



UNIVERSIDAD  
DE PIURA

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN**

**La estructura narrativa como estrategia de escritura  
integrada en el ecosistema digital del hilo de Twitter de  
ficción #RedMonkey (2018)**

Tesis para optar por el Título de  
Licenciada en Comunicación Audiovisual

**Diana Carolina Hernández Mesta**

**Asesor:  
Dr. Tomás Ricardo Atarama Rojas**

**Piura, noviembre de 2022**

NOMBRE DEL TRABAJO

---

RECUENTO DE PALABRAS

**46106 Words**

RECUENTO DE PÁGINAS

**136 Pages**

FECHA DE ENTREGA

**Nov 7, 2022 5:32 PM GMT-5**

RECUENTO DE CARACTERES

**235332 Characters**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**10.0MB**

FECHA DEL INFORME

**Nov 7, 2022 5:34 PM GMT-5**

---

● **23% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 23% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

## **Dedicatoria**

A Myriam, Arnaldo, Carlos, Jorge y María Luisa. Por alentar y acompañar cada uno de mis pasos. Por ser mis maestros más grandes y por el amor incondicional.





## Resumen

Twitter, una plataforma destacada por su brevedad, se ha convertido en el espacio elegido por escritores y aficionados para contar sus propias narrativas de ficción considerando las potencialidades que el medio ofrece. Así, con la implementación del formato de hilos en el año 2017, la plataforma permitió que las historias se organicen con una estructura narrativa que es concebida o adaptada para ser contada dentro del ecosistema digital.

Esta investigación tiene como finalidad describir y analizar la aplicación de las estructuras narrativas como estrategia de escritura integrada en el ecosistema digital que emplea el hilo de Twitter de ficción #RedMonkey. Asimismo, se busca identificar y describir los elementos que articulan la estructura narrativa del hilo, describir el rol que cumple el primer tuit y, finalmente, describir cómo #RedMonkey aprovecha las posibilidades de enriquecimiento de la narración, expansión y participación que el actual ecosistema digital permite. Para llevar a cabo esta investigación se aplica una metodología cualitativa organizada en tres fases que comprenden el análisis narrativo de la estructura del hilo, el análisis del primer tuit del mismo y el análisis del ecosistema digital de la historia. Estas tres fases se corresponden con los objetivos y se retroalimentan entre sí.

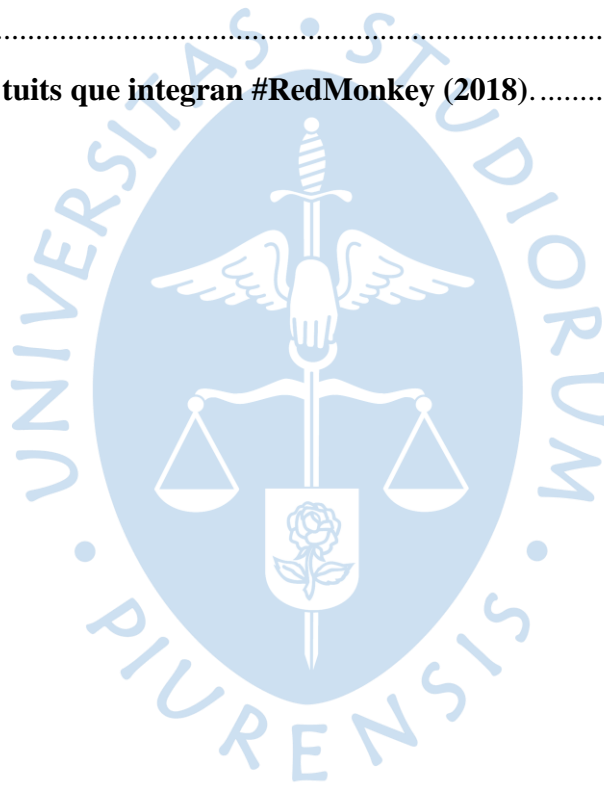
Los resultados indican que #RedMonkey es un hilo que sigue los fundamentos narrativos clásicos, como lo es la estructura de tres actos, y se articula por peripecias estructurales. Además, esta estructura ha sido diseñada contemplando los recursos que ofrece la plataforma en la que se iba a contar y la expansión de la narrativa a otras plataformas. Esto permite el enriquecimiento de la experiencia para los usuarios y la profundización en detalles de la historia.



## Tabla de contenido

<b>Introducción.....</b>	<b>13</b>
<b>Capítulo 1 Las estructuras narrativas y los puntos de giro en el ecosistema digital.....</b>	<b>17</b>
1.1 La narración en el ecosistema digital actual.....	17
1.1.1 <i>Origen y motivos de la narración de historias</i> .....	17
1.1.2 <i>Evolución en la forma de contar de historias</i> .....	18
1.1.3 <i>Las historias en el nuevo ecosistema digital</i> .....	20
1.2 Las estructuras narrativas y su evolución.....	22
1.2.1 <i>Teoría aristotélica de la narración</i> .....	22
1.2.2 <i>Estructuras narrativas cinematográficas</i> .....	24
1.2.3 <i>Estructuras narrativas seriadas</i> .....	39
1.3 Elementos de la estructura narrativa que conducen la acción.....	42
1.3.1 <i>Evolución del concepto de peripecia</i> .....	43
1.3.2 <i>Las peripecias estructurales</i> .....	44
1.3.3 <i>Peripecias opcionales como puntos de giro secundarios</i> .....	45
<b>Capítulo 2 Twitter y #RedMonkey (2018) como caso de estudio.....</b>	<b>49</b>
2.1 Twitter y las posibilidades de contar en 280 caracteres .....	49
2.1.1 <i>El nacimiento y la evolución de Twitter</i> .....	49
2.1.2 <i>Twitter como medio para contar historias</i> .....	50
2.1.3 <i>La postficción en un entorno de participación</i> .....	55
2.2 #RedMonkey y sus implicancias en el campo de la ficción contada en Twitter.....	58
2.2.1 <i>El fenómeno #RedMonkey (2018)</i> .....	59
2.2.2 <i>El ecosistema digital de #RedMonkey</i> .....	63
2.2.3 <i>Modesto García y Manuel Bartual: guionistas de Twitter</i> .....	65
2.3 Metodología para estudiar la estructura narrativa del hilo #RedMonkey .....	66
2.3.1 <i>Análisis de la estructura narrativa del hilo #RedMonkey</i> .....	67
2.3.2 <i>Análisis narrativo: la función del primer tuit</i> .....	67
2.3.3 <i>Análisis del ecosistema digital de #RedMonkey</i> .....	68
<b>Capítulo 3 #RedMonkey (2018): un estudio de estructura narrativa, puntos de giro y ecosistema digital.....</b>	<b>71</b>
3.1 La estructura narrativa del hilo #RedMonkey .....	71

3.2 El primer tuit del hilo #RedMonkey dentro de una estructura narrativa en el ecosistema digital.....	79
3.2.1 <i>La importancia de comenzar con una imagen</i> .....	80
3.2.2 <i>La importancia de suscitar la cuestión central</i> .....	81
3.2.3 <i>La importancia de crear intriga y expectativa para un siguiente tuit</i> .....	81
3.3 El ecosistema digital de #RedMonkey: entrelazando los puntos .....	83
3.1.1 <i>Contenido creado por la producción oficial</i> .....	85
3.3.2 <i>Contenido generado por el usuario</i> .....	93
3.3.3 <i>Reflexiones de la investigación</i> .....	94
<b>Conclusiones</b> .....	101
<b>Lista de referencias</b> .....	103
<b>Anexos</b> .....	115
<b>Anexo 1. Lista de los tuits que integran #RedMonkey (2018)</b> .....	116



## Lista de figuras

Figura 1. El paradigma de Syd Field.....	27
Figura 2. Estructura de tres actos de Linda Seger .....	30
Figura 3. Tuit de celular encontrado .....	60
Figura 4. Tuit n°1 del hilo #RedMonkey .....	61
Figura 5. Perfil de Twitter de Nela García .....	62
Figura 6. Cita del tuit del celular encontrado .....	75
Figura 7. Tuit n°175 del hilo #RedMonkey .....	76
Figura 8. Tuit n°201 del hilo #RedMonkey .....	76
Figura 9. Estructura narrativa del hilo #RedMonkey .....	77
Figura 10. Estructura narrativa desarrollada del hilo #RedMonkey .....	78
Figura 11. Tuit de Nela García sobre su madre (previo al hilo #RedMonkey).....	87
Figura 12. Tuit de Nela García sobre tecnología (previo al hilo #RedMonkey).....	88
Figura 13. Tuit de Nela García sobre reseteo (previo al hilo #RedMonkey).....	89
Figura 14. Primer tuit del hilo de @hematocritico.....	90
Figura 15. Momento de Twitter (2018).....	91
Figura 16. Respuestas de Nela García en su cuenta de Curious Cat.....	92
Figura 17. Ecosistema digital de #RedMonkey .....	93



## Lista de tablas

Tabla 1. Pasos del viaje del héroe de Vogler distinguidos por actos narrativos .....	35
Tabla 2. Resumen de las propuestas de Field, Seger, Vogler y McKee.....	39
Tabla 3. Tipos de peripecias.....	48
Tabla 4. Subcategorías y justificación del análisis de los recursos y formatos.....	68
Tabla 5. Ficha de análisis por plataforma y tipo de producción (canon o fandom). ....	68
Tabla 6. Categorías y subcategorías de análisis del ecosistema digital .....	69
Tabla 7. Tipos de tuits del hilo #RedMonkey .....	84
Tabla 8. Plataformas usadas por la producción oficial y el fandom .....	84
Tabla 9. Ecosistema digital de #RedMonkey por plataforma .....	85





## Introducción

Con la llegada de las nuevas tecnologías, los relatos de ficción han encontrado espacios no convencionales para ser contados y expandidos. En Twitter, con la implementación del formato de hilos (serie de tuits conectados), se han creado historias teniendo en cuenta el medio en el que se iban a distribuir y lo que cada punto de contacto ofrece. De esta manera, “las posibilidades que podrían parecer limitadas por 280 caracteres de un solo tuit, se ven ampliadas infinitamente” (Valentín, 2019, p. 32). Además, Twitter permite el uso de imágenes, audios, videos, hipervínculos, la expansión de un medio a otro y la participación activa de los usuarios (Scolari, 2013, p. 73). Esta red social pone a disposición contenido de calidad como “historias de ficción que han sido premeditadas, estructuradas, guionadas y pasadas por un proceso de edición que nada tiene que envidiarle al que han realizado durante años las editoriales del mundo y del que poco se ha hablado” (Domleo y Narvay, 2020, p. 10).

En palabras de Piscitelli (2011), “Twitter se ha convertido en uno de los mecanismos de comunicación más poderosos de la historia” (p. 15). Desde hace un tiempo, además de ser utilizado para informar o para que los usuarios interactúen, Twitter es utilizado por muchos escritores y aficionados como una plataforma para contar historias (Domleo y Narvay, 2020, p. 8). Así, diferentes tipos de manifestaciones narrativas han surgido de Twitter como *twiller* (thriller en Twitter) (Ritchel, 2009) o *twovel* (novela en Twitter) y su naturaleza explora la creatividad breve para contar historias. Se puede decir que Twitter es “la escuela de la escritura breve” (Orihuela, 2021, p. 32) ya que un factor restrictivo y representativo de la aplicación es el límite de caracteres que limita la escritura y obliga a la concisión (p. 45).

Sin embargo, el término que más resuena en el campo de las historias contadas en Twitter es sin duda el de *twitterature* o tuitertura. Su definición ahora se extiende a todas las formas de narración que se pueden encontrar en Twitter, pero originalmente se refirió a formas de reinterpretar clásicos literarios en un tuit. En este sentido, a pesar de que un solo tuit puede ser suficiente para contar una historia con sentido completo, hay ocasiones en donde hace falta más de uno para contar la historia deseada. Así es como la implementación de los hilos permite “la narración de historias a lo largo de varios tuits a fin de crear un arco narrativo con un principio, nudo y desenlace, considerar la tensión dramática y profundizar en los detalles” (Reese, 2021).

Los hilos permiten que una estructura narrativa, entendida como una progresión lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución (Field, 1996, p. 26), sea posible. Esta forma de organizar los acontecimientos ha sido estudiada

por diferentes autores, pero encuentra su base en la Poética de Aristóteles (1974). Aquí el autor distingue dos conceptos complementarios de la narratología: lo que se cuenta y cómo se cuenta. Aristóteles (1974) señala que las historias que trascienden en la humanidad generalmente siguen una estructura con tres momentos claramente marcados que son: planteamiento, desarrollo y desenlace. Diversos autores contemporáneos del campo cinematográfico como Robert McKee, Syd Field, Linda Seger o Christopher Vogler toman los aportes de Aristóteles y sostienen que un buen guion sigue una estructura con elementos claves como el detonante, el primer punto de giro, el *midpoint*, el segundo punto de giro y el clímax. En este sentido, los estudios desde el campo cinematográfico han servido para marcar el camino a las narrativas emergentes.

Para el desarrollo de esta investigación se ha tomado como caso de estudio el hilo de Twitter de ficción #RedMonkey (2018), escrito por Manuel Bartual y Modesto García. #RedMonkey (2018) es un hilo compuesto por 207 tuits que comienzan el 20 de agosto y terminan el 26 de agosto de 2018. Este es uno de los hilos más populares de la red social Twitter con una amplificación mayor a 40 millones de impresiones y más de 200 mil seguidores en la cuenta del personaje principal (El Periódico, 2018). Esta historia innova en su forma de contar al conectarse con diferentes puntos de contacto invitando a los usuarios a salir de Twitter y navegar para expandir la historia de la protagonista. A través del estudio de este hilo se busca conocer cómo funciona la estructura narrativa del hilo de Twitter de ficción #RedMonkey y el rol que cumple cada elemento que la articula.

Elegir contar una historia de ficción en Twitter implica que se desdibujan las líneas entre realidad y ficción por la carga verosímil que la misma red social le impregna y #RedMonkey innova también al presentar una historia que juega entre esos límites. Además, Twitter permite que cualquier persona se convierta en narrador solo con tener un teléfono móvil y que su historia “se perciba horizontalmente, porque quien la cuenta lo hace utilizando el mismo canal que cualquier persona tiene a su disposición” (Bartual, 2019). Así, Twitter provee una plataforma sin restricciones económicas ni jerárquicas a los nuevos autores en donde queda neutralizado el efecto secundario de la censura que inevitablemente acompaña a la industria editorial (Lowman y Correa-Díaz, 2015).

Conociendo que Twitter no es un medio diseñado para narrativas resulta sorprendente comprobar el alto grado de popularidad del que disfrutan. Es posible que los hilos alcancen un punto de saturación, ya que no basta entretener tuits para generar narrativas de calidad (Orihuela, 2021, p. 171). En este sentido, articular las historias contadas en el ecosistema digital actual

desde su estructura y aprovechando los recursos de las plataformas permitirá una progresión estratégica de sucesos para capturar la atención del espectador de manera efectiva.

En el campo disciplinar de la comunicación audiovisual resulta importante realizar el estudio de las estructuras narrativas de ficciones contadas en Twitter ya que cada vez se configuran nuevas formas de creación de valor en el ecosistema digital. Asimismo, al igual que una producción audiovisual en la que el trabajo se encuentra organizado desde la etapa de preproducción, #RedMonkey realiza un extenso trabajo previo a la publicación del primer tuit del hilo. Este trabajo previo consistió en la creación de contenido como fotografías, videos, tuits y perfiles en diferentes redes sociales con el objetivo de aportar a la construcción del personaje principal. Así, en cuanto a las plataformas a las que se expande la historia, cada una tiene una retórica y una significación propia que deben emplearse para amplificar la experiencia de la audiencia (Rosendo, 2019). En este sentido, la etapa de preproducción de #RedMonkey es tan importante como lo fue la etapa de producción en la que el hilo fue narrado.

Cada vez más historias encuentran en Twitter un espacio para enriquecer su narrativa aprovechando los recursos que esta plataforma ofrece. Resulta importante comprender que no hay una fórmula exacta para estructurar narraciones y que optar por un modo de hacerlo u otro no asegura el éxito de la misma, sin embargo, sí existen formas universales que históricamente han ayudado en la construcción de buenas historias. Así, como señala McKee (2017), “lo que hace falta es descubrir las directrices básicas de nuestro arte y los principios básicos que dan rienda suelta al talento” (p. 10). Conocer estas formas es vital para entender la dinámica del ecosistema digital actual ya que se adaptan a cada nueva plataforma en la que la narración de historias encuentra un lugar. Con la realización de este trabajo se espera realizar un aporte en la forma de entender las estructuras narrativas para su integración en el ecosistema digital.

Considerando los temas de interés y el caso de estudio, surge la siguiente interrogante que guía el desarrollo de la investigación: ¿Cómo funcionan las estructuras narrativas en el ecosistema digital del hilo de Twitter de ficción #RedMonkey (2018)?

El objetivo general de esta investigación es describir y analizar la aplicación de las estructuras narrativas como estrategia de escritura integrada en el ecosistema digital que emplea el hilo de Twitter de ficción #RedMonkey. En atención al objetivo general presentado, se plantean tres objetivos específicos:

1. Identificar y describir los elementos que articulan la estructura narrativa del hilo de Twitter #RedMonkey, así como los bloques narrativos que la conforman.
2. Describir el rol que cumple el primer tuit del hilo #RedMonkey dentro de una estructura narrativa integrada en el ecosistema digital.

3. Describir cómo el hilo de Twitter de ficción #RedMonkey aprovecha las posibilidades de enriquecimiento de la narración, expansión y participación que el actual ecosistema digital permite.

Los objetivos propuestos se encuentran relacionados con los principales aspectos de esta investigación que son las estructuras narrativas y el ecosistema digital.

Resulta importante realizar una aproximación a la composición estructural de un hilo de Twitter de ficción, ya que las formas de narrar están cambiando considerando la evolución del ecosistema digital. De esta manera, cada vez más historias encuentran en Twitter un espacio para enriquecer una narración fundamentada en los principios clásicos pero que aprovecha los medios que ofrece esta red social. Así, entendiendo de dónde vienen las historias es posible comprender hacia dónde se dirigen considerando el ecosistema mediático en el que están.



## **Capítulo 1 Las estructuras narrativas y los puntos de giro en el ecosistema digital**

### **1.1 La narración en el ecosistema digital actual**

#### **1.1.1 Origen y motivos de la narración de historias**

Las personas cuentan historias desde pequeños y lo siguen haciendo sin descanso a lo largo de la vida (Villarroya, 2019, p. 14), ya que narrar forma parte de la naturaleza humana. Pero el relato es mucho más que una herramienta de aprendizaje, es también la “forma de arte más prolífica que existe” (McKee, 2017, p. 16). Contamos historias para otorgar sentido a la vida y a la realidad, porque las historias permiten tener una visión ordenada de las acciones y los hechos (Kermode, 2000). Se puede decir entonces que las personas dedican gran parte de la vida a contar historias porque “las historias nos aprovisionan para la vida” (Burke, 2017, p. 6).

“La etimología advierte que narrar deriva de *gnarus*, que es aquel que sabe de un modo particular, que conoce o es experto; lo que hace pensar que relatar implica un modo de conocer en una mezcla inextricable” (Bruner, 2003, p. 48). Así, los relatos ayudan a estructurar el aprendizaje mientras se configuran las habilidades sociales necesarias para vivir en sociedad (García-Hernández, 2019, p. 5). De esta forma, las historias, en comparación con otras formas de presentar la información, prevalecen no solo por su poder para ayudar a la asimilación y retención, sino también porque son más convincentes (Ricoeur, 2004).

Actualmente, el consumo de material narrativo en el mundo es muy grande y las diferentes formas de presentar estas narraciones se han convertido en la principal fuente de inspiración de la humanidad en su búsqueda del orden y de la coherencia interna (McKee, 2017, p. 16). En este sentido, las grandes historias revelan aspectos que ayudan a responder a la cuestión planteada por Aristóteles (1974) sobre cómo debería dirigir un ser humano su vida. Así, el deseo de contar historias refleja la profunda necesidad humana por “comprender la pauta de la vida, no solamente como ejercicio intelectual, sino dentro de una experiencia muy personal y emotiva” (McKee, 2017, p. 16).

Pero, ¿por qué se usa la narración de historias para describir acontecimientos de la vida humana? Cuando se trata de historias, según Simmons (2007), se activan zonas del cerebro que experimentan la situación leída como si se hubiera vivido. Cómo indica Seguel (2014) “la historia es una verdad universal cargada de emociones y sensaciones y tiene mucho más poder que un montón de argumentos y mucha más persuasión que un sinnúmero de datos” (p. 78). De esta forma, las historias involucran a los lectores y oyentes más completa y profundamente que cualquier otra forma de comunicación (Simmons, 2007). “Cuando se escucha una historia llena de sentido se puede producir toda una gama de emociones distintas debido al poder tan auténtico

y poderoso que la historia, en sí misma, posee, y que penetra e impregna a quien la escucha” (Alonso y Doñate, 2008, p. 249). Las historias de logros y transformaciones pueden funcionar como motivadores, pioneros y fuentes de aliento. En resumen, las historias nos permiten involucrarnos con nuevos conocimientos, perspectivas más amplias y posibilidades expandidas porque los encontramos en el territorio familiar de la experiencia humana.

Es preciso entender a la narración de historias como una orientación amplia basada en la premisa de que la narración es una estructura fundamental de la creación de significado (Bruner, 1986). En este sentido, los eventos y acciones de la vida son entendidos y experimentados a manera de episodios narrativos o historias que se encajan. En consecuencia, la formación y el desarrollo de la identidad puede entenderse en términos de estructura y procesos narrativos (Bruner, 1986). Así, como menciona Lakoff (2004), las historias se asemejan al pensamiento humano en el sentido de que las personas piensan en estructuras narrativas y la mayoría de las veces recuerdan los datos bajo la forma de una narración. De esta manera, “nuestros pensamientos y emociones parecen estar estructurados en forma de historias” (Delgado-Ballester y Fernández-Sabiote, 2016, p. 115).

Tomando las palabras de Ricoeur (1999): “contamos historias porque, al fin y al cabo, las vidas humanas necesitan y merecen contarse” (p. 145). De esta manera, la actividad de narrar acompaña a las personas en su búsqueda de sentido a la vida y no es solo una actividad útil para el aprendizaje sino para encontrar sentido a la vida. La narrativa es profundamente atractiva y ricamente satisfactoria para el alma humana, con un encanto que trasciende culturas, siglos, ideologías y disciplinas académicas (Rossiter, 2002). Como comentan Kenyon y Randall (1997), ser una persona consiste básicamente en ser una historia.

### ***1.1.2 Evolución en la forma de contar de historias***

Es preciso echar un vistazo a la evolución de la forma de contar historias ya que, la necesidad de contar historias ha estado presente en las personas de todas las épocas y culturas, para dar explicación de sus vidas y el mundo en el que habitan, para dar sentido a su existencia (Costa y Piñeiro, 2012). En este sentido, Jenkins (2022) señala que la narración de historias está tan entrelazada con cualquier cultura que casi se podría decir que la cultura es la narración de historias. Contar historias es una herramienta importante para la configuración del patrimonio e identidad de una comunidad y guarda una fuerte carga histórica-cultural; la misma que ha asegurado su perpetuación a través de las mismas historias. Como sostienen Gallehugh y Gallehugh (2005), por medio de las alegorías se genera una impresión más duradera en la memoria, se reduce la resistencia natural al cambio y, de esta forma, la narración actúa como producto de la cultura y creadora de la misma.

La narración se ha manifestado en incontables formas a lo largo de la historia de la humanidad. Una historia que se convierte en folklore es narrada de forma oral, escrita, grabada, pintada o incluso cantada. En ella, los límites entre la verdad y la ficción se vuelven casi imperceptibles y la línea entre la fantasía y la realidad se desdibujan (Swift, 2020). Ya sean mitos, leyendas, cuentos de hadas, refranes, fábulas, parábolas, canciones, las narraciones históricamente han sido catalizadoras del cambio cultural. “La narración de historias tiene un profundo impacto en la cultura porque da forma a creencias e ideas y crean una comprensión compartida del mundo” (Jenkins, 2022).

La llegada de la escritura abrió nuevas posibilidades para la narración de historias ya que encontró en el papel una forma de perpetuidad. Un invento que significó un hito fue la creación de la imprenta ya que permitió que las historias se distribuyeran en masa y permitió que la narración pase de ser una experiencia grupal a una experiencia privada de lectura en solitario. Posteriormente, otras tecnologías como el fonógrafo y la radio permitieron grabarlas y difundirlas amplificando su alcance. El cine se convirtió, a principios del siglo XX, en un poderoso medio narrativo visual y la revolución digital abrió nuevas formas de contar y compartir historias. Sin embargo, con el paso del tiempo y el progreso tecnológico, la narración ya no puede concebirse como una teoría basada exclusivamente en el discurso literario, sino que debe dar paso a la elaboración de una teoría general en cuyo seno coexistan distintos discursos (literarios, cinematográficos o audiovisuales en general) (Sánchez-Biosca, 1994, pp. 479-480).

Más adelante, la narración y escritura de historias se convirtió en un oficio que comenzó a profesionalizarse. Esto fue posible gracias a que universidades americanas llegaron al convencimiento de que, al igual que los músicos y los pintores, los escritores necesitaban el equivalente a una escuela musical o artística para aprender los cánones de su oficio (McKee, 2017, p. 18). Con ese objetivo, muchos académicos escribieron una serie de libros sobre la dramaturgia y las artes de la prosa que futuramente sirvieron a guionistas para desarrollar su arte (Field, 1996, p. 26).

Así llega la época de las narraciones digitales. Estas reúnen una mezcla de gráficos, texto, narración de audio, vídeo y música para presentar información sobre un tema específico a través del uso de la tecnología (Robin, 2006; Alismail, 2015). Estos nuevos lenguajes y herramientas dan forma e influyen en la creación de nuevas historias y sus narrativas. Por tanto, la narrativa digital debe ser entendida como una práctica social que comparte rasgos con las formas tradicionales de narración oral/escrita (Cortés-Gómez, Méndez-Zeballos, y Lacasa,

2016, p. 59). Así, la evolución de las llamadas narrativas digitales se plantean en la producción, la comercialización y el consumo de productos narrativos (Piscitelli, 2011).

Así pues, la forma de contar historias ha evolucionado adaptándose a los medios en los que la actividad narrativa ha encontrado un espacio. Considerando esta evolución, el escenario digital plantea un nuevo espacio en el que la narración de historias se vale de recursos diversos para enriquecerse.

### **1.1.3 Las historias en el nuevo ecosistema digital**

El alcance creciente de los medios de comunicación ofrece la oportunidad de enviar historias más allá de las fronteras y de los idiomas hasta alcanzar a millones de personas (McKee, 2017, p. 17). En esta misma línea, Andrade (2016) señala que ahora se puede considerar a internet como la herramienta perfecta para eliminar las distancias. Esto debido a que permite que la información sea compartida por cualquier persona en cualquier parte del mundo. Ante estos cambios, la forma de contar historias también se ha adaptado. Los medios que brinda el internet han transformado el modo de percibirlos y ahora las audiencias no son únicamente receptores pasivos de mensajes, sino que actúan a partir de ellos y tienen libertad de elegir cómo, cuándo y dónde consumir e interactuar.

Silverstone (2004) desarrolla la idea de que no se puede escapar de la presencia de los medios y se deben estudiar como procesos y elementos centrales en la vida cotidiana. Así, es preciso estudiar los medios de comunicación a través del modo en el que participan en la vida social y cultural contemporánea y entenderlos como un proceso, tanto en el espacio real como el virtual (Silverstone, 2004, p. 17). En este espacio virtual existe una gran capacidad entre los usuarios para interactuar entre sí y establecer conexiones. En este sentido, no se puede pensar en los hipermedios como si solo fueran un artificio tecnológico ya que tecnología, cultura y sociedad van de la mano (Scolari, 2008, p. 24).

En este panorama, revisar la propuesta de la ecología de medios resulta fundamental para comprender las dinámicas en el ecosistema digital. El término *media ecology* fue introducido en el año 1968 por Neil Postman; aunque el autor reconocería que el término había sido utilizado de manera privada a principios de esa década por Marshall McLuhan. Postman (1979) define a la ecología de medios como “el estudio de la forma en la que los medios de comunicación afectan la opinión humana, la comprensión, la sensación y el valor, y cómo nuestra interacción con los medios facilita o impide nuestras posibilidades de supervivencia” (p. 145). Así la ecología de medios permite sopesar los cambios que se dan en el hombre a partir de la evolución del ecosistema (Roncallo-Dow, 2015, p. 973) y se preocupa por entender cómo

las tecnologías y técnicas de comunicación controlan forma, cantidad, velocidad, distribución y dirección de la información (Postman, 1979, p. 186).

En los estudios de comunicación, la ecología de medios se encarga de reinterpretar “las realidades expuestas por los medios, su grado de influencia en los sujetos, las modificaciones en la creación de contenidos y la formación de audiencias y sus nuevos hábitos de consumo” (Giraldo-Dávila y Maya-Franco, 2016, p. 751). Asimismo, no solamente interesan los medios, sino también las formas de interacción entre estos y los seres humanos (Postman, 2015, p. 98). Postman (1979) presentaba su visión de los medios vistos como ambientes y sintetizaba la ecología de medios en la idea básica de que las tecnologías, desde la escritura hasta los medios digitales, generan ambientes que afectan al cotidiano de los actores que las utilizan. McLuhan (1964), por su parte, presentaba una visión de los medios como especies al señalar que “ningún medio adquiere su significado o existencia solo, sino exclusivamente en interacción constante con otros medios” (p. 43).

Henry Jenkins es uno de los investigadores contemporáneos que puede ser considerado como ecologista de medios. En el año 2003 introdujo el concepto de *transmedia storytelling* con el objetivo de definir la técnica narrativa basada en la creación de mundos que se desarrollan a través de múltiples medios y plataformas, integrando experiencias y en donde cada plataforma muestra una parte diferente de la historia y realizan una aportación diferente en el gran mundo narrativo. Estas nuevas formas de contar y adaptar historias considerando los formatos digitales han hecho posible la creación de relatos sin jerarquías. De esta manera, la audiencia ahora tiene la capacidad de informar, viralizar contenidos, interactuar e intercambiar información con muchos más consumidores y con diferentes marcas (Atarama-Rojas, Castañeda-Purizaga y Ojeda, 2018).

Evans (2015) señala que “los rápidos cambios tecnológicos no solo han aumentado la variedad de dispositivos de pantalla, sino que también han cambiado los límites de la industria misma a medida que Internet abrió vías de distribución y alternativas para la atención del espectador” (p. 111). En este sentido, la industria audiovisual ha tenido que adaptarse a los cambios en los medios y ajustar sus modelos de negocio y las características de sus productos (García-Escrivá, 2018). Con las constantes actualizaciones de los medios digitales ha llegado el punto en el que ya no es suficiente tener una buena historia, sino que ahora es necesario también encontrar el medio indicado para presentarla. De esta manera, la historia deberá aprovechar las características que ese medio ofrece y que a su vez le impregna originalidad al relato.

Al día de hoy, “la humanidad se encuentra conectada gracias a la tecnología y las fronteras de información y comunicación prácticamente no existen y las distancias sociales se diluyen” (Velásquez et al., 2018, p. 588). En relación a esto, Scolari (2013) señala que “los medios rara vez desaparecen: suelen adaptarse al nuevo ecosistema para sobrevivir adoptando o simulando los rasgos pertinentes de los recién llegados o integrándose dentro del nuevo medio” (p. 44). En ese sentido, la llegada de nuevos soportes inteligentes como los *smartphones*, *tablets* o *iPads* ha abierto la posibilidad a mundos de conexión que ofrecen diferentes posibilidades (Cortés-Gómez, Méndez-Zevallos y Lacasa, 2016, p. 55).

El nuevo ecosistema digital tiene a la comunicación como centro y se presenta como un escenario complejo, fugaz e interconectado (Rojas-Castro y Baggiolini, 2016, p. 160). Por eso, resulta importante enmarcar esta investigación en la ecología de medios, ya que ayuda a conceptualizar y explicar que los medios no mueren, sino que confluyen y muchas veces se adaptan a las nuevas tecnologías, como pasó con el cine y el teatro, o la palabra hablada o escrita (Valentín, 2019). En ese sentido y partiendo de la base de que todo el mundo tiene una historia que contar, las narrativas digitales se han convertido en poderosas herramientas que permiten transmitir estos mensajes (Lambert, 2007; Bull y Kajder, 2005). Estos mensajes, sin embargo, se construyen a partir de la narrativa tradicional y revisar estos conceptos ayudará a crear nuevas historias.

## **1.2 Las estructuras narrativas y su evolución**

Los avances tecnológicos han propiciado un fenómeno de metamorfosis narrativa que ha dado paso a la consolidación de nuevas estructuras. Sin embargo, al realizar una aproximación hacia el análisis de las historias y entender cómo la forma de estructurar los relatos ha cambiado, resulta indispensable dirigir la mirada hacia Aristóteles, a quien se le pueden atribuir los primeros estudios sobre las historias, sus elementos y partes. De esta manera, en este apartado se realiza un recorrido entendiendo los aportes de Aristóteles (1974) a la estructuración de historias y cómo estos se mantienen vigentes en las diferentes formas de narración más conocidas. Con esta revisión, se espera contribuir a formar una idea clara acerca de la estructuración de las historias y cómo estas formas convencionales pueden dar luz sobre la forma de hacerlo en nuevos formatos.

### **1.2.1 Teoría aristotélica de la narración**

En el marco de esta investigación se aborda la Poética de Aristóteles (1974) para comprender la base de la que parten diversos estudios acerca de narrativa. Esto es preciso ya que en ella se dan las pautas necesarias para comprender que existen unos principios estables

dentro del relato. Estos principios permiten conocer la consistencia poética de una determinada obra, y que esta estabilidad deriva del mito poético (Brenes, 2011, p. 105).

Aristóteles (1974) se preguntaba por qué hay historias que perduran en el tiempo y por qué las personas se sienten tan atraídas por esas historias. En búsqueda de respuesta, analiza las narraciones más reconocidas de su tiempo y reúne sus reflexiones en una investigación llamada *Poética*, la cual es considerada el primer tratado sobre narrativa. Uno de los descubrimientos y aportes más significativos de su obra fue que las buenas historias comparten una serie de elementos: en todas hay un protagonista que lleva a cabo acciones para conseguir sus objetivos y en el camino a lograrlo se presentan conflictos.

Aristóteles (1974) señala que la tragedia consta de seis elementos: *mythos* (trama), *ethé* (personajes), *dianoia* (los pensamientos de los personajes), *lexis* (lenguaje por medio del cual se desarrolla y comunican los elementos), *opsis* (elementos visuales) y *melopea* (ritmo). De estos elementos, indica que:

el más importante es la estructuración de los hechos; porque la tragedia es imitación, no de personas, sino de una acción y de una vida, y la felicidad y la infelicidad están en la acción, y el fin es una acción, no una cualidad porque esta es imitación, no de hombres, sino de acciones. (Aristóteles, 1974, p. 147)

Aristóteles distingue en la *Poética* que las historias que trascienden en la humanidad generalmente siguen una estructura con tres momentos claramente marcados que son planteamiento, desarrollo y desenlace. Asimismo, consideró a estos tres momentos como tres partes en la acción dramática, y destaca la relación causal entre las partes del todo. Esto lo hace enfatizando que “nada precede al inicio de la acción y nada sucede después de que la acción termina” (Brenes, 2014, pp. 59-60). Al mencionar que una tragedia imita una acción completa, señala también que esta debe tener un inicio, un nudo y un final. En este sentido, “la trama debe tener una unidad” (Barnes, 1999, p. 281).

A continuación, se presenta el extracto en el que Aristóteles (1974), desarrolla su planteamiento sobre el principio, el medio y el fin:

Hemos quedado en que la tragedia es imitación de una acción completa y entera, de cierta magnitud; pues una cosa puede ser entera y no tener magnitud. Es entero lo que tiene principio, medio y fin. Principio es lo que no sigue necesariamente a otra cosa, sino que otra cosa le sigue por naturaleza en el ser o en el devenir. Fin, por el contrario, es lo que por naturaleza sigue a otra cosa, o necesariamente o las más de las veces, y no es seguido por ninguna otra. Medio, lo que no sólo sigue a una cosa, sino que es seguido por otra. Es, pues, necesario que las fábulas bien construidas no comiencen por cualquier

punto ni terminen en otro cualquiera, sino que se atengan a las normas dichas. (pp. 152-153)

Aunque Aristóteles no se refirió a los momentos narrativos como actos, esta es la terminología predominante debido a posteriores estudios sobre narrativas que así lo hacen. Sin embargo, lo que más se ajusta al principio de orden y estructura de la historia es referirse a tres momentos como un principio organizador que ayuda a la comprensión de las mismas (Atarama-Rojas y Castañeda-Purizaga, 2017, p. 14). En ese mismo sentido, cabe recordar que una obra narrativa debe ser como un organismo, en el que todas las partes contribuyen a un mismo fin (Tubau, 2015, p.31). Y, de esta forma, las acciones de los personajes serán importantes en cuanto lleven a ello (Brenes, 2012).

La distinción de los tres momentos que identificó Aristóteles en la tragedia griega y sus aportes han propiciado una sucesión de estructuras casi inacabable ya que cada autor ha brindado su propia categorización. El resultado de todos los aportes a las estructuras narrativas es un catálogo que incluye a una gran variedad de estudiosos que buscan acercarse a una división más exacta de la forma de estructurar las historias. Y aunque la estructura de tres actos es la más extendida y utilizada por los guionistas, diversos autores han propuesto modelos diferentes como Kristin Thompson, Bochco, Mulins, con un planteamiento de cuatro actos; Doc Comparato con seis actos; Truby con siete; Mulins con ocho, Grove y Smiley con nueve actos y Snyder con quince (Tubau, 2015, p. 44).

La estructura en tres momentos que propone Aristóteles (1974) y la evolución de los conceptos planteados en la Poética siguen siendo hasta el día de hoy la primera fuente de consulta y referencia en el estudio de las historias contemporáneas. Sin embargo, estos cimientos del arte narrativo se han encontrado latentes incluso antes de que pudieran ser percibidos y recopilados por el filósofo. Así, en un ecosistema en donde proliferan cada vez nuevas formas de contar historias, el estudio de la Poética de Aristóteles resulta importante, ya que además de dar pautas de escritura de buenas historias, “dice algo sobre la naturaleza de las mismas, que es, ‘qué’ son y ‘por qué’ están hechas” (Brenes, 2011, p. 103). El aporte de Aristóteles ha trascendido diferentes formas de narración y en el trabajo de los guionistas en la industria cinematográfica también se han encontrado nuevos aportes valiosos sobre los que se ha seguido trabajando.

### **1.2.2 Estructuras narrativas cinematográficas**

Los aportes de Aristóteles “en muchos casos son la base de las historias que vemos en nuestras pantallas” ya que los conceptos propuestos aún se mantienen vigentes (Pujol, 2011). García-Noblejas (2004) en referencia al cine, explica que los productos audiovisuales son “un

arte y una institución social, que ofrece obras dignas de consideración cultural” (p. 29). En su momento, Aristóteles estudió obras escritas por Sófocles, Homero o Aristófanes, pero ya en el siglo XXI una de las fuentes más inagotables de relatos es el cine (Pujol, 2011, p. 317). De esta manera, conceptos planteados en el estudio de obras del teatro griego son retomados en el estudio del relato cinematográfico.

Para analizar estos relatos se debe partir por entender su columna vertebral, es decir, la estructura que articula todos los guiones y que hace que el relato posea una lógica que hace avanzar la historia (McKee, 2017, p. 149). Desde los paradigmas del cine clásico hasta el cine contemporáneo donde se experimenta con el orden narrativo, se utilizan mecanismos para que el espectador se integre en la historia y quiera continuar observando la pantalla (Pujol, 2011, p. 316). En esta misma línea, diversos autores han realizado sus propias divisiones estructurales teniendo en cuenta los aportes de la Poética. Algunos como Field (1994) han sido rigurosos en su estructura mientras que autores como Seger (2011) defienden la flexibilidad dentro de la misma. Otros, como Campbell (1949) o Vogler (2002), han puesto especial atención en el mundo de equilibrio del protagonista; y McKee (2017) plantea una estructura con quiebros dramáticos. A continuación, se hace un repaso por los aportes de cada autor.

**1.2.2.1 El paradigma de Syd Field.** En 1976 el guionista Syd Field realiza un análisis de películas contemporáneas y en base a ellas construye una propuesta estructural. Field (1996) describe que en todos los guiones se encuentra una estructura lineal básica que organiza la acción y establece un modelo al que llama paradigma. El autor define a su propuesta como “una estructura y un esquema conceptual que proporciona una dirección al momento de escribir” (Field, 1996, p. 14). El paradigma de Field resulta de gran utilidad para concretar la estructura mínima de una trama y para plantear de modo correcto los conflictos dramáticos (Sánchez-Escalonilla, 2014). Esta “disposición lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática” (Field, 1996, p. 15) señala una división del guion en tres actos narrativos. Y, a diferencia de Aristóteles, Field los denomina como planteamiento, confrontación y resolución.

En el planteamiento, se debe presentar al protagonista, determinar la premisa dramática y la situación dramática. En este sentido, el guion debe tener una dirección, es decir, “seguir una línea de desarrollo determinada” (Field, 1994, p. 68). El planteamiento es un bloque de acción dramática que corresponde al primer acto narrativo y se prolonga hasta el primer nudo de la trama. Este primer nudo de la trama es definido por el autor como “un incidente o acontecimiento que se obliga a realizar un giro en otra dirección y es lo que hace avanzar la historia” (Field, 1994, p. 101).

Field (1996) sostiene que en el primer acto se plantea la historia, se presentan a los personajes, las escenas, el tema y la acción dramática (p. 61). Para el autor, los fundamentos principales del primer acto deben cumplir con plantear las siguientes preguntas:

1. ¿Quién es el protagonista? ¿De quién habla la historia?
2. ¿Cuál es la premisa dramática? ¿De qué trata la historia?
3. ¿Cuál es la situación dramática? ¿Cuáles son las circunstancias que enmarcan la acción? (Field, 1996, p. 67).

El segundo acto, la confrontación, es el medio del guion y en donde se proporciona una visión pormenorizada de los personajes y sus interacciones; se establece la necesidad dramática de cada personaje, se generan los conflictos y se trazan las líneas de acción (Field, 1996, p. 16). Una vez que se haya podido definir la necesidad del personaje y cuál es su objetivo, se deben crear obstáculos que compliquen su satisfacción. Dentro del segundo acto, el aumento del interés por la acción se diseña a través de una sucesión de peripecias. Las peripecias se pueden entender como “recursos de interés que se sitúan estratégicamente, y que facilitan la conexión de nudos de la escaleta” (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 234). Así, la historia estará compuesta de los momentos en los que el protagonista supera obstáculos en búsqueda de alcanzar su objetivo. Este acto es el que más peso tiene en toda la historia y la conduce a su resolución a través de los conflictos que cada vez se complican más.

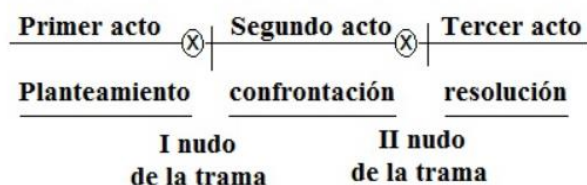
Finalmente, en el tercer acto se presenta la resolución del conflicto y se resuelve la interrogante que ha acompañado toda la historia de si el personaje ha conseguido o no su objetivo. “Se trata de la resolución de la historia. ¿Cómo acaba? ¿Qué le pasa al personaje principal? ¿Vive o muere? ¿Tiene éxito o fracasa? Un final con fuerza resuelve la historia y la completa, haciéndola comprensible” (Field, 1996, p. 148).

Sánchez-Escalonilla (2016) señala que en el origen de toda trama siempre existe un conflicto dramático que se plantea inicialmente en un eje básico planteamiento-desenlace. Sin embargo, señala también que las historias no se cuentan pasando directamente de un extremo a otro, es necesario retorcer el eje básico y crear un nudo o conflicto, e incluir una serie de elementos que compliquen la acción principal y la hagan interesante (Sánchez-Escalonilla, 2016). Field (1996) denomina a estos elementos como *plot points* o nudos de trama y señala que se encuentran a lo largo de toda la historia.

Los *plot points* son incidentales que se enganchan a la historia y le hacen tomar otra dirección (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 15) y asimismo son puntos clave para el desarrollo de la misma. Si bien cada guion contiene la cantidad de *plot points* que el autor decide colocar, para Field (1996), hay dos que son los más importantes. El uso puntual de estos dos *plot points* divide al guion en tres actos en donde cada acto constituye una unidad o bloque de acción dramática. En este sentido, cada historia tiene un momento en el que el nudo comienza a tensarse y otro cuando ya se encamina a su resolución (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 63). Field ubica el primer *plot point* importante al final del primer acto y el segundo al final del segundo acto. De esta manera, cada uno tiene una línea de desarrollo y bloque narrativo. A continuación, en la Figura 1 se presenta el diseño del paradigma de Syd Field.

### Figura 1

*El paradigma de Syd Field*



*Nota.* Field (1996, p. 159)

Field (1996) señala que los dos *plot points* son anclas de la línea argumental y mantienen el paradigma en su lugar (p. 158). El primer *plot point* conduce la acción planteada al tiempo que la vuelve más intensa y suscita un mayor interés. Mientras que la función del segundo *plot point* es conducir la acción hacia la resolución de la historia, es decir el tercer acto (Field, 1996, p. 175). Aristóteles (1974) ya había hecho hincapié en la existencia de elementos semejantes a los *plot points* pero los denominó *desis* y *lysis*. *Desis* refiere a la fase en de un proceso que se agrava y dirige hacia un estado culminante, y *lysis* son los sucesos que complican la trama. Field (1996) toma esos conceptos y sobre ellos construye la idea de los *plot points* como elementos cuya función será retorcer la trama y conducir la acción. Además, señala la existencia de las pinzas como elementos que, aunque no articulan de modo estructural la historia, si representan momentos narrativos importantes dentro de la misma.

Field (1996), además de señalar la importancia de los *plot points*, señala que las pinzas mantienen ensamblada la primera y segunda parte del segundo acto. Como se menciona, las pinzas dentro del paradigma se ubican en el segundo acto y su denominación es adecuada ya que sujetan la trama por sí sola y mantiene encauzada la historia (Field, 1994, p. 85). La primera

pinza debe estar situada entre el primer punto de giro de la trama y el punto medio y la segunda pinza está entre el punto medio y el segundo punto de giro.

Con la presentación de su paradigma, Field (1996) introduce un modelo de estructura básica en todo guion, el cual responde de manera inexorable a una serie de momentos fijados al minuto y defiende su paradigma como única estructura posible y correcta. Las propuestas de Field han sido criticadas por su rigurosidad, sin embargo, resulta necesario reconocer que su paradigma ha servido para la futura creación de nuevas estructuras.

**1.2.2.2 La propuesta de Linda Seger.** Linda Seger (2011) es una de las autoras que toma los aportes de Field para proponer una estructura propia y nuevas definiciones. La autora menciona que la estructura de un guion debe “centrar la situación en una línea argumental coherente que ponga en marcha el relato y oriente al espectador de forma que pueda seguir la historia sin hacerse constantes preguntas” (p. 33). En esta misma línea, Seger (2011) considera que el guion siempre debe trabajar con la estructura básica que se utiliza desde el tiempo de la tragedia griega. Asimismo, considera que los tres actos básicos siguen la lógica dramática de la que anteriormente había hablado Field, es decir: planteamiento, desarrollo y desenlace.

Seger (2011) añade un par de elementos al paradigma de Field (1996) y los sitúa en el primer y tercer acto. Estos elementos son el detonante y el clímax. Además, la autora distingue su planteamiento al tomar los elementos que el autor denominaba como *plot points* y considerarlos como puntos de acción. Sin embargo, ambos autores destacan dos de ellos como los que articulan la estructura, en el caso de Field (1996), el primer y segundo *plot point*, y en el caso de Seger (2011), el primer y segundo *turning point*, que son un tipo de punto de acción. Cada uno de estos elementos tiene un propósito diferente (Seger, 2011, p. 32), de modo que existirán dos momentos, uno en el que el nudo se comience a tensar y otro en el que se comience a resolver. La autora refiere a Aristóteles al señalar que la composición dramática ha tendido desde los comienzos del drama a una estructura en tres actos.

Para Seger (2011), los primeros minutos de una historia pueden ser los minutos más importantes. Por eso, el planteamiento debe ser claro y proporcionar la información básica necesaria para dar inicio a la historia. En este sentido, debe cumplir con responder preguntas como: ¿cuál es el estilo?, ¿quiénes son los personajes principales?, ¿de qué trata la historia?, ¿dónde tiene lugar?, ¿es una comedia, un drama, una farsa, una tragedia? (Seger, 2011, p. 33). Asimismo, dentro del planteamiento se deben presentar algunos elementos que contribuyen a que sea una unidad sólida y completa. Estos son la imagen inicial y el detonante.

Las buenas películas, según Seger (2011), comienzan su planteamiento proporcionando una imagen. Esta sirve para situar al espectador dentro de la historia y dar una idea del ambiente,

época, lugar, e incluso tema a tratar (p. 34). Para la autora resulta indispensable comenzar a contar con una imagen ya que un diálogo sin previo conocimiento de tono, ritmo, estilo o conciencia, puede olvidarse fácilmente (Seger, 2011, p. 34). El segundo elemento dentro del planteamiento y el que representa un momento más importante a nivel estructural es el detonante. Para dar inicio al relato, Seger (2011) señala la existencia de un primer impulso que la historia necesita para cambiar la fortuna del personaje y poner en marcha la trama. “Algo pasa, o alguien toma una decisión que hace que el personaje principal se ponga en movimiento” (Seger, 2011, p. 41) para recuperar el equilibrio inicial de su vida (Pujol, 2011, p. 322).

De esta manera, la imagen inicial ha cumplido con proporcionar una visión general que sitúa al espectador antes de comenzar la historia y el detonante la ha puesto en marcha. El último elemento que señala Seger (2011) como parte del planteamiento es la cuestión central. Este elemento será el que finalmente expondrá la interrogante más importante de la historia que será si el protagonista consigue o no lo que busca (Seger, 2011, 41). A partir de aquí, el espectador se interesa cada vez más, ya que finalizado así el primer acto se ha definido con claridad la línea argumental (Seger, 2011, p. 42).

El segundo elemento de alta importancia a nivel estructural que introduce Seger (2011) es el clímax. El también llamado “gran final” es la conclusión de la historia. Clímax viene del griego escalera y en este sentido etimológico recuerda que el momento culminante de la historia viene precedido por un ascenso en el interés y conflicto

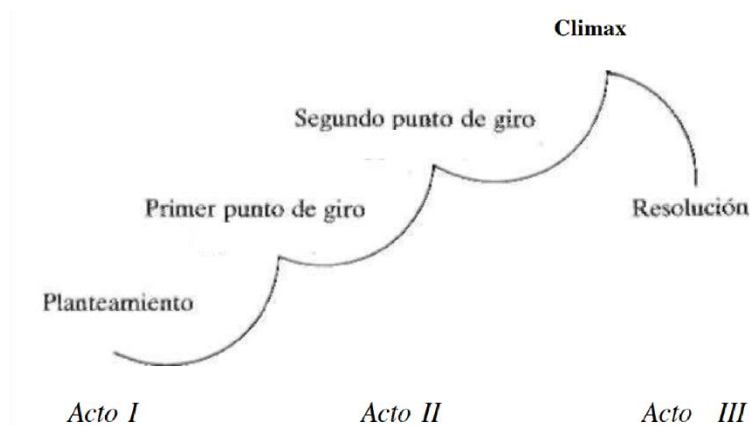
(Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 63). En este momento se resuelve el problema y se contesta a la cuestión central presentada en el planteamiento de si el personaje principal ha conseguido o no su objetivo, se acaba la tensión y se arregla todo (Seger, 2011, p. 54). Es el nudo definitivo que debe ser el más importante de la narración, el momento de mayor intensidad dramática, que se corresponde ineludiblemente con el desenlace de la acción (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 194).

Seger (2011) recoge el concepto de *plot points* del paradigma de Field y los denomina puntos de acción. Los puntos de acción se pueden definir como sucesos dramáticos que provocan una reacción y esta, a su vez, provocará otra (Seger, 2011, p. 87). Estos momentos dentro de la narración van a empujar constantemente la acción hacia adelante y, aunque pueden suceder a lo largo de la historia y en todos los actos, son especialmente importantes en el segundo acto, donde el guion necesita impulso durante un periodo de tiempo más largo (Seger, 2011, p. 88). Seger (2011) señala una variedad de puntos de acción a lo largo del guion, sin embargo, destaca la importancia de un tipo de puntos de acción a los que denomina puntos de giro o *turning points*. Estos se encuentran ubicados uno al final del primer acto y otro al final

del segundo y hacen girar la trama en un nuevo sentido. Además de los puntos de giro, Seger (2011) distingue diferentes tipos de puntos de acción posibles como: la barrera, las complicaciones y el revés. A continuación, la figura 2 presenta el modelo estructural de Seger.

### Figura 2

*Estructura de tres actos de Linda Seger*



*Nota.* Seger (2011, p. 32)

El aporte de la autora contribuye a tener una visión más detallada sobre cómo se conduce la historia en cada acto narrativo. La estructura distinguida en tres actos narrativos ha sido empleada también por diferentes autores y algunos la han empleado para enfatizar el viaje interior del protagonista. Esto con el fin de contribuir a la creación de historias que pueden ser consideradas universales, es decir, que independientemente del tiempo, de la cultura y de los elementos narrativos que se utilicen para enriquecer la historia, su forma básica permanece inalterada.

**1.2.2.3 El viaje del héroe de Vogler.** La propuesta estructural de El viaje del héroe se sustenta en la premisa de que todas las historias están compuestas por elementos estructurales que se encuentran en los mitos universales. Este apartado explica la estructura o modelo del viaje del héroe de Christopher Vogler (2002). Sin embargo, es preciso realizar en primer lugar una aproximación a los estudios de Joseph Campbell (1949) ya que Vogler encuentra fundamento en su investigación. Se toma en consideración el modelo del viaje del héroe ya que su alcance no tiene fronteras culturales ni de tiempo, y aunque sus variantes son muchas, su forma básica siempre permanece inalterada (Vogler, 2002, p. 42). En esta misma línea, señala Vogler (2002) que este modelo “integra elementos que emergen desde los más recónditos confines de la mente humana, y que sólo difieren en los detalles propios de cada cultura, siendo su esencia siempre la misma” (p. 42).

En “El héroe de las mil caras” (1949), Joseph Campbell defiende la idea de que existe una especie de sabiduría colectiva universal en las historias y que todas compartían un mismo tipo de estructura. Su investigación se deduce a partir del estudio de los mitos, las fábulas y las leyendas populares que son una de las principales bases sobre las que se sustenta la educación narrativa e identifica 17 etapas por las que pasa el protagonista para conseguir su objetivo final (Campbell, 1949, p. 2). La propuesta estructural de Campbell (1949) afirma que la creación del relato mítico desde el punto de vista del psicoanálisis sigue unas estructuras fijas, inmanentes al ser humano, que hacen que, con independencia de la cultura, todos los mitos sean muy similares (Gonzalez-Portero, 2019, p. 3).

Joseph Campbell (1949) se refiere a esta estructura como “monomito” en referencia a que los mitos de todos los héroes, independientemente del tipo de historia, comparten el mismo marco o estructura. El autor explica que el monomito comienza con la separación de su mundo ordinario, pasa a un mundo extraordinario y, finalmente, regresa a su vida con sus objetivos cumplidos (Campbell, 1949, p. 27). Así, agrupa todas las etapas por las que pasa el héroe en tres momentos: la separación o partida, la iniciación y el retorno. Estas etapas equivalen al momento en el que el héroe se retira del mundo ordinario, pasa por una etapa de pruebas y finalmente regresa con nuevos conocimientos (Gonzalez-Portero, 2019, p. 8). Una de las características principales del monomito de Campbell es su flexibilidad, aunque esta nunca representa una alteración a la estructura básica de tres momentos.

Años más tarde, en 1992, el guionista Christopher Vogler en “El viaje del escritor”, utiliza el monomito de Campbell como base de su estudio de narraciones contemporáneas, sobre todo cinematográficas. Vogler (2002) desarrolló y popularizó en las últimas décadas del siglo XX e inicios del XXI la estructura de El viaje del héroe. El autor indica que “los relatos edificados sobre los fundamentos básicos del viaje del héroe poseen un atractivo que está al alcance de cualquier ser humano, una cualidad que brota de una fuente universal ubicada en el inconsciente compartido y que es un fiel reflejo de las inquietudes universales” (Vogler, 2002, p. 43).

Los estudios de Vogler (2002) y Campbell (1949) se basaron en historias populares de Occidente y aunque algunas narraciones no siguen el patrón que los autores destacan, las que sí lo hacen tienen mayor probabilidad de ser recibidas con facilidad (Blasco, 2017, p. 28). Y, aunque el conocimiento de estos planteamientos representa un buen punto de partida para lograr conectar con el receptor, resulta común también que quien no los conoce los utilice ya que “es una estructura narrativa que se encuentra en nuestra médula cultural” (Tubau, 2015, p. 45)

Vogler (2002) desarrolla la creación del relato mítico desde el punto de vista del psicoanálisis siguiendo estructuras fijas inmanentes al ser humano que hacen que, con

independencia de la cultura, todos los mitos sean muy similares (Blasco, 2017, p. 28). De esta manera, el autor plantea una estructura propia que procede de los propuestos psicológicos de Carl G. Jung (1988) y los estudios míticos de Joseph Campbell (1949). Asimismo, puesto que Vogler respalda la validez de la estructura cinematográfica en tres actos, se puede establecer una conexión entre las peripecias del guion y los pasos del viaje del héroe (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 237). Estos tres actos para Vogler son: el héroe decide actuar, la acción en sí misma y las consecuencias que derivan de la acción. En estos tres momentos que conforman la estructura se encuentran agrupados los doce pasos del viaje del héroe.

1. **Mundo ordinario:** El común de las historias sacan al héroe de su mundo ordinario y mundano para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno. El mundo ordinario es el contexto, el origen y el pasado del héroe” (Vogler, 2002, p. 47). “En comparación con el mundo especial, el mundo ordinario puede parecer anodino y tranquilo, pero normalmente en él ya se puede encontrar la emoción y el desafío” (Vogler, 2002, p. 118). Una función relevante del mundo ordinario es apuntar la pregunta dramática de la historia y establecer qué está en juego.
2. **La llamada a la aventura:** En este paso algo sucede y el héroe se enfrenta a un problema, un desafío o aventura que debe superar. Desde este momento en adelante, el héroe ya no podrá permanecer en la tranquilidad del mundo ordinario. “Una ligereza (aparentemente accidental) ha revelado un mundo insospechado y el individuo queda expuesto a una relación con poderes que no entiende correctamente” (Campbell, 1949, p. 65). “El héroe puede sentirse hastiado por el estado actual de las cosas, y una situación incómoda emerge hasta que termina por lanzarlo a la aventura” (Vogler, 2002, p. 132). La llamada de la aventura establece las reglas del juego, plantea la contienda y define el objetivo del héroe.
3. **Rechazo de la llamada:** Este paso está directamente relacionado con el miedo del héroe y es donde este se enfrentará a lo desconocido. Con mucha frecuencia llegados a este punto el héroe se muestra remiso a cruzar el umbral de la aventura, de suerte que rechaza la llamada o bien expresa su renuencia. El héroe todavía no se ha comprometido por completo con el viaje y puede que esté pensando en echarse atrás. Será necesaria alguna influencia externa, un cambio en las circunstancias, una ofensa mayor contra el orden natural de las cosas o el encuentro con un mentor para que logre superar este instante de miedo absoluto y paralizante (Vogler, 2002, p. 39). En un principio el héroe rehúsa lanzarse a la aventura. Es un momento negativo en el avance del héroe, un momento de

peligro, pues si no responde a la llamada, no existirá un avance significativo (Vogler, 2002, p. 143).

4. **Encuentro con el mentor:** El héroe se encuentra con un mentor con quien tendrá un lazo equivalente al que se forja entre padre e hijo, maestro y pupilo, doctor y paciente, y este lo anima a la aventura y lo prepara para enfrentar a lo desconocido. Aquí el héroe gana conocimientos y obtiene sabiduría. Sin embargo, el mentor no podrá acompañar al héroe hasta el final del viaje, tarde o temprano también deberá enfrentarse a lo desconocido en completa soledad (Vogler, 2002, p. 40).
5. **Travesía del primer umbral:** En este momento “el héroe accede a internarse en la aventura y abandona su mundo normal para adentrarse en el mundo especial, mágico, extraño, nuevo” (Vogler, 2002, p. 50). Al tiempo que lo hace acepta las consecuencias que trae esa empresa, problema o reto que ha sido anticipado en la llamada a la aventura. La travesía del primer umbral marca el paso del primer al segundo acto. Aquí el héroe, una vez que ha superado sus miedos, toma la determinación de afrontar el problema y pasar a la acción. Ahora está totalmente comprometido con el viaje y ya no puede dar marcha atrás (Vogler, 2002, p. 50).
6. **Pruebas, aliados y enemigos:** “Una vez traspasado el primer umbral, el héroe encuentra a su paso, natural y progresivamente, nuevos retos y pruebas, hallando en su camino personajes que cumplirán roles de aliados o enemigos y que lo ayudarán a comprender y asimilar poco a poco las normas que rigen ese mundo especial” (Vogler, 2002, p. 51).
7. **Aproximación a la caverna más profunda:** En esta última instancia, el héroe se acerca al lugar que encierra el máximo peligro que es donde se esconde el objeto de su búsqueda. “Cuando el protagonista penetre en el lugar de sus temores cruzará el segundo gran umbral y el éxito total estará cada vez más cerca no sin antes acercarse al lugar de máximo peligro”. (Vogler, 2002, p. 52).
8. **La odisea:** Aquí “la fortuna del héroe toca fondo y es hora de que se enfrente directamente con quien más teme” (Vogler, 2002, p. 54). La odisea será el momento en el que el héroe deba morir o parecer morir para que pueda renacer y con ello, renacen también las emociones del público que han quedado suspendidas y esperan a su regreso de la muerte (Vogler, 2002, p. 54). “De esta manera, al héroe de cualquier historia le son revelados los misterios de la vida y la muerte en un momento crítico en el que sus propósitos corren peligro” (Vogler, 2002, p. 54).
9. **La recompensa:** El héroe obtiene algo que le ayudará a la resolución de la aventura. En algunos casos este objeto especial que obtiene el héroe no es sino el “conocimiento o la

experiencia que posibilitan un mayor entendimiento de las fuerzas maléficas y la reconciliación con ellas” (Vogler, 2002, p. 54). Así, con tesón y constancia se ha ganado el título de “héroe” tras haber corrido un riesgo extremo por el bien de la comunidad (Vogler, 2002, p. 55).

**10. El camino de regreso:** “El héroe emprende el camino de regreso al mundo ordinario, pero enfrenta obstáculos para salir del nuevo mundo” (Vogler, 2002, p. 55). Este paso es la puerta de entrada hacia el tercer acto. El héroe cae en la cuenta de que “es necesario dejar atrás el mundo especial, aunque todavía le aguardan otros peligros, tentaciones y pruebas” (Vogler, 2002, p. 56).

**11. La resurrección:** La vida del héroe peligró en la prueba final, pero gracias a lo que ha aprendido se logra sobreponer y afrontar una situación final. En este momento se pone en juego su vida nuevamente. La resurrección “es una suerte de examen final para el héroe, que deberá superar una vez más para refrendar las lecciones aprendidas en el transcurso de la odisea” (Vogler, 2002, p. 56). “Estos momentos de muerte y renacimiento transforman al héroe, tanto que regresa a su vida ordinaria convertido en un nuevo ser con nuevas miras” (Vogler, 2002, p. 56).

**12. Regreso con el elixir:** El héroe regresa al mundo ordinario con un elixir, enseñanza o tesoro que le servirán para hacer un cambio en su mundo. “El elixir podría tratarse de un gran tesoro o sencillamente consistir en un conocimiento o experiencia que algún día podría revelarse útil para la comunidad” (Vogler, 2002, p. 48). A veces el elixir puede ser “el amor, la libertad, la sabiduría o el conocimiento de que ese mundo especial existe y no necesariamente implica la muerte. Otras veces puede simplemente consistir en regresar a casa con una buena historia que contar” (Vogler, 2002, p. 48).

Vogler (2002) en su forma de estructurar historias hace énfasis en los diferentes estadios del héroe a lo largo de su travesía, sin embargo, su representación no es ajena a los diferentes momentos narrativos señalados por Aristóteles anteriormente. De esta manera, el paso de un mundo a otro se puede corresponder con el paso de un acto a otro de la misma forma que lo harán otros puntos de inflexión importantes en la trama. A continuación, la tabla 1 organiza los pasos del viaje del héroe en los tres actos narrativos.

**Tabla 1***Pasos del viaje del héroe de Vogler distinguidos por actos narrativos*

<b>Primer acto</b>	El mundo ordinario
	La llamada a la aventura
	El rechazo de la llamada
	El encuentro con el mentor
<b>Segundo acto</b>	La travesía del primer umbral
	Pruebas, aliados y los enemigos
	La aproximación a la caverna más profunda
	La odisea
<b>Tercer acto</b>	La recompensa
	El camino de regreso
	La resurrección
	El retorno con el elixir

*Nota.* Elaboración propia a partir de Vogler (2002)

Finalmente, Vogler (2002) señala que la estructura de una historia viene dictada por sus necesidades ya que “las creencias y prioridades, junto con el carácter de los personajes, los temas, el estilo, el tono y el humor que se pretenden generar, determinan la forma y el diseño de la línea argumental”. Además, una estructura se verá influenciada también por el público, lugar y tiempo en el que se cuente la historia y, de esta forma, cada obra narrativa permite nuevas observaciones sobre la estructura narrativa. De esta manera, el viaje del héroe constituye un buen punto de partida sobre el que comenzar a construir una historia. Y, aunque los aportes de Campbell (1949) y Vogler (2002) han sido una influencia poderosa en la escritura de historias universales, los principios que rigen la vida siempre han estado presentes y arraigados a las historias.

**1.2.2.4 La propuesta de Robert McKee.** A continuación, se revisa la teoría narrativa de McKee (2017), quien descompone una obra cinematográfica en sus mínimas partes y explora las unidades narrativas que van desde los golpes de efecto hasta los actos que componen una historia. McKee (2017) se detiene a señalar que un buen escritor de historias es capaz de seleccionar solo algunos momentos para entregarnos una vida entera (p. 30). Estos momentos corresponden a la columna vertebral de la historia, es decir a la estructura. Para el autor, esta se entiende como “una selección de eventos de la vida de un personaje ordenados en una secuencia estratégica, para provocar emociones específicas y expresar una visión específica de la vida” (McKee, 2017, p. 33). Así, McKee (2017) parte de la explicación de los bloques narrativos

mínimos que componen una historia y explica cómo estos ayudan a estructurar un relato. Los bloques narrativos que propone son los siguientes:

**Golpes de efecto:** También llamados *beats*, son los elementos más pequeños dentro de la estructura de una historia. Son “un cambio de comportamiento con una acción/reacción” (McKee, 2017, p. 34). Los comportamientos cambiantes de la suma de golpes de efecto, dan forma al giro que se produce en la escena (McKee, 2017, p. 34).

**Escenas:** “Una escena es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio continuos” (McKee, 2017, p. 33). Cada escena debe ser un acontecimiento narrativo cuyo propósito es contribuir al progreso de la trama ya que representa “una unidad específica de acción y constituye la unidad individual más importante del guion. Independientemente del género, el principio universal es que si una escena no es un verdadero acontecimiento se debe suprimir” (McKee, 2017, p. 33).

Existen dos elementos que siempre están presentes en una escena: lugar y tiempo. De esta manera, “toda escena tiene lugar en un lugar determinado y a una hora determinada y si se cambia el lugar o el tiempo, se transforma en una escena distinta” (McKee, 2017, p. 33). Una escena se construye con un principio, un medio y un final, igual que un guion o también puede presentarse parcialmente, como un fragmento del todo, como cuando sólo se muestra el final de una escena (McKee, 2017, p. 33).

**Secuencias:** Una secuencia es una serie de escenas, habitualmente de dos a cinco, que están vinculadas o conectadas entre sí por una misma idea (McKee, 2017, p. 135) y culminan con un mayor impacto que el de cualquier escena previa. La secuencia es la columna vertebral del guion; es la base sobre la que todo se estructura y mantiene todo en su lugar. Las secuencias, así como la totalidad del guion, tienen principio, medio y final bien definidos. Una secuencia es un todo, una unidad, un bloque de acción dramática completo en sí mismo y una serie de escenas enlazadas por una sola idea: una boda, un funeral, una persecución, una carrera, unas elecciones, una reunión, una llegada o una partida, una coronación, el atraco a un banco (McKee, 2017, p. 35).

**Acto:** “Un acto es una serie de secuencias que alcanza su punto más importante en una escena de clímax y que provoca un gran cambio de valor, más poderoso en su impacto que cualquier secuencia o escena anterior” (McKee, 2017, p. 37).

**Historia:** Una historia es en esencia un enorme acontecimiento principal que está constituida por una serie de actos narrativos. Según McKee, “cuando analizamos la situación, cargada de valores, de la vida del personaje al principio de la narración y la comparamos con los valores del final, deberíamos encontrar el arco de la historia” (McKee, 2017, p. 37). En este

sentido, el gran abanico de cambios que lo han llevado desde una situación al principio hasta otra diferente al final. Esa situación final, ese cambio final, debe resultar completo e irreversible (McKee, 2017, p. 37).

Por otro lado, para McKee (2017), el diseño de toda historia consta de cinco partes: el incidente incitador, las complicaciones progresivas, la crisis, el clímax, la resolución. Estos cinco elementos cumplen la función de ser puntos de inflexión dentro de la historia y su presencia contribuye al diseño general de la misma (McKee, 2017, p. 37).

***El incidente incitador:*** Este es el primer gran acontecimiento del relato y la causa principal de todo lo que ocurre después y pone en movimiento los otros cuatro elementos. Cuando una historia comienza, su protagonista vive una vida que está más o menos equilibrada, es entonces cuando de forma decisiva, se produce un acontecimiento que altera de manera radical ese equilibrio. El incidente incitador altera radicalmente el balance de las fuerzas en la vida del o de los protagonistas y detona el deseo de restaurar el balance en sus vidas (McKee, 2017, p. 140).

***Complicaciones progresivas:*** Son ese gran cuerpo de la historia que nos arrastra y que se extiende desde el incidente incitador hasta la crisis/clímax del acto final. Complicar progresivamente significa generar cada vez más conflictos que obligan al protagonista a enfrentarse a fuerzas antagonistas mayores, creando una sucesión de acontecimientos que supera puntos sin retorno. En este sentido, es importante distinguir dos conceptos que podrían parecer confusos: complicación y complejidad. La complicación es el conflicto en un solo nivel, sea interno (prosas, o corrientes de conciencia), personal (telenovelas) o extra personal (aventuras, acción y farsas). La complejidad, en cambio, se logra cuando el conflicto actúa en esos tres niveles, frecuentemente al mismo tiempo (McKee, 2017, p. 160).

***La crisis:*** La crisis debe ser un verdadero dilema, una elección entre dos situaciones que lleve al protagonista a tomar una decisión en el último esfuerzo de alcanzar sus objetivos en búsqueda del menor de los males. La escena que contenga el dilema y la crisis debe mostrar el valor más importante de toda la historia. En este momento los personajes toman decisiones de llevar a cabo una acción u otra. La crisis debe plantear un verdadero dilema que coloca al protagonista bajo la máxima presión de su vida (McKee, 2017, p. 232).

La crisis es la escena obligatoria de la historia. A lo largo de esta, el protagonista se encuentra inmerso en una búsqueda que lo ha llevado a través de las complicaciones progresivas hasta haber agotado todas las acciones para satisfacer su deseo, excepto una. Ahora se encuentra al final del camino. Su próxima acción será la última. Este momento de peligrosa oportunidad es el punto de mayor tensión en la historia, ya que tanto el protagonista como el público sienten

que la respuesta a la pregunta “¿Cómo acabará esto?”, surgirá de la siguiente acción. A partir del incidente incitador los espectadores han estado anticipando la escena en la que el protagonista se va a encontrar cara a cara con las fuerzas antagonistas más poderosas. El público llega a la crisis lleno de expectación mezclada con incertidumbre (McKee, 2017, p. 152).

**Clímax narrativo:** Una narración está formada por una serie de actos que se desarrollan hasta alcanzar un clímax narrativo que conlleva un cambio completo e irreversible. Dentro de la escritura de la historia, cada frase de diálogo, cada descripción o acción plantean las condiciones que permiten que se llegue al clímax y se produzca un cambio. El clímax del último acto es la escena más difícil de crear: es el alma del relato. Si no funciona, tampoco funcionará la historia (McKee, 2017, p. 37).

**La resolución:** La resolución toma lugar después del clímax de la historia. Según señala McKee (2017), tiene tres posibles usos dentro de una obra cinematográfica. En primer lugar, “la lógica de la narración tal vez no ofrezca la oportunidad de presentar el clímax de una trama secundaria antes o durante el clímax de la trama central, por lo que necesitará una escena propia al final” (McKee, 2017, p. 239). El segundo uso de la resolución consiste en mostrar los efectos producidos por el clímax. Y el tercer uso es dar al público una resolución como cortesía porque si el clímax ha emocionado a los espectadores, resulta de mala educación cortar de repente y comenzar a mostrar los créditos. Una película necesita lo que el teatro llama “un telón lento”, una línea de descripción al final de la última página que desvía lentamente la cámara o hace un seguimiento de las imágenes durante unos segundos para que el público pueda recuperar el aliento, organizar sus pensamientos y salir de la sala con dignidad (McKee, 2017, p. 239).

Muchos autores han tomado esta selección de cinco momentos importantes que hace McKee (2017) como una división en cinco actos. El autor no hace referencia a los cinco actos de manera literal ya que pueden tener menos, si es que son relativamente cortas, o más dando lugar al desarrollo de subtramas o líneas paralelas. En este sentido, Sánchez-Escalonilla (2014) señala que no parece existir contradicción entre la estructura en tres actos y los modelos diversos que describe McKee para estructurar las historias. Sin embargo, resulta más conveniente hablar siempre de tres actos y solucionar los problemas de extensión del acto segundo con subdivisiones en varios bloques dramáticos, contruidos en torno a recursos de interés, y que no deberían denominarse actos para evitar confusiones. De otro modo, la unificación de las teorías estructurales del guion cinematográfico guiado por la historia siempre estaría sujeta a estrategias particulares de cada escritor. Y esto haría imposible un entendimiento entre guionistas (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 235).

A continuación, en la tabla 2, a modo de síntesis y repaso, se presentan los autores mencionados y sus similitudes y distinción en la estructuración de historias.

**Tabla 2**

*Resumen de las propuestas de Field, Seger, Vogler y McKee*

	<b>Field (1994)</b>	<b>Seger (2011)</b>	<b>Vogler (2002)</b>	<b>McKee (2017)</b>
<b>Primer acto</b>	Incidente Incitador	Detonante	El mundo ordinario La llamada a la aventura	Incidente incitador
	Primer <i>plot point</i>	Primer punto de giro	El rechazo de la llamada El encuentro con el mentor	Complicaciones
	Primera Pinza <i>Midpoint</i>	<i>Midpoint</i>	La travesía del primer umbral Pruebas, aliados y los enemigos	
<b>Segundo acto</b>	Segunda Pinza		La aproximación a la caverna más profunda	Crisis
	Segundo <i>plot point</i>	Segundo punto de giro	La odisea La recompensa El camino de regreso	Clímax
<b>Tercer acto</b>	Clímax	Clímax	La resurrección El retorno con el elixir	Resolución

*Nota.* Elaboración propia a partir de Field (1994), Seger (2011), Vogler (2002) y McKee (2017)

Como se puede apreciar en la tabla presentada, a pesar de que Field, Seger, Vogler y McKee difieren en la forma de estructurar las historias, todos coinciden en señalar que el paso de un acto a otro está marcado por un suceso importante. Tomando como referente la denominación de Seger (2011), estos elementos serán los puntos de giro y, al tiempo de que ayudan a guiar la trama, mantienen al espectador atento a la historia. Así mismo, coinciden en que dentro de estas historias existe un elemento ubicado en el primer acto que impulsará la historia llamado detonante y uno en el tercer acto que será el culmen de la acción llamado clímax. De esta manera, aunque difieren en enfoque, encuentran punto en común al señalar cómo estos elementos estructuran una historia en tres actos y mantienen la atención al conducir la acción de forma que la tensión vaya siempre en aumento.

### **1.2.3 Estructuras narrativas seriadas**

Los estudios del campo cinematográfico han aportado a la definición de conceptos y propuestas estructurales al momento de contar una historia. Sin embargo, los estudios acerca de las series de televisión también han explorado las bases comunes de la actividad narrativa y propusieron sus propios conceptos a partir de sus particularidades. Este apartado presenta una

revisión de las formas de estructuración de las series de televisión y cómo estas utilizan propuestos tradicionalmente usados y cómo se han visto influenciadas por los medios digitales.

Tubau (2015) señala que en las series de televisión el paradigma planteado por Syd Field (1994) no se pudo aplicar porque la estructura no estaba decidida por los guionistas ni los productores ejecutivos, sino por los anunciantes. Ellos requerían que existan tres cortes a publicidad y eso dejaba a las producciones con una fragmentación de cuatro actos. A diferencia de una producción cinematográfica o una obra literaria, en las series de televisión los guionistas se vieron obligados a realizar los episodios con una estructura que contemple que antes de cada corte exista un momento de crisis o incluso un clímax, para que el espectador quisiera volver después de los anuncios (Tubau, 2015, p. 78). Sin embargo, para Seger (2011) todo buen programa de televisión sigue manteniendo una estructura en tres actos en la que a pesar de los “finales de acto” creados de manera más artificial, se percibe de forma clara el planteamiento, el desarrollo y la resolución (Seger, 2011, p. 31).

Las tramas de las estructuras seriadas contemplan tres modelos de narración: la narración recurrente o autoconclusiva, las tramas sin conclusión y las tramas que giran en torno a personajes. En el primer tipo, la historia se abre y cierra en el mismo episodio dando lugar a episodios autónomos con personajes episódicos y tramas episódicas (Cuadrado, 2016, p. 7). En el segundo, los episodios se encadenan unos con otros, pero no se producen unas expectativas de cierre de la narración a corto plazo (Cuadrado, 2016, p. 23). Y en el tercer tipo de estructura seriada están las tramas que continúan entre episodios o temporadas, pero sin una expectativa de resolución firme a corto plazo. Es en este tercer modelo que “la acción principal se dispone en un primer término impulsada por un suceso singular que altera el orden habitual, provocando la reacción de los personajes y fuertes expectativas de resolución” (Cuadrado, 2016, p. 24). Así, en cada final de episodio se utiliza el recurso del *cliffhanger* como estrategia narrativa.

Guarinos y Gordillo-Álvarez (2011) señalan que actualmente se alternan estructuras de gran complejidad y difíciles de tipologizar, y estructuras que coexisten con estructuras de autores televisivos clásicos. En este sentido, señalan también que se podría suponer que “la originalidad en las arquitecturas narrativas podría estar motivada por la originalidad en los temas, las tramas o los tratamientos o la tendencia a la ciencia ficción y/o realismo mágico” (Guarinos y Gordillo-Álvarez, 2011, p. 382). Otro elemento a destacar dentro de las estructuras narrativas de las series de televisión es la existencia de estructuras interactivas. Esto surge como respuesta al ecosistema de medios actual en el que la audiencia se ve atraída por actividades relacionadas con la búsqueda de información o la creación de contenidos que la lleva a participar a través de diferentes medios (Hinton y Hjorth, 2013).

El formato seriado, ya sea en producciones de televisión, novelas por entregas, cómics, las radionovelas, o seriales cinematográficos nacen de la conjunción de los modernos medios de comunicación y su carácter industrial (Cuadrado, 2016, p. 21). De esta manera, la necesidad de fidelizar al cliente para que consuma una y otra vez el mismo producto hace que se adopten una serie de estrategias formales narrativas y estéticas que llevan a manejar un difícil equilibrio entre la repetición y el cambio con el fin de asegurar el consumo continuado (Casetti, 1984). Es por eso que los relatos seriados han desarrollado diversas estructuras narrativas para satisfacer esta peculiaridad y han propiciado el nacimiento de nuevos formatos que se adaptan al comportamiento actual del público. Así nacen las series web, que tienen una narrativa que, aunque digital, procede del modelo televisivo tradicional.

Las series web han fomentado la creación de medios interactivos basados en la involucración directa de las audiencias. Dichos medios están diseñados mediante estructuras interactivas basadas en las múltiples posibilidades de distribución y organización de los elementos narrativos para que los fans puedan consumir los contenidos a través de sistemas abiertos (Ryan, 2001). Las estructuras interactivas reconfiguran el modo en el que las series de ficción se narran, tratando de adaptarlas a las prácticas de los jóvenes (García-Vega y De la Fuente-Prieto, 2022). Por lo tanto, este nivel de interacción “implica un determinado interés por el consumo del contenido, puesto que su correcto funcionamiento viene determinado por la participación directa de los espectadores” (García-Vega y De la Fuente-Prieto, 2022).

De esta manera, los fans, que ya comenzaban su inmersión en la historia a través de las comunidades, experimentan mayor predisposición por realizar un modo de consumo más autónomo y abierto (García-Vega y De la Fuente-Prieto, 2022). En este sentido, las estructuras interactivas potencian la predisposición activa de las comunidades de fans con presencia digital o *fandom* (Lacasa, 2020) y facilitan la creación de experiencias que aporten nuevas posibilidades de inmersión en el contenido (García-Vega y De la Fuente-Prieto, 2022).

Las diferentes plataformas que emergen actualmente son denominadas por Liendo y Servent (2010) como “sistemas de transmisión, distribución y tecnologías de visualización utilizados por los televidentes o usuarios de los productos audiovisuales” (p. 199). En este sentido, considerando la aparición de nuevos modos de narrativa audiovisual se han redefinido conceptos tradicionales y estos han adquirido nuevos matices fruto de la adaptación a la realidad (Rausell, 2005). Guarinos y Gordillo-Álvarez (2011) señalan que una de las características de la narración de hoy es la hibridación de géneros, la fragmentación y la crisis del relato clásico. Comprendiendo esto, es preciso añadir un nuevo elemento: la microforma. Esta nueva forma de narrar contempla los formatos breves y es propiciada por la cibercultura, las redes sociales,

los blogs, la mensajería de teléfonos móviles y de correo electrónico que se ha estandarizado mundialmente.

La idea de la fragmentación de la cultura postmoderna afecta de lleno a todos los relatos audiovisuales y ha calado hondo en la recepción del espectador (Guarinos y Gordillo-Álvarez, 2011). De esta manera, “el gusto por el fragmento, por la lectura rápida con sentido completo, es acorde a nuestros tiempos y la brevedad lleva a los creadores anónimos aficionados a producir relatos por intuición, basados en observación y en la imitación” (Guarinos y Gordillo-Álvarez, 2011, p. 367). De la misma manera que un breve cuento es un proyecto narrativo en sí mismo, las micronarrativas también lo son y poseen sus fines y su construcción deliberada, como afirma Lagmanovich (2006).

Algunos formatos nacidos bajo esta nueva concepción micro, por su naturaleza breve se adaptan muy bien para rellenar narrativas con contenidos intersticiales (Scolari, 2013, p. 248). Un ejemplo de ellos son los mobisodios, que son pequeños capítulos de dos a cinco minutos que las series estadounidenses más exitosas empezaron a distribuir a sus fans a través de telefonía móvil (Torres Martín, 2019, p. 4). Estas micronarraciones son aquellos contenidos que se transmiten o se pueden descargar de internet y generalmente son secundarios a los episodios que se transmiten por televisión o a una serie web.

Las formas de estructuración revisadas anteriormente suponen un planteamiento en tres momentos, pero el nacimiento de estas nuevas formas de contar de forma micro, aunque no prescinden totalmente de la complejidad de las formas tradicionales, sí constituyen una nueva experiencia narrativa audiovisual.

### **1.3 Elementos de la estructura narrativa que conducen la acción**

Independientemente de la forma en la que se estructuren las historias y los medios y plataformas que influyan en la organización de los momentos narrativos que la conformen, todas presentan siempre elementos que complican la acción y la hacen interesante (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 63). A estos elementos se les denomina peripecias y fueron identificados por Aristóteles en la Poética (1974). Así, en toda composición dramática existen una serie de peripecias que cambian el estado inicial de las cosas planteado al inicio, y que obligan al protagonista a tomar decisiones (Rosendo, 2019). En este apartado se explora la evolución del concepto de peripecia desde lo planteado por Aristóteles hasta la forma de abordar el concepto que diferentes autores han tenido a lo largo de la historia. Ya que, a pesar de que cada autor presenta un modelo propio para estructurar las historias, es posible concluir que en toda historia hay elementos que son puntos de inflexión que son claves para que la trama progrese.

### 1.3.1 Evolución del concepto de peripecia

En la Poética, Aristóteles plantea dos conceptos fundamentales aplicados a las obras dramáticas. Estos son la peripecia y la anagnórisis. La primera palabra proviene del griego *peripétia* y es definida por Aristóteles como “el cambio de la acción en sentido contrario” (1974, p. 163). De esta manera, la peripecia supondrá un punto de inflexión en la trama, “una mudanza de fortuna en contrario de lo que los lances y sucesos de la acción hubieren prometido hasta aquel punto; pero no mudanza como quiera, sino repentina, impensada y contra toda expectación” (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 154). Por otro lado, la definición literal de anagnórisis es “dejar de ignorar”. La terminación *gnorisis* proviene del latín *gnocere* que significa conocer. Este término es definido por Aristóteles (1974) como “un cambio de la ignorancia al conocimiento, y así lleva al amor o al odio en los personajes signados por la buena o la mala fortuna” (p. 164).

Aristóteles utiliza la tragedia griega de Edipo para ejemplificar la estrecha relación entre los dos conceptos antes mencionados ya que en esta el héroe cambia a raíz del descubrimiento de que ha asesinado a su padre y se ha casado con su madre. A partir de ahí se decanta la historia a un final desdichado. En este sentido, la peripecia se da cuando un personaje descubre algo que antes ignoraba y este descubrimiento hace que sus acciones tomen un nuevo rumbo y cambie su fortuna. Ambos elementos han estado presentes desde siempre en las historias incluso antes de que Aristóteles diera cuenta de ello en el estudio de las obras del teatro griego de su época. Estos conceptos se han mantenido vigentes con el tiempo, pero en los posteriores estudios estructurales y narrativos de diferentes autores, su denominación ha cambiado e incluso se ha categorizado.

Syd Field (1996) denomina a estos elementos como *plots points* y señala que su función es enganchar la acción y hacer avanzar la trama. Asimismo, el autor evita cualquier alusión a otras peripecias en el relato a excepción del clímax. Por otra parte, Linda Seger (2011) se distancia de los propuestos estructurales tan fijos que plantea Field y, en su lugar, opta por un modelo más libre en el que también existen las peripecias, pero no están supeditadas a un momento exacto del guion. Seger (2011) denomina a estas peripecias como puntos de acción en donde las que configuran estructuralmente el relato serán *turning points* o puntos de giro. Al igual que Field (1996), Seger (2011) ubica los puntos de giro al final del primer y segundo acto y completa el paradigma insertando conceptos como el detonante y el clímax que también serán peripecias que marquen un momento importante dentro de la trama. Este énfasis inicial que constituye el catalizador o detonante también es defendido por Robert McKee (2017), y denominado como incidente incitador de la historia para que esta arranque.

Así, el concepto de peripecia que emergió en la Poética de Aristóteles ha servido como inspiración en los estudios de la estructura interna de las historias, sobre todo en el campo cinematográfico. Sin embargo, ha sido moldeado también dentro de las situaciones que requieran cambios estructurales dentro de una historia. Se puede decir entonces que la definición del concepto de peripecia que mejor engloba lo señalado por Aristóteles y las diferentes formas de adaptarse a las historias contemporáneas es la recogida por Sánchez-Escalonilla (2014) cuando señala que:

Las peripecias son mudanzas de fortuna, giros inesperados que cambian el curso de la acción y provocan reacciones en los personajes. Complican las historias con sus vueltas en espiral. Toda peripecia es un suceso que obliga al protagonista a elegir o tomar decisiones y, en ocasiones, ponen a prueba su capacidad heroica. (p. 154)

Sánchez-Escalonilla (2014) distingue las peripecias en dos grandes grupos: las peripecias estructurales que coinciden con los puntos clave del relato, y las peripecias opcionales, que aunque no constituyen un momento con alta carga dramática están presentes en el progreso de la historia. A continuación, se desarrollan ambos tipos de peripecias y sus implicancias dentro de una historia.

### **1.3.2 Las peripecias estructurales**

En las estructuras de las historias existen elementos que son fundamentales para conseguir que una narración esté “perfectamente nivelada y que no existan lagunas y vacíos que hagan que el relato esté descompensado” (Pujol, 2011, p. 321). Ese rol es cumplido por las peripecias estructurales que son obligatorias dentro del esqueleto interno de las historias y sostienen el peso del guion. Estas peripecias, a su vez, representan nudos dentro de la narración que tienen especial intensidad dramática. Se debe tener en cuenta que deben ser “puntos de máximo interés narrativo dentro de la trama debido a que su lugar estratégicamente situado en la historia hace que sean tremendamente influenciables para el espectador y el desarrollo de su atención dentro del relato” (Pujol, 2011, p. 321).

Como se ha mencionado, los puntos de giro que señala Linda Seger (2011) se distinguen de otros autores por hacer especial énfasis en las peripecias estructurales que marcan el paso de un acto a otro. Los puntos de giro que presenta Seger (2011) son equivalentes a los dos *plot pints* más importantes que presenta Field (1996). “Una buena historia siempre ha de mantener el interés. Y ello se logra por los giros y quiebros de acción, impredecibles e intrigantes a lo largo de todo el camino hasta el final” (Seger, 2011, p. 45). En este sentido, si la historia fuera completamente lineal, desde el detonante hasta el clímax, perdería su interés dramático (Seger, 2011, p. 45).

Seger (2011, p. 46) señala que los puntos de giro cumplen las siguientes funciones:

1. Hacer girar la acción en una nueva dirección.
2. Volver a suscitar la cuestión central y hacer dudar acerca de su respuesta.
3. Exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal.
4. Elevar el riesgo y lo que está en juego.
5. Introducir la historia en el siguiente acto.
6. Situar al público en un nuevo escenario y centrar la atención en un aspecto diferente de la acción.

Sánchez-Escalonilla (2014) sostiene que la lógica dramática del guion exige la construcción de cuatro peripecias estructurales que coinciden con los cuatro nudos de acción de la historia. Estas son: el detonante, el primer punto de giro, el segundo punto de giro y el clímax. Así, habiendo explorado ya los conceptos de clímax y detonante anteriormente, se presenta a continuación la definición de primer y segundo punto de giro según Seger (2011).

Dentro de la estructura dramática hay una peripecia necesaria que introduce la acción en el segundo acto. Esta peripecia se sitúa al final del primer acto según la estructura de división en planteamiento-nudo-desenlace y según la propuesta de Linda Seger (2011), se le conoce como primer punto de giro. De esta forma, el giro narrativo que involucra esa peripecia complica la historia tras el detonante e introduce la historia en el desarrollo o confrontación. Tras el punto de giro todo cambia por completo ya que constituye “uno de los momentos dramáticos más elaborados del guion y suele coincidir con la situación de equilibrio o incluso con el propio arranque de la historia” (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 185).

El segundo punto de giro además de cumplir las mismas funciones del primer punto de giro, se encarga de introducir la historia en el tercer acto y, a partir de ahí, acelerar la acción haciendo que el tercer acto sea más intenso que los otros dos. Proporciona un sentido de urgencia o impulso a la historia. Empuja al relato hacia su final (Segeer, 2011, p. 46). Esta peripecia se sitúa al final del desarrollo, y dirige al desenlace del relato, y este, a su vez, debe ser el más arduo de la historia, el punto más importante y más álgido para sorprender y satisfacer la tensa espera del espectador (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 187).

### **1.3.3 Peripecias opcionales como puntos de giro secundarios**

El segundo gran grupo de peripecias que distingue Sánchez-Escalonilla (2014, p. 180) son las peripecias opcionales. Estas son también denominadas como recursos de interés en la historia y tienen intensidad dramática. Pujol (2011) señala que estas peripecias se utilizan por dos razones: para reforzar las peripecias estructurales y dar así más importancia a los nudos importantes de la historia y para mantener esa intensidad dramática en momentos de vacío entre

las peripecias estructurales (p. 13). De esta manera, con las peripecias opcionales que elija colocar el guionista en diferentes momentos de la historia se consigue mantener la atención durante todo el guion. Es preciso tener en cuenta que este tipo de peripecias representan un mecanismo que se utiliza para atrapar al espectador, avivar sus emociones, captar su atención y que la intriga o el interés perviva (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 187).

Los tipos de peripecias opcionales que propone Sánchez-Escalonilla (2014) son:

**La barrera:** Cuando un personaje intenta algo que no lo conduce o parece no conducirlo a ningún sitio, se ha topado entonces con una barrera y deberá cambiar de dirección y volver a intentar (Seger, 2011). Las barreras detienen la acción por un momento y fuerzan al personaje a rodear la situación en cuestión y continuar. En este sentido la historia no se va a desarrollar al margen de la barrera, lo hará a partir de la decisión de intentar una nueva acción. Así, las barreras conducen a acciones sucesivas, pero el desarrollo real y el impulso derivan de la última acción, en la que la barrera es superada (Seger, 2011, p. 88).

De esta forma, mediante las dificultades que motivan un incremento de tensión en el espectador se incentiva el *suspense*. Así, cuando el protagonista consiga superarlas se podrá llegar al punto más álgido en donde tendrá que luchar definitivamente por esa meta inicial que es el verdadero motivo que atrapa al espectador desde el comienzo de la historia (Pujol, 2011, p. 324). A veces esos obstáculos aparecen aislados dentro del relato y otras veces aparecen dentro de una misma parte de la trama y se suceden continuamente para crear más problemas al protagonista en un momento determinado. Sin embargo, como todo recurso de interés, “su eficacia dependerá directamente de la intensidad con que afecte a la cuestión dramática” (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 204).

**Las complicaciones:** Las complicaciones pueden ser definidas como problemas que crea el propio protagonista a lo largo de la historia y que irán apareciendo sucesivamente de manera previsible y esperada para crearle una serie de conflictos (Pujol, 2011, p. 325). A medida que avanza la narración, la complejidad de esta problemática es mayor y el protagonista deberá ingeniárselas para salir de esas situaciones que en realidad han sido motivadas por él mismo. En este mismo sentido, como resultado de una complicación “el protagonista se ve envuelto en problemas y situaciones cada vez más arriesgados” (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 209). Seger (2011) señala que al buscar una complicación esta debe comprobar tres elementos. El primero es que no se resuelve inmediatamente y por lo tanto añade anticipación a la historia; el segundo es que sea el comienzo de una nueva línea argumental o trama secundaria y aunque no hace girar la historia, sí la mantiene moviéndose hacia delante; y el tercero es que debe obstaculizar el camino de la intención de un personaje.

**El revés:** Un revés produce un cambio en el curso de la acción, pasa de una dirección positiva a una negativa, o de una negativa a una positiva; de modo que establecer un revés en el primer o segundo punto de inflexión puede ser un modo particularmente bueno de proporcionar impulso a los actos segundo y tercero (Seger, 2011, p. 93). Esta peripecia es la que más se puede asemejar a una peripecia estructural, ya que es un cambio radical en la acción justo en el momento en el que parece que el protagonista va a alcanzar su objetivo primordial. Realmente no se considera una peripecia estructural debido a que el protagonista encauza nuevamente su rumbo hacia la meta que debe alcanzar, y por este motivo es una peripecia opcional que sirve para crear mayor expectativa y suspense al espectador (Pujol, 2011, p. 324) Asimismo, Sánchez-

Escalonilla (2014) recomienda no abusar de los reveses ya que la credibilidad de la historia se puede ver afectada.

**El midpoint:** Esta peripecia se sitúa a la mitad del guion, en el centro del desarrollo de la trama y divide al guion en dos mitades (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 234). Es un nudo importante en la narración, que a pesar de que no crea un cambio radical dentro del relato, intensifica el conflicto dramático en búsqueda del segundo punto de giro que motive la llegada del tercer acto. Por lo tanto, se aumenta la tensión dramática, sin llegar a una fragmentación en el relato (Pujol, 2011, p. 324).

**El anticlímax:** El anticlímax se ubica justo antes del clímax de la historia y de su resolución final. Sirve para imprimir mucha más fuerza al desenlace, ya que con el anticlímax la narración y las esperanzas del espectador y del protagonista decaen. Y, al estar cerca del clímax, obliga a la resolución a tener una apoteosis mayor. También puede tener efectos colaterales ya que, al elevarse el nivel del clímax final, se incrementa el peligro de fracasar y no sorprender al espectador (Pujol, 2011, p. 324).

**Las secuencias elaboradas:** Este tipo de peripecias sirven para describir ambientes, personajes o escenas bajo un hilo conductor sonoro de modo que mediante este tipo de secuencias se muestran determinados detalles que servirán para entender algo que puede ser clave en el desarrollo de la trama (Pujol, 2011, p. 324). Estas secuencias de escenas, como cualquier otro tipo de peripecia, pueden darse en cualquier momento de la historia, aunque muchas veces suele tener lugar poco después de la mitad del segundo acto (Seger, 2011, p. 97).

**Tabla 3***Tipos de peripecias*

<b>Tipos de peripecias</b>	Peripecias estructurales	Detonante
		Primer punto de giro
		Segundo punto de giro
		Clímax
	Peripecias opcionales	Barreras
		Complicaciones
		Revés
		Midpoint
		Anticlímax
		Secuencias elaboradas

*Nota.* Elaboración propia

Diferentes autores han aportado a la evolución del concepto de peripecia que Aristóteles introdujo en su momento. En el campo narrativo se han distinguido las peripecias estructurales de las opcionales y esta distinción ha contribuido a que las estructuras narrativas adaptadas a formatos digitales o creadas pensadas para el ecosistema digital consideren los momentos narrativos que históricamente han sido determinantes en una historia y a partir de ello, organizar la sucesión de hechos de la misma. Así, una historia articula su estructura en diferentes tipos de peripecias que serán encargadas de sostener la estructura de la misma y a su vez, mantener la atención del público. La organización oportuna de acontecimientos en narrativas digitales resulta indispensable ya que en un ecosistema en constante evolución la atención del público se sostendrá en estos acontecimientos narrativamente más relevantes.

## **Capítulo 2 Twitter y #RedMonkey (2018) como caso de estudio**

### **2.1 Twitter y las posibilidades de contar en 280 caracteres**

Twitter se ha convertido para muchos usuarios en un medio a través del cual pueden estar informados de la actualidad, enterándose incluso de las novedades por Twitter antes que en otro medio. Siguiendo esta misma idea, Orihuela (2011) señala que “todas las noticias de alcance de los últimos años han aparecido inicialmente en Twitter” (p. 97). Y en palabras de Piscitelli (2011), “Twitter se ha convertido en uno de los mecanismos de comunicación más poderosos de la historia” (p. 15).

Este capítulo explora cómo Twitter ha ido cambiando y adaptando su plataforma a las demandas de los propios usuarios. Así, aunque pueda juzgarse rápida y equivocadamente como una trivialidad (Orihuela, 2021, p. 161), Twitter ha demostrado ser un espacio en el que se cuentan buenas historias. En este apartado se exploran las potencialidades de Twitter para presentar y crear contenido que pueda ir más allá de la dimensión informativa de la plataforma.

#### **2.1.1 *El nacimiento y la evolución de Twitter***

El mundo actual está tan interconectado que permite que las últimas informaciones se encuentren a golpe de un clic. En este mundo, la información y el conocimiento se encuentra en las manos de cualquier persona gracias a internet (Cortés-Gómez, Méndez-Zevallos y Lacasa, 2016, p. 55). En este sentido, Orihuela (2021) afirma que Twitter se ha convertido en el sistema nervioso central de la sociedad conectada. Esta plataforma le ha dado al mundo un espejo en el que mirarse, una plaza en la que encontrarse y un altavoz para hacerse escuchar (Orihuela, 2021, p. 164).

Twitter fue creada por Jack Dorsey, Biz Stone y Evan Williams en el año 2006 con la intención de proveer una plataforma para comunicarse con un grupo seleccionado de usuarios con mensajes digitales (Lowman y Correa-Díaz, 2015, p. 300). Orihuela (2021) define a Twitter como un servicio de micropublicación en el que comunidades de amigos y conocidos se cuentan lo que están haciendo en 280 caracteres o menos (p. 34). Sin embargo, el concepto inicial de la plataforma era que los usuarios puedan enviar un SMS a una cuenta para que este sea publicado en la web y distribuido a quienes quisieran recibirlo a manera de notificaciones. Así, los integrantes de un grupo podían compartir sus actualizaciones de estado sin necesidad de compartir sus números de móvil y además hacerlo de un modo no invasivo (Orihuela, 2011, p. 15).

Laura Gómez (2011), responsable de la internacionalización de la compañía, señala que Twitter no es una red social ya que no existe una relación mutua, sino que se trata de una red de información abierta. En Twitter las personas son libres de seguir a quien quieran y consumir

contenido de su preferencia de forma contraria a una red social en la que se envía una solicitud de amistad y se consume contenido personal de forma permitida de ambos lados. Sin embargo, a pesar de que Gómez (2011) argumenta que Twitter no es una red social ya que no existe una relación mutua entre los usuarios, López-Martín (2012) defiende la idea de que esa relación sí se puede dar e indica que no es necesario que los vínculos entre los actores sean recíprocos para que exista una red social.

Al igual que Blogger, que fue inicialmente un proyecto interno de la empresa Pyra Labs, Twitter también comenzó siendo un proyecto interno desarrollado por la compañía Odeo para agilizar las comunicaciones entre sus empleados. Así, el 21 de marzo de 2006, Dorsey publicó el primer mensaje en una versión de prueba de la plataforma que, inicialmente, inspirado en Flickr, se denominó Twtr. En junio de 2006, Twtr se abre al público, y en octubre Dorsey, Stone y Williams ponen en marcha la empresa Obvious, adquieren Odeo y rebautizan la plataforma como Twitter. El despegue de Twitter y el comienzo de su popularidad se produce en marzo de 2007, durante el festival *South by Southwest* (Orihuela, 2021).

Cuando Twitter vio luz, lo hizo bajo la premisa de responder a la pregunta “*What are you doing?*” (¿Qué estás haciendo?). Esta pregunta era la forma más fácil de entender el funcionamiento de la aplicación que era contar en 140 caracteres lo que se estaba haciendo (Orihuela, 2021, p.161). Sin embargo, a partir de 2009, esta pregunta se reformula y pasa a ser “*What’s Happening?*” (¿Qué está pasando?).

### **2.1.2 Twitter como medio para contar historias**

Twitter, además de ser utilizada para informar o para que las personas puedan interactuar, se ha convertido en una plataforma en la que escritores o aficionados pueden contar historias (Domleo y Narvay, 2020, p. 8). Así, diferentes tipos de manifestaciones narrativas han surgido de Twitter y su naturaleza explora la creatividad para contar. En este apartado, se explora el potencial narrativo de Twitter, su crecimiento y evolución.

Considerando que una de las características más resaltantes de Twitter es su brevedad, surge la pregunta de cómo es posible contar historias en un formato corto. En este sentido, la “combinación fascinante de restricciones de conteo de caracteres y el efecto de red ha creado una nueva categoría de contenido de formato corto y experimentación narrativa” (Rudin, 2014, p. 46.). No en vano se dice que “Twitter es el mayor juego de palabras que ha existido jamás, el gimnasio de la mente y de la escritura” (Tascón y Abad, 2011, p. 119). Para Cubero (2017), conocer las características de Twitter y las posibilidades que ofrece para contar una historia, es indispensable ya que son estas las que terminarán de configurar las decisiones al momento de escribir. Algunas de estas son: la inmediatez, que permite interacción inmediata; y la lectura en

tiempo real, que permite al público estar alerta a un próximo tuit, ya sea de un hilo que están siguiendo o de su *timeline*.

En la evolución de las formas breves de narrar, Chimal (2011) reconoce la microficción comentando que la restricción a 140 caracteres que empleaba Twitter “es del todo análoga a la del escritor de sonetos o de haikús y funciona como un acicate creativo y significa un reto al mismo tiempo que se le utiliza para contar”. De Twitter se puede decir que es “la escuela de la escritura breve” (Orihuela, 2021, p. 32) ya que un factor restrictivo y representativo de la aplicación es el límite de caracteres que limita la escritura y obliga a la concisión (p. 45). La brevedad es, por tanto, junto con la rapidez en la emisión y recepción de estos textos, una de las cualidades principales de esta red (Islas, 2010).

Scolari (2008) afirma que “no hay nada parecido a usos correctos o incorrectos de la tecnología” (p. 267). Teniendo a Twitter como ejemplo, esta plataforma “no tiene una sola forma correcta de ser usada ya que los usuarios deben descubrir o inventar una forma de utilizarla considerando únicamente el límite de caracteres” (Orihuela, 2011, p. 17). De esta manera, las interacciones entre los gestores de la plataforma, la propia plataforma, sus usuarios y los desarrolladores de aplicaciones, constituyen un ecosistema que evoluciona a gran velocidad y que impacta en otros ecosistemas comunicativos (Islas, 2010). Y, en vista de los usos que los usuarios le han dado a la aplicación, esta ha adoptado de forma nativa y mejorada algunas funciones que permiten una mejor experiencia.

Dentro del nacimiento de formas narrativas en Twitter aparecieron términos como *twiller* (*thriller* en Twitter), *twovel* (novela en Twitter) o *twitpic* (tuit con fotografía) para denominar a diferentes formas de narrar en esta plataforma. Sin embargo, el término que más ha resonado en el campo de las historias contadas en Twitter es sin duda el de *twitterature* (literatura en Twitter). El nacimiento de esta manifestación narrativa se remonta al año 2009 en el que un grupo de estudiantes de la Universidad de Chicago presenta la iniciativa de resumir obras clásicas como Hamlet, El Gran Gatsby, o La Metamorfosis en formato de 140 caracteres (Torres, 2015, p. 209). El proyecto realizado por los alumnos tuvo un nivel de alcance tan alto que la editorial Penguin Random House compró los derechos del proyecto y recopiló todos los tuits en un libro llamado *Twitterature* (Aciman y Resin, 2009). En el mismo, el concepto *tuiteratura* es definido en su portada como “amalgama de Twitter y literatura” y se presenta como un recopilatorio de “los mejores libros del mundo desde Beowulf hasta Brontë, reescritos/arruinados en veinte tuits o menos” (Aciman y Resin, 2009).

Con el paso del tiempo y el progreso tecnológico, la actividad que comenzó por iniciativa de un grupo de estudiantes ha aumentado su auge y profesionalizado su práctica. Este

tipo de manifestación narrativa en Twitter ha obtenido relevancia en el ámbito académico con la fundación del Instituto de Tuitera Comparada en el año 2011 por Jean-Yves Fréchette y Jean-Michel Le Blanc. Este centro se encarga de convocar Congresos y Seminarios sobre tuitera y recopilar publicaciones y estudios al respecto (Torres, 2015, p. 210).

Pero, a pesar de que el potencial narrativo de Twitter se había enfocado en la reinterpretación breve de obras clásicas, la ficción contada desde cero se comenzó a abrir camino con los miles de usuarios que empezaron a escribir historias propias. Raguseo (2010) observa algunas características de la ficción en Twitter como: la naturaleza comprimida manifestada en la ausencia de título y orden inverso de lectura, ya que hay que comenzar a leer por los tuits más antiguos, situados al final de la página. Otra característica es la marca temporal dada al final del tuit con fecha y hora que da sensación de inmediatez. Y finalmente, es también relevante la posibilidad de interacción con el autor y de marcar la entrada con un *like*.

Torres (2015, pp. 210-215) categoriza en tres grupos las ficciones encontradas en Twitter: las obras que han surgido de la recopilación de tuits a lo largo del tiempo, las obras literarias escritas en papel que se ha convertido en tuits y las obras que se han escrito directamente para esta red social. En este primer grupo destacan obras como *Working on my novel* (2014) de Corel Arcángel, *My life in tweets* (2009) de James Bridle, que es una recopilación de los tuits del autor, o las pequeñas ficciones de Chimal (2011). En el segundo grupo de ficciones se encuentran proyectos de obras clásicas resumidas o adaptadas en tuits. En esta categoría destacan proyectos de autores como *@booktwo* de James Joyce quien tuiteó Ulyses, *@LucyCoats* quien condensa 100 mitos griegos en 100 tuits o “Rayuela Project” quien tuiteó Rayuela de Julio Cortázar y que destaca también por “QuijoteEn17000tuits”. Asimismo, en esta categoría destaca la campaña publicitaria Tweetlibros a cargo de Ogilvy&Mater México que consistió en tuitear “El principito” desde diferentes perfiles de Twitter correspondientes a los diferentes personajes de la obra a manera de conversación virtual entre los mismos.

El tercer grupo de ficciones se puede subcategorizar en dos grupos: las obras colectivas y las de un solo autor. Las historias colectivas son iniciadas por un autor o por una organización, quien plantea la frase de inicio del relato y a partir de ahí, los usuarios pueden participar, siendo posible unirse al experimento una vez que este está iniciado (Torres, 2015, p. 213). Una obra destacada en esta categoría es la realizada por Neil Gaiman (*@neilhimsself*) en colaboración con la BBC. En esta historia el autor proponía que las personas continuaran la historia que él había comenzado.

En el campo de las historias de un solo autor, destaca “Gatubellísima” por Luis Alejandro Ordóñez (*@laosven*) quien cuenta su historia durante 35 días con cinco tuits diarios.

Elliot Holt (@ElliotHolt) en 2012 cuenta una historia en la que dialogan diferentes perfiles ficticios alrededor de la premisa de un asesinato. Y en 2013 el director de cine Steven Soderbergh publicó la novela de espías “Glue” desde la cuenta de Twitter @Bitchuation. (Scott, 2013).

En el sentido estructural, Thomas (2014) señala que las ficciones en Twitter desafían los modelos y conceptos clásicos de la narración, no sólo por el límite de 140 caracteres, sino también por las diferencias en su estructura y la manera de llegar al lector. Dentro de Twitter, cada tuit aparece en una serie de entradas diferentes según la selección de usuarios que cada lector ha decidido seguir, lo cual crea un contexto único para cada lector de ficción en Twitter (Lowman y Correa-Díaz, 2015, p. 301). Así, “en Twitter cada usuario decide a quiénes escuchar, y con lo que dice delimita el círculo de los que van a escucharlo” (Orihuela, 2011, p. 21). Escandell-Montiel (2014) señala que la brevedad de la plataforma es un punto fuerte pero también en contra ya que “son limitaciones que polarizan y extreman los resultados, tanto literarios como los del proceso de recepción en los lectores” (p. 41). En este sentido el autor se detiene a señalar también que una escritura en Twitter debe ser directa y eficaz, pero eso “ha generado también una fuerte corriente de tintes ramonianos, donde ingenio y juego tropológico se unen en batalla contra la concreción” (Escandell Montiel, 2014, p. 41).

Los narradores de historias en Twitter aprovechan la maleabilidad de los perfiles ya que tanto la anonimidad como la publicidad de lo privado son posibles y elegir cómo presentarse es decisión de cada usuario. Croxall (2015) se refiere a esto como “*publically performed identity*” (p. 493). En esta misma línea, Cuéllar (2014) también explora lo que esas redes cibernéticas implican en el campo comunicativo, en especial esas prácticas que convierte al usuario, al lector, en un voyeur/espía/detective.

La democratización de los avances tecnológicos permite que un usuario pueda narrar una historia que sea leída por miles de lectores, conecte con ellos y se perciba horizontalmente, porque quien la cuenta lo hace utilizando el mismo canal que cualquiera tiene a su disposición (Bartual, 2019). Rudin (2014) resalta este poder para la auto publicación al colocar un tuit en su análisis de la ficción digital ya que se puede “escribir y publicar al mismo tiempo y decir lo que se quiera en 140 caracteres y para una audiencia enorme” (p. 52). En este mismo sentido, Thomas (2014) señala que la ficción contada en Twitter desestabiliza la relación entre autor y lector. Una vez que el texto esté publicado en Twitter, son los lectores los que deciden su destino, no sólo al escoger a quién suscribirse, a quién seguir, sino también con quién interactuar (Lowman y Correa-Díaz, 2015, p. 301). Así, se puede decir que Twitter provee una plataforma sin restricciones económicas ni jerárquicas para los usuarios.

Las características de Twitter han permitido que la narración de historias sea una actividad cada vez más realizada dentro de la plataforma. Pero, ha sido sin duda la creatividad para contar la que ha conseguido no solo grandes relatos sino también que la misma plataforma evolucione y se adapte a las nuevas necesidades y prácticas comunicativas que presentaban estos usuarios narradores de historias. Así, contar historias en Twitter nunca tuvo tanta relevancia como hasta 2017, cuando, al igual que ocurrió con los retuits (RT) y las etiquetas (#hashtags), se incorporó como formato nativo la herramienta de hilos.

**2.1.2.1 Los hilos de Twitter.** Los hilos permiten encadenar tuits ya sea para recuperar tuits relacionados, conectar campañas o alargar una historia sin perder el orden de la secuencia de los acontecimientos. Esta herramienta representa la continuidad, serialidad y contexto, frente a la fragmentación, dispersión y aleatoriedad del timeline (Orihuela, 2021, p. 170). Si de contar historias en Twitter se trata, un solo tuit puede ser perfectamente suficiente para contarla de forma contundente y con sentido completo. Sin embargo, hay ocasiones en donde hace falta más de uno para contar una historia y hacerlo sin que el orden de la misma se altere. Así, según señala Reese (2021) en el blog de la propia plataforma:

Los hilos permiten la narración de historias a lo largo de varios tuits a fin de crear un arco narrativo con un principio, un nudo y un desenlace. Es posible además generar tensión dramática en un hilo y permite profundizar en los detalles de la historia. Cuando se tuitea un hilo los seguidores pueden retuitear y comentar tuits específicos del hilo que sean más relevantes. De esta manera, se puede generar varios niveles de interacción en una sola historia.

Al publicar un hilo, se crea una secuencia de tuits y, al ser historias que se pueden escribir en tiempo real, el autor puede publicar en una hora o en una semana, dependiendo del grado de intriga que desee generar. De esta manera, como señala Dorney (2021), los hilos se prestan muy bien para crear intriga y desarrollar el clímax de una historia o el meollo de una conversación. Además, la naturaleza de Twitter permite que los usuarios interactúen directamente con tuits puntuales y estos pueden aportar contenido a los hilos generando una historia paralela o dando ideas de cómo se podría continuar. Esto puede ser positivo o negativo para el creador de la historia, ya que tiene que escuchar el pedido del público para no decepcionar en el final (Reese, 2021).

La posibilidad de encadenar un tuit tras otro ha abierto un mundo de posibilidades para contar historias. Esto puede parecer una contradicción para la red de microblogging, donde la brevedad es su principal cualidad. Así, considerando que Twitter no es un medio diseñado para narrativas largas y que los hilos demandan más atención y tiempo que un solo tuit, resulta

interesante el alto grado de popularidad del que gozan. Sin embargo, como señala Orihuela (2021), es posible que los hilos alcancen un punto de saturación, ya que no basta entretener tuits para generar narrativas de calidad de modo que, como ocurre en cualquier soporte, son relatos que requieren talento y mucho trabajo (p. 171). Es preciso reconocer que los hilos han creado nuevas dinámicas de participación, precisamente por el esfuerzo que supone seguirlos en su totalidad. Los hilos están contribuyendo de manera muy destacada a elevar el nivel de la experiencia de Twitter y la calidad de sus conversaciones (Orihuela, 2021, p. 171).

Las prácticas literarias en Twitter se están desarrollando a gran velocidad y de manera masiva (Torres, 2016). Y aunque desde su creación han primado ciertas formas de narrar, Twitter permite a sus usuarios usarla de la forma que prefieran y para los motivos que deseen. En ese sentido, Twitter es una plataforma tan extraordinariamente flexible que puede servir para cualquier cosa, así que la mejor forma de entenderla es probarla (Orihuela, 2021, p. 163). Resulta difícil predecir el futuro de las narraciones en Twitter en relación a los medios digitales. Sin embargo, al igual que otras formas literarias, conviene estudiarla y analizarla en profundidad ya que es un fenómeno que está ocurriendo y evolucionando rápidamente.

### **2.1.3 La postficción en un entorno de participación**

Actualmente la sociedad se encuentra frente a nuevas formas de consumir historias. Así como ocurrió con internet para la información, así está ocurriendo con Twitter para la narración de historias. Y, como señala Bartual (2019), “no hay nada que guste más y que estemos más dispuestos a creer que una historia que sorprenda, enganche, sacuda nuestra rutina y dé conversación”. En este contexto, la postficción propone una forma de contar que juega con la realidad y la ficción y que gracias a eso logra enganchar e impregnarse de originalidad. Así, teniendo a Twitter como referencia, la plataforma se ha convertido en un espacio poderoso para este tipo de narraciones por su carga verosímil impregnada históricamente en el uso de la aplicación para la difusión de noticias. En este apartado se exploran los precedentes de las historias de postficción y su desenvolvimiento en una plataforma en donde la interacción y participación configuran su naturaleza.

George Steiner (2020) emplea el término de “postficción” para dar cuenta de “los nuevos géneros, estilos y modalidades de expresión y comunicación nacidos de la simbiosis entre el documentalismo científico y periodístico, de un lado, y las formas de arte y literatura tradicionales, de otro” (Chillón, 1999, p. 261). El autor propone este término como una noción que apunta a superar “las fronteras tradicionalmente trazadas entre las categorías de ficción y no ficción” (p. 263). Además, mediante este advierte el desdibujamiento de categorías genéricas

tradicionales como la novela y el drama, a un momento transicional marcado por la inflexión hacia la poética del documento, potencialidad flamante de una nueva escritura literaria.

La primera narración exitosa que juega con los límites entre la verdad y la ficción es, sin duda alguna, la transmisión radiofónica de “La guerra de los mundos” dirigida por Orson Welles. En 1938, cuando la radio se había convertido en una necesidad básica para la población norteamericana, se comenzaron a emitir radionovelas adaptadas. Y así, el 30 de octubre se iniciaba la transmisión de “La guerra de los mundos” de H.G. Wells, adaptada por Orson Welles y Howard Koch y radiada por su compañía Mercury Theatre en su programa *On the Air*, de la CBS (Sadurní, 2019). La historia cuenta cómo un grupo de alienígenas invadieron la ciudad. Sin embargo, algo curioso ocurrió con la transmisión ya que muchos oyentes tomaron por cierto el mensaje y entraron en pánico, otros huyeron de sus hogares y otros se apiñaron en las calles (Bartual, 2019). La ficción de la invasión marciana fue recreada con unos trucos tan ingeniosos y con unos efectos especiales de sonido tan bien logrados, que la histeria colectiva continuó a pesar de los cuatro avisos que se fueron emitiendo durante toda la retransmisión informando a los oyentes de que nada de lo que estaba sucediendo era real (Sadurní, 2019).

La transmisión radiofónica de “La guerra de los mundos” marcó un precedente no solo para la carrera de Welles sino para otros autores que tomaron la posta de Welles en la narración de historias que juegan con la realidad y la ficción. Algunas de las producciones que sucedieron a la realizada por Welles son la de *Alternative 3*, una pieza pequeña de un programa de la BBC, o *Ghostwatch*, un *reality* en falso directo emitido también por la BBC la noche de Halloween de 1992. Todos ellos, con mayor o menor difusión y calado cultural, provocaron una división de opiniones idéntica a la suscitada por la adaptación de “La guerra de los mundos”: hubo quien creyó que lo que estaba viendo era cierto, “hubo quien supo interpretarlo como una historia de ficción y lo celebró, y hubo también quien descubrió el engaño y protestó” (Bartual, 2019).

En “La guerra de los mundos”, los medios jugaron un papel importantísimo en la popularización del relato ya que “si aquella noche de 1938 no fuimos invadidos por los marcianos, la historia que llegó impresa a los kioscos era igual de fantástica” (Bartual, 2020). En este sentido, los medios sirvieron como propagadores de la llama de la historia. Considerando la evolución del ecosistema digital y la hipermediatización en la que la actual sociedad está envuelta, resuelta lógico pensar que “si Orson Welles hubiera decidido adaptar La Guerra de los Mundos ahora, lo habría hecho utilizando algún medio digital” (Bartual, 2019). La guerra de los mundos es el ejemplo más importante de postficción y sigue llamando a la reflexión (Sadurní, 2019). Además, el fenómeno que esta narración representó posibilitó que se crearan libros, revistas pulp, retransmisiones radiofónicas, películas, fan fictions, cómics,

series televisivas, documentales o adaptaciones musicales. Así, La guerra de los mundos ha transmutado en multitud de formas y lenguajes, expandiendo y actualizando el universo creado por Wells (Scolari, 2021).

La popularización de este tipo de historias que juegan con el límite entre la realidad y la ficción ha llegado al fenómeno de la tuitertura. Tras casos como el de *lonelygirl15* o *Marble Hornets*, ambos en YouTube, es Twitter el medio que ha tomado la posta con sus hilos de ficción. “Twitter no estaba concebido para la ficción, pero es una manera buenísima para contar historias con elementos audiovisuales”, manifiesta Modesto García (como se citó en Griñán, 2019). Una particularidad de las historias de postficción es que suelen ser contadas en directo, es decir en el momento en el que están sucediendo. Así se pueden encontrar hilos cuya narración se prolonga por semanas o meses.

Considerando que las narrativas de ficción en Twitter han tomado popularidad en la era de *fake news* y *clicbaits*, es preciso diferenciar el concepto de postficción frente al concepto de postverdad. La idea de postverdad se ha hecho común en el lenguaje mediático, utilizada en ocasiones como sinónimo de mentira y en otras como una tendencia a usar con mayor profusión la argumentación emocional que la racional en la construcción de los mensajes (Hernández-Santaolalla y Sola-Morales, 2019). En estos momentos se puede hablar de postficción “porque si la posverdad distorsiona deliberadamente la realidad apelando a las emociones, la posficción que plantean los hilos de ficción de Twitter hace algo muy parecido utilizando herramientas similares” (Bartual, 2020). La diferencia radica en que, mientras que el objetivo de la posverdad es el de influir en la opinión pública, el de la posficción es puramente lúdico: lo que busca es entretener (Bartual, 2019).

Probablemente el mejor ejemplo de postficción son los falsos documentales. Estos demuestran cómo se ha transformado la sensibilidad ante lo verosímil y lo verdadero en los espectadores (Sánchez-Navarro e Hispano, 2001, p. 7). Ciertamente, la clasificación del material audiovisual entre realidad y ficción ha sido tradicionalmente problemático y se ha complicado aún más con la llegada de la digitalización (Díaz-Gandasegui, 2012, p. 157). Con esta, la relación del espectador con su forma de concebir lo que se le presenta es lo que hace que unas mismas imágenes se puedan ver desde prismas diferentes y se utilicen filtros distintos para interpretarlos (Díaz-Gandasegui, 2012, p. 156).

Vallejo (2007), en su estudio de falsos documentales, señala que el pacto de credibilidad en este “funciona de manera diametralmente opuesta ya que al ver un documental el espectador no trata de ‘fingir que cree la historia’ sino que le asigna un valor de realidad a lo que ocurre ante la cámara” (p. 102). De esta forma, dice Plantinga (2007), hay una línea borrosa entre el

documental y la ficción la cual se presenta en forma de un contrato social entre la industria o productores del texto que lo nombra de esta forma y comunidad discursiva que ve la película y la acepta de este modo. En esta misma línea, Diaz-Gandasegui (2012) indica que se puede afirmar que la existencia de un documental es dependiente de la presencia de un espectador que lo decodifique como tal, por lo cual la ruptura del pacto se ve mediada también por la percepción del texto y el conocimiento de la realidad que este tenga. Este mismo razonamiento puede ser aplicado a todas las historias de posficción ya que su naturaleza también es híbrida y combina ficción y no ficción, construye lo falso desde lo ‘verdadero’ y deja espacios en blanco que permiten viajar de un lado a otro de ambos géneros.

Desde una perspectiva reflexiva, las historias de posficción se convierten en un instrumento epistemológico, ya que “la ‘verdad’ que se presenta no es la que está frente a la cámara sino detrás de ella y expone al espectador a un cuestionamiento que va más allá de verificar el mundo representado como real” (Diaz-Gandasegui, 2012). La realidad se reinventa ya que el hecho de que es falso suele plantearse al final de la puesta en escena o de una forma evolutiva durante el desarrollo de la narrativa. Así, “el director concibe una realidad verosímil y después busca los ropajes adecuados para que resulte aceptable” (García, 2006, p. 13).

En este sentido, el reto de los realizadores de historias de posficción recae en contar una mentira como si fuera la “verdad”, pero considerando que este engaño debe ser descubierto en algún momento por el espectador. Si esto no sucede en ningún momento, el ejercicio reflexivo que lo justifica se convierte en un conflicto ético, en un fraude, pierde su valor epistemológico (Hight, 2007). Es interesante cómo la construcción de una red de mentiras cuya finalidad a simple vista parece ser el engañar a un público y poner a prueba la capacidad creativa de los creadores de estos textos, pasa a ser un contenido de ficción ético en el momento en que se permite al espectador ser cómplice del engaño (García, 2006).

La posficción permite recordar la responsabilidad que deben tener los realizadores al hacer uso de un recurso narrativo en un producto de entretenimiento. Y aunque la posficción busca entretener, los mejores productos serán capaces de ayudar al público a explorar mejor su propia vida, a cuestionarse su entorno y a entender mejor el mundo. Por otra parte, resulta conveniente recordar que ahora que engañar resulta muy sencillo, es también mucho más sencillo contrastar las fuentes de la información e historias que consumimos. En este sentido, creerlas o no, lo mismo que disfrutarlas o no hacerlo, será decisión nuestra (Bartual, 2019).

## **2.2 #RedMonkey y sus implicancias en el campo de la ficción contada en Twitter**

Las manifestaciones narrativas han encontrado en Twitter una plataforma en la que pueden enriquecer los detalles de una historia, jugar con la realidad y la ficción y aprovechar la

participación de los usuarios para enriquecerse. Con la implementación del formato de hilos en la plataforma, las narrativas en Twitter aumentaron su popularización y propiciaron el nacimiento y reconocimiento de autores especializados en la narración de historias en formato de hilos. Así, en 2018 al finalizar la segunda edición del Festival de Hilos organizado por Twitter España, Manuel Bartual y Modesto García comienzan a escribir el hilo que se consagraría como una de las historias más populares de la comunidad hispanohablante de Twitter: #RedMonkey.

### **2.2.1 El fenómeno #RedMonkey (2018)**

#RedMonkey es un hilo de Twitter compuesto por 207 tuits que comienzan el 20 de agosto de 2018 y terminan el 26 de agosto del mismo año. Este hilo cuenta la historia de Nela García, una programadora que, tras encontrar un celular en la calle y en su intento de devolverlo a su propietario, se ve inmersa en una serie de sucesos extraños. Estos le suponen resolver pruebas para descubrir de qué trata todo, quién está detrás y por qué parece no haber sido una coincidencia que ella encontrara el aparato. Para desentramar todo el misterio, Nela pidió ayuda de los usuarios quienes se mantuvieron alertas durante el tiempo que duró la narración. #RedMonkey ha marcado un precedente en las historias contadas en español en Twitter con un primer tuit que superó los 83.000 retuits en menos de una semana (Cantó, 2018a).

El día 16 de agosto de 2018 desde la cuenta @nelagarnela se publicó un primer tuit que daría inicio a la historia de #RedMonkey. Este tuit, aunque no es parte del hilo propiamente dicho está relacionado de forma directa con él de forma que incluso será citado más adelante. En este tuit, Nela García señala haber encontrado un celular cerca de la plaza Legazpi en Madrid. Ella tuitea sobre el smartphone encontrado, confiando en que el potencial amplificador del que goza Twitter sea de utilidad para encontrar a la persona propietaria del celular. Al no tener respuesta y en su afán de saber a quién pertenecía para poder devolverlo, encuentra unas pocas señales sobre a quién podría pertenecer en algunas aplicaciones del celular. Llama la atención de Nela que el celular no tenía contraseña, contactos registrados y tenía poquísimas cuentas en redes sociales. Una de ellas era una cuenta de Instagram y Facebook a nombre Marta Gutiérrez. Sin embargo, en primera instancia no era de mucha utilidad ya que el contenido publicado ahí era muy impersonal. Es preciso mencionar que desde ese primer tuit del celular encontrado todo estaba siendo tuiteado por Nela minuto a minuto. La figura 3 muestra el tuit con el que se introduce de forma más directa la historia de #RedMonkey, aunque aún sin ser parte del hilo.

### Figura 3

#### *Tuit de celular encontrado*



#### *Nota. #RedMonkey (2018)*

Tras comenzar una investigación más profunda y algunos correos enviados, Nela hace un par de descubrimientos y así comienza el hilo. En el primer tuit del hilo, la protagonista resume sus primeros hallazgos y con esto consigue crear intriga en los usuarios que se engancharon a la historia y, al igual que ella, se preguntaban qué estaba ocurriendo. Nela descubre que quien se encuentra detrás de las llamadas, pruebas y mensajes encriptados, es la organización de crímenes tecnológicos #RedMonkey y que lo que buscan es reiniciar el internet. Esta red de hackers busca “construir un mundo digital organizado y saludable”, más próximo a la idea original para el internet y alejada por completo de aquello en lo que la sociedad lo ha convertido.

## Figura 4

### Tuit n°1 de #RedMonkey (2018)



### Nota. #RedMonkey (2018)

Los acontecimientos fueron complicándose a medida que pasaban las horas e incluso días. Nela seguía tuiteando y el hilo cada vez alcanzaba a más personas que se aproximaban a la historia con la angustia de saber que había alguien en problemas y no saber cómo ayudar. Tras varias horas de silencio después de un último tuit y con una audiencia ansiosa por saber qué había ocurrido, Nela tuiteó. Señaló que, conocedores de su vida y sus habilidades como programadora, la habían elegido específicamente a ella y la habían puesto a prueba para saber si tenía las capacidades para ser parte de #RedMonkey. Finalmente, y ante el asombro reflejado en miles de tuits de los usuarios que seguían la historia, Nela tuitearía que había accedido y ahora era parte de #RedMonkey. Minutos más tarde se revelaría un video a manera de *teaser* tráiler que anunciaba que esta había sido una historia de ficción, y daba los créditos del guion de la historia a Manuel Bartual y Modesto García, agradecía el auspicio de la marca Samsung y adjuntaba además el póster oficial de la historia.

Al ser un hilo de postficción, #RedMonkey cosechó una gran cantidad de usuarios que creyeron que todo lo que estaban leyendo era real, y al anunciarse finalmente como una historia guionada desde su inicio, se sintieron decepcionados. Otros, por su parte, celebraron el talento narrativo de sus realizadores y admitieron haber pasado un buen rato. Esta historia está contada bajo la premisa del *big data* y la privacidad y a través de ellas consigue entretener a la vez que invita a reflexionar acerca de la cantidad de información personal que se comparte en internet y la facilidad de acceso a ella. Así, aunque en la historia de Nela García, hay un grupo de hackers

moviendo los hilos, no hace falta mucha sofisticación para espiar ya que “vivimos en casas de cristal” y se tiende a infravalorar la cantidad de información que se produce diariamente.

Ahora, luego de revisar el tema del hilo, se explora el proceso de creación de Nela García, personaje ficticio creado por Manuel Bartual y Modesto García. “Nela debía parecer real así que utilizamos una cuenta antigua de Twitter que nos prestó un amigo de Modesto”, cuenta Bartual (como se citó en Cantó, 2018b). El autor señala que el proceso de construcción de Nela García como un personaje ficticio involucró dotar de sentido la cuenta de Twitter que habían recibido. Para esto fue necesario eliminar todos los tuits y comenzar a tuitear como si fuera la misma Nela García, dos meses antes del lanzamiento del hilo. Y aunque Twitter es su plataforma principal ya que en ella se narra el hilo, los autores abrieron cuentas de personajes en diferentes redes sociales con el objetivo de enriquecer la experiencia. La figura 5 muestra el perfil de la usuaria @nelagarnela, protagonista de la historia.

### Figura 5

*Perfil de Twitter de Nela García*



### Nota. #RedMonkey (2018)

Antes de que el hilo se comenzara a tuitear, los autores se encargaron de revelar la suficiente información de Nela García para que no resulte sospechoso que se trataba de alguien que no era real. Se dieron a la tarea de construir al personaje a través de tuits, fotos de Instagram y publicaciones de Facebook o respuestas a preguntas de Curious Cat, incluso dos meses antes de que el hilo comenzara. Esta información sería compartida por la propia Nela y evidencia así la forma por la que #RedMonkey ha llegado a ella. Así, a pesar de tratarse de una red profesional de hackers, sus habilidades no han sido requeridas ya que la misma Nela ha puesto en internet

su información personal. Es tal la cantidad de información de Nela que existe en internet que resulta por lo menos interesante llegar a conocerla a través de tuits pasados que nada tienen que ver con #RedMonkey y explorar cómo cada acción previa al hilo tiene suma importancia dentro de este.

La apariencia física de la protagonista supuso también un reto para sus creadores. Nela es interpretada por la presentadora española Nikki García y tiene rasgos añadidos digitalmente que pertenecen a la editora Alba Diethelm. De modo que, las fotos y vídeos que comparte Nela a lo largo del hilo y que se encuentran en sus redes sociales son producto de un trabajo de montaje. Para que sea mucho más complejo reconocer los rasgos de cualquiera de las dos involucradas en la creación física de Nela García, se optó por el uso de una peluca y el cambio de voz. Este último cambio resultó fundamental ya que Nela aparece hablando en varios videos del hilo y la voz de Nikki es reconocida. Así que se optó por la actriz de doblaje Ana de Castro. Las tres interpretaron a Nela García durante la publicación del hilo y el material creado para las cuentas personales de la protagonista.

La creación del personaje de Nela García es producto de un trabajo minucioso y esforzado. La construcción de la biografía de un personaje dentro del ecosistema digital es buen ejercicio narrativo para comprender a totalidad quién protagoniza una historia al tiempo que se comprenden las nuevas dinámicas del ecosistema digital.

### **2.2.2 El ecosistema digital de #RedMonkey**

Hasta hace poco los medios hablaban y las audiencias escuchaban, pero en el escenario actual las audiencias son cada vez menos masivas, más fragmentadas y más activas (Gómez, 2011). El nuevo ecosistema digital tiene a la comunicación como centro y se presenta como un escenario complejo, fugaz e interconectado (Rojas-Castro y Baggiolini, 2016, p. 160). Con la llegada de la Web 2.0 en el año 2004, se introduce una nueva forma de entender y gestionar la Red que tendrá como primer objetivo fomentar la participación y conexión entre los usuarios. En este sentido, resulta importante la relación que se establece entre creador y receptor ya que es el receptor quien elige de forma voluntaria consumir, admirar o involucrarse en la historia. En esta misma línea, López-Martín (2012, p. 34) en un estudio sobre Twitter refuerza que el valor de las producciones realizadas en la web 2.0 depende exclusivamente del número de usuarios activos que interactúen con ellas, por lo que el usuario parece adquirir una importancia predominante sobre la obra.

Para el estudio del ecosistema digital de #RedMonkey se propone la clasificación de tipo de contenido realizada por Atarama-Rojas (2020) en donde se contempla la producción oficial (canon) y el contenido creado por los fans (*fandom*). Se propone el uso de esta

clasificación ya que estos contenidos que convergen dentro de la narrativa ponen de relieve la importancia de la participación y la creación del *fandom* (Jenkins et al., 2015) y la necesidad de que la producción oficial propicie a través de la narrativa y de los medios esta participación. Se trata, en definitiva, de aunar a la audiencia no en torno a un medio, sino en torno a una macrohistoria que se cuenta a través de múltiples plataformas.

La producción oficial o canon representa todo el contenido que ha sido creado por los responsables de la historia y forma parte de manera oficial del universo narrativo que se propone. Aquí se encuentra el propio hilo en cuestión, el hilo de los creadores contando el proceso de #RedMonkey, los perfiles en diferentes redes sociales de Nela García, así como el contenido subido en cada uno de ellos (fotografías, descripciones, respuestas, retuits y comentarios hechos desde el perfil de la protagonista). El contenido generado por el usuario en #RedMonkey consta de videos recopilatorios realizados en aplicaciones como TikTok o Youtube, videos explicativos realizados por youtubers de alto alcance o videos participativos realizados por personas que leyeron el hilo y decidieron ayudar a Nela enviando videos propios en respuesta a tuits específicos del hilo.

Esta clasificación permite poner atención a las comunidades de fans y reconocer su trabajo, entendiendo que, aunque los términos fan y prosumidor están íntimamente relacionados (Scolari, 2013, p. 233), estos no son sinónimos. Ni todo fan es un prosumidor, ni todo prosumidor es un fan. El prosumidor es la persona que produce parte de su propio consumo (Toffler, 1981). Así, un fan, “aunque pueda tener un alto nivel de *engagement*, si no cuenta con las competencias para generar contenido, no será, en sentido propio, prosumidor; aunque se integre a la comunidad consumiendo el contenido que otros fans han generado” (Atarama-Rojas, 2020, p. 133). Por otro lado, un prosumidor no es necesariamente fan de la franquicia, pero aun así puede generar contenido que contribuya a su expansión. En esta misma línea, Modesto García (como se citó en Griñán, 2019) comenta que en torno a #RedMonkey pudieron identificar tres perfiles: “los que seguirían el hilo sin mover un dedo, los que además de seguirlo iban a participar en los juegos que íbamos a proponer y otro perfil que iba a ir más allá e iba a intentar descubrir quién había detrás” (como se citó en Cantó, 2018a).

Una parte importante de la creación de comunidades en el entorno digital es la desvirtualización de la experiencia que ofrece la narrativa. Cubero (2017) señala que es importante que las comunidades digitales trasciendan y se puedan crear espacios en donde los seguidores puedan participar en encuentros presenciales. Así, aunque se desenvuelva de modo mayoritario en el entorno digital, las actividades y el relacionamiento presencial con otros

miembros de esta audiencia que comparten la misma vinculación con una franquicia hará posible que se genere mayor fidelización con la narrativa.

En el ecosistema digital de #RedMonkey comprende distintas plataformas y contenido diferenciado en cada una de ellas. Además, al ser una historia contada en tiempo real que involucra la participación, considera de forma especial el trabajo de los fans.

### **2.2.3 Modesto García y Manuel Bartual: guionistas de Twitter**

Los narradores en Twitter cada vez son más reconocidos por su trabajo puntual en esta plataforma y se identifican con *hashtags* que incluyen #Twitteratura, #Twitterficción, #Microficción, #Minificción y #Micropoesía (Lownman y Correa Díaz, 2015, p. 304) que resultan útiles en la creación de una comunidad de ficción en Twitter en español.

Los festivales representan una forma de cultivar y de hacer crecer la comunidad de narradores en Twitter. Desde el año 2017, Twitter España realiza La Feria del Hilo (@FeriaDelHilo) un certamen de Tuitertura que nace bajo la premisa de incentivar la lectura en Twitter. El ganador de su edición 2018 fue Modesto García con su hilo: “Acabo de resolver un crimen a través de Twitter”. Esta historia está narrada desde la cuenta Mr. Brightside (@plot\_tuit) y el usuario desarrolla a través del hilo cómo ha descubierto que un crimen que ha sido reportado como accidental se trata en realidad de un asesinato. A pocos días de haber finalizado el concurso que daría por ganador a Modesto García y que tenía por jurado a Manuel Bartual, empezarían a escribir juntos lo que sería #RedMonkey.

Para este momento, Manuel Bartual era ya una figura reconocida por sus historias en formato de hilo de Twitter y es considerado incluso pionero de este tipo de narrativa en español. #RedMonkey sería el título que vendría después de que su hilo “Todo está bien” tuviera un importante nivel de amplificación. Este hilo comienza a narrarse el 21 de agosto de 2017 y se prolonga durante una semana. La historia es narrada desde la cuenta personal del propio Manuel quien se encontraba de vacaciones en un hotel en la playa hasta que cosas extrañas comenzaron a suceder. “Así comienza un hilo de Twitter con dobles malvados, suspense, terror y acertijos interactivos que ha enganchado a cientos de miles de personas durante una semana” (Cantó, 2017). Esta primera gran hazaña le valió al autor pasar de tener 16.000 seguidores a 328.000 y recibir más de 555.000 retuits y 353.000 comentarios y logró que el *hashtag* #Manuel llegara al *trendig topic* mundial y, finalizada la historia, hacer lo mismo con la etiqueta #GraciasManuel (Saranova, 2018). Pero, según señala Bartual, su objetivo nunca fue ese sino “pasármelo bien y explorar las posibilidades narrativas de un hilo en Twitter” (Belategui, 2022).

“Todo está bien” es considerado el detonante de una gran cantidad de nuevas historias ficticias que son contadas en este formato y en lengua hispana. La estructura de la historia, sus

giros y la participación de otros tuiteros famosos y personajes de la cultura en general desembocó que fuera el gran acontecimiento del año (Fernández, 2020). Tal fue el éxito de este primer hilo que un año más tarde Editorial Planeta buscaría continuar su historia en un libro en formato físico llamado “El otro Manuel”. Bartual, además, ha dejado su marca en Twitter con sus otros dos hilos “El peso de la verdad” y “Seguiré informando”.

Todos los trabajos realizados por estos autores los llevaron al que sería el hilo más ambicioso en el que hasta ese momento habían trabajado: #RedMonkey. Este hilo les abriría puertas a trabajar juntos escribiendo y dirigiendo “El gran secuestro” un *reality* de televisión en tiempo real para Playz de RTVE (2019). Si bien Twitter ha sido la plataforma que le ha dado a estos autores el reconocimiento en las artes narrativas, después de #RedMonkey han optado por explorar nuevos espacios para contar historias. Modesto García, por su parte, ha continuado escribiendo historias de misterio y crimen en “Crímenes Ilustrados”, una cuenta de Instagram que mantenía enganchados a miles de usuarios en el confinamiento de 2020 resolviendo crímenes. Poco tiempo después se convertiría en una aplicación para dispositivos móviles y en un libro físico. Bartual, por su parte, ha explorado la narración de series de ficción en formato podcast con “Biotopía” (Bartual, 2020) “Santuario” (Bartual y Pacheco, 2021) y “Blum” (Bartual y Pacheco, 2022).

Bartual y García se han convertido en referentes cuando de historias escritas en Twitter se trata. Ambos vieron en esta plataforma un espacio en el que se podían contar historias en donde se pueden aprovechar las herramientas y particularidades de la misma red social con fines narrativos que sirven a la misma historia. Considerando todo eso, #RedMonkey se ha posicionado como uno de los más importantes y populares dentro de la parte hispanohablante de Twitter con más de 500 millones de impresiones y más de 150 mil seguidores (García, 2018). Además, representa también un ejemplo valioso de cómo se pueden escribir historias que involucre la participación de sus consumidores.

### **2.3 Metodología para estudiar la estructura narrativa del hilo #RedMonkey**

Esta investigación presenta una metodología cualitativa organizada en tres fases que están destinadas a explorar la estructura narrativa de #RedMonkey y su integración en el ecosistema digital. La primera fase es un análisis narrativo enfocado a identificar la estructura que presenta el hilo y a describir el rol que cumple cada elemento que la articula. La segunda fase es un análisis enfocado en la importancia del primer tuit del hilo #RedMonkey dentro de una estructura integrada en el ecosistema digital. Y, finalmente, la tercera fase es un análisis del ecosistema digital creado por #RedMonkey que permite comprender cómo este hilo hace

uso de los recursos de la plataforma para articular una estrategia en la que permite la participación y enriquece la narración.

Se ha optado por este tipo de metodología ya que las etapas no se suceden unas a otras, sino que “sigue un esquema en espiral que obliga a retroceder una y otra vez a los datos para incorporar los necesarios hasta dar consistencia a la teoría concluyente” (Amezcuá y Gálvez, 2002, p. 431). En este sentido, cada fase de esta metodología está destinada a realizar análisis descriptivos e interpretativos que se retroalimentan.

A continuación, se presentan y describen las fases que integran la metodología cualitativa de la investigación.

### **2.3.1 Análisis de la estructura narrativa del hilo #RedMonkey**

Como primera parte de este análisis se propone la realización de una tabla que distinga y agrupe los 207 tuits en las categorías de: contenido del tuit, fecha de publicación del tuit (tiempo extradiegético) y fecha en la que ocurre lo narrado (tiempo intradiegético). Esto permitió conocer el material en su totalidad para posteriormente proceder a analizarlo. Asimismo, como segunda parte de esta fase de análisis se propone realizar la identificación y descripción de cada bloque narrativo equivalente a cada uno de los tres actos: planteamiento, desarrollo y resolución. Se plantea además la identificación y descripción de los elementos que articulan la estructura narrativa, es decir, las peripecias estructurales. Estas son: el detonante, el primer punto de giro, el segundo punto de giro y el clímax.

### **2.3.2 Análisis narrativo: la función del primer tuit**

Como segunda fase de la metodología se realiza el análisis narrativo del primer tuit del hilo. Esta fase busca describir su rol como primer punto de atención que incita a continuar la lectura. Para el estudio de este primer tuit como puerta de entrada a la historia se toma como referencia la propuesta de Linda Seger (2011) y se proponen tres categorías.

A continuación, se presentan las tres categorías estudiadas el primer tuit del hilo.

- (a) La importancia de comenzar con una imagen
- (b) La importancia de suscitar la cuestión central
- (c) La importancia de crear intriga y expectativa para un siguiente tuit

En cada categoría se describe y ejemplifica cómo el primer tuit del hilo #RedMonkey responde los aportes de Seger (2011). Asimismo, la elección de estas categorías permite describir el rol que cumple el primer tuit del hilo dentro de una estructura narrativa integrada en el ecosistema digital y propone parámetros para que el primer tuit de una historia de ficción cumpla con el objetivo de captar la atención.

### 2.3.3 Análisis del ecosistema digital de #RedMonkey

La tercera fase de esta metodología se centra en hacer un estudio descriptivo de la totalidad de tuits que componen el hilo. En primer lugar, se busca clasificar los diferentes tipos de tuits y qué herramientas propias de la red social se han usado en cada uno. La categoría que se propone para organizar cada tuit es Recursos y formatos utilizados en el tuit y las subcategorías para su clasificación son tuit de solo texto, tuit con imagen, tuits con video, tuit con hipervínculo y cita de tuit. A continuación, en la Tabla 4 se indican las subcategorías mencionadas.

**Tabla 4**

*Subcategorías y justificación del análisis de los recursos y formatos*

Subcategorías	Justificación
Tuits de solo texto	Se busca analizar cómo el uso de los diferentes recursos y formatos que ofrece Twitter permite enriquecer la historia.
Tuits con fotografías	
Tuits con videos	
Tuits con hipervínculo	
Cita de tuit	

*Nota.* Elaboración propia

La segunda parte de la tercera fase de la metodología se ocupa de organizar las plataformas en las que #RedMonkey ha creado contenido de manera oficial y las plataformas en la que el contenido ha sido creado por los fans. Para esto se elaboró una tabla que considera diferentes plataformas y las subcategorías: Producción oficial (canon) y contenido creado por los fans (fandom).

**Tabla 5**

*Ficha de análisis por plataforma y tipo de producción (canon o fandom).*

Plataforma	Producción oficial (canon)	Contenido creado por los fans(fandom)
(Nombre de la plataforma)	Si/No	Si/No

*Nota.* Elaboración propia

Finalmente, como tercera parte de esta tercera fase se propone la identificación y análisis del ecosistema digital creado por #RedMonkey (2018) y cómo cada decisión de expansión de la narrativa a otras plataformas y posibilidad de participación enriquece la historia, proporciona una mejor experiencia para la audiencia y se integra dentro de la estructura narrativa. Para este análisis se consideran dos categorías tomadas de la clasificación del contenido según el origen

de la producción realizada por Atarama-Rojas (2020): (A) Producción oficial, y (B) Contenido generado por el usuario.

**Tabla 6**

*Categorías y subcategorías de análisis del ecosistema digital*

<b>Categorías</b>	<b>Contenido</b>
(A) Producción oficial ( <i>canon</i> )	Hilos de Twitter, perfiles en diferentes redes sociales, (Twitter, Facebook, Instagram), Blog
(B) Contenido generado por el usuario ( <i>fandom</i> )	Videos recopilatorios, videos explicativos, videos participativos.

*Nota.* Elaboración propia a partir de Atarama-Rojas (2020) y #RedMonkey (2018)

Todas las plataformas y tipos de contenidos que se desprenden de la historia de #RedMonkey, son rastreados y organizados considerando las categorías presentadas. Esto permite tener un panorama amplio de todas las formas de expansión del universo y cómo la audiencia puede participar.

El diseño de esta metodología se encuentra orientado a entender cómo las estructuras narrativas funcionan en un hilo de Twitter de ficción y cómo estas son referencia para el diseño de nuevas narrativas dentro del ecosistema digital. En este sentido, la realización de esta investigación, que tiene a Twitter como objeto de investigación, busca ser una contribución a otros investigadores en futuros estudios acerca de la evolución de las historias en un nuevo ecosistema. Y, comprendiendo que el ecosistema digital se encuentra en constante cambio, se puede explorar cómo las nuevas narrativas se apoyan en estructuras clásicas para la generación de nuevo contenido de valor dentro de la industria audiovisual.



### Capítulo 3 #RedMonkey (2018): un estudio de estructura narrativa, puntos de giro y ecosistema digital

El presente capítulo está destinado a mostrar los resultados de la investigación. En este se desarrollan las fases de investigación presentadas en la metodología que estudia el hilo #RedMonkey y que comprenden el análisis y descripción de su estructura narrativa, su primer tuit y el ecosistema digital creado para el mismo. De esta manera, la presentación de resultados distingue tres etapas y cada una considera a su vez, subcategorías que organizan la lectura de los resultados.

#### 3.1 La estructura narrativa del hilo #RedMonkey

Este análisis hace un repaso por la totalidad de tuits que conforman el hilo y los agrupa considerando el tiempo diegético y extradiegético de cada tuit. Este mapeo general de todos los tuits permite reconocer la ubicación de cada tuit dentro de la estructura del hilo. Además, a cada tuit se le ha asignado un número que permitirá la identificación puntual de tuits que representen momentos narrativos importantes. Algunos de estos son los tuits que marcan el paso de un acto a otro y que evidencian una estructura en tres actos. Este primer análisis brinda un panorama completo del material de investigación que servirá durante el desarrollo de las siguientes fases de la metodología.

Para permitir una contrastación detallada del análisis, en el Anexo 1 se presenta la totalidad de tuits considerando las categorías de: contenido del tuit, fecha de publicación del tuit (tiempo extradiegético) y fecha en la que ocurre lo narrado (tiempo intradiegético). Además, en este anexo se podrán distinguir visualmente los actos y las peripecias estructurales de la historia de #RedMonkey.

A continuación, se presenta la descripción de los actos narrativos que conforman la estructura narrativa del hilo #RedMonkey. Este análisis agrupa tuits y describe los actos narrativos que conforman la estructura. Además, también se describen los elementos que articulan la historia, como los puntos de giro, el detonante y el clímax.

**Primer Acto:** Este primer acto abarca el *backstory* de Nela hasta llegar al tuit n°15 del hilo propiamente dicho. El planteamiento de una historia debe presentar al personaje principal que guiará la misma, así lo hace #RedMonkey al introducir a Nela García. La presentación de este personaje comienza antes de que el hilo propiamente dicho diera inicio. Al ser una historia de posficción, los creadores trabajaron un escenario previo al hilo para que la historia de Nela se sintiera lo más real posible. De esta manera, al considerar el planteamiento de #RedMonkey es indispensable considerar los tuits previos al inicio del hilo y los diferentes perfiles en redes sociales en donde se presenta Nela García. En este sentido, parte importante del planteamiento

que brinda contexto al desarrollo de la historia de #RedMonkey y que introduce a la protagonista se encuentra en el material compartido previamente a la escritura del hilo.

Pero, ¿qué información se puede obtener de tuits pasados de Nela García o de su presencia en otras redes sociales y qué tan revelador puede resultar para la historia? Por las fotografías de sus redes sociales se puede conocer su apariencia física, se sabe que vive en Madrid, que tiene una buena relación con su madre, que trabaja siendo programadora, y que se desenvuelve bien en entornos de presión. Estos son algunos de los datos más relevantes del contenido previo compartido por ella misma y que será de utilidad conforme progrese la historia del hilo. Toda esta información hace parte del *backstory* de Nela y de la historia misma.

El planteamiento de #RedMonkey está dividido en dos grandes partes. La primera es el *backstory* de Nela, donde se le introduce como personaje a la que le van a suceder los hechos y se plantean referencias que serán retomadas a futuro. Esta primera parte está compuesta por todos aquellos elementos narrativos escritos antes del hilo. La segunda parte del planteamiento será contada una vez comenzado el hilo con Nela recordando los hechos sucedidos horas anteriores. A pesar de que este primer acto se encuentre dividido en dos grandes partes, revisar los tuits pasados de Nela, sus perfiles en diferentes redes sociales o incluso solo haber entrado a su perfil de Twitter después de toparse en el timeline con algún tuit, permite tener una experiencia mucho más enriquecida. Esto ya que se está añadiendo información complementaria que, si bien no es vital para la comprensión del hilo, sí añade capas a la historia y permite un mejor disfrute de la misma. Además, por la propia naturaleza de Twitter, los lectores de esta plataforma se unen a este tipo de historias contadas en directo conforme estas se encuentran en desarrollo.

De esta manera, al finalizar el primer acto, el público conoce quién es Nela García, la situación que va a detonar toda la historia y la cuestión central que ha sido planteada con el inicio del hilo. Hasta este momento, se conoce también que ha encontrado un teléfono celular en una plaza de Madrid y que en la búsqueda de su propietario se ha topado con un caso de usurpación de identidad. Así, el primer acto del hilo llegará a su fin con la gran revelación de que Marta Gutiérrez, mujer a la que Nela considera la dueña del celular, ha tomado la identidad de Beatrice Williams, quien falleció hace ocho años. Así, el escenario queda listo para los sucesos que ocurren en el acto siguiente.

**Segundo acto:** El segundo acto comprende desde el tuit n°15 al tuit n°175. Este acto inicia con la investigación de Nela para tratar de descubrir qué misterio se encuentra detrás del teléfono celular que ha encontrado. Durante este acto, se irá topando con diferentes peripecias

que aumentarán la dificultad y tensión de la historia conforme esta progresa en base a sus decisiones.

A pesar de que todos los tuits pueden ser respondidos y es posible la interacción, en este segundo acto se encuentran tuits que solicitan interacción directa con los usuarios. Tal es el caso del tuit 30 (ver Anexo 1). En este momento, Nela ya se encuentra inmersa en la dinámica de averiguar quién se encuentra detrás del teléfono porque la situación le comienza a resultar sospechosa. Revisa el historial de llamadas y el de mensajes e investiga en diferentes redes sociales. Además, Nela comienza a recibir indicaciones puntuales vía mensaje de texto y, movida por la curiosidad de llegar al fondo del asunto, continúa la conversación con quien ha estado enviando los mensajes que ha recibido en su móvil.

En este segundo acto se da lo que Cubero (2017) denominaba la desvirtualización de la experiencia. Este momento sucede después de que Nela recibe un código y descripta el mensaje que este contenía. Posterior a eso recibe instrucciones precisas de fotografiar una zona de Madrid para completar un *puzzle* de 12 piezas de la cuenta de Instagram de Marta Gutiérrez, quien en realidad es Beatrice Williams. Nela coloca el tuit 56 (ver Anexo 1) en el que señala que no puede ir a hacer la fotografía solicitada y pregunta directamente a quienes están siguiendo el hilo si alguien puede ir y hacerlo por ella. Es así como un grupo de personas se dio cita en la ubicación exacta que Nela les había solicitado y le enviaron vía tuits o mensajes directos las evidencias fotográficas para que su investigación pudiera continuar. Después de varios intentos de usar la foto recibida de forma incorrecta, Nela, con ayuda de los usuarios, da con la forma correcta de hacerlo y recibe un nuevo mensaje. Esta nueva comunicación revela finalmente que Red Monkey es una organización de crímenes cibernéticos.

Después de investigar sobre este grupo de hackers, Nela vuelve a solicitar comentarios de los usuarios preguntando si alguien había sido víctima de Red Monkey o si tenían alguna idea de lo que estaba ocurriendo. Previo al momento en el que Red Monkey se mostraría como el grupo detrás de todo el dilema, Nela admite solo había estado siguiendo la experiencia por diversión y ahora se ve forzada a continuar con lo que ya no parece ser solo un juego sino una situación de peligro real. El peligro aumenta a un punto en el que ya no solo parece estar en juego la vida de Nela sino también la de su madre, ya que esta red de hackers se ha infiltrado en su casa y la ha secuestrado.

La historia se desvirtualiza no solo por parte de las personas que la siguen tuit a tuit sino por la misma Nela García, quien recibe un mensaje con una ubicación a la que debe acudir. Ya en el lugar, un grupo de personas cubiertas bajo una máscara la conducen a un garaje vacío en donde es abandonada. Ahí, Nela frente a una computadora deberá continuar con las pruebas

que el ordenador le va presentando para conseguir salir de ahí. A partir de aquí el personaje de Nela se somete a una ronda final de pruebas que es capaz de superar con sus conocimientos de programación y que la llevan a trabajar en situación de presión.

**Tercer acto:** El tercer acto de #RedMonkey abarca desde el tuit n°175 hasta el tuit n°201. El tuit que da inicio a este acto no es colocado por la protagonista ya que hasta este momento ha pasado un buen tiempo en el que no se ha sabido nada de ella. La historia toma un giro ya que el tuit n°175 ha sido hecho por alguien de Red Monkey y el público ha sido alertado de que algo ha sucedido con Nela. En este acto se hace uso del recurso utilizado en el primer acto en donde para comenzar el planteamiento dentro del hilo, se resume lo que ha estado pasando horas anteriores en las que no se había tuiteado. Después de que Red Monkey tuiteara desde la cuenta de Nela, ella recupera el control y explica lo que ha ocurrido en el tiempo en el que no ha podido documentar en directo. Nela señala que Red Monkey la había elegido específicamente a ella para unirse a su red de hackers en su objetivo de realizar un borrado masivo de datos en internet y que, después de comprender sus motivaciones, ha decidido aceptar. A excepción del último tuit del hilo, estos tuits no cuentan con material complementario alguno. Es hasta el tuit 206 (ver Anexo 1), penúltimo tuit, que es adjuntado un video a manera de créditos de la historia en donde finalmente se revela que todo ha sido ficción y que los responsables han sido Manuel Bartual y Modesto García.

#RedMonkey es una historia contada en 207 tuits, sin embargo, al desplegar la totalidad de los mismos, se puede encontrar una historia que se cuenta en tres momentos narrativos. Estos se distinguen también por la presencia de elementos específicos dentro de la trama que representan un cambio de dirección en la historia y complican a la protagonista. Estos elementos son el detonante, el clímax y los puntos de giro, y se encargan de mantener la acción durante toda la historia. A continuación, se presenta la distinción y análisis de los tuits que funcionan como puntos de giro dentro de la historia.

**Detonante:** La primera peripecia estructural de la historia se encuentra en el planteamiento de la misma y esta será el detonante. En #RedMonkey el detonante de la historia está representado por el momento en el que Nela encuentra el celular en la plaza Legazpi de Madrid. Este momento será el primer empuje de la historia hacia la travesía que está por suceder. Este tuit es colocado el día 16 de agosto de 2018 y en él se especifica el lugar en donde Nela ha encontrado el celular y, apelando al alto nivel de alcance de Twitter, ella busca encontrar a la persona que ha perdido el dispositivo para poder regresárselo. Este tuit no forma parte del hilo propiamente dicho ya que fue colocado de manera independiente, en lo que es la primera parte del planteamiento, días antes de que se comenzara a escribir la historia del hilo.

Sin embargo, en la segunda parte del planteamiento, después de que Nela ha comenzado a contar de forma cronológica lo que ha sucedido, los autores hacen uso del recurso del citado de tuit para traer el momento del celular encontrado a colación y así insertar el hecho de forma cronológica dentro de la historia. Es decir, el detonante de la historia sucede cronológicamente antes de que el hilo comience a contarse ya que este está contado en tiempo real. Pero dentro de este tiempo real, Nela hace referencia específicamente a ese momento al citar el tuit. A partir de aquí, la historia ha encontrado un nuevo impulso para continuar y al mismo tiempo agrega verosimilitud al hecho real que se está contando. A continuación, en la figura 6, se presenta la cita del tuit que trae al presente la información del momento en el que se encuentra el celular.

### Figura 6

#### *Cita del tuit del celular encontrado*



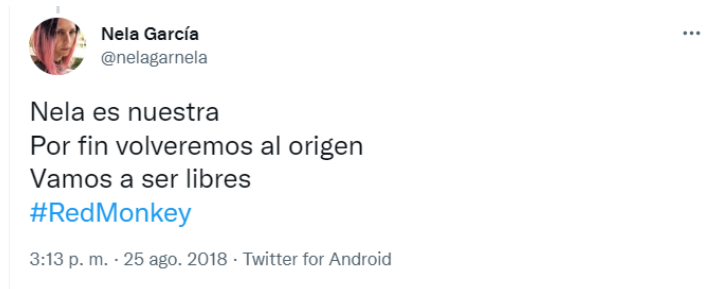
*Nota.* @nelagarnela

**Primer punto de giro:** Hasta este momento Nela García ha investigado en el móvil encontrado y el primer nombre con el que ha vinculado la propiedad del celular es el de Marta Gutiérrez. Sin embargo, se ha dado cuenta que esta persona suplanta la identidad de otra mujer llamada Beatrice Williams quien lleva fallecida ocho años. Esta revelación hace que la historia tome un nuevo rumbo ya que, si la supuesta dueña ya ha fallecido, ¿quién es realmente la persona propietaria del móvil y por qué parece no ser una coincidencia haberlo encontrado en una plaza? A partir de este momento, Nela ya se ha comprometido con la causa de averiguar qué está sucediendo. Este momento representa el tuit número 8, sin embargo, Nela ya ha referenciado este momento en el primer tuit del hilo. De esta manera, esta es una historia que, al igual que algunas películas, se comienza a contar desde una peripecia importante y se permite retroceder para contextualizar.

**Segundo punto de giro:** Después de atravesar una serie de eventos y pruebas y guardar silencio durante algunas horas, un tuit finalmente aparecería dentro de la cuenta de Nela, pero no estaría escrito por ella sino por #RedMonkey. Este momento constituye el segundo punto de giro ya que las probabilidades de que nuestra protagonista logre lo que se propone cada vez se sienten menores. Este momento está representado en el tuit número 175.

### Figura 7

*Tuit n°175 del hilo #RedMonkey*

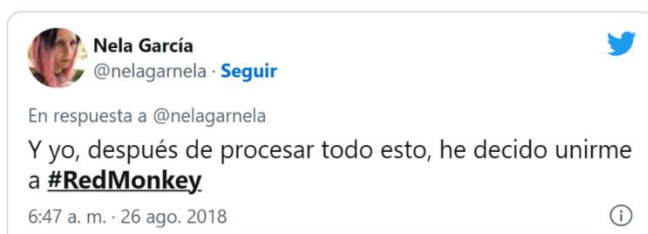


*Nota.* @nelagarnela

**Clímax:** Toda acción finalmente ha conducido a este momento. Aquí Nela García, ante la atención y asombro de cientos de personas, revelaría que ha decidido unirse a #RedMonkey. Esta revelación se da en medio de una serie de tuits a manera de explicación por parte de Nela y resulta curioso cómo ninguno de estos se vale de algún recurso gráfico para darle más peso a lo que se está contando. Y es que, para este momento, el objetivo de estos tuits no es más enganchar la atención de personas nuevas sino, darle fin a la historia que se está contando. Así, una revelación final como la del clímax expresada en un tuit que podría parecer simple, tiene un peso consecuente con el momento narrativo en el que se encuentra. El clímax está expresado en el tuit 201.

### Figura 8

*Tuit n° 201 del hilo #RedMonkey*

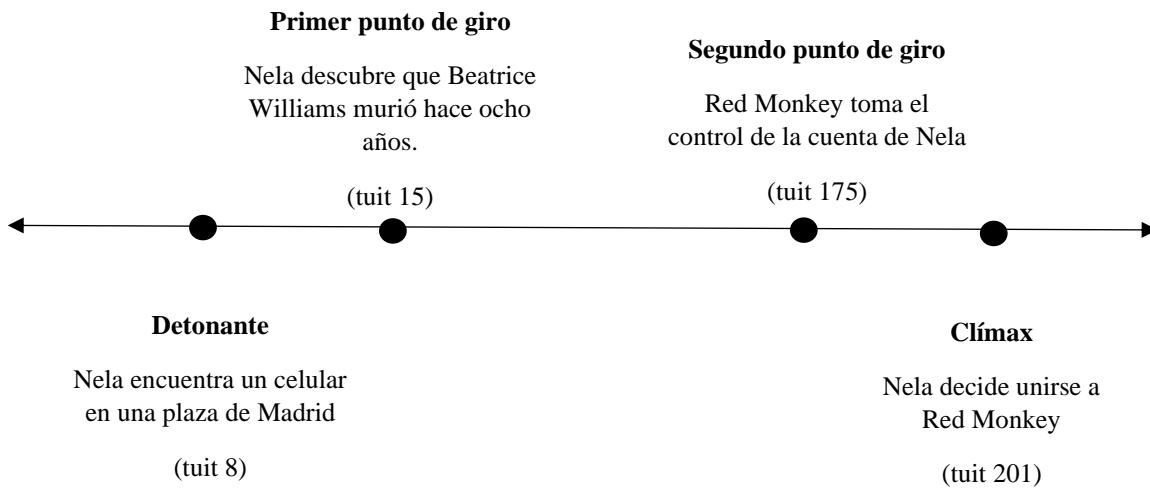


*Nota.* @nelagarnela

Se ha presentado entonces la distinción de actos narrativos de #RedMonkey así como los elementos que articulan su estructura y esto permite tener un panorama completo de la historia. A continuación, en la figura 9, se presenta una línea de tiempo que organiza los momentos narrativos más importantes del hilo y que han sido descritos anteriormente.

### Figura 9

*Estructura narrativa del hilo #RedMonkey*

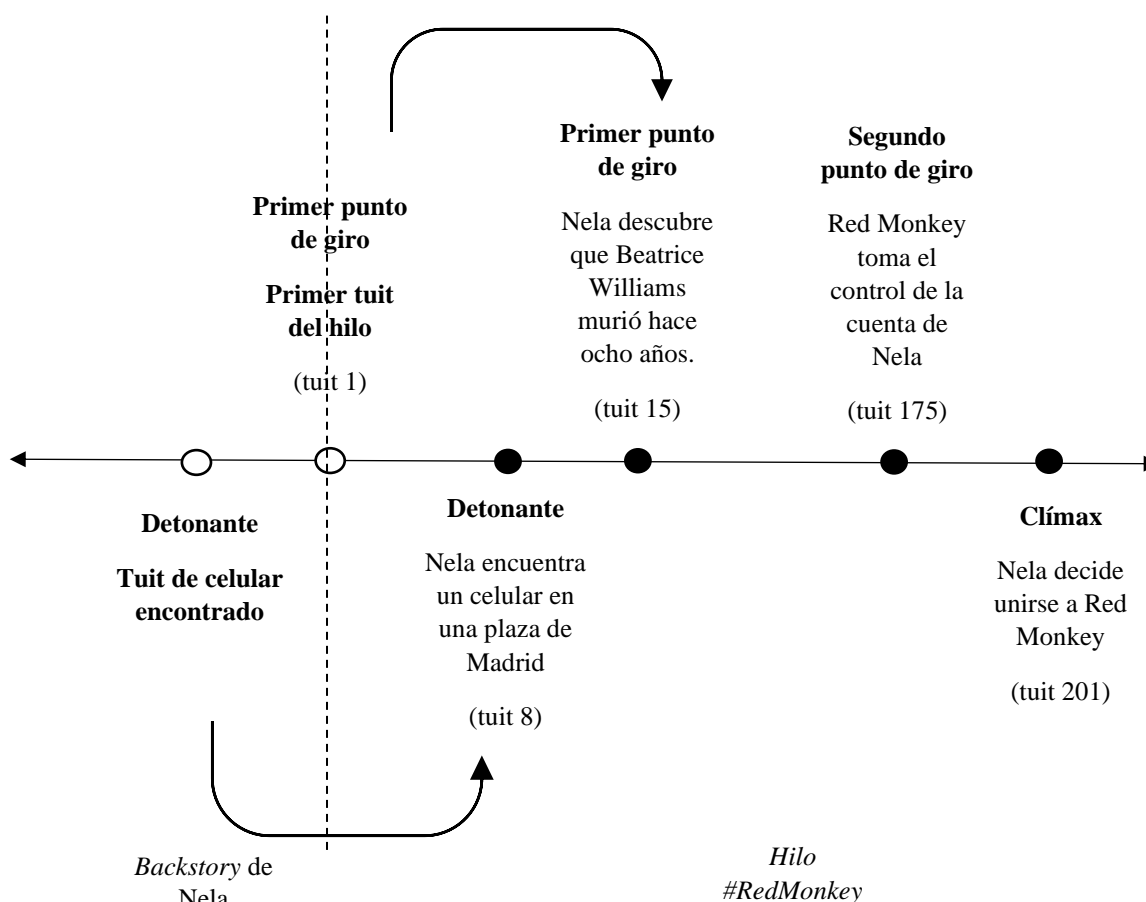


*Nota.* Elaboración propia

En la descripción de los momentos narrativos se hace mención a la importancia del contenido presentado previo a que comenzara la escritura del hilo y como algunos tuits, sin estar dentro del hilo, representan elementos estructurales del mismo. Esto es posible ya que la opción del citado de tuits propio de la plataforma permite referenciar contenido previo y traerlo a colación dentro de una narración. A esto se le suma una forma de narrar que se permite comenzar desde un momento narrativo para que el primer tuit sea lo suficientemente atractivo y, a partir de ahí, retroceder en la narración. A continuación, la figura 10 presenta una línea de tiempo desarrollada en la que se considera el *backstory* de la cuenta de Twitter de Nela García.

**Figura 10**

*Estructura narrativa desarrollada de #RedMonkey*



*Nota.* Elaboración propia

En relación al primer acto de una historia, Sánchez-Escalonilla (2014) señalaba que el comienzo de la misma deberá suscitar la atención y no hay nada mejor que abrir el guion con una acción de especial intensidad dramática como una peripecia. Esto es precisamente lo que hace #RedMonkey. Como se ha señalado anteriormente, la historia del hilo propiamente dicho comienza con un tuit que representa el primer punto de giro y se permite retroceder para citar el tuit que funciona como detonante de la historia y que se encuentra fuera del hilo. Al mencionar que el detonante se encuentra fuera del hilo en estudio, resulta confusa la delimitación del inicio de la historia. La duda de ¿cuándo comenzar un relato?, como señala Sánchez-Escalonilla (2014) ha interesado a muchos escritores. En respuesta a esto, Field (1996) recomienda construir una “historia preliminar” que ayuda a entrar al guion y que señala qué le ocurre al personaje un día, una semana o una hora antes de que comience la historia. Esta historia preliminar a la que se refiere Field (1996), en #RedMonkey es parte del *background* de Nela García que se ha construido previo a contar el hilo y también hace referencia a esa historia

que Nela desarrollará en los primeros tuits del hilo pero cuyo descubrimiento del final del primer acto ya ha sido anunciado desde el primer tuit.

El segundo y tercer acto de la historia de #RedMonkey recordarán la cuestión central a través de acciones y elevarán la intensidad dramática de la historia. Este trabajo recae principalmente en el segundo punto de giro que servirá como una anticipación del clímax final. Como se ha revisado anteriormente, el segundo punto de giro corresponde al momento en el que #RedMonkey toma posesión de la cuenta de la protagonista para que finalmente ella anuncie su alianza con ellos. Este segundo punto de giro advierte, como señala teóricamente Sánchez-Escalonilla (2014), que las posibilidades de que Nela logre su objetivo y salga airoso de la situación son escasas. De esta manera, todo el camino recorrido en el primer y segundo acto han conducido a la historia a un tercer acto en el que la tensión dramática y la carga emocional han llegado a su momento más alto.

### **3.2 El primer tuit del hilo #RedMonkey dentro de una estructura narrativa en el ecosistema digital**

Para escribir un hilo en Twitter basta con colocar un primer tuit de forma convencional y responder al mismo para comenzar a crear una cadena que una la historia hasta que su creador así lo decida. Al contar una historia en formato de hilo, el primer tuit deberá destacar entre los cientos de tuits que se publican y combinan en el *timeline* de un usuario. Es por esto que el primer tuit de un hilo merece especial cuidado. En el ecosistema digital, como recuerda Serrano-Puche (2017), la atención de las personas es un bien escaso ya que están expuestas a una oferta amplísima de medios y nuevos soportes que los persiguen a lo largo del día y en cualquier lugar (p. 79). En este contexto, en el que la atención se ha convertido en la moneda de cambio de las interacciones sociales (Serrano-Puche, 2017, p. 82), es necesario apostar por contenidos de valor innovadores.

Para propósitos de esta investigación se estudia el primer tuit como elemento que forma parte de una estructura narrativa en el ecosistema digital. Y, en esta misma línea, se analiza también cómo este primer tuit es un elemento clave que capta la atención para continuar la lectura. De la misma forma que sucede con cualquier historia, los primeros momentos de la misma serán fundamentales para plantear el escenario y el contexto en el que se desarrollan los hechos. Se deberán presentar datos básicos para contextualizar la narración e invitar a su seguimiento, pero cuidando de no revelar demasiadas pistas definitivas de su resolución. Considerando esta premisa básica en todas las historias y el dinamismo del ecosistema digital en el que resulta cada vez más complicado retener la atención de un usuario, será importante que este primer tuit sea capaz de invitar a continuar la lectura. Así la función del primer tuit

será importante en el sentido de que este será el primer gancho a la historia y si no es suficientemente interesante para el usuario, corre el riesgo de perderse dentro del flujo del cambiante *timeline*.

La cuenta de Twitter desde la que se encuentra escrito el hilo corresponde a la usuaria @nelagarnela y para agosto de 2022 cuenta con 103 mil seguidores, pero comenzó con 200 seguidores antes de que el hilo detonara. La cuenta de la usuaria existe desde el año 2012 pero el primer tuit publicado de #RedMonkey apareció el día 20 de agosto del año 2018. Este tuit consta de 274 caracteres y usa el recurso del inserto de imagen para acompañar y reforzar el texto antes escrito. En esta imagen una mano sostiene un celular en el que se ve la foto de una mujer cuya identidad hasta ese momento es desconocida, pero de la que se puede intuir algo después de lo escrito.

A continuación, se presentan los resultados de la aplicación de la segunda etapa de la metodología de investigación.

### **3.2.1 La importancia de comenzar con una imagen**

Linda Seger (2011) señala que es importante que en el planteamiento de la historia se comience con una imagen. Menciona esto en el sentido de que esta imagen ayuda a dar ambiente y contribuye a marcar la dirección de la historia que se va a contar.

Al escribir procura comenzar con una imagen, una sensación, una información de dónde estamos, del ritmo, del estilo de la película. Dinos todo lo que puedas con esa imagen. Métenos en el ambiente de la historia y si es posible, crea una metáfora que nos diga algo del tema. (Seger, 2011, p. 13)

Comenzar con una imagen, tal como refiere la autora, es un concepto que se puede trasladar al ecosistema digital. En primera instancia, será importante que el primer tuit proporcione una dirección y contexto de lo que se va a hablar, brindando la información necesaria para contextualizar la historia que se va a contar a continuación. En el caso de #RedMonkey, se sabe el nombre del personaje principal, que ha encontrado un celular y que ha descubierto cosas extrañas en su intento de devolverlo a su propietario. Además, al aparecer este tuit en el *timeline* de una persona y esta leer el contenido del mismo, si este ha suscitado la mínima curiosidad, su nombre de usuario es una invitación a explorar más sobre ella con solo un clic. Esto es una puerta a una gran cantidad de contenido a manera de *background* y que sirve además para añadir más capas al contenido que solo se percibe leyendo el primer tuit. Es decir, leer solo el contenido del primer tuit puede dar el contexto necesario para enfrentarse a la historia que continúa en el hilo; sin embargo, explorar el perfil de la usuaria que tuitea permite enriquecer la historia.

Por otro lado, al traspasar el concepto que propone Seger (2011) a una estructura narrativa en el ecosistema digital, resulta inevitable su entendimiento de forma literal. Ya que, dentro de la velocidad con la que se mueve el *timeline* de cualquier persona dentro de la plataforma, un tuit conformado únicamente con texto corre muchas más probabilidades de pasar desapercibido. Específicamente en Twitter es mucho más probable que un tuit tenga un mayor nivel de interacción si está acompañado por algún recurso: una imagen, un video, un hipervínculo o un citado de otro tuit. Esto se debe a que en la sociedad prima lo visual y un tuit que integre ya sea una imagen o un video puede retener mejor la atención que uno en el que únicamente se haga uso del recurso escrito.

Comenzar un hilo literalmente con una imagen no es imprescindible, sin embargo, de algún modo configura la portada de lo que será la historia. De manera que este primer tuit incluso podría cumplir funciones de reconocimiento de manera similar a los posters de películas o las portadas de los álbumes musicales. Comenzar con una imagen el primer tuit es una forma de hacerle saber al mundo cuál es la forma de presentar la historia.

### **3.2.2 La importancia de suscitar la cuestión central**

Dentro del planteamiento, después de que la imagen central ha proporcionado un vistazo general que sitúa al espectador, el hecho que sirve como detonante de la historia y que al mismo tiempo es el primer empujón es el encuentro de un celular en las calles de Madrid. Sin embargo, una vez planteado el panorama general, la cuestión central pone en marcha a la protagonista y hace que la lectura continúe gracias a que se plantea la pregunta de si conseguirá o no lo que busca. Si bien la cuestión dramática es el hilo conductor de toda la historia y se expresa en el primer acto, también tiene gran relevancia dentro del segundo. Esto en la medida que “su criterio de desarrollo se reduce a la búsqueda de soluciones para resolver la cuestión dramática planteada en el acto primero” (Sánchez-Escalonilla, 2014, p. 218). En este sentido, la dirección de la historia que se ha señalado desde el planteamiento se enfocará en tratar de resolver esta pregunta.

Suscitar la cuestión central en el primer tuit implica también que sus escritores sean lo eficientemente hábiles para realizar una correcta elección de palabras para que esta sea planteada en un solo tuit y revele lo suficiente para que quede expresada en su totalidad en 240 caracteres o menos y a su vez invite a continuar con la lectura. Considerando que los escritores lo han logrado con maestría, como ya se ha revisado en el análisis estructural de #RedMonkey, los puntos de giro también contribuyen a suscitar nuevamente la cuestión central. De esta manera, no solo ha sido presentada desde el primer tuit dejando así claro de qué va la historia,

sino que también es recordada durante el progreso de la misma con el primer y segundo punto de giro.

### **3.2.3 La importancia de crear intriga y expectativa para un siguiente tuit**

Una de las formas que tiene un tuit de destacar dentro del *timeline* de los usuarios es apelar a un contenido que sea capaz de generar intriga. Es decir, que la forma de redactar el tuit invite a la lectura del siguiente. En ocasiones, los usuarios redactan una historia en alguna aplicación fuera de Twitter y al traspasar el contenido a esta el espacio de un tuit resulta insuficiente. Para dar una solución a esto, se tiende a cortar las palabras o frases justo en donde se cumple el límite de caracteres y terminar su escritura en un siguiente tuit encadenado. Hacer esto eventualmente invita a la lectura de un siguiente tuit porque la información se presenta incompleta; sin embargo, aunque no existen modos correctos o incorrectos de usar Twitter, es cierto que de esta forma no es posible sentir que la historia ha sido pensada para esta plataforma. Será conveniente que en su lugar se use cada tuit para transmitir una idea puntual. Esto significa un esfuerzo mayor en la escritura ya que deberá ser por mérito narrativo propio de la historia que los usuarios decidan continuar o no con su lectura.

Hay muchas formas de generar atención y una de estas es que este tuit anticipe lo que se contará a continuación. Se puede decir que este primer tuit cumple funciones similares a las que cumple el *tráiler* de una película en donde se nos presenta la trama de la historia al tiempo que da pistas de la dirección de la misma y se cuida el misterio de su desarrollo. Cuando en el primer tuit de #RedMonkey Nela escribe “Y eso no fue lo más extraño de todo” deja una puerta abierta a los hechos que aún no ha contado y que, a su vez, invitan a continuar leyendo. Esto se logra ya que este primer tuit ha captado la atención dando pistas de que el misterio solo está comenzando.

Otra forma de crear intriga y expectativa en este primer tuit es haciendo uso de imágenes o videos. Hay hilos que utilizan un texto muy escueto desde su primer tuit y aun así gozan de un gran alcance, pero, tal como se ha mencionado en el primer apartado de esta fase, hacer uso de una imagen en el campo de Twitter siempre cuenta como terreno ganado. La imagen que presenta el primer tuit del hilo resume no solo lo que en palabras se ha escrito, sino que también indica la dirección de la historia. Esta imagen ya indica que el hilo conductor de la misma será un celular y al presentar la foto de esta mujer, se genera intriga por saber más acerca de quién es y qué ha pasado con ella.

Se puede decir que este primer tuit merece especial cuidado porque al ser el más importante de la historia deberá distinguirse dentro del agitado *timeline* diario de los usuarios. Así, aunque no hay reglas fijas para determinar cómo un tuit debe captar la atención, y el que

lo haga será de hecho la única regla, es preciso considerar que existen ciertas guías de escritura que son aplicables a la escritura de relatos en Twitter. Además, dependerá del escritor poder sacar provecho de las mismas adaptándolas a las reglas de la plataforma digital elegida para contar. Así, comenzar con una imagen, suscitar la cuestión central de la historia y ser capaces de generar intriga para mantener durante más tiempo la atención de un usuario, serán formas de que los niveles de amplificación del tuit y la vinculación de los usuarios con la historia sean cada vez mayores.

### **3.3 El ecosistema digital de #RedMonkey: entrelazando los puntos**

Lacalle y Castro (2018) señalan que internet ha permitido prolongar la experiencia del espectador al integrar programas en su vida cotidiana y de esta manera la ficción que consumen se vuelve una parte de su vida en muchos aspectos. #RedMonkey tiene a Twitter como principal plataforma narrativa ya que en ella se desarrolla el hilo principal. Sin embargo, los autores eligieron aprovechar la posibilidad de expandir la experiencia que ofrece Twitter al permitir el uso de hipervínculos. Estos hacen posible que se referencien redes sociales de los personajes y que se rellenen algunos espacios en blanco acerca de su biografía. Sin embargo, aunque este ejercicio parte por iniciativa de los autores de la historia, la experiencia se amplifica con los aportes de los usuarios que la siguieron.

De esta manera, como señala Zimmerman (2015) y confirma #RedMonkey, es posible difuminar la línea entre la ficción y la realidad al crear el mundo diegético no en paralelo a la realidad de los espectadores sino entrelazándolos. Así, al usar #RedMonkey las mismas plataformas y lenguajes que utilizan los usuarios de Twitter, los usuarios reciben el contenido y lo aceptan como verosímil.

A continuación, siguiendo con los resultados de la aplicación de la metodología, se realiza la distinción de los recursos usados por #RedMonkey para narrar en cada tuit. La tabla 6, que se presenta a continuación, ha sido realizada considerando la tabla del Anexo 1 en donde se distingue cada tuit. De esta manera, no solo se permite conocer los recursos que priman en la narración de esta historia sino también en qué tuit puntualmente son usados.

**Tabla 7***Tipos de tuits del hilo #RedMonkey*

<b>Tipo de tuits</b>	<b>Cantidad de tuits</b>
<b>Tuits de solo texto</b>	128
<b>Tuits con fotografías</b>	41
<b>Tuits con videos</b>	28
<b>Tuits con hipervínculos</b>	5
<b>Cita de tuit</b>	4
<b>Encuestas</b>	1

*Nota.* Elaboración propia

Los resultados de esta tabla evidencian que #RedMonkey se vale de los diferentes recursos de la plataforma Twitter para contar una historia. Por ejemplo, para hacer uso de los flashbacks se hace uso del citado de tuits, para vincular otras redes sociales que hacen relación a un personaje que entra en la historia, se hace uso de los hipervínculos que direccionan a una nueva red social. Así, los códigos de escritura que Twitter propone son coherentes con los momentos narrativos en los que son usados.

Continuando con la siguiente parte de la tercera fase de la metodología, la tabla 7 presenta el reconocimiento de las plataformas usadas tanto por parte de la producción oficial como del *fandom*.

**Tabla 8***Plataformas usadas por la producción oficial y el fandom*

	<b>Producción oficial (canon)</b>	<i>Contenido creado por los fans (fandom)</i>
Twitter	Sí	Sí
Facebook	Sí	Sí
Instagram	Sí	Sí
Curious Cat	Sí	No
Blogger	Sí	No
Tik Tok	No	Sí
Youtube	No	Sí
Telegram	No	Sí

*Nota.* Elaboración propia

El ecosistema digital de #RedMonkey comprende diferentes plataformas en donde el contenido presentado se hace de forma que cada una tenga un aporte único a la historia y pueda contribuir a su desarrollo pero que al mismo tiempo su existencia no depende de esta. Como señalan Atarama-Rojas et al. (2022), la proliferación de contenidos interactivos en diversos medios muestra que las formas de narrar han cambiado para alinearse con las necesidades del

espectador. Así, #RedMonkey expande su historia a diferentes plataformas y en cada una de ellas presenta contenido diferente que contribuye a enriquecer la historia que se venía contando en Twitter. A continuación, la tabla 8 presenta el tipo de contenido por plataformas y por producción oficial y contenido creado por el *fandom*.

**Tabla 9**

*Ecosistema digital de #RedMonkey por plataforma*

	<b>Producción oficial</b>	<b>Contenido creado por el <i>fandom</i></b>
<b>Twitter</b>	-Hilo de Twitter #RedMonkey -Hilo de Twitter del @hematocrítico -Momento de Twitter “Así se hizo #RedMonkey	-Tuits de respuesta al hilo #RedMonkey. -Tuits con el hashtag #RedMonkey -Videos respuesta e imágenes a tuits
<b>Facebook</b>	-Perfil de Nela García	-Comentarios en las publicaciones
<b>Instagram</b>	<b>-Perfil de Nela García</b> <b>-Perfil de Marta Gutiérrez</b>	<b>-Comentarios en las publicaciones</b>
<b>Curious Cat</b>	-Perfil de Nela García -Respuestas a preguntas	-
<b>Blogger</b>	-Blog de viaje por España de Beatrice Williams	-
<b>Youtube</b>	-	-Videos recopilatorios (Por partes) -Videos de opinión - <i>Making of</i> a partir del momento de Twitter “Así se hizo #RedMonkey -Videos de lectura del hilo ( <i>Storytime</i> ) -Videos de la experiencia de seguir el hilo
<b>Tik Tok</b>	-	-Videos recopilatorios (Por partes) -Videos de lectura del hilo ( <i>Storytime</i> )

*Nota.* Elaboración propia

### **3.1.1 Contenido creado por la producción oficial**

**3.1.1.1 Twitter.** Twitter fue la plataforma principal, aquí se escribió el hilo en cuestión. Sin embargo, además de este punto de entrada principal que el hilo representa, también se creó contenido variado por parte de la producción oficial.

Perfil de Nela García: Antes de comenzar a tuitear el hilo #RedMonkey, fue necesario crear el escenario en el que este se iba a presentar. Así, después de agenciarse de una cuenta de Twitter sin uso, los autores comenzaron a crear el perfil de Twitter de Nela García desde cero. De esta manera, detalles como su biografía de Twitter revelan información que ayuda a la construcción del personaje y que serán importantes para la trama de la historia que aún no se ha comenzado a contar. La creación de este perfil forma parte del proceso de reproducción de la historia. De esta manera, por los datos que voluntariamente ingresan los usuarios, ha sido posible conocer información personal compartida por la propia Nela, pero que forma parte del proceso de guion de la historia al escribir a este personaje.

Así, con una serie de tuits que podrían parecer cotidianos y sin importancia alguna, Nela revela detalles de su vida personal y profesional. Por si fuera poco, desde la biografía de su perfil se ha colocado un vínculo que conduce a su cuenta de Curious Cat en donde se puede encontrar mucha más información personal. Además, en la misma biografía se encuentra un guiño a toda la historia, incluso ella es una mentira al colocar la frase *“The cake is a lie”*. Esta es una expresión recurrente en el mundo de los videojuegos y programación y hace referencia a que aquello que se está buscando al finalizar las pruebas del nivel de un videojuego no existe y se debe desistir en su búsqueda. Es decir, solamente con la biografía de Twitter de Nela García se tiene un marco de los temas que dirigen la historia.

Pero el trabajo de creación del perfil de Nela García, no fue el único que se realizó previo a tuitear el hilo en cuestión, era necesario que la ahora cuenta personal de Nela estuviera llena de tuits que reflejaran que era una persona real. Así, sus creadores se dieron a la tarea de tuitear, retuitear y citar tuits como si fuera la propia Nela quien lo hacía. En estos tuits previos Nela compartía datos de su trabajo, vida y gustos personales, a través de tuits casuales y que podrían parecer no tener nada que ver con la historia de #RedMonkey pero que, después de leer el hilo, refuerzan más la historia. Dentro de estos tuits, destacan los siguientes tuits.

En el tuit de la figura 11, Nela saluda a su madre por su cumpleaños y adjunta una fotografía de ambas. Es preciso recordar que en su biografía había utilizado la frase *“hija de mi madre”*. Una publicación así recuerda la buena relación que tienen y la fotografía, además, indica que son muy parecidas. Esto será de vital importancia durante el desarrollo del hilo ya que un momento crucial de la historia y que le hará a Nela tomar más riesgos será después del secuestro de su madre. La relación entre ambas se ha establecido de forma importante desde antes de que se comenzara a escribir el hilo y, llegado el momento de peligro, la vinculación hace que la catarsis sea mayor.

## Figura 11

*Tuit de Nela García sobre su madre (previo al hilo #RedMonkey)*



*Nota. @nelagarnela*

En el tuit de la figura 12 Nela se muestra muy sorprendida por el tipo de tecnología que ha sido utilizada en la producción de una serie de televisión para implantar rasgos de una actriz adulta en una actriz joven. Esto es una referencia a cómo más adelante se revelaría el proceso de crear la apariencia física por computadora de la misma Nela. Esta revelación se realiza a través de una herramienta introducida por Twitter en el año 2016 llamada Momentos y que “permiten contar una historia que trasciende un solo Tweet y que pone de relieve diferentes puntos de vista” ya que pueden participar diferentes autores. En el caso de #RedMonkey, sería escrito por Manuel Bartual y Modesto García. Momento de Twitter realizado por Manuel Bartual y Modesto García después de finalizar #RedMonkey.

## Figura 12

*Tuit de Nela García sobre tecnología (previo al hilo #RedMonkey)*



*Nota. @nelagarnela*

Un tipo de tuits muy importantes dentro del *background* de Nela García son los tuits que hacen referencia al tema principal del hilo y que se abordará en cuanto el hilo comience a escribirse. El tema en cuestión que se expone en estos tuits es referente al borrado masivo de datos realizado la propia Nela en su cuenta personal. Esto para los autores fue, además, una forma de justificar que la cuenta fuera creada en 2012 pero llevara varios años inactiva. Este tuit, a su vez, es una referencia puntual al tuit 205 del hilo (ver Anexo 1) en el que se usa la frase: “Borrón y cuenta nueva. Lo necesitaba” pero en referencia al borrado masivo de datos de #RedMonkey. Todos los tuits previos a la escritura del hilo, son parte del proceso de preproducción que ha seguido esta historia. Y, aunque no es necesario haber seguido todo este contenido previo para disfrutar de la historia que se estaba contando, sí representa un trabajo minucioso de construcción de personajes y del universo que tiene como resultado una experiencia más completa para quien decide seguir el hilo.

### Figura 13

*Tuit de Nela García sobre reseteo (previo al hilo #RedMonkey)*



*Nota.* @nelagarnela

Los tuits anteriores representan algunos ejemplos de cómo se preparó la cuenta de Twitter de Nela García para que se pudiera contar la historia de #RedMonkey. Este background fue necesario para momentos específicos del hilo. Conocer a Nela García más allá de su personalidad en #RedMonkey fue de utilidad para saber cómo reaccionaría el personaje en diferentes situaciones. Saber qué piensa, qué escucha o qué le llama la atención a Nela García son datos necesarios que ayudan en la construcción de la historia en el sentido de que los guionistas hacen uso de estos datos como recursos que serán referenciados en el futuro. Por otro lado, el uso de estos tuits se corresponde y es coherente con la historia ya que, al hablar de una red de hackers, se puede deducir que han logrado conectar con Nela García debido a la cantidad de información personal que ella misma ha compartido.

Hilo de Twitter de El hematocrítico (@hematocritico): Aunque la escritura de este hilo no fue realizada por los creadores de #RedMonkey, sí fue realizada a solicitud suya. La escritura de este hilo se realizó desde el punto de vista de un fan que ha descubierto el engaño. Así, el 22 de agosto de 2018, cuando la historia ya mantenía en vilo a miles de personas, la cuenta de @hematocritico publicó una serie de tuits contando que eran Bartual y García quienes estaban detrás de Nela García. Bartual señala para el diario “El confidencial” que “sabíamos perfectamente que parte del público iba a querer jugar a saber quién estaba detrás de la historia, nos queríamos adueñar de la conspiranoia” señala Bartual. “Esto no mata la ficción porque la gente que lo está siguiendo ya lo sabe y le da igual quién esté detrás, lo que quiere es saber qué va a pasar a continuación” (Bartual, como se citó en Cantó, 2018).

## Figura 14

Primer tuit del hilo de @hematocritico



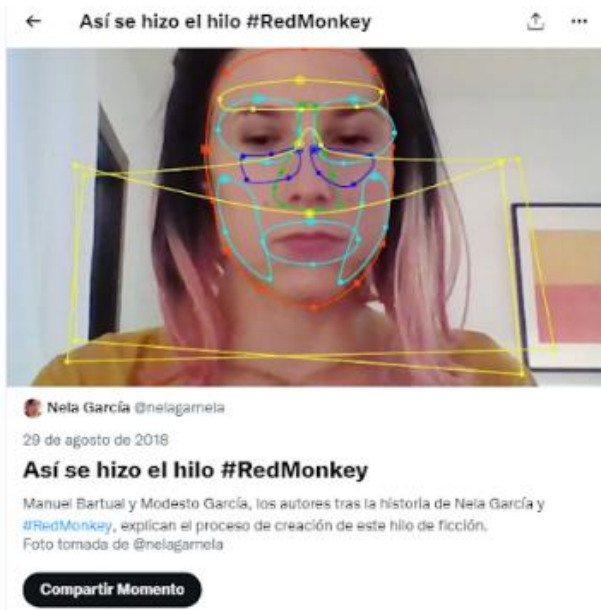
Nota. @hematocritico

Momento de Twitter del making of del hilo de #RedMonkey (@nelagarnela): Un momento de Twitter permite agrupar tuits de un mismo tema, entretrejer tuits que comunican un mensaje o incluso contar una historia (Alton, 2020). Los autores de #RedMonkey se continúan valiendo de las diversas herramientas que tiene la aplicación para enriquecer la experiencia de su historia. Esta vez a través de un momento de Twitter al que titularon “Así se hizo #RedMonkey”. Desde las cuentas personales de Modesto García (@modesto\_garcia) y Manuel Bartual (@ManuelBartual) los autores explican a detalle el proceso de creación del hilo #RedMonkey. Bartual comienza colocando un tuit con un video que da inicio a la revelación. García responde a ese tuit contando detalles y Bartual hace lo mismo creando una secuencia.

En este momento se revelaron detalles acerca del montaje digital de los diferentes personajes para crear nuevos rostros, el proceso de *scouting* para ubicar las locaciones adecuadas para contar la historia o el proceso de organización de tuits y diseño del ecosistema digital. Y, finalmente, compartieron los resultados de la experiencia a través de la selección de tuits colocados por los propios fans.

## Figura 15

### *Momento de Twitter (2018)*



*Nota.* @ManuelBartual y @modesto\_garcia

**3.3.1.2 Curious Cat, Facebook, Instagram y Blogger.** De todas las plataformas a las que se extiende #RedMonkey, probablemente Curious Cat es la menos reconocida, sin embargo, dentro de la etapa de preproducción, esta plataforma tiene un aporte significativo dentro de la creación del contexto de la historia. Curious Cat es una plataforma de preguntas y respuestas anónimas que fue fundada en España y que tiene a su mayor cantidad de usuarios de ese país pero que actualmente ha sido comprada por una firma coreana. En esta plataforma, Nela recibe preguntas anónimas sobre su vida y con sus respuestas, escritas por los autores del hilo, se van rellenando los espacios en blanco acerca de su vida y poniendo más atención a los detalles de la misma. Por ejemplo, mientras que en Twitter solo deja entrever el tema del borrado de datos masivo que ha hecho con su cuenta, en Curious Cat se permite responder de una forma más amplia a la pregunta de por qué lo ha hecho. O, por otro lado, al responder preguntas que podrían parecer triviales revela detalles importantes sobre su personalidad que estarán al servicio de la trama cuando el hilo se comience a contar.

## Figura 16

### *Respuestas de Nela García en su cuenta de Curious Cat*

Por q has borrado todos tus tweets antiguos?? Te vas a presentar a ministra?

Anónimo



nelagarnela

2 Jul 2018

Jajaja, ¡nooooo! No sé, me dio por ahí. Me agobié. A ver, empecé a pensar en la cantidad de cosas que he publicado en Twitter y ya ni recuerdo, y me entró mal rollo. Ahí seguro que habían cosas que ya ni pienso y podía llegar cualquiera y ponerse a leerlo. Así que mira, si algún día me nombran ministra, pienso proponerlo como ley. ¡A mí me ha sentado muy bien borrar todo y empezar de nuevo! :)

¿Cuál es tu mayor defecto? ¿Y tu mayor virtud?

Anónimo



nelagarnela

11 Jul 2018

Pues mira, creo son lo mismo: que trabajo muy bien bajo presión. Hay curros que no creo que hubiera solucionado si no hubiera estado trabajando a tope, con mucho agobio encima, y me molaría que no fuera así. Que no me hiciera falta llegar a esas soluciones de esa manera. PERO en fin, no sé, es lo que hay.

### *Nota. Curiouscat Nela García*

Facebook e Instagram fueron plataformas utilizadas para continuar con la construcción de los personajes de Nela García y Marta Gutiérrez. En el caso de Instagram, el perfil de Nela se ocupó con fotografías de ella para que no pueda levantar sospechas. Después de finalizar el hilo en Twitter, su cuenta reemplazaría todos los *posts* por el póster del hilo dividido en 15 partes acaparando todo el *feed*. Por otro lado, el perfil de Instagram de Marta Gutiérrez fue la cuenta impersonal sobre la que Nela hace investigaciones. En cuanto a Facebook, la plataforma se utilizó para crear el perfil personal de Nela García y fue ocupado también con fotografías de ella. Ambas redes sociales representan momentos importantes dentro de la historia de #RedMonkey ya que, en un punto de la misma, la cuenta de Facebook personal de Nela es tomada en posesión por #RedMonkey y, de la cuenta de Instagram de Marta se desencadena una serie de descubrimientos.

Blogger, por su lado, es una plataforma que fue utilizada para crear una especie de diario de viajes de Beatrice Williams, la mujer detrás de la fotografía que estaba en el celular encontrado por Nela. El blog de Beatrice es usado para guardar los recuerdos de su pasado viaje por España. En su investigación para tratar de devolver el teléfono celular a su propietario, Nela llega hasta este blog y será por este que descubrirá que quien pensaba era la dueña del móvil, en realidad solo ha suplantado la identidad de alguien

más. El descubrimiento que ha permitido este blog se expresa en el primer tuit del hilo cuando es la propia Nela quien en menos de 240 caracteres anuncia lo que hasta ese momento había descubierto. Presentar la figura 17.

**Figura 17***Ecosistema Digital de #RedMonkey*

*Nota.* Momento “Así se hizo #RedMonkey” (2018)

### 3.3.2 Contenido generado por el usuario

Costa y Piñeiro (2012) señalan que en el desarrollo de internet y de la web participativa se proporciona que las nuevas narrativas busquen mayor participación e implicación de los usuarios y audiencias (p.105). En ese sentido, en el ecosistema digital, las actividades de los fans tendrán una importancia mayor ya que sus actividades enriquecen las dinámicas de generación de valor de los contenidos (Atarama-Rojas et al., 2022). La popularidad de #RedMonkey hizo posible una amplia conversación y actividad de los seguidores de la historia y llevaron la discusión a diferentes plataformas digitales. A continuación, se presenta el contenido creado por los usuarios distinguido por plataformas.

**Twitter:** En esta misma plataforma en la que fue escrito el hilo, cientos de usuarios compartieron tuits a manera de respuesta y citas de tuit en momentos específicos de la narración. Los tuits realizados por los seguidores de la historia hicieron uso de los diferentes recursos de la red social como insertar imágenes o videos realizados por ellos mismos. La principal línea temática de los tuits era ayudar a Nela en su investigación, recomendar el hilo o expresar sospechas de que algo se sentía extraño en la verosimilitud de la historia. Por supuesto, cuando el hilo terminó de ser contado, los tuits de los seguidores continuaron solo que ahora la temática central de estos eran las reacciones al descubrimiento de que se trataba de una ficción.

**Youtube:** En esta plataforma varios canales que siguen la temática de misterio o ciencia ficción, realizaron videos contando la historia de Nela. Algunos incluso publicaron sus videos cuando el hilo se seguía escribiendo y a través de sus videos invitaban a los usuarios a seguir el hilo compartiendo el enlace de Twitter para que los usuarios de Youtube puedan continuar la narración allá. En esta plataforma se encuentran videos explicativos divididos en varias partes,

videos recopilatorios o la noticia del suceso. El video en el que se narra la historia que cuenta con mayor cantidad de visualizaciones ha sido realizado por el popular canal DrossRotzank (2018). Este cuenta con más de 6,2 millones visualizaciones. Por otro lado, el canal Paulettee (2018a, 2018b) de la youtuber del mismo nombre narra en dos videos el misterio detrás de #RedMonkey en dos partes y los videos cuentan con 4,3 millones y 3,2 millones de visualizaciones. El canal DartzSoryu (2018a, 2018b, 2018c) también ha contado la historia de Nela García en dos partes y los videos cuentan con más de 100 mil y 300 mil visualizaciones.

**Telegram:** #RedMonkey consiguió que se creara una comunidad de personas en esta plataforma en la que los participantes compartían sus teorías e impresiones acerca de la historia. El grupo de Telegram, llamado RedShark, dio que hablar en la plataforma de Twitter y así los autores del hilo se enteraron de su existencia e ingresaron para agradecerles personalmente a sus miembros por el entusiasmo en la historia.

**Tik Tok:** Esta es una red social cuyo nivel más alto de popularidad ha sido en los últimos dos años, sin embargo, actualmente algunos usuarios han tomado la historia de #RedMonkey y la han contado en esta plataforma en videos de 1 minuto o más en una sola parte o en varias. Así, con la utilización del hashtag #RedMonkey en el buscador de Tik Tok, se puede ubicar una variedad de videos que a pesar de haber pasado varios años de la historia, siguen contándola y difundiéndola.

El repaso por las diferentes plataformas en las que #RedMonkey evidencia la relevancia de la actividad realizada por los fans en la expansión de una historia y la creatividad de los mismos en la exploración de diferentes formatos multimedia. Además, el uso de las redes sociales es una ventaja para promover el contenido oficial o *canon* y los fans asumen un rol activo en la creación de contenido. De esta manera, el trabajo realizado por los fans enriquece el contenido canon y, a su vez, se retroalimenta del mismo.

### **3.3.3 Reflexiones de la investigación**

Los guionistas, en el ejercicio de su actividad, comprenden que la clave de esta se encuentra en expresar lo máximo posible con el menor número de palabras. Así, el principio de escritura de un guion en el que se recuerda que cada elemento debe tener un propósito se extrapola a un ecosistema digital en el que, como recuerda Serrano-Puche (2017), “la atención se ha convertido en un bien escaso” (p. 79). Cuando de narrativas guionizadas para Twitter se trata, es necesario considerar su naturaleza de escritura breve para diseñar mensajes lo suficientemente precisos que comuniquen lo deseado. Esto representa a su vez un poderoso ejercicio de concisión. Así, la limitación de caracteres no solo denota la particularidad de

Twitter, sino que exige que los narradores sean capaces de condensar ideas completas en la menor cantidad de palabras en un tuit.

Una historia que puede ser calificada como bien hecha está sujeta a los principios de cada arte narrativo y este, a su vez, depende de las características del tipo de historia y del formato en el que se cuente. De esta manera, y como señala McKee (2017), el trabajo de los guionistas debe estar bien hecho según establecen los principios que conforman su propio arte. Así, a pesar de que hay historias que transgredan los principios de escritura, resulta necesario primero conocerlos para poder explorar a partir de ellos. Revisar conceptos clásicos de la narración permite encontrar ciertos patrones de escritura en las historias independientemente del medio en el que se cuenten. En ese sentido, una forma de seguir contando historias, es echar un vistazo a las directrices básicas y los principios conductores del arte de la narración.

En relación al progreso de la historia de #RedMonkey esta se ve representado en las decisiones que va tomando Nela tuit a tuit y que son acompañadas en tiempo real por los usuarios que siguen la historia. Así, como señalan Atarama-Rojas y Castañeda-Purizaga (2017), “el desarrollo de la historia se da mientras los personajes interactúan, cuando toman decisiones frente a situaciones que van apareciendo con el tiempo y que revelan su verdadera personalidad” (p. 11). #RedMonkey es un ejemplo de una historia con narrativas tradicionales que se apoyan en las herramientas del ecosistema digital al propiciar este una nueva forma de marcar el progreso de una trama a través de la interacción. Así, como señala Vogler (2002), “el gran público gusta de ver cómo aprenden los personajes, cómo crecen y lidian con los desafíos internos y externos de la vida” (p. 120), al tiempo que son partícipes y toman protagonismo de las decisiones.

McKee (2017, p. 11) menciona que el guion propone minuciosidad y no atajos. Al trasladar ese concepto a las narrativas contadas en Twitter resulta importante destacar cómo esta es una plataforma que permite hacer énfasis en momentos específicos de una historia gracias a las herramientas de la misma. En #RedMonkey, si la protagonista, por ejemplo, menciona una ubicación en Madrid, Twitter permite vincular a Google Maps para poder hacer más interactiva la experiencia facilitando que los usuarios puedan rastrear la ubicación con un solo clic. O en la misma etapa de preproducción en la que se construye al personaje de Nela García, la historia se expande a otras redes sociales para puntualizar datos de la biografía del personaje principal. Estos datos están al servicio de la historia para cuando el hilo se comience a contar. Así, el trabajo minucioso que permite Twitter para enriquecer la historia ha sido concebido desde un guion que pone especial atención a los pormenores. De esta manera, y como en toda obra, serán los detalles los que le den sentido.

Cada guion será una mezcla del contenido y de la forma, es decir, de la selección de acontecimientos a narrar y de una forma narrativa única. En el ecosistema digital la originalidad de una historia no es ajena a estos parámetros, sin embargo, destaca la forma en la que se va a narrar. Esta se adapta al ecosistema digital tomando en cuenta los conocimientos que históricamente han funcionado en la escritura de historias. Es decir, se diseña información que consiste en una “planificación detallada de lo que se va a proporcionar a un público en particular para cumplir unos objetivos específicos” (González-Díez, Puebla-Martínez y Pérez-Cuadrado, 2018, p. 460).

En esta misma línea, se puede reflexionar acerca de la temática de #RedMonkey y su vinculación con la forma de narrar elegida por sus creadores. Es una historia que pone sobre la mesa las implicancias de compartir desmedidamente información personal en redes sociales. Conociendo esta temática, se puede decir que el diseño de la información se corresponde totalmente con la narrativa. Hay una relación lógica en que una historia sobre una chica que ha encontrado un celular en la calle y que sigue las pistas de un grupo de hackers que se comunican con ella mediante ese mismo dispositivo, sea contada a manera de hilo de Twitter, considerando que es una plataforma que tiene una fuerte carga móvil. El celular es el hilo conductor tanto de forma como de fondo. La decisión de contar la historia en un hilo de Twitter y no en un libro o en una película es perfectamente correspondida a la naturaleza de la narración en cuestión.

En relación al primer tuit de la historia, este se ocupa de suscitar la cuestión central de la misma. Esta nos indicará si nuestra protagonista conseguirá o no lo que quiere. En el caso de #RedMonkey, es saber si Nela conseguirá o no devolver el celular que ha encontrado. Este pensamiento suscita la reflexión acerca de uno de los pasos para la escritura de historias previo al guion que es el *logline*. Según Cubero (2017), el *logline* es una frase que explica de qué va una obra y cuáles son sus posibilidades. Este debe ser capaz de condensar la historia con tres elementos necesarios: el protagonista, el conflicto y la fuerza opositora. No se busca afirmar que el primer tuit de #RedMonkey es un *logline* pero sí referenciar que dentro de este tuit se encuentran los tres elementos necesarios para la existencia de un *logline* y que a su vez, la naturaleza del *logline* recuerda a los parámetros que se han establecido en esta investigación para presentar el primer tuit de una historia de ficción en Twitter. Este tema no forma parte de los objetivos de esta investigación, pero definitivamente su reflexión abre puertas a futuros trabajos donde se profundice en este aspecto de la escritura creativa en entornos digitales.

Sánchez-Escalonilla (2014) sostiene que “un buen comienzo resulta vital para suscitar el interés por la historia que va a contarse” (p. 185), de esta forma, el primer acto de la misma resulta de suma importancia para proporcionar la información necesaria para que la misma se

ponga en movimiento. En #RedMonkey, como señalaba Field (1996), “el primer acto indica de forma completa cuáles son las circunstancias que enmarcan la acción” (p. 67). Un primer acto que es equivalente al mundo ordinario al que se refería Vogler (2002) en el viaje del héroe y que, como señala el autor, representa el contexto, el origen y el pasado del héroe. Así, el que los tuits estén encadenados en un hilo permite apreciar de forma más sencilla que existe una estructura para presentar los acontecimientos. En este sentido, el primer acto de la historia cumple con los mismos propósitos que cumpliría cualquier otra historia que haya sido contada en cine o televisión; solo que se permite crear considerando las potencialidades del medio en el que se va a distribuir y las nuevas formas de consumo de las personas. De la misma forma en la que la estructura del primer acto de #RedMonkey está sumamente cuidada y pone atención a los detalles, lo hace el segundo y tercer acto en donde situación a situación y decisión tras decisión, la tensión va siempre en aumento.

Esto se consigue gracias a que el diseño de las historias está poderosamente cargado de significado. Los 207 tuits que conforman el hilo de #RedMonkey se corresponden perfectamente a tres actos narrativos y actúan en función de eso. En esta historia, los tuits que cumplen las veces de detonante, primer punto de giro, clímax y segundo punto de giro, son lo suficientemente poderosos y resaltantes dentro del hilo para sostener la atención. El detonante, como el primer punto de giro, al ser tuits que deben capturar la atención en el acelerado timeline, se apoyan en imágenes que los hacen destacar. Sin embargo, tuits como el del clímax o segundo punto de giro en donde #RedMonkey usurparía la cuenta de Nela y ella confesaría haberse unido a ellos, se permiten ser tuits solo de texto ya que, en este punto, la historia busca mantener el suspenso de lo que está sucediendo sin mostrar nada y aumentar la tensión de personas que ya se encontraban siguiendo la historia a cada tuit. Elegir usar o no determinados recursos es coherente con la narrativa.

Este trabajo se enmarca en el concepto de la ecología de medios ya que resulta importante entender que se seguirán desarrollando medios innovadores en donde los usuarios adoptarán nuevos hábitos de consumo. Estos medios, como señala Salaverría (2003), requieren de nuevas formas para presentar la información. En este sentido, se puede esperar que Twitter, considerando el interés narrativo de sus usuarios, implemente nuevas herramientas que sean usadas en la narración de historias aun considerando que sigue sin ser una plataforma cuyo principal objetivo es la escritura. Del mismo modo que la literatura pudo ser adaptada a Twitter y permitió a los usuarios plasmar sus historias ahí, los medios siguen en constante evolución y se adaptan. Sucede lo mismo con las historias. Las buenas historias solo están encontrando nuevos lugares a los que viajar para ser contadas y eligiendo el mejor espacio para hacerlo.

Sánchez-Escalonilla (2014) indica que una forma de comenzar las historias es proporcionando elementos importantes que sucederán posteriormente para luego hacer *flashbacks* y seguir llamando la atención del espectador. #RedMonkey se apoya en eso para construir el escenario previo a que se comience a tuitear el hilo en cuestión. Así, el trabajo de preproducción de la historia comprende un esfuerzo minucioso por construir la biografía del personaje de Nela García en diferentes redes sociales para que futuramente sean referenciados en el hilo. Si el concepto de flashbacks al que hace referencia Sánchez-Escalonilla se traslada a una historia contada en Twitter cómo #RedMonkey es necesario mencionar dos tuits de suma importancia dentro de la misma. Estos son el tuit del punto de giro y el tuit del detonante. Gracias a la opción del citado de tuits que permite Twitter en el punto de giro se puede hacer referencia al hecho del detonante y traerlo a colación. Asimismo, este concepto ayuda para traer a colación distintos datos de la vida de Nela que técnicamente no son parte de la historia del hilo pero que en realidad si son parte del universo que es #RedMonkey porque han sido pensados para contribuir narrativamente a la historia.

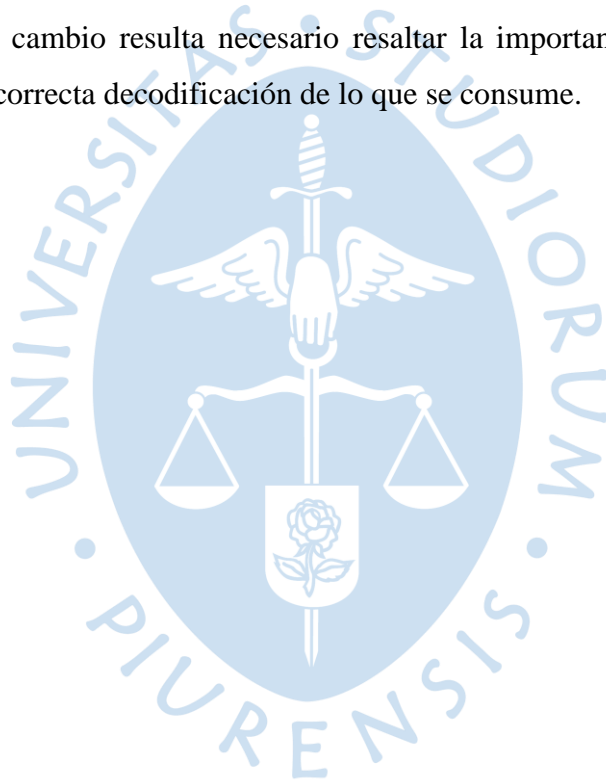
Por otro lado, considerando posibles futuras investigaciones, resulta interesante el rol que cumple la marca auspiciadora del hilo. Durante toda la historia la protagonista se encontraba usando un teléfono de esa marca y de esta manera dándole visibilidad mientras contaba una historia de ficción. Esto suscita a la reflexión acerca de cómo las técnicas narrativas influyen en las dinámicas publicitarias dentro de un nuevo ecosistema digital. Y cómo una historia puede aportar visibilidad a la marca, brindar asociación con un producto cultural, mostrar las funcionalidades del producto y como resultado generar recordación, posicionamiento y finalmente rentabilidad. Además, resulta interesante cómo esta nueva de forma de contar historias configura la creación de espacios híbridos en el *brand storytelling* en donde los valores de una marca son presentados de forma diferente.

Contar una historia de ficción en Twitter, como se ha revisado anteriormente, se vale de la fuerte carga verosímil de la plataforma para reforzar su narrativa. Sin embargo, las nuevas formas de escritura promovidas por el ecosistema digital también exigen mayor alfabetización digital. Esto en el sentido de que, a pesar de ser prácticas cada vez más integradas en el cotidiano de las personas, se debe hacer una correcta decodificación del discurso narrativo para que la experiencia sea enriquecida y no se susciten peligros.

Dando una mirada hacia el futuro, las historias van a seguir aplicando los principios narrativos de los que hablaba Aristóteles porque este modo de organizar los acontecimientos responde a la forma que tienen las personas de entenderse y organizar la vida misma. De esta manera, el guion de una historia será el medio para transmitir determinado mensaje y

emociones. Así, a pesar de tratarse de una historia de ficción, puede encontrarse verdad en ella al tener una estructura que responde a la propia naturaleza humana y permite la identificación y catarsis. Como explica Gottschall (2012), los humanos usamos las historias como laboratorios de ensayo para la vida, ya que plantean conflictos que nos hacen imaginar escenarios posibles y prepararnos mentalmente para actuar ante ellos.

Esta investigación refleja que las formas de contar historias y generar valor han cambiado por la evolución del ecosistema digital y es preciso analizar ese cambio. Es necesario repensar los contenidos y redistribuirlos considerando el mejor espacio para cada uno. #RedMonkey es un buen ejemplo para entender las nuevas dinámicas de creación de valor y de aplicación de una estructura narrativa en el ecosistema digital ya que construye un guion en base a tuits y además integra la participación. Así, el diseño de una estructura narrativa va de la mano de la experiencia de los usuarios al leerla y participar de ella. Asimismo, en un ecosistema que está en constante cambio resulta necesario resaltar la importancia de la alfabetización digital que permita la correcta decodificación de lo que se consume.





## Conclusiones

**Primera.** El hilo de Twitter #RedMonkey presenta una estructura narrativa de tres actos y la delimitación de cada uno es posible gracias al encadenamiento de tuits. Así, a pesar de ser una historia contada a lo largo de 207 tuits, sigue un modelo de estructura tradicional, con la particularidad de que esta ficción considera las posibilidades narrativas específicas de Twitter. De esta manera, #RedMonkey hace uso de espacios, herramientas y lenguajes propiciados por el ecosistema digital.

**Segunda.** El hilo de Twitter #RedMonkey presenta elementos narrativos que articulan su estructura. Estos son dos puntos de giro que marcan el paso de un acto a otro, el detonante y el clímax. Estos elementos se valen de los recursos de Twitter como son las citas de tuits o las imágenes para reforzar el momento que se está contando. Asimismo, el detonante de la historia se encuentra fuera de ella, pero es traído a colación mediante la herramienta de citado de tuits. Sucede lo mismo con el primer punto de giro, que es presentado dentro del primer tuit del hilo y a partir de ahí la historia se permite retroceder para contar de modo cronológico.

**Tercera.** El diseño de la estructura del hilo #RedMonkey evidenció que en momentos específicos de la narración algunos tuits invitan directamente a expandir la experiencia a otras plataformas. En estas, a través de imágenes o texto creado y guionado por los mismos autores, se profundiza en la biografía de los personajes y se incluyen detalles a manera de referencias dentro de la historia. El material creado en las otras plataformas no es indispensable para el entendimiento de la totalidad del hilo, sin embargo, explorarlo sí enriquece la experiencia de lectura de #RedMonkey.

**Cuarta.** La historia contada en el hilo de Twitter #RedMonkey se ve enriquecida por el mismo diseño de la historia que contempla su expansión a diferentes plataformas en donde cada una aporta nuevo contenido. En este sentido, las dinámicas de creación de valor en el ecosistema digital hacen posible que la historia se expanda y viaje a diferentes plataformas para enriquecer la experiencia de los usuarios que las consumen. Además, #RedMonkey es una historia que toma en consideración y pone en valor el trabajo de los fans creando dinámicas de participación consideradas desde el guion de la historia para involucrar a los usuarios en las decisiones de la protagonista. Así, a pesar de no ser indispensable la exploración de todos los medios a los que se expande la historia para comprenderla, hacerlo, al igual que participar activamente, hace posible una mejor experiencia.

**Quinta.** #RedMonkey es una obra narrativa que realiza un sólido trabajo de preproducción al igual que producciones audiovisuales de corte más tradicional. De esta forma, la caracterización física y digital de Nela García, el proceso de *scouting* de locaciones de la

historia y la creación de toda la biografía de la protagonista en redes sociales representan un trabajo importante dentro del desarrollo de la historia. Así, se puede decir que los diversos perfiles de trabajo que convergen en una productora audiovisual pueden encontrar un ámbito de exploración profesional también en estas manifestaciones narrativas del nuevo ecosistema digital para aprovechar las herramientas que propone.



## Lista de referencias

- Aciman, A. y Resin, E. (2009). *Twitterature: The World's Greatest Books in Twenty Tweets or Less*. Penguin
- Alton, L. (2020). Todo lo que debes saber sobre los Momentos de Twitter. *Twitter Bussiness Best Practices*. <https://bit.ly/3gdhzxk>
- Alismail, H. A. (2015). Integrate Digital Storytelling in Education. *Journal of Education and Practice*, 6(9), 126-129.
- Alonso, M. y Doñate, A. (2008). La utilizacion de las narraciones e historias en la practica docente. *Cuadernos de Trabajo Social*, 21, 247-261.
- Amezcuca, M. y Gálvez, A. (2002). Los modos de análisis en investigación cualitativa en salud: perspectiva crítica y reflexiones en voz alta. *Rev Esp Salud Pública*, 76, 423-436. <https://bit.ly/3CHww2n>
- Andrade, D. (2016). Estrategias de marketing digital en la promoción de Marca Ciudad. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 80, 59-72.
- Aristóteles. (1974). *Poética*. Gredos
- Atarama-Rojas, T. (2020). *La audiencia social y la creación de valor en la narrativa transmedia. El caso del Universo Cinematográfico de Marvel* [Tesis doctoral]. Universidad de los Andes.
- Atarama-Rojas, T., y Castañeda-Purizaga, L. (2017). La ruptura de la rutina y la soledad de los protagonistas como detonante de las grandes historias breves: Análisis de los cortometrajes animados ganadores del Oscar (2011-2015). *Revista de Comunicación*, 16(1), 9-28. <https://bit.ly/3S8N4Ws>
- Atarama-Rojas, T., Castañeda-Purizaga, L. y Ojeda, A. (2018). El storytelling y la condensación de historias en el mundo publicitario. *Rihumso: Revista de Investigación del Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales*, 13, 1-19. <https://bit.ly/3gieUSU>
- Atarama-Rojas, T., Velarde-Arriaga, M. y Hernández-Mesta, D. (2022). *The contribution of fandom to value generation and innovation in the new audiovisual fiction transmedia ecosystem*. En International Conference on Communication and Applied Technologies 2022. Cuenca, Ecuador.
- Bartual, M. [@ManuelBartual]. (28 de agosto de 2018). Hace unos días @modestogarcia y yo comenzamos a publicar un nuevo hilo de ficción en Twitter: la historia de @nelagarnela y su aventura con la organización #RedMonkey. Hoy os queremos contar cómo se hizo [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3Tb5w24>

- Bartual, M. [@ManuelBartual]. (21 de agosto de 2017). Ando de vacaciones desde hace un par de días, en un hotel cerca de la playa. Iba todo bien hasta que han comenzado a suceder cosas raras. [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3geR7U8>
- Bartual, M. (5 de marzo de 2019). *La posficción y cómo hemos llegado a ella*. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. <https://lab.cccb.org/es/la-posficcio-n-y-como-hemos-llegado-a-ella/>
- Bartual, M. (2020). *Biotopía*. [Podcast]. Spotify. <https://spoti.fi/3MAQBMm>
- Bartual, M., Pacheco, C. (2021). *Santuario* [Podcast]. Spotify. <https://bit.ly/3yNaQAI>
- Bartual, M., Pacheco, C. (2022). *Blum* [Podcast]. Spotify. <https://spoti.fi/3MAQBMm>
- Belategui, O. (4 de abril de 2022). Manuel Bartual: cómo ganar medio millón de seguidores con un tuit. *El Correo*. <https://bit.ly/3D3zwr3>
- Barnes, J. (1999). *The Cambridge Companion to Aristotle*. Cambridge University Press.
- Blasco, L. (2017). El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos. *Quaderns de Cine*, 12, 27-33. [doi:10.14198/QdCINE.2017.12.03](https://doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.03)
- Brenes, C. S. (2011). The Practical Value of Theory: Teaching Aristotle's Poetics to Screenwriters. *Communication and Society*, 24(1), 101-118. <http://goo.gl/ctJViB>
- Brenes, C. S. (2012). Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética. *Revista de Comunicación*, 11, 7-23. <https://bit.ly/3D34Hmj>
- Brenes, C.S. (2014). Quoting and Misquoting Aristotle's poetics in Recent Screenwriting Bibliography. *Communication & Society*, 27 (2), 55-78 <http://goo.gl/4QbKh3>.
- Bruner, J. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias*. Fondo de Cultura Económica de España.
- Burke, K. (2017). Prólogo. En R. McKee, (2017), *El Guión, sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alma minus.
- Bull, G., y Kajder, S. (2005). Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32(4), 46-49. <https://bit.ly/3eDZjwM>
- Campbell (1949). *El héroe de las mil caras*. Pondo de Cultura Económica.
- Cantó, Pablo. (27 de agosto de 2017). Lo tenía planeado desde el principio: el hilo de Manuel Bartual es la serie del verano. *El País*. <https://bit.ly/3s0gprx>
- Cantó, Pablo. (15 de febrero de 2018a). Los hilanderos de Twitter: 11 cuentas que nos descubren historias tuit a tuit. *El País*. <https://bit.ly/3rZU4KP>
- Cantó, Pablo. (26 de agosto de 2018b). Así se orquestó la historia de "Nela García", el nuevo hilo de Manuel Bartual y Modesto García. *El País*. <https://bit.ly/3T8wIid>

- Cantó, Paula. (26 de agosto de 2018). El móvil de la chica muerta: la verdad detrás del gran engaño que ha vuelto loco a Twitter. *El Confidencial*. <https://bit.ly/3TbRNrQ>
- Casetti, F. (1984). *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*. Marsilio.
- Chillón, A. (1999). *Literatura y periodismo: una tradición de relaciones promiscuas*. Universitat de València.
- Chimal, A. (2011). Sobre 83 novelas. *Revista Digital Universitaria*. <http://www.lashistorias.com.mx/index.php/archivo/83-novelas/>
- Cortés-Gómez, S., Mendez-Zeballos, L., Lacasa, P. (2016). Ipads, Apps y Redes Sociales. Construyendo narrativas multimodales en las aulas. *Digital Education Review*, 30, 53-75.
- Crímenes ilustrados [@crimenes.ilustrados]. (s.f). [Perfil de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/crimenes.ilustrados/?hl=es-la>
- Croxall, B. (2015). Twitter, Tumblr, and Microblogging. En Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, and Benjamin Robertson (eds.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Costa, C., y Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: Multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono* 14, 10(2), 102-125. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>
- Cuadrado, A. (2016). Series de tv y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica. *Alfonso Cuadrado Universidad Rey Juan Carlos*, 55, 17-30.
- Cubero, D. (28 de setiembre de 2017). *Cómo contar una historia de ficción en Twitter*. Cursos profesionales para guionistas. <https://bit.ly/3F50v71>
- Cuéllar, J. (2014). *Amor en presente: Historias contadas en Twitter*. Ediciones de las Sibilas.
- DartzSoryu. (24 de agosto de 2018). *El extraño caso de Nela García @nelagarnela (Parte 1)* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://bit.ly/3SdiGKK>
- DartzSoryu. (25 de agosto de 2018). *El caso de @nelagarnela 2: ¿Secuestrada?* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://bit.ly/3SdiGKK>
- DartzSoryu. (26 de agosto de 2018). *El caso de @nelagarnela 3: ¿Todo está perdido?* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://bit.ly/3g3OrZi>
- Delgado-Ballester, E. y Fernández-Sabiote, E. (2016). “Once upon a brand”: Storytelling practices by Spanish brands. *Spanish Journal of Marketing*, 20(2), 115-131. <https://doi.org/10.1016/j.sjme.2016.06.001>

- Díaz-Gandasegui, V. (2012). Espectadores de Falsos Documentales. Los falsos documentales en la Sociedad de la Información. *Athenea Digital*, 12(3), 153-162.
- Domleo, M. y Narvay A. (2020). *Tuiteratura: la reinención de la literatura a través de los microrrelatos de non fiction en hilos de Twitter*. [Trabajo de final de licenciatura en Ciencias de la Comunicación]. Universidad Argentina de la Empresa. <https://n9.cl/xuaxe>
- Dorney, H. (2021). How to use Tweet threads. *Twitter Sussiness Solution*. <https://bit.ly/3TaCvUf>
- DrossRotzank. (20 de agosto de 2018). *El caso de @nelagarnela* [Archivo de Vídeo]. Youtube.
- El hematocrítico. [@hematocrítico]. (23 de agosto de 2018). 🚩🚩🚩 El hilo de @nelagarnela es en realidad una creación conjunta de @Modesto\_Garcia y @ManuelBartual, A CONSPIRACY THREAD: [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3MFboOJ>
- El Periódico. (27 de agosto de 2018). Manuel Bartual vuelve a sorprender con el viral #RedMonkey. *El Periódico*. <https://n9.cl/kgqw>
- Escandell-Montiel, D. (2014). Twitteratura, la frontera de la literatura en el espacio digital. *Iberic@l*, 5, 37-48. <https://bit.ly/3J0Vmw7>
- Evans, E. (2015). Layering engagement: The temporal dynamics of transmedia television. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 111–128. <https://doi.org/10.5250/storyworlds.7.2.0111>
- Fernández, A. (2020). Twitter y el nuevo storytelling. *The Mood Project*. <https://themoodproject.com/blog/twitter-y-el-nuevo-storytelling/>
- Field, S. (1994). *El libro del guion*. Plot Ediciones.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Plot Ediciones.
- Gómez, L. (25 de febrero de 2011). Twitter no es una red social. *Entrevista realizada por el Diario El País*. <https://bit.ly/3TtEcvT>
- González-Díez, L., Puebla-Martínez, B. y Pérez-Cuadrado, P. (2018). De la maquetación a la narrativa transmedia: una revisión del concepto de ‘diseño de la información periodística’. *Palabra Clave*, 21(2), 445-468. DOI: 10.5294/pacla.2018.21.2.8
- Gallehugh, S. y Gallehugh, A. (2005). *Cuentos para mayores*. Obelisco
- García, A. (2006). La traición de las imágenes: mecanismos y estrategias retóricas de la falsificación audiovisual. *Revista ZER*, 22, 301-322. <http://dspace.si.unav.es/dspace/handle/10171/5595>

- García-Escrivá, V. (2018). Transmediality in digital Hollywood: The case of superhero films. In V. TurViñes (Ed.), *Proceedings of the International Scientific Conference on Discourse Analysis in a Transmedia Environment* (pp. 25–29).
- García-Hernández, A. (2019). Homo narrador. De cómo contamos historias a lo largo de la vida. *Revista científica de la Asociación de Historia y Antropología de los Cuidados*, 23(55), 4-10. <http://dx.doi.org/10.14198/cuid.2019.55.01>
- García Gómez, H., y Montoya Bermúdez, D. (2016). Estructuras narrativas en relatos cortos y serializados para la web. *Anagramas*. 15(29), 103-118. <https://doi.org/10.22395/anqr.v15n29a5>
- García, M. [@modesto\_garcia]. (28 de agosto de 2018). Por traducir #RedMonkey a cifras: la historia de Nela García ha sido trending topic en varias ocasiones, ha obtenido cerca de 500 millones de impresiones y más de 150.000 seguidores de toda Latinoamérica, España, Portugal, Italia e incluso Estados Unidos. [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3D3C3I3>
- García, N. [@nelagarnela]. (20 de agosto de 2018). A ver, tengo que contar esto porque estoy FLIPANDO. El otro día me encontré este móvil por la calle. Al principio pensé que era de la chica de la foto, pero acabo de descubrir que eso es imposible porque murió hace 8 años en EEUU. Y es que esto no es lo más extraño de todo [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3eFI3Hp>
- García, N. [@nelagarnela]. (16 de agosto de 2018). Me he encontrado este móvil en Madrid tirado en la calle. Es un Samsung Galaxy S9 y creo que es de una chica que se llama Marta Gutiérrez. Si alguien la conoce por favor que le diga algo y me contacte por aquí. ¡Gracias! [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3TvBkib>
- García, N. [@nelagarnela]. (1 de agosto de 2018). Ella tan guapa cumpliendo 65 y yo tan feliz con los buenos genes que me ha dejado. ¡Felicidades, mamá! 🧡💖 [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3MFb3vr>
- García, N. [@nelagarnela]. (1 de agosto de 2018). Ella tan guapa cumpliendo 65 y yo tan feliz con los buenos genes que me ha dejado. ¡Felicidades, mamá! 🧡💖 [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3MFb3vr>
- García, N. [@nelagarnela]. (9 de julio de 2018). A ver, es que me he pasado la hora entera pensando en qué tecnología habían utilizado para rejuvenecer de esa manera a Amy Adams. [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3MFb3vr>

- García, N. [@nelagarnela]. (27 de junio de 2018). Borrón y cuenta nueva. Lo necesitaba. [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3VrqXgW>
- García-Noblejas, J. J. (2004). Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos. *Comunicación y Sociedad*, XVII(2), 73-88.
- García-Vega, A. y De la Fuente-Prieto, J. (2022). La creación de contenidos de ficción juveniles en redes sociales: interacción entre comunidades de fans y plataformas de TV. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 20(1). <https://icono14.net/files/articles/1764-ES/index.html>
- Giraldo-Dávila, A. F. y Maya-Franco, C. M. (2016). Modelos de ecología de la comunicación: análisis del ecosistema comunicativo. *Palabra Clave*, 19(3), 746-768. <https://doi.org/10.5294/pacla.2016.19.3.4>
- Gottschall, J. (2012). *The storytelling Animal: How Stories Make Us Human*. Houghton Mifflin Harcourt
- Gonzalez-Portero, J. (2019). El viaje de Chihiro y el viaje del héroe. La tesis de Campbell aplicada al héroe japonés contemporáneo. [Trabajo de final de grado en traducción e interpretación] Universidad pontificia. <https://bit.ly/3T9iRYS>
- Guarinos, V. y Gordillo-Álvarez, I. (2011). "Kate, we have to go back" Idas y vueltas de las nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión. En M. A. Pérez-Gómez (coord.), *Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 367-383). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3795184>
- Griñán, F. (10 de junio de 2019). Modesto García, el malagueño que no pierde el hilo en Twitter. *Diario Sur*. <https://www.diariosur.es/culturas/libros/modesto-garcia-malagueno-20190531164811-nt.html>
- Hernández-Santaolalla, V., y Sola-Morales, S (2019). Post-truth and intimidation on Twitter during Catalan referendum 1-O. *Observatorio*, 13(1), 102-121 <https://idus.us.es/handle/11441/88118>
- Hinton, S., y Hjorth, L. (2013). *Understanding social media*. SAGE.
- Hight, C. (2007). El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico. *Archivos De La Filmoteca*, 0(58), 176-195. <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/192>
- Islas, O. (2010). El tránsito de la blogosfera a la twittosfera. En Ivoskus, D. (Ed.), *Cumbre mundial de comunicacion política* (pp. 255-264).

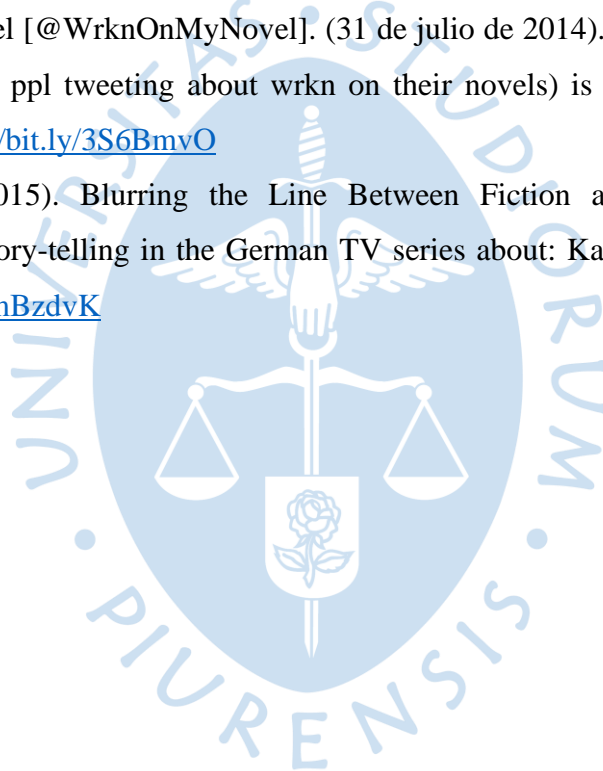
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technological Review*. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H., Ford, S., y Green, J. (2015). *Cultura transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Editorial Gedisa.
- Jenkins, P. (24 de marzo de 2022). *Why Storytelling is Important for Culture*. Brilliantio <https://bit.ly/3TckFjO>
- Jung, C. (1988). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Editorial Paidós Ibérica.
- Kenyon, G. M., y Randall, W. L. (1997). *Restoring our lives: personal growth through autobiographical reflection*. Praeger
- Kermode, F. (2000). *El sentido de un final. Estudios sobre la teoría de la ficción*. Gedisa.
- Lacalle, C., y Castro, D. (2018). Fandom televisivo y construcción de identidad. Análisis de los comentarios de las fans españolas y los community managers. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, 1-18. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1242>
- Lacasa, P. (2020). *Adolescent Fans*. Peter Lang
- Lagmanovich, D. (2006). *El microrrelato. Teoría e historia*. Palencia: Menoscuarto.
- Lakoff, G. (2004). *Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate*. Chelsea Green Publishing.
- Lambert, J. (2007). *The Digital Storytelling Cookbook*. Center for Digital Storytelling
- Liendo, C. y Servent, P. (2010). Pensar para la producción audiovisual multiplataforma para la Televisión Digital. *Pangea, Revista de la Red Académica Iberoamericana de Comunicación*, 1, 199-213 <https://bit.ly/3Tnx4Ru>
- López-Martín, E. (2012). Twitter como argumento, herramienta y soporte para la producción artística contemporánea. *Revista d'humanitats*, 6(Diciembre 2012), 33 – 47.
- Lowman, S., y Correa-Díaz, L. (2015). La tuit(er)-ficción en el (ciber)espacio literario hispanoamericano. *Letras Hispanas*, 11, 299-313. <https://bit.ly/3pRkMEI>
- McKee, R. (2017). *Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. ReganBooks.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: the extension of the man*. McGrawHill.
- Mr. Brightside [@plot\_tuit]. (2 de junio de 2018). ¡@Policia! Acabo de resolver un crimen a través de Twitter y tenéis que tomar cartas en el asunto inmediatamente. Hace días falleció @jor\_g\_t (en el centro de la foto), y el caso se cerró como un suicidio, pero fue un asesinato y puedo demostrarlo. El asesino está en la foto. [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3gdZK11>

- Orihuela, J.L. (2011). *Mundo Twitter: una guía para comprender y dominar la plataforma que cambió la red*. Alienta. <https://bit.ly/3qpPo1h>
- Orihuela, J. L. (2021). *Culturas digitales. Textos breves para entender cómo y por qué internet nos cambió la vida*. Editorial Eunate.
- Paulettee. (26 de agosto de 2018a). *TODO sobre el MISTERIOSO caso de NELAGARNELA* [Archivo de Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=pPgRwYO-QNM&ab\\_channel=Paulettee](https://www.youtube.com/watch?v=pPgRwYO-QNM&ab_channel=Paulettee)
- Paulettee. (2 de setiembre de 2018b). *TODO sobre el MISTERIOSO caso de NELAGARNELA: Parte II* [Archivo de Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=rWe\\_NJH2RJY&ab\\_channel=Paulettee](https://www.youtube.com/watch?v=rWe_NJH2RJY&ab_channel=Paulettee)
- Piscitelli, A. (2011). Prólogo: Twitter, la revolución y los enfoques ni-ni. En Orihuela, J.L., *Mundo Twitter* (pp. 15-20). Alienta.
- Plantinga, C. (2007). Caracterización y ética en el género documental. *Archivos De La Filmoteca*, 0(57), 46-67. <http://www.archivosdelafilmtoteca.com/index.php/archivos/article/view/205>
- Postman, N. (1979). *Teaching as a conserving activity*. Delacorte Pr.
- Postman, N. (2015). El humanismo de la ecología de los medios. En Scolari, C. *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones* (pp. 97-108) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5003515>
- Pujol, C. (2011). La vigencia de los conceptos de la Poética de Aristóteles en el relato cinematográfico: peripecia y anagnórisis. *Cuadernos de documentación multimedia*, 21, 316-363 <http://goo.gl/TWmBJh>.
- Rausell, C. (2005). Nuevos relatos audiovisuales. Hacia una definición del relato audiovisual interactivo. *Revista Telos*, 62, 81-87. <https://bit.ly/3pR14sR>
- Reese, N. (2021). Cómo usar técnicas narrativas para elaborar mejores Tweets. *Twitter Empresas*. <https://business.twitter.com/es/blog/how-to-use-storytelling-to-craft-better-tweets.html>
- Ricoeur, P. (1999). *Tiempo y Narración*. Siglo Veintiuno
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico* (5ta ed.). Siglo XXI editores
- Ritchel, M. (29 de agosto de 2009). Introducing the “twiller”. *The New York Times*. <https://bits.blogs.nytimes.com/2008/08/29/introducing-the-twiller/>
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709-716).

- Rosendo, N (2019). *Transmedia y Storytelling en E-Learning*. OpenCourseWare, UNIA.  
<https://dspace.unia.es/handle/10334/4641>
- Rossiter, M. (2002). *Narrative and Stories in Adult Teaching and Learning*. ERIC Clearinghouse on Adult Career and Vocational Education Columbus OH.  
<https://bit.ly/3EO2tZj>
- Roncillo-Dow, S. (2015). Técnica y sensibilidad. Una mirada a la ecología de los medios. *Palabra Clave*, 18(4), 967-975. <https://doi.org/10.5294/pacla.2015.18.4.1>
- Raguseo, C. (2010). Twitter Fiction: Social Networking and Microfiction in 140 Characters. *The Electronic Journal for English as a Second Language*, 13(4) <http://www.tesl-ej.org/wordpress/issues/volume13/ej52/ej52int/>
- Rudin, M. (2014). From Hemingway to Twitterature: The Short and Shorter of It. *The Journal of Electronic Publishing* 14(2) <http://dx.doi.org/10.3998/3336451.0014.213>
- Rojas-Castro, S. y Baggiolini, L. (2016). Las redes de la política: Universo narrativo, campañas y microrrelato en twitter. *Inmediaciones de la comunicación*. 11, 159-180  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6698266>
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality: immersion and interactive literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Saranova, I. (8 de noviembre de 2018). Manuel Bartual: “Con el hilo de Twitter de mis vacaciones pensé que acabaría perdiendo seguidores”. *Público*.  
<https://blogs.publico.es/strambotic/2018/11/manuel-bartual/>
- Sánchez-Biosca, V. (1994). La crítica literaria y la crítica cinematográfica, en Aullón de Haro, P. (Ed.), *Teoría de la crítica literaria* (pp. 477-484). Trotta
- Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guión cinematográfico*. Ariel.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2016). *Del guion a la pantalla. Lenguaje visual para guionistas y directores de cine*. Ariel
- Sánchez-Navarro, J. e Hispano, A. (Eds.) (2001). *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no ficción*. Glénat.
- Sadurní, J. M. (30 de octubre de 2019). *La guerra de los mundos, la invasión de Marte que aterrorizó a América*. National Geographic  
[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/guerra-mundos-invasion-marte-que-atorrizaro-a-america\\_14814](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/guerra-mundos-invasion-marte-que-atorrizaro-a-america_14814)
- Scolari, C (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa
- Scolari, C. (2013). *Narrativa transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

- Scolari, C. (6 de abril de 2021). *La guerra de los mundos: la invasión transmedia*. CCCBLAB <https://lab.cccb.org/es/la-guerra-de-los-mundos-la-invasion-transmedia/>
- Scott, A.O. (1 de mayo de 2013). A Novella emerges tweet by tweet. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2013/05/02/books/soderbergh-explores-a-new-medium.html>
- Seger, L. (2011). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Ediciones Rialp.
- Seguel, C. (2014). *Brandstory, historias que dejan marcas*. Salesianos Impresores.
- Serrano-Puche, J. (2017). Metaanálisis del consumo digital en el ecosistema mediático contemporáneo: factores distintivos e implicaciones emocionales. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8(1), 75-85. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.6>
- Silverstone, R. (2004). *¿Por qué estudiar los medios?* Amorrortu.
- Simmons, A. (2007). *Whoever Tells the Best Story Wins: How to Use Your Own Stories to Communicate with Power and Impact*. AMACOM
- Steiner, G. (2020). *Lenguaje y silencio: ensayos sobre la literatura, el lenguaje y lo inhumano*. Gedisa
- Swift, T. (2020). *Folklore foreward* [Folklore]. Republic Records.
- Tascón, M. y Abad, M. (2011). *Twittergrafía. El arte de la nueva escritura*. Los libros de la Catarata.
- Thomas, B. (2014). 140 Characters in Search of a Story: Twitterfiction as an Emerging Narrative Form. *Analyzing Digital Fiction*, 94-108. <https://bit.ly/3S6R9uC>
- Toffler, A. (1981). *La tercera ola*. Edivisión
- Torres, C. (2015). Novelas en Twitter: el fenómeno de la narrativa en 140 caracteres. *Revista de Estudios Literarios*, 54, 208-220. <https://idus.us.es/handle/11441/68579>
- Torres, C. (2016). Literatura en Twitter. A propósito del Twitter Fiction Festival. *Universidad de Huelva. Estudios de Literatura*, 7, 382-404 <https://bit.ly/3VxPPDO>
- Torres Martín, J. (2019). El auge de las series de ficción españolas y las nuevas narrativas transmedia. La producción original de Movistar+: El caso de “La Zona”. En J. Sierra Sánchez y J. M. Lavín (2019), *Redes sociales, tecnologías digitales y narrativas interactivas en la sociedad de la información* (733-746). *Universidad de Málaga*. <https://hdl.handle.net/10630/17670>
- Tubau, D. (2015). *Las paradojas del guionista: Reglas y excepciones en la práctica del guión*. Titivilus.

- Valentín, B. (2019). *Comunicación digital y nuevas formas narrativas. La narración de relatos ficcionales en la red social Twitter*. [Trabajo de grado en Comunicación Social]. Universidad Nacional de Rosario. <https://bit.ly/3D51AdI>
- Vallejo, A. (2007). La estética (ir)realista. Paradojas de la representación documental. *Revista Digital de Cinema Documentário*, (2), 82-106. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4001053.pdf>
- Velásquez, A., Renó, D., Beltrán, A., Maldonado, J. y León, C. (2018). De los mass media a los medios sociales: reflexiones sobre la nueva ecología de los medios. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, 583-594. <https://bit.ly/3s83Quh>
- Villarroya, O. (2019). *Somos lo que contamos. Cómo los relatos construyen en el mundo en que vivimos*. Editorial Ariel.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Man Non Troppo
- Working On My Novel [@WrknOnMyNovel]. (31 de julio de 2014). Working On My Novel (a novel about ppl tweeting about wrkn on their novels) is avail today ;- ) [Tweet]. Twitter. <https://bit.ly/3S6BmvO>
- Zimmermann, A. (2015). Blurring the Line Between Fiction and Reality. Functional Transmedia Story-telling in the German TV series about: Kate. *Image*, 3(22), 22-35. <https://goo.gl/mBzdvK>





**Anexos**



## Anexo 1. Lista de los tuits que integran #RedMonkey (2018)

Backstory				
Día	Fecha	n° de tuit	Tuit	Recurso
	16 de agosto		Me he encontrado este móvil en Madrid tirado en la calle. Es un Samsung Galaxy S9 y creo que es de una chica que se llama Marta Gutiérrez. Si alguien la conoce por favor que le diga algo y me contacte por aquí. ¡Gracias!	Imagen
Día 1	20 de agosto	1	A ver, tengo que contar esto porque estoy FLIPANDO. El otro día me encontré este móvil por la calle. Al principio pensé que era de la chica de la foto, pero acabo de descubrir que eso es imposible porque murió hace 8 años en EEUU. Y es que esto no es lo más extraño de todo.	Imagen
		2	El móvil lo encontré la semana pasada mientras volvía a casa, de madrugada. Vivo en Madrid. Estaba tirado en un parque cerca de la plaza de Legazpi.	
		3	Una cosa que me pareció rarísima era que no tenía código de bloqueo. Nadie lo lleva así, no?? O sea, podía ver todo lo que tenía dentro.	
		4	Pensé en buscar algún número al que avisar, pero atención: en la agenda no tenía ningún contacto. Luego miré las apps y había poquísimas. Ni siquiera Whatsapp.	Imágenes (2)
		5	Lo que sí tenía era perfiles en Instagram y Facebook, y ahí pude ver a quién pertenecía supuestamente el móvil: una tal Marta Gutiérrez, de Madrid.	Imágenes (2)
		6	El contenido era súper impersonal. Había muy pocas fotos suyas, casi todo eran fotos de edificios o paisajes sin textos ni comentarios. Tampoco seguía a nadie ni tenía ningún seguidor.	
		7	En Facebook no tenía amigos ni interacciones ni nada, pero encontré su correo electrónico y le escribí. No recibí respuesta, así que publiqué este post en su muro. Como ya me imaginaba, nadie contestó.	
		8	También publiqué este tuit en mi cuenta, por si lo leía alguien que supiera algo, pero tampoco sirvió de nada.	Cita de tuit
		9	Total, que ya en modo hacker puse fotos de su Facebook en Google Imágenes para ver si encontraba otro perfil de esta chica, porque al buscar por su nombre me aparecían demasiados resultados. Así llegué a este blog pero ATENCIÓN AL PERFIL DE LA AUTORA	Link de blogspot
		10	¿BEATRICE WILLIAMS???	Imagen
		11	El blog se había publicado en 2008 con fotos de un viaje de una estadounidense por España. Las fotos son exactamente las mismas que hay en el Facebook de Marta Gutiérrez.	Imágenes (2)
		12	Parece que la tal Marta, sea quien sea, estaba usando las fotos de esta chica.	
		13	En el perfil del blog encontré un mail, así que le escribí esto a Beatrice para avisarle de que había alguien suplantando su identidad:	Imagen
		14	Esto fue hace unos días, pero hasta hace unas horas no he recibido respuesta.	
		15	Y aquí es cuando he flipado muchísimo: Beatrice Williams murió hace 8 años.	Imagen
		16	Pero como decía al principio, esto no es lo más extraño de todo.	
		17	Antes de revisar todas las apps miré el registro de llamadas, y ahí sí que había un número al que la supuesta Marta Gutiérrez había llamado muchas veces.	
		18	FLIPA lo que pasa cuando llamas.	Video
		19	Y otra cosa muy loca es que había mensajes de texto recibidos desde ese mismo teléfono con secuencias de números y letras.	Imagen
		20	WTF???	
		21	Estos días he estado dándole muchas vueltas a todo esto, y al principio lo que me pareció más lógico fue pensar que este móvil lo estaba usando un estafador.	
		22	Si esto fuera así, seguramente el estafador sabía que Beatrice era una chica extranjera que había muerto hace tiempo, y por eso usó sus fotos para hacerse pasar por la tal Marta, para que fuera más difícil que le pillaran.	
		23	Pero también se me ocurre otra cosa: que todo esto esté relacionado con algún tipo de juego de internet.	
		24	Hace poco estuve leyendo sobre juegos virales que llevaban a la gente a hacer cosas muy locas. Por lo que leí, detrás de estos juegos suele haber estafas o robo de datos o cosas así.	
		25	Podría tener sentido que este móvil perteneciera a alguien que estaba metido en uno de estos juegos raros, no? Y a lo mejor, para no exponer su verdadera identidad, se inventó la de Marta Gutiérrez.	
		26	Es que además, es lo que decía antes, me parece rarísimo que el móvil no tenga código de bloqueo. Eso me tiene super obsesionada.	
		27	Igual me estoy montando una peli, pero quizás la persona que tenía este móvil no lo ha perdido sino que se ha deshecho de él a propósito.	
		28	No sé, si estaba metida en un juego raro, a lo mejor descubrió algo, le pillaron y fueron a por él o ella, y por eso quitó el bloqueo y tiró el móvil, para que quien lo encontrara pudiera ayudarle.	
		29	O igual me estoy flipando mucho y esto solo es algún tipo de broma rara o yo que sé.	
		30	¿A alguien se le ocurre otra explicación?	

		31	(VIDEO)	Video
		32	La verdad es que hasta ahora no había probado a llamar desde mi teléfono. Si esto es algún tipo de juego, parece que sólo puede jugarse desde el que me encontré.	
		33	Jo, muchas gracias a todos. No me esperaba tantos comentarios. Estoy abrumada, en serio. Me habéis ayudado muchísimo.	
		34	He visto que algunos os preguntabais si había más secuencias de números en los SMS o si eran solo las 10 que se veían en la foto de ayer. En total son 12. Aquí se ven todas.	Imagen
		35	Y como muchos me habéis dicho, está claro que son coordenadas	Imágenes (4)
		36	Todas son de Madrid, pero según este esquema de @myrii_mp no parecen dibujar nada sobre el mapa.	Imagen
		37	De todos modos, las coordenadas son solo la primera parte de cada secuencia. Si os fijáis, en la segunda parte acaban todas en 18, así que claramente son lo que habéis dicho algunos: fechas. Es decir, hora, minuto, día, mes y año.	Imagen
		38	Las letras se repiten: N, S, E y O. Es decir, que se refieren a una orientación: Norte, Sur, Este y Oeste.	Imagen
		39	He probado a meter una en el street view y he apuntado la cámara hacia la orientación correspondiente (E, Este) y mirad lo que aparece	Video
		40	¿Os suena? Es una de sus fotos de Instagram.	Imágenes (2)
		41	Lo he comprobado y es lo que decíais: cada coordenada se corresponde con lo que se ve en cada foto del Instagram, y las fechas de publicación también coinciden con las que hay en los SMS.	
		42	Hasta ahora no me había dado cuenta, pero es que además las fotos de Instagram son las únicas que no están robadas del blog de Beatrice Williams. Debí de hacerlas la persona que estaba utilizando este móvil.	
		43	De repente todo tiene más sentido: son 12 coordenadas, la grabación habla de 12 piezas y en Instagram hay 11 fotos de localizaciones. Faltaría una.	
		44	Según el último SMS la siguiente localización hay que fotografiarla esta misma noche a las 23:47 en esta ubicación exacta.	Imagen
		45	He mirado en Google y aunque no se puede ver en Street View, según la foto del satélite parece que allí solo hay árboles.	Video
		46	Pero lo que me raya es que ponga la hora exacta a la que hay que hacer la foto.	
		47	Lo que estoy pensando es que a lo mejor la hora es importante porque va a ocurrir algo en ese momento. Por ejemplo, en una de las fotos aparece un camión, que supongo que estuvo allí a la hora que se indicaba en la coordenada.	Imagen
		48	De hecho lo más lógico es que lo importante del camión sea el número que tiene escrito.	
		49	La grabación habla de 12 piezas y un código. Así que a lo mejor cada foto es un número de ese código: 4 torres, un 4. 5 dedos, un 5. He visto algunos tuits en los que decíais esto mismo y creo que tiene sentido.	
		50	Faltaría el último número. La última foto.	
		51	Aunque si lo estoy interpretando correctamente y las fotos en las que no hay nada son 0, supongo que la foto que hay que hacer esta noche también será un 0. Porque allí no parece que haya nada ni vaya a pasar ningún camión ni nada a esas horas.	
		52	Entonces supongo que el código, siguiendo el orden de publicación de las fotos, será este: 9745681045143050. Voy a probar a enviarlo.	
		53	QUÉ FUERTE. Mirad lo que ha pasado.	Video
		54	Pues sólo me queda un intento más, así que tengo que estar totalmente segura de cuál es el último número. Vamos, que hay que hacer la foto de esta noche, porque seguramente pase algo.	
		55	Joder qué emocionante todo esto. Estoy LIVING.	
		56	La mierda es que yo no puedo ir porque tengo que pasar la noche con mi madre y vive lejos de esa zona. Por favor, ¿alguien puede pasarse por allí esta noche y enviarme la foto?	
		57	De verdad gracias a todos los que estáis diciendo que vais a ir esta noche. Por favor, tened mucho cuidado	
		58	¡Muchas gracias a todos los que estáis allí enviándome fotos! Sois lo más.	
		59	Veo que en muchas fotos aparece una farola con un número: el 361.	Imágenes (4)
		60	Así que la clave tiene que ser 974568104514305361. ¡Voy a probar a enviarla!!!	
		61	La he enviado hace unos minutos pero no me llega nada. Antes me contestaron muy rápido, así que no sé. Estoy esperando a ver qué pasa.	
		62	MIERDA. Me ha llegado esto. Algo hemos hecho mal.	Imagen
		63	Vale, claro. Me estáis diciendo que pruebe a subir alguna de las fotos al Instagram de Marta a ver si pasa algo. Voy.	
		64	Joder, pues he subido la que ha mandado @Antoniaco23 pero no ha pasado absolutamente nada.	Imagen
		65	Hay algo que no estamos viendo, no??	
		66	Necesito pensar un poco más en todo esto. Estoy convencida de que no habéis ido allí para nada, que con la foto y el 361 podremos avanzar pero ahora mismo no sé cómo.	

Día 2  
21 de agosto

Día 3	22 de agosto	67	Por favor, no dejéis de decirme cualquier cosa que se os ocurra.	
		68	Perdonad que no os esté respondiendo pero no esperaba este seguimiento. Aunque está siendo difícil, estoy intentando leer todo lo que me decís. De verdad, muchas gracias.	
		69	Lo que más me habéis repetido es que en la foto del Congreso no son 6 columnas sino 12, y puede que tengáis razón. Hay otras 6 detrás.	Imagen
		70	Pero es que hay otra cosa muy fuerte en la que me he fijado. Al publicar la última foto, todas las imágenes de la retícula se han movido y mirad lo que aparece. ¿Una F??	Imágenes (2)
		71	Joder, por eso la hora era importante. Por eso hay fotos tan oscuras, para que formen la letra.	
		72	Estoy segurísima de que la letra forma parte de la clave, si no no tendría sentido que hubiera que hacer las fotos a unas horas determinadas. Lo que no sé es si habrá que colocar la F antes o después de los números.	
		73	Y también está lo de las columnas. Igual son 12 en vez de 6, pero no sé.	
		74	A ver, si son 12 y le añadimos la F podría ser F9745128104514305361 o 9745128104514305361F.	
		75	Y si fueran 6 con la F, tendríamos F974568104514305361 o 974568104514305361F.	
		76	Vale, espera: me estáis diciendo algunos que no son 12 columnas, que solo hay 6, y tenéis razón, son como adornos en la pared, no columnas.	Imágenes (2)
		77	Además, me dijeron que estaba cerca, así que estoy convencida de que tiene que ser una de estas dos claves. ¿Cual creéis que debería mandar?	Encuesta
		78	Jo, gracias por vuestra ayuda, voy a probar a enviar la opción que más habéis votado a ver qué pasa.	
		79	HOSTIAS!!! CREO HA FUNCIONADO! Pero ha pasado esto ☹️	Imagen
		80	Qué hago con esto ahora??	Imagen
		81	Vale, os cuento, porque vais a flipar.	
		82	Como estaba bloqueada con lo del mono se me ha ocurrido llamar otra vez al número de teléfono. Y mirad lo que ha pasado!!!	Video
		83	MUY FUERTE que el mensaje va cambiando.	
		84	Al principio me he quedado un poco descolocada, pero luego he pensado que podía referirse a mirar el código de la imagen, así que lo he hecho y he visto esto: había una URL escondida al final del código.	Video
		85	Y es que si entras en la URL aparece UNA PUTA CUENTA ATRÁS!!!	Link Imagen
		86	Joder, qué mal rollo me ha dado esto. ¿Una cuenta atrás para qué?	
87	Además, es que no sé si la he activado yo al entrar a la web o ya estaba en marcha. ¿Y #REDMONKEY? ¿Qué es RED MONKEY??			
88	Lo he buscado en Google y me aparecen cosas muy genéricas, pero nada que parezca tener relación con esto.			
89	El formulario de la web pide una respuesta que no sé cuál es, pero la pregunta la tengo clara porque he vuelto a llamar al número de teléfono y ahora aparece este mensaje.	Video		
90	Voy a pensar qué puede ser. Si alguien da con la solución que avise, ok? GRACIAS!			
Día 4	23 de agosto	91	Disculpad que no haya vuelto a escribir hasta ahora, pero lo que está pasando es muy heavy y he llegado a plantearme no seguir.	
		92	Es que joder, para empezar anoche me di cuenta de que me han hackeado el Facebook y lo han llenado de fotos de monos rojos. Además, le han cambiado el correo y el teléfono y todo, así que no puedo recuperar la cuenta. <a href="https://facebook.com/nelagarnela">https://facebook.com/nelagarnela</a>	Link Imagen
		93	Esta gente de #RedMonkey son putos hackers, está claro. ¿A alguien más le han hackeado algo?	
		94	A ver, por orden: ya vi que muchos resolvisteis lo de la pregunta. Por si alguien no lo ha descubierto: era la primera frase del Génesis.	Imagen
		95	Cuando escribí la respuesta me pidieron un email y al meterlo me llegó esto.	Imagen
		96	En el asunto del mail me ponía lo mismo que a vosotros, que dejara la cámara despejada. Menudo mal rollo. Pero es que MIRAD LO QUE LE PASA A MI PORTATIL DESDE QUE ABRÍ EL MAIL. ¿Le ha pasado a alguien más???	Video
		97	La webcam se ha vuelto loquísima y no sé si me ha estado viendo alguien o qué pasa. Y aunque apague el ordenador, cuando lo enciendo sigue parpadeando. He tapado la cámara por si acaso.	
		98	Dentro del mail vi lo mismo que decís vosotros, un código binario que al traducirlo te da este link a Vimeo, pero tiene contraseña. <a href="https://vimeo.com/286101912">https://vimeo.com/286101912</a>	Link Imágenes (2)
		99	Sigo con esto, pero es un código muy largo y es la primera vez que hago algo así. Me está costando un poco.	
		100	Ya sé dónde empieza y dónde acaba, porque he visto que hay un momento en el que para durante 10 segundos y vuelve a empezar.	
		101	He traducido todo el código morse. Son más de 200 caracteres, los copio en el siguiente tuit:	
		102	KDI83MD03D3045JF93DMX08FMV59MC84ML3KVS1438P4LNF8034V984NLDSVL9KJFLI93W94N3LSD5MI8WFNL5SD83475409JKSDFJK83OPPOWM53XB6N2B6129SDF193BXU3SI372DSAJ83DKPWIXMVNLA Y284S1820547HJSKFUWPSNBCKSOUE9KDJAO391743HFKSDOQJUFPWJIEUD8937QJDMAIQ38JDKSIQ8Q3JDLO0932MFO9038FMSIO39DK01JUSD3SI2	

		<b>103</b>	He probado a ponerlo en vimeo pero no funciona. Lo he revisado varias veces y estoy convencida de que está bien, así que no sé qué más hacer. ¿Alguna idea?	
		<b>104</b>	¡A ver, tengo ALGO!!!	
		<b>105</b>	He vuelto a llamar al número de teléfono y ahora salta otro mensaje: el de la prueba número 9.	Video
		<b>106</b>	Supongo que estará relacionado, no? Pero no sé cómo. ¿A qué número se refieren?	
		<b>107</b>	He probado a quitar todas las letras del código morse y quedarme solo con los números, como estáis diciendo muchos, pero no funciona. Esa no es la contraseña del vídeo 😊	
		<b>108</b>	A ver, más cosas que estáis diciéndome: he enviado otro SMS al teléfono con el código morse, con todas las letras y sin ellas, pero no me envían nada. También he probado con las letras sueltas, por SMS y al vimeo, pero igual. Esto tampoco sirve.	
		<b>109</b>	No, el número de teléfono tampoco es la contraseña del vídeo. Eso lo he probado hace rato. Si lo probáis veréis que no funciona.	
		<b>110</b>	Joder, claro. He visto lo que decíais de que el número puede ser el de la propia prueba: el 9, así que se me ha ocurrido dividir el código morse en particiones de 9. La contraseña igual es una de estas.	Imagen
Día 5	24 de agosto	<b>111</b>	En serio, qué coño es todo esto??	
		<b>112</b>	Ya he visto que estáis compartiendo el puto vídeo.	Cita de tuit
		<b>113</b>	Y sí, es lo que estáis diciendo. Las del vídeo somos mi madre y yo. Quien esté detrás de todo esto se coló el martes en casa de mi madre y nos grabó mientras dormíamos.	
		<b>114</b>	A ver, yo estoy bien, gracias a los que estáis preguntando, pero estoy agobiadísima porque al quitar la carcasa del móvil me he encontrado esta nota, que debieron meter cuando entraron a grabarnos.	Imagen
		<b>115</b>	Y es que ahora no encuentro a mi madre por ningún lado. La he llamado y no me ha contestado y he ido a su casa y no estaba.	
		<b>116</b>	Por favor, si alguien ha visto algo que me avise. La última vez que la vi fue el miércoles por la mañana. Vive por la zona de Aravaca. Se llama María del Carmen Sarmentero. Es esta.	Imagen
		<b>117</b>	Hace unas semanas perdí mis llaves, pero ahora creo que no las perdí sino que me las robaron y así entraron en casa de mi madre.	Imagen
		<b>118</b>	Me siento gilipollas porque me he metido yo sola en todo este juego o lo que cojones sea. Y ahora no sé qué coño hacer.	
		<b>119</b>	Tampoco sé si debería ir a la policía porque me piden que no les avise y no quiero que le hagan nada a mi madre.	
		<b>120</b>	Tengo que ir a donde me han dicho.	
		<b>121</b>	Si mi madre está en peligro voy a hacer lo que sea. Es esta tarde, pero de verdad que no puedo contaros dónde me han citado ni a qué hora. Me piden que vaya sola.	
		<b>122</b>	No quiero poner a nadie en peligro ni arriesgarme a que le hagan algo a mi madre.	
		<b>123</b>	Si no vuelvo a tuitear, no sé, supongo que habrá salido todo mal.	
		<b>124</b>	Estoy donde me pedían, pero no hay nadie.	
		<b>125</b>	Viene un coche.	
		<b>126</b>	(VIDEO)	Video
		<b>127</b>	(VIDEO)	Video
		<b>128</b>	Acaba de arrancar. No me puedo creer que esté metida EN UN MALETERO	
		<b>129</b>	El coche ha hecho una parada y ha subido otra persona. Creo que ahora hay por lo menos dos hombres. He conseguido grabar algo que han dicho pero no se entiende bien.	Video
		<b>130</b>	No tengo ni idea de adónde vamos pero llevo casi una hora aquí dentro.	
		<b>131</b>	Joder, me estoy quedando sin batería	Imagen
		<b>132</b>	Mi móvil ha muerto así que estoy usando ahora el que me encontré, que aún tiene mucha batería.	
		<b>133</b>	Me han dejado en un garaje y se han ido. No he podido hablar con nadie. No sé dónde estoy.	Imagen
		<b>134</b>	Estuve viendo que conducían por la autovía A1, dirección Burgos, pero luego el móvil se me apagó y con este otro no puedo geolocalizarme, no sé por qué.	
		<b>135</b>	(VIDEO)	Video
		<b>136</b>	Solo hay un botón.	Video
		<b>137</b>	El puto red monkey.	Video
		<b>138</b>	Joder, aquí no hay nada, ni parece que haya nadie. Solo hay escombros. Pero se escucha algo rarísimo.	Video
<b>139</b>	He encontrado esto.	Video		
<b>140</b>	El sonido de la jungla??			
<b>141</b>	No sé qué contraseña poner. He probado mono, mono rojo, red monkey, monkeys y todo lo que se me ha ocurrido, pero nada funciona. No sé cuál puede ser.			
<b>142</b>	Flipas. Me han dicho esto y ha funcionado. La contraseña era el título de la pista de sonido que se oía: Red Monkeys 2.	Cita de tuit		
<b>143</b>	En el escritorio hay una carpeta con mi nombre. Qué cojones.	Imagen		
<b>144</b>	Después de lo que acabo de ver está claro que la falsa Marta Gutiérrez y el supuesto móvil perdido no eran más que un cebo.	Video		

Día 6	25 de agosto	145	No sé si este tuit se va a publicar. Estoy teniendo problemas con la red. ¿Me leéis?	
		146	La cobertura está como capada, sigo sin poder geolocalizarme para saber dónde estoy. Creo que hay algo bloqueando la señal.	
		147	Anoche cuando sonó la alarma me asusté y salí corriendo. Conseguí salir del edificio pero estaba todo rodeado de bosque.	Imagen
		148	Intenté encontrar alguna casa, una carretera o algo, pero hay un muro rodeando la zona.	Video
		149	He pasado toda la noche escondida en el bosque. Me han estado buscando. Esto lo grabé de madrugada.	Video
		150	La alarma no ha dejado de sonar, aunque de vez en cuando se apaga unos minutos.	
		151	Perdón que esté tardando tanto en explicar todo esto. Me he dado cuenta de que solo tengo un poco de cobertura a las horas en punto, que es justo cuando la alarma deja de sonar. Mirad.	Video
		152	Y hace un momento he visto esto.	Video
		153	Voy a acercarme.	Video
		154	Puede que estas antenas sean las que están bloqueando la cobertura.	Video
		155	Esto es como una especie de complejo de telecomunicaciones INMENSO. Estoy flipando, en serio. Quién es esta gente??	
		156	OSTRAS QUE MI MADRE ESTÁ BIEN!!! Me ha mandado esto mi amiga @sxndrxkv por DM!	Video
		157	Tengo que salir de aquí YA	
		158	Ahora sí que voy a llamar a la policía para que me saquen de aquí.	
		159	Perdonad que no dijera nada hace una hora. Después de mi último tuit intenté llamar a la policía pero no daba señal. Probé a llamar a mi madre y tampoco.	
		160	Así que a la siguiente hora, cuando se volvió a apagar la alarma, se me ocurrió llamar al número de las pruebas a ver si me daban alguna información nueva. Grabé la llamada.	Video
		161	Supongo que lo que quieren es que vuelva a donde estaba el ordenador e intente hacer algo para que la señal no se apague cada hora. Si usan algún código de programación que yo controle, a lo mejor puedo hacerlo.	
		162	No entiendo nada. No entiendo por qué todas estas pruebas, por qué han secuestrado y liberado a mi madre. Por qué yo.	
		163	Estoy volviendo al edificio. Creo que la única manera de salir de aquí es hacer lo que me piden.	
		164	Sé que es una locura volver a meterme allí dentro, pero joder, espero que no me hagan nada. A ver, mi madre está bien. Yo estoy bien. Realmente hasta ahora no me han hecho nada.	
		165	Lo que me tiene rayada es esto de la cuenta atrás. Igual es el tiempo que tengo para superar la prueba final??	Imagen
		166	Ya estoy en el edificio. Saqué estas fotos al llegar.	Imágenes (2)
		167	Estoy delante del ordenador. Lo bueno es que veo que tengo acceso total al código fuente.	Imagen
		168	Conozco el lenguaje de programación, estoy tratando de descubrir por qué falla.	
169	Voy avanzando. He encontrado un bug que es el que hace que el bloqueo se desactive durante 280 segundos cada hora en punto.			
170	Estoy tratando de eliminarlo, pero de momento no lo consigo.			
171	Además es un estrés trabajar en esto con la puta alarma sonando y tengo mucha hambre y mucho sueño.			
172	Vale, creo que lo tengo: puedo hacer que la señal de bloqueo sea continua, es decir, que no se desactive a las horas en punto. Si sigo adelante, caparí del todo la cobertura.			
173	Si es esto lo que quieren, habré superado la prueba, pero no podré volver a comunicarme. Solo espero estar haciendo lo correcto y que después, todo este juego acabe.			
174	Lo he compilado y ahora voy a actualizar el sistema. Si todo está bien, debería funcionar.			
		175	Nela es nuestra Por fin volveremos al origen Vamos a ser libres #RedMonkey	
Día 7	26 de agosto	176	Estoy bien.	
		177	Gracias por preocuparos por mí y disculpad este silencio, pero ha sido necesario. He tenido que procesar muchas cosas.	
		178	Es el momento de dar todas las explicaciones.	
		179	Para empezar: sí, conseguí hacer que el bloqueo fuera continuo. Entendí que había superado la prueba y que el juego había acabado porque justo después se encendieron las luces, se apagó la alarma y se reestableció la cobertura por completo.	
		180	Entonces apareció un grupo de personas. No llevaban máscaras. Y me contaron de qué iba todo esto. Utilizaron el móvil que llevaba para escribir el último tuit de anoche.	
		181	Me eligieron porque yo era una candidata perfecta, y lo supieron porque yo misma compartí toda esa información en mis redes sociales, como hacemos todos.	
		182	Regalamos constantemente nuestros datos, nuestros gustos, nuestras emociones. Y usando todo eso diseñaron la forma perfecta de reclutarme.	

183	Y no soy la única. Hay más candidatos que han llegado hasta aquí. Y cada uno lo ha hecho de una forma diferente.	
184	#RedMonkey es mucho más grande de lo que pensaba. Son cientos de personas organizadas mundialmente.	
185	Trabajan por construir un Internet más sano, más parecido a la idea original. Quieren crear un mundo digital en el que la gente sea consciente de las decisiones que toma, del acceso que se tiene a su información y del uso que se hace de sus datos.	
186	Y han llegado a la conclusión de que solo hay una forma de lograrlo: reiniciando internet. Van a borrarlo todo.	
187	Cuando la cuenta atrás de la web llegue a cero, Internet comenzará su reinicio. Todos los datos que hemos volcado, todas las imágenes y opiniones que hemos compartido, todos nuestros perfiles desaparecerán. <a href="http://7265646d6f6e6b6579.com">http://7265646d6f6e6b6579.com</a>	Link
188	Seguro que estáis pensando que esto es una locura. Yo también lo pensé. Pero esta semana nos han demostrado a todos lo expuestos que estamos. Vosotros mismos, por ejemplo, cedisteis vuestro email sin pensarlo en la web de la cuenta atrás.	
189	Con los datos con los que hemos alimentado el Big Data, gobiernos, grandes corporaciones y otras organizaciones en la sombra pueden saber lo que quieran de nosotros.	
190	Aceptamos sus condiciones en largos textos que nadie está dispuesto a leer, y de esta forma les cedemos una información de gran valor, que pueden usar para manipularnos.	
191	Esta semana #RedMonkey lo ha demostrado conmigo y todos lo habéis visto. Sabían quién era, cómo reaccionaría en cada momento, qué habilidades tenía, cómo lo compartiría en Twitter y cómo todos me ayudaríais. Lo supieron todo incluso antes de colarse en mi ordenador.	
192	Sabían que me gustaban los enigmas y el misterio, sabían lo importante que era mi madre para mí, sabían qué lenguajes de programación manejo y que trabajo bien bajo presión. Y utilizaron todo esto para conducirme hasta ellos.	
193	Y lo más importante: sabían que lo compartiría todo en Twitter.	
194	A mí, como a vosotros, también me extrañó que me impidieran ir a la policía pero me permitieran seguir contando todo esto públicamente, y por eso me confié.	
195	Me han utilizado para que transmita su mensaje a todo el mundo antes del borrado masivo.	
196	Evidentemente, Marta Gutiérrez nunca existió. Utilizaron fotos de una chica fallecida para crear este misterio que me llevara hasta ellos.	
197	Fingir el secuestro de mi madre era la presión para que siguiera hasta el final.	
198	La última prueba era la que realmente iba dirigida a mí. Era su manera de comprobar si estoy capacitada para formar parte de #RedMonkey. Que soy capaz de controlar la señal de bloqueo.	
199	Esta señal de bloqueo es solo una pequeña parte de una serie de ataques virtuales que llevan años diseñando y que se lanzarán hoy a partir de las 20:18 hora española.	
200	Estos ataques irán infectando los cientos de miles de servidores donde cada organización alberga nuestros datos. Ya es algo imparabile.	
201	Y yo, después de procesar todo esto, he decidido unirme a #RedMonkey	
202	Tenemos una oportunidad única de, entre todos, construir un mundo digital organizado y saludable. Una red más segura, más próxima a la idea original y alejada por completo de aquello en lo que la hemos convertido.	
203	Sé lo que estaréis pensando. Este borrado masivo de datos va a provocar un caos económico y social enorme, pero si hubierais visto todo lo que me han enseñado, entenderíais que es un mal menor. Creedme, por favor.	
204	Tan solo me gustaría agradecerlos a todos los que me habéis ayudado a llegar hasta aquí. Esta victoria no es mía ni de #RedMonkey: es de todos.	
205	Borrón y cuenta nueva. Lo necesitamos.	
206	(Video)	Video
207	#RedMonkey	Imagen
	Una historia escrita y dirigida por @ManuelBartual y @modesto_garcia	Cita de tuit

Nota. Elaboración propia a partir del hilo de Twitter #RedMonkey (2018)