

# Grandes productoras que apuestan por webseries: el caso de *Mortal Kombat: Legacy*

*Rocío de las Muñecas San Segundo*

*Universidad del País Vasco, País Vasco*  
*roseofdolls@bilbaowebfest.com*

## Resumen

Las webseries son un formato que se está imponiendo en el nuevo ecosistema digital. Éstas están ganando importancia en los últimos años convirtiéndose en uno de los formatos elegidos ya no sólo por los creadores independientes, sino también por los grandes estudios como La Warner Brothers. Este artículo trata de explicar la estrategia de la webserie *Mortal Kombat: Legacy* producida por este estudio, analizando los aspectos más importantes de la producción de la webserie.

**Palabras clave:** Webseries; *Mortal Kombat Legacy*; digital; online; producción.

## Majors that Produce Web Series: *Mortal Kombat Legacy*

### Abstract

Web series are a format that is acquiring great relevance in the new digital ecosystem. They are becoming more important in the last years, becoming one of the formats chosen not only by the independent creators, but also by the major studios like the Warner Brothers. This article studies the strategies and the specific characteristics of the webseries *Mortal Kombat: Legacy* produced by this studio, analyzing the main aspects of the production of this webseries.

**Keywords:** Web series; *Mortal Kombat Legacy*; digital; serie; webserie.

## INTRODUCCIÓN

El audiovisual exhibido a través de Internet está adquiriendo una gran importancia en las últimas décadas. Las empresas y grandes productoras que están sensibilizadas con el momento en el que viven, y se acercan cada vez más a aquellos formatos audiovisuales online, ya sea compatibilizando este consumo con otro, o como único vehículo de su difusión.

Las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías, y más aún, cuando éstas están al alcance de personas fuera del ámbito profesional, dan lugar a nuevas formas de producir, y de emitir. De ahí nace el formato de las *webseries*, las cuales abren nuevas posibilidades de comunicación más horizontal que posibilita la creación de contenidos por personas que carecían de esta posibilidad anteriormente. Pero resulta que este formato ahora es producido por las grandes productoras de cine.

La abundancia de las *series web* que se están realizando, unida a la creciente calidad de muchas de ellas, y al vasto seguimiento de la audiencia y consecuente repercusión social de las mismas, hacen de este ámbito casi inexplorado un interesante objeto de estudio. La importancia se deja notar en la inclusión de las mismas en numerosos festivales ya consolidados, así como la creación de nuevos certámenes dedicados a ellas de manera exclusiva.

El principal objetivo del presente trabajo de investigación es explorar el mundo de las *series web*, concretamente de la *webseries* producidas por las grandes productoras. Se ha explorado a fondo el caso de la *web serie* *Mortal Kombat Legacy*, una *webserie* con un presupuesto desahogado de la *Warner Brothers*.

### 1. MORTAL KOMBAT: LEGACY

Esta *serie web* nace de un cortometraje del mismo director, aunque los personajes proceden de un videojuego anterior. Toda una trayectoria, toda una serie de cambios de formato llevada a cabo por el mismo director, Kevin Tancharoen pero con muchas similitudes tanto en el equipo con el que trabaja, como, también, en el reparto. Parte de un cortometraje con pretensiones de ser convertido en película, pero que creció para ser una *webserie*. Posteriormente, y dado el éxito que esta había cosechado, la *Warner Brothers* decidió realizar una segunda temporada, a la espera de producir el largometraje.

Lo más notable de esta serie es que la idea original procede de un video juego. A partir de este mundo virtual del juego, que de este mundo virtual del juego, el director decidió realizar un cortometraje con un presupuesto de siete mil quinientos dólares, rodado en un fin de semana y con un equipo que, por lo general, contribuía con miras a un futuro beneficio económico. Este cortometraje se ideó para ser enseñado a *Warner Brothers* como carta de presentación del director y poder demostrar con el mismo que se merecía la oportunidad de dirigir la película de la misma temática, por la calidad del cortometraje.

Durante el transcurso de este proceso, en 2010, Kevin Tancharoen dirigió, produjo y editó este cortometraje llamado *Mortal Kombat: Rebirth*. Fue publicado (algunos dicen que por error) en Internet, ya que en teoría sólo debían verlo algunas personas en privado.

No es este el único producto audiovisual derivado del videojuego. Ha habido toda una serie de predecesores de *Mortal Kombat: Legacy*, realizando un repaso cronológico, el primero que viene a colación es la película inicial de la saga, *Mortal Kombat* (Anderson, 1995), tuvo buena acogida, fue un éxito en taquilla y ganó varios premios.

Otra serie de televisión, *Mortal Kombat: the Journey Begins* (Drooney, 1995), era coetánea a esta película, una serie de animación dirigida a un público infantil como es la costumbre de su productora, la *Warner Brothers*.

La siguiente película, *Mortal Kombat Annihilation*, *Mortal Kombat Aniquilación* (Leonetti, 1997) continua desarrollando la historia partir de la trama de la primera película. Esta tuvo una producción muy superior a la primera, treinta millones de dólares ya que las previsiones indicaban que iba a ser un éxito de ventas. El escaso éxito desanimó a la productora de hacer la segunda secuela que ya estaba planeada, *Mortal Kombat: Devastation*.

Al año siguiente se emitió una serie en televisión, *Mortal Kombat Conquest* (Montalbán, 1998), que es la precuela de ambas películas. Esta serie se realiza, a diferencia de la primera, con actores reales y tiene una facción bastante buena. Quizás Tancharoen la observó de cerca, ya que imita los altos contrastes, los colores saturados.

En 2010, Kevin Tancharoen dirigió, produjo y editó este cortometraje llamado *Mortal Kombat: Rebirth*. Fue publicado (algunos dicen que por error) en Internet, cuando sólo debían verlo algunas personas en privado.

### **1.1. Argumento y personajes**

La serie web es de género fantástico y de acción y artes marciales. Describe todas las situaciones que han llevado a los personajes del videojuego a participar en tan sangriento combate, el *Mortal Kombat*. Básicamente se narra la procedencia y la vida de todos los personajes antes de llegar a la situación en la que se encuentran en el videojuego.

Esta serie trata de captar la esencia de los personajes y el motivo por el cual deciden enfrentarse en un combate mortal. Todos ellos tienen un motivo para luchar: unos intentan combatir la injusticia (Stryker, Jax, Sonya); otros delinquen y llevan a cabo planes malvados (Kano, Sub-Zero); otros pretenden lograr el éxito en algún aspecto de su vida (Johnny Cage); algunos consiguiendo su deseada venganza (Scorpion, Kitana); luchan por su naturaleza salvaje (Mileena), o sencillamente desean proteger el honor de su clan (Cyrax, Sektor)...

Con capítulos e historias completamente diversos, así como se pone el énfasis en la enorme diferencia y motivación existente entre los personajes y cómo cada uno tiene sus particularidades, aunque todos hayan acabado en el mismo lugar.

Todos los personajes de esta serie, están basados en los jugadores de un videojuego de lucha, en el que el protagonista se debía ir enfrentando uno a uno hasta haberlos derrotado a todos. Por lo tanto, todos tienen mucha destreza física y conocen artes marciales, si bien cada uno posee unas técnicas de combate propias. La historia, el pasado, y mucha información acerca de los personajes ya estaba escrita por los creadores del videojuego (Boon, E. y Tobias, J., 1992).

### **1.2. Estructura narrativa**

Su primera temporada está dividida en nueve episodios, de duraciones variables. El total sería de unos noventa minutos, aunque es difícil de unir, por tratarse de seis historias completamente distintas y no enlazadas entre sí en ningún momento.

Esta serie consta de capítulos muy variados. Cada estilo de narración de las diferentes historias es nuevo y, de alguna forma, distinto al de las otras. Los episodios tienen el acierto de llamarse como el personaje al que con los mismos se está presentando, quedando así la estructura de la serie a la vista.

La duración de los episodios de esta serie oscila entre los ocho y los trece minutos, La longitud es factor muy susceptible de cambio en este formato, ya que no hay obligaciones de programación que insten al creador a acortar o alargar el capítulo para que encaje en un modelo preestablecido. Tiene una duración relativamente larga para una *serie web*. La mayor duración está justificada, dado que el género es la acción y las artes marciales. Los episodios tienen el acierto de llamarse como el personaje al que con los mismos se está presentando, quedando así la estructura de la serie a la vista.

Los primeros dos capítulos cuentan la historia de cuatro personajes: Stryker, Jax, Sonya y Kano. Estos se basan en los mismos personajes que aparecen en el corto realizado con anterioridad, aunque con algunos cambios de guión, incluso la luz de ambas se parece, con una dominante verde. Desde el buen resultado de la utilización del color verde como dominante en la película *The Matrix*, es un recurso que se emplea para disimular el efecto del croma.

El tercer capítulo es un falso documental acerca de una estrella de cine que se encuentra en el peor momento de su carrera. Las declaraciones de las personas de su entorno le dan este toque de documental que cuanto más avanza, más se convierte en una pieza de ficción pura, acabando con una secuencia en la que se para el tiempo alrededor del personaje principal.

Los capítulos cuarto y quinto (Kitana y Mileena) cambian de nuevo el tipo de relato, ya que intercalan de forma virtuosa la animación fantástica con los actores y localizaciones reales.

El sexto episodio nos habla de otro nuevo personaje, Raiden. Este casi podría ser un cortometraje en sí mismo. El Dios del Rayo, que se materializa junto a un psiquiatra y le cuesta escapar de él, ya que le toman por un enfermo mental más cuando habla del *Mortal Kombat*. Es un juego metafórico y simbólico que hace referencia al “mundo real”, fuera de la ficción del juego letal al que todos los personajes van a acudir.

El séptimo y octavo capítulo se dedican a los guerreros Scorpion y Sub-Zero, en unas preciosas secuencias grabadas en japonés, con subtítulos en inglés, rindiendo tributo a los orígenes mitológicos del juego, así como a sus fans japoneses. Los decorados y todo lo que aparece tiene la estética nipona tradicional (*chambara*), en pleno invierno con una gran capa de nieve en los exteriores.

Ha de tenerse en cuenta que, en las historias que tienen primera y segunda parte, se muestran unos resúmenes de lo que ha ocurrido en el capítulo anterior. Esto se incluye para que no se pierda el hilo de la narración, porque son capítulos susceptibles de ser visionados con un lapso importante de tiempo entre ellos. Imita, a su vez, la estructura clásica de serial televisivo.

### 1.3. Lenguaje Narrativo

Los planos son muy cinematográficos, hay muchas características de la imagen que la acercan al séptimo arte. No es de extrañar que haya adoptado un estilo más cinematográfico que le otorgue la posibilidad de cumplir el sueño de realizar una película con la misma temática. Por lo general, la mayoría de los planos son cerrados. Destaca la gran cantidad de primeros planos y planos medios de los actores.

En algunos casos, la elección del plano cobra sentido por sí misma. Sirva de ejemplo el primerísimo primer plano de los ojos de Scorpion (Hanzo) en dos ocasiones. La primera, cuando se siente acechado por su enemigo, y la segunda, cuando unos hombres le confirman que Sub-Zero, ha sido visto por las inmediaciones. En tan contexto, este plano significa que Hanzo debe transformarse en Scorpion, el luchador letal, que lleva un traje que tan sólo deja al aire sus ojos.

El uso recurrente de planos realizados con teleobjetivos y el consecuente enfoque crítico que estos producen un aislamiento de los personajes que remarca su individualidad. Los desenfoces diferenciales consiguen separar los planos de representación mediante su distinta distancia con respecto a la cámara, lo cual incrementa el dramatismo. Se trata de otorgar mayor protagonismo a algunos personajes aislados, y a su vez, resaltar la individualidad frente a los grupos de gente o las “masas”.

Llaman poderosamente la atención toda una suerte de efectos que se llevan a cabo en la serie. En el capítulo de Johny Cage, el final del mismo tiene una calidad técnica excelente. El tiempo se congela alrededor de este personaje cuando pelea con sus contrincantes, en este caso unos productores. El plano más impactante es el realizado a su oponente, que permanece inmóvil mientras la cámara gira noventa grados a su alrededor. Esta realizado mediante el efecto “*bullet time*” realizado con multi-cámara, digno de la mejor de las producciones.

La utilización del croma es evidente, pero han tenido el acierto de no superponer dos personas o masas corpóreas en un primer plano, uno detenido en el tiempo y otro en movimiento. Esto habría dejado en evidencia el efecto, sobre todo por una espacialidad imposible de conseguir. La solución técnica para que se suceda una secuencia mientras unos personajes están congelados en el tiempo, es un cambio de luz absoluto, haciendo un contraluz y dejando el fondo en sombra.

Las cámaras lentas se incorporan tanto en las peleas, como en momentos narrativamente más emotivos o dramáticos, convirtiéndose en un vehículo de comunicación de los sentimientos de los personajes.

#### 1.4. Animación

Llama poderosamente la atención la forma de combinar, en los capítulos cuatro y cinco la animación con la grabación en localizaciones reales y con actores. La animación es muy dibujística, con líneas desgarradas, como abocetadas. El volumen viene dado por las capas que se han utilizado para hacer la animación, con un programa como *After Effects*, o similar, en el que el video multicapa ofrece la posibilidad de insertar figuras planas en un espacio volumétrico, de ser iluminado y de que la cámara se mueva por el espacio virtual de la representación.

La animación está utilizada para poder conseguir ciertos aspectos que doten a la narración de la magia necesaria para introducirnos en el relato. Aunque no es la única función. Gracias a ella se vuelve posible, aquello que no lo es en el mundo real. Posibilita la creación de un mundo increíble, lleno de posibilidades, y, sobre todo, que no impone ninguna limitación.

Se juega con la emotividad, reservando aquellas secuencias con una mayor carga sentimental para los actores, los que por empatía, pueden transmitir mejor las emociones al espectador: la muerte del padre, el suicidio de la madre...

Muchas de las localizaciones de la animación se repiten en decorados reales o en plató. Esto aporta mayor verosimilitud al relato y le otorga una mayor sensación de continuidad. También se combinan dos técnicas en una misma secuencia. Los cambios entre una técnica y otra están suavizados mediante fundido a negro que los separa.

La animación está empleada para transmitir una sensación de fantasía, y a la vez se trata de una metáfora de cómo una misma historia y personajes han traspasado las fronteras de los formatos y técnicas.

### 1.5. Especial dedicación en las peleas

Las secuencias que mejor imitan el estilo del videojuego son, sin lugar a dudas, aquellas que contienen peleas. Los protagonistas tienen los mismos movimientos corporales y estilo de lucha que sus referentes en el juego, donde cada personaje posee sus golpes característicos.

Algunos de ellos tienen complementos, como espadas o abanicos, que les ayudan a resultar aún más letales para sus oponentes. Es importante mencionar que algunos de los videojuegos se han realizado con personas reales grabadas contra un croma para captar sus movimientos y reproducirlos fielmente.

Las cámaras lentas acentúan algunos momentos, por ejemplo, antes de recibir golpes, y aceleran el momento de la acción real. Con esta estrategia se consigue que los golpes sean mucho más espectaculares y tengan un montaje más vivo, más interesante. La acción está maravillosamente bien rodada, ya que hay varias personas expertas en artes marciales y coreógrafos.

Los movimientos coreográficos estén tan bien efectuados y rodados. Esto también se debe, en gran medida a que Tancharoen es, aparte de director, uno de los mejores coreógrafos de baile del mundo, que ideaba coreografías para Madonna o Britney Spears. Además ha dirigido varias películas acerca de la danza, *Fama* (2009) y *Glee: The 3D Concert Movie* (2011), esta última adaptada de la serie de televisión de gran éxito, *Glee*.

A pesar de lo fantasioso del juego del que proceden los personajes, las peleas son bastante verosímiles. No incluyen, por lo general movimientos imposibles como ocurre en otras películas de la saga que intentan plasmar peleas que se basan en un videojuego de éxito (DOAYUEN, 2006). La preocupación por la coreografía y la verosimilitud de las peleas indica, de nuevo, una intención de acercamiento a la realidad.

### 1.6. Efectos digitales

Los efectos especiales están realizados casi por entero en digital, teniendo un muy buen resultado. El fuego, las explosiones, etc. parecen casi reales. El fuego está realizado por procedimientos digitales, de modo que el efecto queda creíble, lo que no suele ocurrir en las pocas *se-*



ries web que se atreven a introducir este tipo de efectos. En muchas secuencias se acompañan los efectos especiales de las cámaras lentas, como en las explosiones de los capítulos uno y dos.

Se ha realizado una excelente combinación de técnicas digitales y físicas para la caracterización. La cara de Baraka, un guerrero *Tarkatan* se ha realizado con un actor que lleva una máscara, pero luego se ha añadido, sin duda, un efecto digital. La boca de Mileena también se hizo en post-producción.

En el último capítulo, en el que hay una pelea entre tres robots, es donde más se aprecia la procedencia digital y produce en el espectador un distanciamiento. Es posible que la elección de la luz sea la responsable, al desarrollarse en un pabellón industrial de día, con mucha iluminación. Es una de las secuencias de lucha más largas realizada con el procedimiento CGI, mediante sensores de movimiento, lo cual supuso un reto para el equipo.

### 1.7. Pintando con la luz

La luz de esta *serie web* es una obra maestra, iguala la calidad de un largometraje estrenado en las salas de cine. Varía totalmente en las diferentes historias, cada una de ellas tiene un tratamiento de luz distinto. Aunque, hay algunas características que se repiten a lo largo de la mayoría de las secuencias, como son las iluminaciones muy laterales y algunos contraluces.

Las luces son muy duras, a veces se dibujan las siluetas sobre los fondos más que iluminar los rostros. Esta utilización de la luz, con altos contrastes y sombras cortadas para expresar emociones extraordinarias proceden de los inicios del cine, y se popularizaron mucho en el “boom expresionista” (Urkijo, 2009).

La saturación de colores y algunas imágenes de aspecto intencionadamente digital sirven para envolver a la serie en un aspecto que imita la fuente de su inspiración. Los altos contrastes e iluminaciones también están dirigidos a acercar la imagen al mundo de la fantasía, hay momentos en los que se parece a un cómic o una novela gráfica. La sensación general es que hay una imitación del videojuego, pero ligado a la vida real.

La luz de los primeros capítulos está realizada enteramente en interiores en los que los tonos dominantes son amarillo y verde, bastante saturados. No siempre tiende a lo básico, sino que corren grandes riesgos a

la hora de la realización. Por ejemplo, rodar en un bosque de noche, es una de las elecciones más duras para un cineasta, y obtiene un resultado sobresaliente.

La luz se utiliza en *esta serie web* para crea sensaciones ambientales transmisoras de sentimientos, y para distinguir la diferencia entre la procedencia de los distintos personajes, otorgando un tratamiento distinto para cada una de las unidades narrativas.

### **1.8. Acercando un mundo fantástico a la realidad**

Hay muchos intentos en esta serie de acercarse a la realidad, de ver este mundo ficticio inserto en una realidad que podemos asimilar como nuestro mundo, para que la narración sea más cercana, para que el público pueda involucrarse en el relato.

Se trata, además, de una meta-representación, se juega con la ironía de aceptar que pueden existir realmente personas que se presenten voluntarias para participar en un juego tan letal como el *Mortal Kombat*. Sobre todo en el caso del rey del trueno, Raiden, que es internado en un psiquiátrico durante meses.

El relato se recrea en la diferenciación de los conceptos de realidad y ficción. El mundo que nos propone el capítulo de Raiden es una “no realidad” y/o una “no ficción”.

Por otra parte, con el falso documental que se corresponde con el capítulo de Johnny Cage, trata de acercar al personaje a la vida real de *Hollywood* y al mundo del espectáculo, el cual está siendo muy duro con esta antigua estrella. Este capítulo insinúa que esta persona existe en la vida real. El cambio de Cyrax y SEXTOR de personas a robots sigue la misma línea, la de que parten de una realidad que nosotros conocemos para llegar a otra casi imposible.

Estos juegos de representación consiguen que el mundo que es completamente irreal, con personajes inverosímiles y situaciones muy improbables, parezcan posibles. Se ha dado, también en el plano temporal, muchos giros a la historia para actualizarla y traerla de nuevo al momento presente.

### **1.9. Localizaciones**

La elección de un bosque nevado para una secuencia de lucha, y de un bosque en la oscuridad en otra, demuestra que se ha optado por estos

escenarios según la conveniencia del guión aunque estos supongan un reto para el equipo técnico.

Por otra parte, la localización aporta información y sugiere quién tendrá ventaja en esta batalla: los oponentes disponen de armas de naturaleza contraria: el fuego y el hielo. Al desarrollarse en un paisaje nevado, sugiere la preponderancia del elemento que predomina, el hielo sobre el fuego.

Los platós o decorados están bien aprovechados, ya que cuando no hay suficiente profundidad de campo, se añade humo para disimular esta falta de un mayor espacio, o se utiliza un croma para añadir digitalmente imágenes en los fondos a posteriori.

Estos espacios exteriores se utilizan para dar un sentido más mitológico al relato, al igual que la utilización de los elementos básicos (fuego y hielo) para los recursos expresivos. La casa, con tonos cálidos, que sugieren protección y bienestar (fuego), el exterior nevado, con colores fríos, que sugiere desamparo y hostilidad.

### **1.10. Actores**

Los intérpretes que trabajan en esta serie son profesionales del medio. El hecho de tener una producción que respalda el proyecto, hace posible contar con algunos actores conocidos como Michael J. White.

La dirección de actores ha sido un trabajo muy cuidado en esta serie, ninguno se sale de su papel. Las situaciones están normalizadas, a pesar de tratarse de un mundo imaginario y completamente fantástico.

Es de notar, que algunos de los actores que trabajan en esta serie tienen conocimiento de artes marciales. Este hecho concede mayor realismo a la serie, ya que los combates cuerpo a cuerpo gozan de un nivel excepcional.

### **1.11. Lenguaje**

La variedad de lenguas en las que se desarrolla esta *web serie*, hace referencia a la audiencia global a la que se dirige. La mayoría de los capítulos están en inglés, el idioma internacional por antonomasia. En cambio, dos capítulos están grabados en el idioma nipón, por ser los jóvenes japoneses unos de los mayores seguidores del videojuego.

Las palabras y expresiones utilizadas son familiares, propias del idioma callejero. Las expresiones que a veces se omiten en la televisión o

el cine se muestran en la webserie, aunque sin ninguna salida de tono excesivamente fuerte, tan sólo algunas expresiones que hacen el idioma más cercano y real.

### **1.12. Sonido y música**

El sonido tiene una calidad excepcional. Hay una buena captación del sonido directo, como las voces de los actores, aunque no se trate de una serie en la que haya excesivo diálogo. En algunos capítulos se ha grabado una voz de narrador, es decir un sonido extradiegético. Se han añadido muchos efectos de sonido para enfatizar, especialmente en las peleas.

La música es un aspecto muy cuidado en la serie. No hay un exceso de música, sólo se emplea en algunos momentos clave, en especial para ayudar a transmitir emociones como la melancolía o la rabia. En algunas secuencias especialmente emotivas, para acentuar ciertas sensaciones, son acompañadas por melodías intensas.

### **1.13. Post-producción**

El montaje de esta serie resulta muy dinámico. Se han acelerado ciertas partes y ralentizado otras, en especial, en las peleas. Este empleo de la distorsión temporal puede recordar a *300* (Schneider, 2007). El movimiento que sucede antes de asestar un golpe está ralentizado y en el momento del impacto se acelera, para que el espectador sienta el golpe más.

El montaje es dinámico, es entretenido todo el tiempo, siguiendo con la línea del director. No hay que olvidar que fue el propio Tancharoen el que realizó el montaje del cortometraje *Mortal Kombat: Rebirth* (2010) de una manera excelente.

En esta ocasión ha buscado un profesional que es incluso mejor que él, pero que mantiene la pieza final con la esencia primigenia. Hay trucos de montaje como cámaras lentas y rápidas que proporcionan mayor rotundidad a los golpes en las peleas.

### **1.14. Financiación**

*Mortal Kombat: Legacy* es una gran privilegiada. Goza del apoyo de una de las productoras filmicas más importantes, en especial de ficción, *Warner Brothers*. Además de la inmediata difusión y gran renombre, también ha aportado una cantidad monetaria importante para la realización de la misma: dos millones de dólares.

Para una *serie web* es un presupuesto enorme, aunque para lo que en realidad iba a ser, una película supone un presupuesto bajo, sobre todo teniendo en cuenta el tipo de proyectos en los que se embarca la *Warner Brothers*.

Parece que la falta de confianza en producir una película, y el enorme interés que había despertado el cortometraje realizado con antelación, les invitó a pensar en la posibilidad de financiar una *serie web*. Para la productora, involucrarse en este proyecto, constituyó un experimento del que salió con notable éxito.

## 2. RESULTADO Y DIFUSIÓN DE LA WEBSERIE

Se puede decir, sin duda, que la serie ha gozado de un enorme éxito de audiencia y de implicación por parte del público, en gran medida por la elección de la plataforma. El canal de *Youtube* donde se muestra, *Machinima*, es una página de *premières* de entretenimiento mundial *online*, que se ocupa de muchos productos de ficción que tienen que ver con los videojuegos.

El público ha tenido una respuesta excepcional, ya que no sólo ha apoyado la serie visionando la webserie, sino que además, la ha apoyado mediante comentarios, añadiendo los videos a sus favoritos o haciendo *click* en el botón de Me gusta. Tancharoen ha tenido durante todas las etapas del proyecto un impacto muy fuerte sobre el público, manteniendo una relación directa con el público e intentando en todo momento establecer una buena relación con los espectadores para poder mejorar su producto.

La elección del inglés, como el idioma fundamental de la serie, ya apunta a una audiencia global, ya que éste sigue siendo el más utilizado para la comunicación entre personas de distintas hablas para las relaciones internacionales. La inclusión de algunos capítulos en otras lenguas, como el japonés, ayuda a que estos tomen una parte aún más activa en la serie y se sientan más identificados con la misma. Allí la saga tiene millones de seguidores, aunque estos también se diluyan por todo el resto del planeta.

El hecho de incluir subtítulos resulta casi imperativo para las *webseries*, ya que una persona que tiene un conocimiento básico del idioma puede comprender mucho más mediante su lectura, porque determinados acentos y entonaciones complican su comprensión. Además de ello, si se realizan los subtítulos en diferentes idiomas esta producción puede llegar a un público mucho mayor.

La estructura, en la que cada capítulo se vale por sí sólo, pero a la vez forma parte de la historia total de la saga es una estrategia válida para un contenido que es susceptible de ser visto en desorden o fraccionado, o incluso incompleto. De este modo, el espectador que tan sólo ve un episodio percibe una narración completa y cerrada en sí misma, a pesar de no haber visionado la totalidad de la webserie.

Sin duda el mayor acierto de la webserie es estar basada en un videojuego que ya tiene una cantidad enorme de seguidores, de usuarios activos y potencialmente internautas y personas que son más activas en Internet y en redes sociales. De este modo, el fenómeno puede extenderse con mayor facilidad, y será difundido por sí solo, por el gran interés que tienen los fans en la saga en la historia. Además, al centrarse en la historia previa al videojuego, esta suscita un mayor interés entre los fans de los videojuegos.

Aunque Mortal Kombat es uno de los mejores ejemplos, cada vez hay más representantes de este formato los que han sido producidos por las *majors*, o compañías de producción de contenidos más importantes del mundo. Las productoras cada vez sienten un mayor interés por los formatos digitales. Ven en ellos una posibilidad de marketing y publicidad, a la vez que una excelente forma de probar ciertas propuestas arriesgadas, y ver el resultado que éstas tienen frente a una audiencia.

Además, las productoras piensan en este formato como una excelente manera de recuperar e intentar fidelizar a una audiencia joven que se les escapa de los medios de comunicación tradicionales, en busca de contenidos de distribución online, con todas las ventajas que estos pueden ofrecer, como la inmediatez, la disponibilidad y la posibilidad de compartir y comentar los contenidos.

Tras esta primera temporada, se produjo una segunda temporada de Mortal Kombat poco más tarde. Es cierto que su guión y estructura no estaban tan cuidados y medidos como en la primera. Aunque esta no gozó del mismo éxito de la primera, sí suscitó cierto interés de la comunidad.

La *Warner Brothers* no es la única probando este formato, la productora Fox también está produciendo webseries de excelente calidad, y productores de la talla de Bryan Singer también. Este formato suscita, sin duda, un interés especial, y está llamado a convertirse en uno de los formatos más extendidos durante los próximos años.

## Referencias Bibliográficas

### LIBROS O MANUALES

- BROWN, Ross. 2011. **Byte Sized Tv**, Michael Wiese Productions.
- DE LAS MUÑECAS, Rocío. 2014. **VIII Audiovisual sensibilizador y educativo: integración de personas con discapacidad en Lenguajes y persuasión: Nuevas creaciones narrativas**. ACCI, Madrid.
- SAN SEGUNDO MANUEL, T. 2008. **Violencia de género: una visión multidisciplinar**. Editorial Universitaria Ramón Areces. Madrid.
- URKIJO LABRADOR, F. J. 1991. **John Ford** (3rd ed.). Cátedra (colección Signo e Imagen Cineastas). Madrid.
- ZUNZUNEGUI, S. 1989. **Pensar la Imagen**. Cátedra. Madrid.

### ARTÍCULOS

- DE LAS MUÑECAS, Rocío. “Hitchcock, espía por naturaleza”, en Cine de Espías, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 2013.
- FANCARPET. 10/01/2011. Mortal Kombat: Legacy coming to the big screen. Disponible en [http://www.thefancarpet.com/NewsPage.aspx?n\\_id=48](http://www.thefancarpet.com/NewsPage.aspx?n_id=48) Consultado 03.05.2014.
- ZUNZUNEGUI, S. 1985. “Televisión: el silencio de la imagen”. **Contracampo**, (39), 17–26. (n. D.).

### DOCUMENTOS AUDIOVISUALES:

- LEONETTI, J. R. (Director) 1997. **Mortal Kombat: Annihilation** [Película].
- NOLAN, C. (Director) 2005. **Batman begins** [Película].
- TANCHAROEN, K. (2009). **Fame** [Película].
- (Director) (2010). **Mortal Kombat: Rebirth** [Cortometraje]. Disponible en [http://www.youtube.com/watch?v=N\\_gMRjL\\_6l8](http://www.youtube.com/watch?v=N_gMRjL_6l8). Consultado 06.04.2014.
- (Director) 2011a. **Glee: The 3D Concert Movie** [Película].
- (Director) 2011b. **Mortal Kombat: Legacy** [Serie Web].
- (Director) 2011c. TANCHAROEN, K. 2011. **Mortal Kombat: Legacy** [DVD con extras].
- (Director) 2012. **Mortal Kombat: Legacy Season2 Announcement**. Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=SfmyVkkDMrU> Consultado 09.04.2014.
- (Director) (2013). **Mortal Kombat**. [Película].