

Compresión narrativa y no linealidad en las series audiovisuales actuales

Narrative compression and nonlinearity in current audiovisual series

Compressão narrativa e não linearidade em séries audiovisuais contemporâneas

DOI: <https://doi.org/10.18861/ic.2023.18.2.3522>

► SERGIO ROMERO

sromero@untref.edu.ar - Universidad Nacional de Tres de Febrero, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2671-1420>

CÓMO CITAR: Romero, S. (2023). Compresión narrativa y no linealidad en las series audiovisuales actuales. *InMediaciones de la Comunicación*, 18(2), 69-88. DOI: <https://doi.org/10.18861/ic.2023.18.2.3522>

Fecha de recepción: 1 de febrero de 2023

Fecha de aceptación: 31 de mayo de 2023

RESUMEN

El artículo analiza los cambios que se han producido en las estrategias narrativas utilizadas para la escritura

y la producción de series audiovisuales en el marco del escenario transmedial actual. En tal sentido, primero hacemos referencia a los efectos producidos en el desarrollo de la estructura y los formatos de las series, incluyendo la aparición de un nuevo rol: el *Showrunner*. Luego analizamos el modo en que los cambios se vieron complementados por la inclusión de nuevas estrategias en el proceso de desarrollo y diseño narrativo de las series y marcan el escenario transmedial.

PALABRAS CLAVE: narrativas, audiovisual, transmedia, series, *Showrunner*.

ABSTRACT

The article analyzes the changes that have occurred in the narrative strategies used for the writing and production of audiovisual series within the framework of the current transmedia scenario. In this sense, we first refer to the effects produced in the development of the structure and formats of the series, including the appearance

of a new role: the *Showrunner*. Then, we analyze the way in which the changes were complemented by the inclusion of new strategies in the development process and narrative design of the series which mark the transmedia scenario.

KEYWORDS: *narratives, audiovisual, transmedia, series, Showrunner.*

RESUMO

O artigo analisa as mudanças ocorridas nas estratégias narrativas utilizadas para a escrita e a produção de

séries audiovisuais no âmbito do cenário transmídia atual. Nesse sentido, referimo-nos, em primeiro lugar, aos efeitos produzidos no desenvolvimento da estrutura e dos formatos da série, incluindo o aparecimento de um novo papel: o *Showrunner*. Em seguida, analisamos a forma como as mudanças foram complementadas pela inclusão de novas estratégias no processo de desenvolvimento e design narrativo da série e marcamos o cenário transmídia.

PALAVRAS-CHAVE: *narrativas, audiovisual, transmídia, séries, Showrunner.*

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Producir series en el escenario transmedial actual

Corren los primeros años del siglo XXI. La anécdota es harto conocida: Henry Jenkins, académico norteamericano dedicado a estudios sobre culturas participativas, comienza a interactuar –desde su puesto en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT)– con los grandes desarrolladores de contenido de Hollywood. Rápidamente se da cuenta de que, a partir de la *convergencia de medios*, el flujo de contenidos a través de múltiples canales de comunicación se hace casi inevitable: la evolución de los efectos digitales en el cine y la mejora de la calidad de los gráficos de los videojuegos hacen que sea mucho más realista reducir los costos de producción compartiendo los recursos entre los distintos medios. Por entonces, toda la estructura de la industria moderna del entretenimiento parecía diseñada con una idea única: la construcción y la mejora de las franquicias de entretenimiento.

Esos mundos compartidos y convergentes se empiezan a hacer cada vez más interesantes para el espectador, el usuario, el fan, quienes se van acostumbrando a este tipo de apuestas y de derivas, y a demandarlas. “Los niños que han crecido consumiendo y disfrutando de Pokemon a través de los medios de comunicación, cuando crezcan, van a esperar este mismo tipo de experiencia de obras como *The West Wing*” (Jenkins, 2003, p. 1).

Como consecuencia de la convergencia digital, el nuevo entramado cultural y el cruce de las plataformas mediales, los universos narrativos y los públicos, nace un modo de producción al que Jenkins bautiza con el término *transmedia*, poniendo en circulación y resignificando una palabra que años antes había utilizado Marsha Kinder (1991) en una obra educativa titulada: *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Desde entonces, la noción de transmedia ha tenido un alto impacto y sirvió para caracterizar parte de las transformaciones que atraviesan el campo audiovisual desde hace dos décadas. En ese marco, las series –integradas con productos mediales– operan como modalizaciones de los denominados *mundos transmediales*, definidos como “sistemas de contenidos abstractos a partir de los cuales se puede actualizar o derivar un repertorio de historias y personajes de ficción a través de una variedad de medios de comunicación” (Klastrup & Tosca, 2004, p. 5).

Tal como explica Jenkins (2003), la convergencia implica el flujo de contenidos por múltiples plataformas mediales, la cooperación entre diferentes industrias y el comportamiento migratorio de las audiencias, que irían en busca de los tipos de experiencias de entretenimiento deseados. Esta hibridación no solo afectó a los contenidos –volviéndolos *agnósticos de plataforma*, para luego modalizarse y encarnarse y tomar las formas propias que cada plataforma medial le imprime–, sino que también alteró a los consumidores –que se volvieron

fans y comenzaron a ejercer otras posibilidades de intervención crítica, de creación y de recreación, motivando el espacio de los *fandom*, además de que se produjeron cambios en el interior de los sistemas de producción, mezclando las formas, haciendo emerger nuevos roles y resignificando otros –tal como es el caso de los *Showrunners* en la televisión (Scolari, 2013)

Las transformaciones mencionadas produjeron modificaciones profundas en los modos de producir, narrar, distribuir y consumir contenidos. En ese marco, el objetivo de este artículo es dar cuenta de los cambios que se han producido en las estrategias narrativas utilizadas para la escritura y la producción de series audiovisuales en el escenario transmedial actual. En tal sentido, primero historizamos ciertos efectos surgidos en el desarrollo de la estructura y los formatos de las series, incluyendo la aparición de un nuevo rol: el *Showrunner*. Luego analizamos cómo dichos cambios se vieron complementados por la inclusión –en el proceso de desarrollo y diseño narrativo de las series– de una batería de estrategias por parte de los *Showrunners* que pueden relacionarse con los desarrollos de producción transmedia imperantes, lo cual lleva a pesar en un nuevo escenario de diseño narrativo.

1.2. La evolución del rol de los *Showrunners* y sus efectos en el desarrollo de las series actuales

Los años 50 y 60 del siglo pasado fueron de un inmenso crecimiento, establecimiento y apropiación de modos de producción que la Televisión heredó de la radio y el cine. Todavía no era posible grabar en cinta las producciones realizadas con las cámaras electrónicas: la Televisión se hacía en vivo y todo lo que demandara la realización de exteriores o edición, se filmaba como en la producción cinematográfica, solo que en 16mm –en lugar de los 35mm o 70mm con los que el cine de la época esperaba competir y retener a su público en las salas.

El advenimiento de las grabadoras AMPEX de dos pulgadas, creadas a mediados de los años 50 –aunque popularizada en la década siguiente–, cambiaron ese panorama productivo. El próximo paso llegó con los formatos de grabación electrónica más livianos y portables a partir de los años 70 –como el formato portapak, primero, y U-Matic, tiempo después–. Recién ahí las cámaras de cine dejarían lentamente los lugares que ocupaban en los canales y centros de producción televisivos.

Por otro lado, las grandes cadenas estadounidenses, sus émulos latinoamericanos y en mayor o menor medida las cadenas públicas europeas, habían tomado del cine un modelo de producción de altísima integración vertical –es decir, desde la propia idea de exhibición todo se centralizaba en el Estudio o la Cadena televisiva–.

Los guionistas eran, en su mayoría, trabajadores contratados y, por lo general, no participaban en la elaboración de la visión del programa. Los estudios

sólo permitían que los ejecutivos con experiencia presentaran nuevos programas, y estos ejecutivos solían funcionar como los productores principales de cada proyecto: de allí que los responsables artísticos, financieros y administrativos de los shows fueran llamados Productores Ejecutivos.

Según afirma Cindy Hong (2011) –retomando los dichos del veterano productor de televisión Jeff Melvoin, quien produjo series como *Remington Steele* o *Army Wives*–, este sistema se rompió a finales de la década de 1970 con *Mary Tyler Moore Show*, uno de los primeros programas que permitió que los guionistas tuvieran verdadera libertad creativa. Y una vez que tomaron el control, ya fue difícil volver atrás.

Al mismo tiempo, el público empezó a demandar personajes y argumentos más ricos y complejos, alejados del estereotipo, lo cual también hizo que los guionistas se volvieran cada vez más importantes para mantener los programas y se les asignó más responsabilidades de producción. Pronto, los estudios permitieron que los guionistas crearan nuevos programas y que participaran en el armado, para darles forma y continuidad. Fue por entonces que nació la figura del Guionista-Productor Ejecutivo (Hong, 2011).

En esa época los créditos de producción se multiplicaron y surgió un nuevo término –más breve– para referirse a la persona que tomaba las decisiones creativas finales: “Había que saber quién era la persona a la que había que culpar y quién tenía la máxima autoridad” (2006, p. 295), dice Alex Epstein, autor de *Crafty TV Writing*. Fue así que *Showrunner* se convirtió en la denominación natural de la persona que –literalmente– es el responsable de dirigir el programa. El diccionario Merriam-Webster, en su edición online, lo define de la siguiente manera: “Una persona que supervisa la escritura y la producción de cada episodio de una serie de televisión y tiene el control final de la gestión y la creatividad de la serie”¹.

2. EL ADVENIMIENTO DE LOS *SHOWRUNNERS*

2.1. De las *sitcoms* y las *Procedural TV Series* a las *Serialized* y *Limited / Anthology Series*

Durante su crecimiento y previo a la convergencia, la televisión se valió de los grandes shows de comedia basados en un personaje central que se identificaron con el nombre real del comediante –Dick Van Dike, Mary Tyler Moore, Bill Cosby, Seinfeld, entre otros–. Eran productos del trabajo de grandes mesas de guionistas, coordinados por el *Showrunner*. Estaban también los *night shows* y *late shows* basados, en este caso, en la figura de su *host* –conductor–, generalmente cómico, como fueron los casos de Bob Hope y Jimmy Fallon, los cuales tenían mayor duración, un corte más periodístico, se grababan con público y

¹ Véase Showrunner. Recuperado de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/showrunner>

sumaban músicos en vivo. Pero además estaban *sitcoms*, que se desarrollaban en unos pocos escenarios que remitían a situaciones definidas –de allí que se las llame *situational comedies*–. Solían grabarse en vivo y tenían una duración de media hora televisiva. Las *sitcoms* se producían a una sola cámara y luego pasaron a grabarse con múltiples cámaras e incorporaron risas grabadas.

Este género abarca desde *I love Lucy y Taxi*, a creaciones posteriores que, sin abandonar sus características comunes, renovaron el género, como *Get Smart* –conocido en el público hispano como *El super agente 86*–, creación genial del guionista y productor ejecutivo Mel Brooks, un *Showrunner* de gran esplendor. Sin embargo, si buscamos en los créditos de ese tipo de series, el término *Showrunner* no aparece. De acuerdo a Hong (2011), la hollywoodiense revista especializada *Variety*, reconocida y respetada en todo el mundo del espectáculo, recién empezó a utilizar el término para describir a los productores que cumplían esa función en 1992.

¿Y qué pasaba con los géneros de acción y el drama? En esos casos, tomaron modelos de producción provenientes mayoritariamente de los seriales cinematográficos y de la radio. Es decir, productos basados en un personaje fuerte: un policía, un médico, un abogado, un agente secreto, o pequeños grupos comando de soldados, de médicos o aventureros. Al principio, alternaban formatos de media hora, pero luego se estabilizaron en formatos de una hora de duración.

En todos los casos, los guionistas apelaron al modelo *procedural*: si bien hay –a lo largo de toda la temporada– una unidad de protagonista, cada episodio introduce un caso, una circunstancia particular que el o los personajes principales deben resolver antes del fin del capítulo. Sin embargo, este esquema se cambió sobre a partir de la década del '80 mediante la gradual popularización de dos fenómenos: el aumento de *Serialized TV shows* y de las llamadas *limited series* –miniserias– (de la Torre, 2016).

Un programa de TV serializado es aquel que comprende argumentos o temas de carácter general que se desarrollan a lo largo de la temporada o de la serie. Estos argumentos o temas continuos tienen prioridad en el desarrollo de las historias y brindan un desarrollo gradual de la trama. Aunque los programas de televisión serializados pueden contener “casos”, éstos son a menudo secundarios y se utilizan para explorar temas más amplios. A lo largo de la temporada se pueden desarrollar arcos narrativos episódicos –casos–, arcos cortos –por lo general de 3 a 6 episodios coincidentes con la presencia de un actor o actriz que hace una “participación especial” – y un arco largo –que constituye la trama principal y cuyo cierre genera un avance en la trama general de la historia desarrollado a lo largo de la temporada–. Buenos ejemplos actuales de este tipo de ciclos producidos por *Showrunners* reconocidos son las series *Bones*, de Curt Hanson, y *The Good Wife*, de Robert and Michelle King (Bennet, 2014)².

² Además, véase: *Showrunners. The Art of running a TV Show* –largometraje documental de 2014 de D. Doyle.

Entre finales de los años 80 y el comienzo del siglo XXI, el desarrollo de las series de múltiples protagonistas altamente serializadas como *Hill Street Blues* y *Thirty Something* –y luego *The Wire*, *The Sopranos*, *E.R* o *The West Wing*, entre otras–, dieron origen a una nueva generación de formas de “escritura”, complejas, elegantes y refinadas. Guiones cada vez más exigentes para creadores y *Showrunners*, ya que sus audiencias, convertidas en fans, comenzaron a demandar mayor conocimiento sobre aquello que rodea a sus series favoritas (de la Torre, 2016).

Según las nuevas reglas para el Premio Golden Globe, la Asociación de la Prensa Extranjera de Hollywood (HPFA, 2015), las series de comedia o drama son:

Programas con múltiples episodios (un mínimo de seis), en los que la mayor parte de la duración de al menos seis episodios es principalmente cómica para las entradas de series de comedia, o principalmente dramática para las entradas de series dramáticas, en las que el tema, el argumento y los personajes principales se presentan bajo el mismo título y tienen continuidad en la supervisión de la producción (HPFA, 2015, p. 4)³.

En ese marco, vale mencionar otro hecho que terminó de configurar el escenario de las nuevas series audiovisuales: el advenimiento de las *limited series* –series limitadas– y de las *anthology series*.

La HPFA define a las *limited series* como un programa de dos o más episodios que tiene una duración total de alrededor de 150 minutos y cuenta una historia completa y no recurrente. El arco argumental debe resolverse por completo dentro de su temporada, sin que la historia y los personajes principales continúen en las temporadas siguientes. Las temporadas posteriores de una serie limitada deben abarcar un terreno completamente nuevo, sin necesidad de conocer los acontecimientos de la temporada anterior, tal como se establece en las normas. Dicha Academia también define lo que sería una *anthology series*: como un programa de dos o más episodios que cuenta una historia completa y no recurrente en cada episodio, aunque el programa puede estar vinculado temáticamente en todos los episodios. Finalmente, y para completar la panorámica desarrollada hasta acá, frente a la existencia de series muy propias de su difusión en plataformas, con episodios cuyas duraciones oscilan alrededor de los diez minutos, se ha creado la categoría *short form* –formato corto.

En síntesis, al comenzar el siglo XXI, las narrativas del cine y la Televisión se influyen mutuamente, producto de una mayor toma de conciencia acerca del funcionamiento del modelo transmediático y la puesta en valor de la noción de *mundo narrativo*. Un mundo –o universo– narrativo es un territorio con sus propias reglas de funcionamiento y hábitos sociales, con sus coordenadas temporales, con un cúmulo de personajes y de historias que deben transitarse

³ Véase: <https://www.goldenglobes.com/sites/default/files/uploads/2012/04/HFPA-Golden-Globe-Awards-Eligibility-Descriptions-Effective-2-1-15.pdf>

de acuerdo a la disponibilidad, el tiempo, la situación y el deseo de sus espectadores, usuarios, jugadores o fans, por mencionar las alusiones más usuales.

Este *mundo agnóstico de plataformas* se actualiza en la forma de tal o cual contenido –film, serie, serie animada, podcast, serie corta, microcontenidos–, y le brinda al espectador las posibilidades de profundizar en distintas direcciones, dando lugar, además, a la interacción con una comunidad de pares y fanáticos de ese universo transmedial –dentro del cual, incluso, pueden generar contenido original en forma de mezclas, recortes, compresiones parodias, expansiones de zonas o exploradas (Romero Chamorro, 2022).

En este nuevo escenario, las series audiovisuales se han permitido explorar formas de contar y encarnar las historias en la piel de actores y actrices que ni el *star system* del cine clásico podía juntar –puede pensarse, por ejemplo, en la *limited series* de HBO titulada *Angels in America*, que reunió al director Mike Nichols con un casting compuesto por, entre otros, Meryl Streep, Al Pacino y Emma Thompson–, o bien disponer de una dimensión de producción inimaginable, como lo que supuso la realización de *Game Of Thrones*.

En tal sentido, cabe llamar la atención sobre otro cambio relacionado a las dimensiones de producción y el esfuerzo demandado, que implicó la reducción a 10 episodios promedio por temporada de las series con grandes presupuestos de producción. Según Josef Adalian (2015), la reducción del número de episodios no es más que la continuación de una tendencia iniciada en las últimas décadas por la Televisión. De los 22 a 26 episodios promedio que las cadenas televisivas producían para una temporada de seis meses, se pasó a 13 episodios y, en los últimos años, las plataformas han establecido un nuevo estándar de 10 episodios, aunque esto no es taxativo sino una visión general de conjunto. Las causas de estos cambios, según Adalian, pueden sintetizarse en estos cuatro aspectos:

- Producir menos episodios permite a las cadenas ampliar el número de programas en su grilla.
- Las series más cortas pueden atraer fácilmente a grandes estrellas para ponerse delante de la cámara.
- Las mayores ambiciones creativas en referencia al guion, dictan este cambio.
- Al mundo online y no lineal no le importa el número de episodios.

En este contexto es donde el rol del Showrunner abandona la sombra y pasa a ser interesante para el fan, ya que es el creador de un producto cultural complejo desde el punto de vista de su producción, con historias que no necesitan “reellenos”, sino que fluyen en un mar de tramas y subtramas que, muchas veces, se desarrollan en distintas plataformas mediales e impactan sobre comunidades que interactúan, comentan, crean, recrean y parodian lo observado. Como pasó con el final de *Games of Thrones* en que este tipo de audiencias,

por un lado, se organizaron para presionar al estudio para que grabase un final alternativo, dado que no resultó de “su agrado”, y, por otro lado, reprodujeron viralmente el final alternativo generado por un usuario, el cual les “agradaba” más (Escobedo, 2019).

La interacción e interdependencia de la narrativa –con el diseño del mundo o universo narrativo en el centro–, las comunidades de fans y las plataformas es lo que caracteriza hoy a la *narrativa transmedia*. Existen, en nuestra concepción, tres tiempos lógicos en el proceso de producción en modo transmedia de narrativas: el instante de la concepción de ese mundo narrativo, el tiempo de la producción de los contenidos y, finalmente, el momento de la experiencia (Romero Chamorro, 2023). En esa línea, vamos a ocuparnos de algunas estrategias narrativas que los creadores de contenidos han desarrollado para poder producir piezas y formatos mediales efectivos, que permitan que ciertos “trayectos” del mundo narrativo se actualicen y tomen determinada forma de podcast, de serie limitada, de film, de videojuego.

3. COMPRESIÓN NARRATIVA, *IN MEDIAS RES* Y NO LINEALIDAD

Tal como vimos en el apartado anterior, los cambios ocurridos en el panorama de las series han sido muchos y notables. Primero, la proliferación de propuestas que se corrieron del estándar anterior de series *procedurales* –con énfasis en el arco episódico– en favor de narrativas más serializadas, pero alejadas de la tradición de las telenovelas (*soap operas*) por el nivel de complejidad del mundo narrativo y sus personajes. Segundo, la reducción del número de episodios por temporada junto con el incremento de la flexibilidad en la duración de los episodios de una misma temporada, dado que las plataformas digitales de exhibición no tienen la presión de “cuadrar” contenidos en una grilla de programación. Y tercero, la aparición de la visión transmedia del universo narrativo, que permite la complementariedad de contenidos disponibles en diversas plataformas, que brindan al usuario la posibilidad de poder interactuar a distintos niveles de profundidad y extensión según su interés, opciones de acceso y el tiempo disponible.

Todo esto llevó a los *Showrunners* a trabajar estrategias narrativas que debieron haber sido actualizadas para captar –y mantener– la atención de un usuario cada vez más exigente y, por otro lado, lábil.

Para tratar de comprender estos fenómenos, haremos conjugar tres enfoques de abordaje teórico:

- A. El *enfoque narratológico*, teniendo en cuenta la plataforma medial, desarrollado por el equipo de investigación que gira en torno a Marie-Laure Ryan (Ryan & Thön, 2014).
- B. El *enfoque histórico*.

- c. El enfoque de las poéticas –tal como lo hemos llamado, siguiendo a Eco (1989), quien de acuerdo con el sentido etimológico del término termina vinculando a la poética como reflexión sobre la *poiesis*, la creación. Y que aquí alude a un corpus de materiales en el que los propios hacedores –novelistas, guionistas, directores, maestros de guion– reflexionan sobre su hacer o se refieren específicamente a las formas del hacer de sus pares: manuales de guion, diarios de trabajo, entre otros⁴.

Entonces, conjugando estas perspectivas, abordemos los casos seleccionados para ilustrar la propuesta de este artículo.

3.1. Hoy el *opening* hubiese bastado: *The Persuaders* (1971)

Un ejemplo que nos permite la comparación sobre la dosificación de información y la forma de narrar el primer episodio de una vieja serie europea de los años 70: *The Persuaders* (*Dos tipos audaces*), una serie de acción y comedia protagonizada por Tony Curtis y Roger Moore, producida por ITC Entertainment y emitida inicialmente en ITV (Reino Unido) y ABC (Estados Unidos) en 1971.

En el opening –o presentación– de la serie, el personaje de Brett Sinclair (Roger Moore) resulta ser un aristócrata inglés, criado en Londres, muy atildado en su condición de noble. Sobrio y elegante. Educado en Harrow School –el mismo colegio al que asistió Winston Churchill– y en la Universidad de Oxford. Deportista, se lo muestra practicando remo y rugby, y hace referencia a un pasado militar y a su actividad como criador de caballos pura sangre y piloto de Fórmula 1. El personaje de Danny Wilde (Tony Curtis) es su contrapunto. Un típico hombre hecho a sí mismo –self-made man–, menos formal y más abierto. Criado en el Bronx de Nueva York, estuvo en la Marina de los Estados Unidos, iniciado en los negocios inmobiliarios y del petróleo, con los que se hizo rico.

La secuencia de títulos de la serie –disponible en YouTube–, con música de John Barry ejecutada en sintetizador –toda una novedad de la época–, establece los antecedentes y las identidades actuales de los protagonistas mediante la técnica narrativa de la pantalla dividida: dos expedientes, uno rojo y otro azul, etiquetados como Danny Wilde y Brett Sinclair, describen simultáneamente sus vidas. Las imágenes más jóvenes de Tony Curtis son auténticas, mientras que las de Roger Moore –con una excepción– son maquetas creadas para los créditos. A medida que las biografías se acercan a sus edades actuales, una serie de cuatro secuencias cortas combinan imágenes en vivo con recortes de periódicos desgarrados, connotando sus excitantes estilos de vida. La conclusión los muestra juntos disfrutando de una vida de deporte, bebida, mujeres y juego.

⁴ En torno de este corpus heteróclito, véase: García Márquez (1998, 2004), Eco (1989), Caparrós (2016), Snyder (2006); los manuales de guion de Seger (2017), Field (1984), McKee (2013) y Aronson (2010); y los diarios de producción Burman (2016) y Campanella y Castets (2002).

Los títulos de los créditos se diseñaron específicamente para que ninguno de los dos actores pareciera tener un papel principal, algo que tanto Moore como Curtis estipularon cuando aceptaron ser coprotagonistas.

La temporada –de 24 episodios de una hora televisiva– comienza con un capítulo llamado “Obertura” –el episodio piloto– en el que se introduce la historia. Dos hombres a los cuales no los une absolutamente nada y difieren en sus modos, *backgrounds* y actitudes, se ven obligados por un juez retirado inglés a trabajar forzosamente en un caso en particular que los conduce a hacer sus trabajos de investigación. El primer episodio de *The persuaders* es meridianamente claro sobre los cambios operados en la forma de narrar: en un contexto actual, el *opening* hubiese bastado y el capítulo de “Obertura” no hubiera existido.

3.2. La *dramedy* de hora y media hora

Según la Academia de Artes y Ciencias de la TV de Estados Unidos (Golden Globe® Awards, 2015), una *dramedy* o comedia dramática es un género de obras dramáticas audiovisuales que combina elementos de comedia y drama. Sus guiones tienden a tener más partes humorísticas que el simple alivio cómico que se ve en un típico drama legal o médico de una hora de duración, pero muestran muchos menos chistes por minuto que una típica comedia de situación de media hora. Para el consultor de guion Daniel Calvisi (2016), en los últimos tiempos ha habido un incremento de *dramedies* y, en los últimos años, muchos *Showrunners* han comprimido su duración a media hora televisiva, siendo *Transparent*, *Girls* o *Mozart in the Jungle*, ejemplos notables. Relatos más comprimidos, con más elipsis, con más intersticios para que el espectador / usuario se interese. Además, según el reconocido novelista y guionista británico Ian McEwan (1997):

La compresión narrativa de los relatos, especialmente en el cine, nos seduce con finales felices para que olvidemos que el estrés sostenido es corrosivo para los sentimientos. Es el gran amortiguador. Esos momentos de liberación alegre del terror no se tienen tan fácilmente (p. 231).

Es especialmente interesante la frase de McEwan: si el estrés sostenido es corrosivo para los sentimientos, el guion debe dosificar muy cuidadosamente la información para que el espectador pueda –necesite y desee– involucrarse activamente en la trama, y a la vez la línea de acción y la línea de relación del guion deben complementarse para sostener la dimensión sensible de la historia.

3.3. La expansión del uso del *suspense*

Durante años, las series televisivas y el cine tomaron al thriller como género paradigmático para sus creaciones. El *suspense* que genera en la literatura policial el caso que debe resolverse y los obstáculos que deben atravesarse

(sean temporales –las llamadas *time-bombs*, tan usadas en todas sus variantes, como era el caso de *Speed*, o bien de otro estilo –por ejemplo, que el protagonista se enfrente a su mayor miedo, por ejemplo–), fue expandido a otros terrenos como el drama médico o el drama legal y de allí a casi todos los géneros. Pero, ¿no hay otras formas de incluir *suspense*? La gurú del guion Linda Aronson (2010) nos dice que sí: poniendo el énfasis en la dosificación de la información y en el ritmo.

Carrión (2014), en su libro *Teleshakespeare. Las series en serio*, analiza el fenómeno y lo liga también con la adopción de una puesta de cámara que acentúa lo realista, a mejor estilo documental:

Las teleseries estadounidenses han ocupado, durante la primera década del siglo XXI, el espacio de representación que durante la segunda mitad del siglo XX fue monopolizado por el cine de Hollywood. (...) La línea que va de M*A*S*H* a Boss, pasando por Hill Street Blues o Breaking Bad, procede de la incorporación del cine *vérité* al cine y a la televisión estadounidenses. Es decir, de la incorporación de una forma de filmar la ficción como si fuera realidad que en sus orígenes fue una respuesta de los autores europeos al paradigma hollywoodiense. Ese uso de la cámara se ha convertido en un elemento fundamental de la narrativa televisiva de nuestros días, porque remite a su condición ontológica. A lo que aspira a ser. En el plano visual, encontramos el estilo documental; en el plano del guion, el predominio de la alusión, de la referencia indirecta, de la información dosificada (pp. 19 y 20).

3.4. *In medias res*, compresión y elipsis en *The State of the Union* (2019-2022)

Tal como también afirma Carrión (2014) en *Teleshakespeare*:

Los mundos creados por las teleseries actuales comienzan *in medias res*, en el momento de crisis (de cambio) en que se inician todos los grandes relatos. No hay introducción. No hay *previously on*. No hay *dramatis personae*. El episodio piloto retrata a los personajes profesional y familiarmente, con su máscara (lo que quieren representar) desencajada, súbitamente violentados (pp. 19-20).

Mientras que para Xavier Pérez (2015):

El mundo contemporáneo viene definido por la inmediatez, a tal punto que nadie se puede sorprender de la velocidad con que la mejor ficción audiovisual sabe instalar al público, sin preámbulos ni contemplaciones, en el centro de los conflictos que se dispone a abordar (p.10).

Según la narratología, la técnica de *in medias res* fue propuesta por primera vez por Horacio en su *Ars Poetica*. Puede identificarse en la *Iliada*, pero más claramente en *La Odisea* y en la *Eneida*. Sin embargo, fue a través de Shakespeare que llegó a la escritura audiovisual. Los guionistas y maestros de guion

como Syd Field valoraron desde siempre y recomiendan revisar los comienzos de las obras de Shakespeare.

Esta valoración de la escritura shakesperiana de acciones *in medias res* se basa principalmente en la agilidad con que se permite oberturas que se dirían accidentales o aleatorias, como el inicio de *Romeo y Julieta*, en donde dos servidores de los Montesco se encuentran en plena conversación sobre las querellas familiares de sus amos y rivales cuando se encuentran por la calle con unos criados de la familia rival, los Capuleto.

Este tipo de comienzo es equivalente al inicio de *The Social Network* escrito por Aaron Sorkin –otro gran Showrunner–, en donde, para sorprender al público con una situación de alto voltaje, nos introduce en el centro de una acalorada discusión entre Zuckerberg (Jesse Eisenberg) y su efímera compañera Érica Albright (Rooney Mara), que acabará con la consiguiente ruptura sentimental.

Algo similar hace el veterano escritor y guionista Nick Hornby en *The State of the Union*, una serie de formato corto –10 episodios de alrededor de 10 a 12 minutos por temporada–, cuyo *setup* –en las dos temporadas realizadas hasta ahora– implica a una pareja reuniéndose en un lugar público –un pub, o un café– diez minutos antes de entrar a una sesión de terapia de pareja. El diálogo, brillantemente escrito, es una lección de cómo comprimir y dosificar la información para maximizar el interés del espectador.

En el pub hay un hombre en sus cuarenta años tomando una cerveza y esperando. Llega una mujer de la misma edad, para quien el hombre ha pedido una copa de vino (la conoce). Ella le agradece haber ido a la cita. Siguen unos intercambios ingeniosos hasta que él le dice que se ha tomado dos pintas, a lo que ella responde: “¿No irás a pedir una pausa para ir al baño?” (dado que van a una reunión) y él contesta “Sí, y la alargaré todo lo que pueda” (él no está cómodo con lo que deben afrontar). Así sigue el diálogo, desgranando información a cuentagotas, y nos vamos enterando que son pareja, tienen hijos y una vida en común, están separados y van a comenzar una terapia de pareja.

La escritura de Hornby –su ritmo y la dosificación de información– hace que resuene un comentario de la contratapa del libro *Relatos de lo inesperado*, del escritor inglés Roald Dahl (2013), en la que se describe muy bien la estrategia.

En todos estos relatos, Dahl le hace honor al título. En cada una de las escenas que elige contarnos de cerca, algo está a punto de explotar, una mentira a punto de descubrirse. Transmite la sensación de que algo peor podría pasar, pero quién sabe si, por suerte o por desgracia, no sucede (Ob. Cit.).

Según Xavier Pérez (2015),

empezar “lo más tarde posible” es, simplemente, una forma de aceleración de la acción, de confianza en el hecho de que las referencias al pasado se encontrarán

finalmente en la propia construcción de los personajes, de que no será necesario visualizar episodios ya vividos, sino que, como en el dinámico teatro isabelino, será en la cabeza del espectador donde se reconstruyan los puentes con los episodios anteriores (p. 19).

Esta estrategia se utiliza como *modus operandi* principal para la escritura de los guiones de esta serie corta, en donde se cuenta mucho más de lo que se ve y se dice, y obliga al espectador a completar lo que ve con lo que sabe, o colige. De esa manera, 10 o 12 minutos bastan para narrar una experiencia de vida intensa entre dos personas que comparten el devenir cotidiano, pero deben enfrentarse al otro y a sí mismos.

3.5. Aaron Sorkin *The Newsroom* (2012-2014): *In medias res* e *In extremis*

Aaron Sorkin tiene algunas particularidades que lo hacen destacar entre los guionistas y Showrunners actuales: una de ellas es su meticulosidad en el cuidado de la estructura y el diálogo, lo que lo lleva a utilizar ciertas fórmulas repetidamente. Si bien coordina grandes mesas de guionistas para sus series, suele ser él quien da la redacción final a todos los guiones, y allí se cuelan los que sus fanáticos identificaron como “sorkinisms”: expresiones que aparecen una y otra vez en boca de sus personajes. Este recurso utilizado por Sorkin fue compilado por fanáticos en YouTube y parodiado impecablemente en *The Sorkin Sketch*, segmento de la serie *Late Night with Seth Meyers*, lo que implicó un fino análisis del estilo de estructura, diálogo y puesta de las narrativas de Sorkin, disponible también en YouTube.

Sorkin hace uso de variantes extremas del recurso *in medias res* en el *opening* de la primera temporada de *The Newsroom*: una reunión de tres *anchors* de programas de noticias en una universidad nos da la oportunidad de conocer quien será la pareja protagonista de la serie, y nos pondrá en contacto con los conflictos de base y el estado de ánimo en el que se encuentra Will McAvoy (interpretado por Jeff Daniels) y los cambios que en él puede lograr Mackenzie McHale (Emily Mortimer). Al igual que comentábamos respecto de *The State of the Union*, la situación, la puesta y el diálogo van aportando con destreza quirúrgica las cantidades de información y extendiendo el suspense propio del modo *in medias res* al máximo. Demandan así toda la atención del espectador para ir entendiendo lo que pasa. El *in crescendo* finaliza con un discurso épico, de proporciones shakesperianas –típico de Sorkin– en la voz de Jeff Daniels.

Para la segunda temporada, Sorkin recurre a un comienzo *in extremis*, o sea, por el final, en la forma de una larga afirmación condicional de una abogada dirigida a Will McAvoy. Así se nos informa que el equipo del noticiero que conduce Will hizo una investigación y que salió al aire con información falsa. Will está frente a un equipo de abogados defensores de la Cadena que planean la estrategia.

Transcurridos cuatro minutos del comienzo del episodio, los espectadores tenemos un pantallazo de todo lo que ocurrió (u ocurrirá), tal lo ejemplifica el siguiente pasaje:

– Will: Si Jim Harper no hubiera ido a New Hampshire, Dantana no habría venido a cubrirlo. Si West no hubiese estado en el panel, si 17 cosas no hubieran conspirado en el orden correcto, hoy no estaríamos aquí.

A lo largo de los nueve episodios seremos testigos de la construcción de esta investigación, conoceremos a los actores involucrados y asistiremos al ordenamiento de verdades, mentiras, deseos y contingencias que llevaron a la publicación de los resultados y a esa primera escena.

3.6. *House of Cards* (2013-2017) y una presentación de personaje shakesperiana

El comienzo de *House of Cards*, de Beau Willimon, es un vivo ejemplo de que sus guionistas aprendieron bien la lección del bardo inglés.

Shakespeare era un maestro de los principios. O bien comienza con una secuencia de acción, como el fantasma que camina por el parapeto de la muralla en Hamlet, o las brujas de Macbeth, o utiliza una escena que revele algo sobre el personaje: Ricardo III es jorobado y se lamenta por el “invierno de nuestro descontento”; Lear exige saber cuánto le aman sus hijas, en términos de dólares y centavos (Field, 1984, p. 60).

En un excelente caso de comprensión narrativa, y combinando dos de los recursos identificados por Field (1984) como propios del dramaturgo –secuencia de acción y soliloquio revelador–, el personaje principal de *House of Cards*, Frank Underwood (interpretado por Kevin Spacey), muestra los rasgos esenciales que constituyen a su personaje, mediante un soliloquio y la ruptura de la cuarta pared.

El episodio comienza en negro, con el sonido de una frenada, un impacto y los gemidos de un perro. Corta a la vereda de un barrio elegante en el que vemos a alguien que sale de una casa y habla con un guardia de seguridad que esta apostado allí. Tratan de reconstruir la escena e identifican al perro moribundo como perteneciente al vecino. El hombre que salió de su casa, Frank Underwood, le pide al guardia que reporte el incidente y se queda solo con el perro. Se agacha sobre él, lo acaricia y calma. Y comienza a hablar:

– FRANK UNDERWOOD (CONTINUACIÓN)
(mirando a los costados)

Hay dos tipos de dolor. El buen dolor - el tipo de dolor que motiva, que te hace fuerte. Luego está el mal dolor - el dolor inútil, el tipo de dolor que es sólo sufrimiento. Aplaudo el primero. No tengo paciencia para el segundo.

Entonces, con la cabeza fría, *Francis*, como se llama amistosamente a Frank Underwood, pone una mano alrededor del cuello del perro y comienza a ponerle fin a su sufrimiento.

- FRANK UNDERWOOD (CONTINUACIÓN)
(mirando a la cámara)
Momentos como este requieren a alguien como yo. Alguien que actúe. Que haga lo que nadie más tiene el valor de hacer. Lo desagradable. Lo necesario.

Los gemidos apagados del perro cesan.

- FRANK UNDERWOOD (CONTINUACIÓN)
(mirando al perro)
Ya está. Ya no hay dolor.

Luego *Francis* suelta al perro y se levanta mientras los vecinos, Jack y Barbara Warton, lo siguen varios metros por detrás. *Francis* dirige su atención a la pareja. Se acerca suavemente se acerca a ellos con una simpatía infinita en sus ojos.

- FRANK UNDERWOOD (CONTINUACIÓN)
Ha sido un atropellamiento.
JACK
(a su mujer)
Debe haber saltado la verja de nuevo...
FRANK UNDERWOOD
(poniéndole una mano en hombro a Barbara, que se ha puesto nerviosa).
Lo siento mucho. Haré que Steve presente un informe. Los localizaremos.

Tal como afirma la maestra de guion neozelandesa Linda Aronson (2010):

En estos días, la industria cinematográfica está siendo testigo de un notable aumento de películas que utilizan varias narrativas separadas que transcurren en paralelo, a menudo implicando no linealidad, saltos temporales, grandes repartos, o todo ello. Yo llamo a estas películas narrativas paralelas, e incluyen obras como *Slumdog Millionaire*, *Milk*, *Babel*, *Pulp Fiction*, *Amores Perros*, *El curioso caso de Benjamin Button*, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Memento*, *The Hours*, *The Jane Austen Book Club*, *Lantana*, *21 Grams*, *The Sweet Hereafter*, *American Beauty*, *Crash*, *Traffic*, *The Usual Suspects*, *Magnolia*, *Shine* y muchas más. Este tipo de películas solían considerarse de interés exclusivo para el público de cine de arte y ensayo, pero cada vez dominan más incluso en certámenes convencionales como los premios de la Academia. Por su parte, la televisión, antaño territorio de lo convencional, también presenta cada vez más formas narrativas complejas a un público muy receptivo (p. 165).

Estas narrativas paralelas, de múltiples protagonistas, fragmentarias, aceleradas, contadas en tándem, implican un diseño narrativo complejo.

La expansión y compresión de las historias y la posibilidad de generación de relatos intersticiales, consistentes con el mundo narrativo planteado, remiten a las prácticas de los usuarios actuales para los cuales todas estas estrategias no resultan ajenas, sino que son cada vez más usuales a la hora de producir y de mirar, leer y escuchar.

La administración del tiempo y el ritmo de la narración, así como la dosificación de la información brindada a los usuarios son formas de sostener una posición activa por parte de los espectadores. Estas estrategias se agregan a los fenómenos de expansión y compresión narrativas, de transposiciones mediales y *spin off* (Scolari, 2013). Al tiempo que generan una experiencia de inmersión y brindan posibilidades de identificación con universo narrativo inéditos.

4. CONCLUSIONES

En estas páginas hemos tratado de establecer el contexto de producción de la nueva generación de series audiovisuales, así como identificar y ejemplificar algunas innovaciones en las estrategias narrativas utilizadas a partir de los cambios en los sistemas de escritura y producción de este tipo de productos culturales. Transformaciones que han desembocado en la generación de un nuevo rol en la industria: el *Showrunner*. Que, a su vez, está directamente emparentado con un nuevo rol integrado a partir del desarrollo de la *transmedia storytelling*: “el productor transmedia” (Acuña & Caloguera, 2011, p. 141).

En primer término, identificamos la importancia del modo transmedia, dado que se busca que la experiencia de un universo narrativo complejo se presente al público con el afán de que logre una inmersión en ese mundo y, si resulta exitosa, se ofrezcan diferentes posibilidades de compromiso –desde expresar su agrado, a recomendar, a convertirse en fan y, en última instancia, a crear con el equipo productor, expandiendo el universo a través de un trabajo conjunto con una comunidad.

Entendemos que en estos últimos veinte años el concepto transmedia que Jenkins (2003) usó en un famoso artículo fue resignificando y adquiriendo mayor especificidad según el dominio en el que se lo comenzó a usar. En muchos casos, el uso del concepto llevó a enfatizar en las plataformas y en las formas de imponer marcas y fidelizar audiencias, algo que no nos interesó trabajar en este artículo.

En nuestra experiencia de análisis y producción encontramos que otro tipo de reconceptualización llevó a la consolidación del concepto de *mundo narrativo* y a la alteración de los tiempos lógicos de producción. Dentro de estas nuevas etapas, los cambios nos han llevado incluso a dejar de narrativas transmedia para centrarnos en los modos transmedia de producción de narrativas.

Es allí, precisamente, donde se juegan las estrategias de diseño y producción de los diversos contenidos: la hibridación de géneros y la compresión narrativa,

así como la dosificación altamente planificada de información y la alternancia de la comedia, la acción y el drama, toman su real dimensión y por eso están presentes en la mayoría de las series de calidad actuales. Series que demandan un espectador mucho más activo, con altas posibilidades de convertirse en fan si se identifica con el universo generado y sus elementos clave. De ese modo, además, el espectador podría pasar a constituirse en parte de una comunidad construida alrededor de ese universo narrativo. Narrativas, comunidades y plataformas interactuando en procesos de recepción y producción desde ambos lados: producción de los productores y producción de los fans.

En ese marco, la emergencia de la figura del Showrunner permite ver, en las fases de construcción del mundo y en el desarrollo de contenidos, la unidad existente en zonas que parecen separadas: producción y diseño narrativo. Los productos mediales de este tipo son exitosos a raíz de la complejidad, que los obliga a la selección de elementos del mundo que debe ser modelizado en trayectos de trama puntuales, además de pensar las posibilidades de expansión y comprensión de las historias que atiendan a las demandas de los diferentes públicos. ¿Cómo desarrollar productos mediales que se mantengan dentro de la lógica del mundo configurado y sean atractivos para las diversas comunidades? ¿Cómo hacer que sean inteligibles y atractivos para diversos sujetos con diferentes intereses?

Estos desafíos, que son en algún sentido son “muy nuevos”, en otro son “muy antiguos”, dado que en términos generales remiten, por ejemplo, a los desafíos que enfrentó, por ejemplo, Shakespeare (Pérez, 2015). Es por eso que, para finalizar, hemos elegido una frase de Eugenio D’Ors –escrita inicialmente en catalán– que se encuentra en la fachada del Casón del Buen Retiro de Madrid: “Fora de la tradició, cap veritable originalitat” (“Todo lo que no es tradición es plagio”). Ninguna frase es más adecuada para estos tiempos y relatos como los analizados.

REFERENCIAS

- Acuña, F. & Caloguerea, A. (2011). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*. Santiago de Chile: Acción Audiovisual.
- Adalian, J. (2015). 10 Episodes Is the New 13 (Was the New 22). *Vulture.com*. Recuperado de: <https://www.vulture.com/2015/06/10-episodes-is-the-new-13-was-the-new-22.html>
- Aronson, L. (2010). *The 21st-Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow’s Films*. Crows Nest: Allen & Unwin.
- Bennet, T. (2014). *Showrunners. The art of running a TV Show*. London: Titan Books.
- Burman, D. (2016). *El Rey del Once. Al borde de la ficción*. Buenos Aires: Treinta y seis.

- Calvisi, D. (2016). *Story Maps: TV Drama. The Structure of the One-Hour Television Pilot*. Los Angeles: Act Four Screenplays.
- Campanella, J. J. & Castets, F. (2002). *Dos años antes... en El Hijo de la Novia*. Buenos Aires: Del nuevo extremo.
- Caparrós, M. (2016). *La crónica*. Buenos Aires: Planeta
- Carrión, J. (2014). *Teleshakespeare. Las series en serio*. Buenos Aires: Interzona.
- Dahl, R. (2013). *Relatos de lo inesperado*. Buenos Aires: Anagrama-Página/12.
- De la Torre, T. (2016). *Historia de las series*. Barcelona: Vamos en Series.
- Eco, U. (1989). *Apostillas a El Nombre de la Rosa*. Buenos Aires: De la Flor.
- Escobedo, A. (2019). Un fan hace un final alternativo de *Game of Thrones* que resultó mucho mejor. *Codigospaghetti.com*. Recuperado de: <https://codigospagueti.com/noticias/cultura/un-fan-hace-un-final-alternativo-de-game-of-thrones-que-resulto-mucho-mejor/>
- Epstein, A. (2006). *Crafty TV Writing: thinking inside the box*. New York: Henry Holy and Company.
- Field, S. (1984). *El libro del guion*. Madrid: Plot.
- García Márquez, G. (1998). *La Bendita manía de contar*. Madrid: EICT / Ollero & Ramos editores.
- García Márquez, G. (2004). *Cómo se cuenta un cuento*. Buenos Aires: Sudamericana.
- HPFA - Hollywood Foreign Press Association (2015) Golden Globe® Awards Consideration Rules. Recuperado de: <https://www.goldenglobes.com/sites/default/files/uploads/2012/04/HPFA-Golden-Globe-Awards-Eligibility-Descriptions-Effective-2-1-15.pdf>
- Hong, C. (2011). When Did People Start Saying *Showrunner*? *Slate.com*. Recuperado de: <https://slate.com/culture/2011/10/showrunner-meaning-and-origin-of-the-term.html>
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. Recuperado en: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2004). *Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design*, Recuperado en: https://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.

- McEwan, I. (1997). *Enduring Love*. London: Vintage.
- McKee, R. (2013). *El Guion*. Barcelona: Alba.
- Pérez, X. (2015). *El mundo, un escenario. Shakespeare, el guionista invisible*. Barcelona: Anagrama.
- Romero Chamorro, S. (2022). *Narrar lo Real. Ensayos sobre no-ficción*. Mendoza: Blankspot.
- Romero Chamorro, S. (2023). Los canales públicos de TV en tiempos de convergencia digital y cultural. Una propuesta marco para su transformación en pos de sus objetivos como Radiotelevisoras de Servicio Público. Mimeo. En prensa.
- Ryan, M. L. & Thön, J. N. (Eds.) (2014). *Storyworlds across media: toward a media-conscious narratology*. London: University of Nebraska Press.
- Scolari, C. (2013). *Lostology: Transmediastorytelling and expansion/compression strategies*. Recuperado de: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/26243/scolary_sem_lostology.pdf
- Seger, L. (2017). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid: RIALP.
- Snyder, B. (2006). *Save the cat*. Barcelona: Alba.

* Contribución: 100% realizado por el autor.

* Nota: el Comité Académico de la revista aprobó la publicación del artículo.



Artículo publicado en acceso abierto bajo la Licencia Creative Commons - Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR

Sergio Romero. Licenciado en Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Nacional de Quilmes (Argentina). Magister (cand.) en Comunicación Digital Audiovisual, Universidad Nacional de Quilmes (Argentina). Docente, Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina). Director Ejecutivo, Programa de Investigación Aplicada en Narrativas Audiovisuales en Tiempos de Convergencia Digital y Cultural, Universidad Nacional de Tres de Febrero. Miembro, Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales. Coordinador General, Foro Internacional "Narrativas en las Fronteras", Universidad Nacional de Tres de Febrero, Universidad Nacional de Misiones (Argentina) y Productora Blankspot Storytelling. Gerente de Producción de Contenidos Multiplataforma, ACEQUIA TV (Argentina). Escribió, produjo y dirigió numerosos programas y series para TV abierta y de cable. Ha sido consultor de producción convergente en diversos canales públicos y universitarios de televisión de Argentina. Desde 1991 trabaja desarrollando multimedia interactiva y transmedia. Entre sus trabajos audiovisuales y transmediales cuentan: *Malvinas Transmedia* (2022), -junto a Peri Azar- *100 años de Radio Argentina* (2020), *Iguazú en concierto* (2015), *Experiencia Cortázar* (2014). Ha escrito libros de ensayo, entre otros: *Narrar lo real* (2022, Blankspot) y *La guerra en primera persona* (2022, Blankspot), mención de honor en el Certamen Vendimia de Literatura 2022, Mendoza (Argentina).