género: *Viernes 13*. Nos conformaremos con estos dos ejemplos, pero podrían multiplicarse, siendo estos procedimientos uno de los fundamentos de la *webserie Descarga completa*.

Si el cine es una temática omnipresente, la cuestión de internet y la reflexión acerca de problemáticas como las descargas ilegales son también primordiales, creando un efecto-espejo con el espectador en una puesta en abismo que ubica las nuevas tecnologías e Internet particularmente de ambos lados de la cámara (e incluso dentro de ésta, por tratarse de una cámara digital). Para completar esta mención de la dimensión intertextual y el juego con referentes cinematográficos y televisivos, usados como si no pasaran de ser referencias por desconstruir, cabe señalar también la existencia, entre las webseries estudiadas aquí, de como miniseries cuyo título ya anuncia la voluntad de rescritura y parodia (*Basauri Vice* o *Back to the past*, notablemente). Lo que tal vez es más interesante en *Descarga completa*, es el juego de pantalla que va construyéndose: a menudo, cuando se cita una película, lo que ve el espectador en la pantalla de su propio ordenador es la pantalla del ordenador de los protagonistas... reproduciendo la pantalla de un cine, con una angulación que reproduce la de su propia mirada y con el filtro de la mirada del otro. Se crea así un dispositivo que permite a la vez una identificación y una distanciamiento humorística y crítica hacia imágenes a menudo elegidas menos por su cualidad que por su dimensión erótica o violenta, en conformidad con los gustos del protagonista. O sea que al *ciberespectador* se le invita a reflexionar en su mirada de espectador y a cuestionar una erotización y violencia recurrentes en los

¹⁰ Proponemos, a modo de ilustración, el episodio “Equipo A”, segundo episodio de la primera temporada, visible en <http://tu.tv/videos/descarga-completa-2-el-equipo-a>. [Última consulta: 21 de marzo de 2013.]

blockbusters hollywoodienses que representan la mayoría de las películas “reseñadas” por los dos protagonistas.

Además, como bien vemos en la conclusión del episodio propuesto aquí, puesta en abismo se hace tanto más divertida cuanto que el intento aborta: los protagonistas, entre extrañamiento y decepción acaban descubriendo una producción de Antena3, canal español, implícitamente criticado pero sobre todo totalmente ajeno al *blockbuster* buscado por los dos amigos. O sea que el intento es un fracaso, cuestionando la validez del recurso a la descarga ilegal como la calidad de los productos bajados y/o su coincidencia con las esperas del público. Y este cuestionamiento tiene tanto más impacto humorístico y tal vez también tanto más efecto reflexivo cuanto que este tipo de contraventura es un corolario, al parecer, de muchas búsquedas o descargas en la red, o sea un fenómeno potencialmente familiar para los *ciberespectadores*, reforzando la complicidad con éstos así como el efecto de este final.

Con este ejemplo de una *webserie* pionera y popular y la serie derivada, para así decirlo, vemos a las claras la influencia que pueden tener las nuevas tecnologías, tanto a nivel de la construcción como de los contenidos. Quedarían por estudiar muchos aspectos como la recepción o la evolución de ambas series, necesitarían análisis más detenidos a nivel de la construcción fílmica, de los recursos audiovisuales, de las referencias..., de los dispositivos que la constituyen. Más generalmente, estas dos *webseries* pero también otras tantas que no evocamos aquí nos parecen abrir un campo de reflexión amplio además de complementario de una reflexión sobre la producción audiovisual y televisiva como cinematográfica y son reveladoras de unas tendencias y evoluciones que parecen ya ineludibles, cuyo análisis es, por lo tanto, imprescindible a la hora de dar cuenta de la creación más actual.

Episodios citados:

Descarga completa, “Eclipse vs Transformers”, primer episodio de la primera temporada, visible en <http://www.youtube.com/watch?v=r6ezNhDV03Q>. Última consulta: 21 de marzo de 2013].

Descarga completa, “Equipo A”, segundo episodio de la primera temporada, visible en <http://tu.tv/videos/descarga-completa-2-el-equipo-a>. Última consulta: 21 de marzo de 2013].

Descarga completa, “Intruders”, primer episodio de la segunda temporada, visible en <http://www.youtube.com/watch?v=nz4a74V7Mdg>. Última consulta: 21 de marzo de 2013.

Qué vida más triste, “SMS indescifrable”, visible en <http://www.youtube.com/watch?v=8s4N2YAXS44>. Última consulta: 21 de marzo de 2013.

Bibliografía:

Christian, A.J., "What is a Webseries? A Guide and Introduction", in *Televi-visual*. <http://blog.ajchristian.org/2009/10/09/what-is-a-web-series>. Última consulta: 18 de marzo de 2013.

Córdoba, C. (2011). "Del zapeo al tuiteo: la generación 2.0 toma el mando", in *TVManía*, Barcelona, La Vanguardia, 8 y 9.

Ezquenazi, Jean-Pierre (2010). *Les séries télévisées. L'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin.

García Pujadas, Albert, "Webseries Festival 2011 calienta motores", in *Qtorb*. <http://www.qtorb.com/2011/02/web-series-festival-2011-calienta-motores.html>. Última consulta: 18 de marzo de 2013.

Hernández García, Paula (1r semestre de 2011). "Las Webseries. Evolución y características de la ficción española producida para Internet", in *F@ro. Revista teórica de la Universidad de Ciencias Sociales de Playa Ancha, Valparaíso*, Chile, nº 13. <http://web.upla.cl/revistafaro/n13/arto9.htm>. Última consulta: 18 de marzo de 2013.

López Mera, D.D., *Webseries: Nuevo fenómeno de experimentación audiovisual y entretenimiento*, Córdoba, Universidad de Chile. <http://issuu.com/diegodario/docs/webseries>. Última consulta: 18 de marzo de 2013.

Manovitch, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Quintanilla Montenegro, Elena (Abril de 2011). *Webseries y narrativa audiovisual: análisis de Malviviendo*, Máster en Sociedad de la Información y Conocimiento. http://openaccess.uoc.edu/webapps/02/bitstream/10609/8629/1/equintanillam_TFM_0611.pdf. Última consulta: 18 de marzo de 2013.

Réseaux (février-mars 2011). *Les séries télévisées*, nº 165.

VV.AA. "Webseries vs Televisión basura II", in *Clandestino de actores*, http://www.clandestinodeactores.com/index.php?option=com_content&view=article&id=368:webseries-vs-television-basura&catid=18:articulos&Itemid=24. Última consulta: 18 de marzo de 2013.