

*no/a.*

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

PROPUESTA DE DISEÑO DE PROYECTO TRANSMEDIA PARA UNA SERIE  
WEB DE CIENCIA FICCIÓN EN ECUADOR

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciatura en Cine y Artes Escénicas

Profesor Guía

Sebastián Felipe Trujillo Zurita

Autor

Jael Micaela Olivo Coronel

Año

2019

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, Propuesta de diseño de proyecto transmedia para una serie web de ciencia ficción en Ecuador, a través de reuniones periódicas con la estudiante, Jael Micaela Olivo Coronel, en el semestre 2019-10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

---

Sebastián Felipe Trujillo Zurita

CI: 1706790506

## DECLARACIÓN DE PROFESORES CORRECTORES

"Declaramos haber revisado este trabajo, Propuesta de diseño de proyecto transmedia para una serie web de ciencia ficción en Ecuador, de la estudiante, Jael Micaela Olivo Coronel en el semestre 2019-10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación."

---

Ana Gabriela Yáñez Moncayo

CI: 1721606703

---

York Neudel

CI: 1754700464

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

---

Jael Micaela Olivo Coronel

CI: 1724127277

## AGRADECIMIENTOS

A Sebastián Trujillo, por ser un guía abierto, receptivo y creativo, a a Marcelo Vásquez, por el todo apoyo y cariño incondicional, a Esteban Díaz, por ser mi mano derecha en éste y muchos otros desafíos, y a mi madre por sentir mis sueños y penas como propios.

## DEDICATORIA

A mis dos familias. A la que me vió crecer y me condujo hasta este momento. Y a la que conocí al empezar esta aventura: Francis, Dinah, Micky y Esteban. Juntos somos capaces de lo imposible.

## RESUMEN

El presente trabajo reflexiona sobre las propiedades de las narrativas transmedia como herramientas para ampliar los relatos de ficción. Examina las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías y medios al productor audiovisual para concebir una amplia gama de productos culturales, distribuidos en medios especializados para brindar una experiencia expandida, participativa y libre, en la que el consumidor puede escoger el orden, ritmo y plataforma en la que puede ir descubriendo los contenidos. Los principios y modelos aquí analizados se aplicarán a un diseño de proyecto transmedia para la web serie de ficción ecuatoriana *CERO*. Para esto, se analizan proyectos transmedia que tienen como eje un producto audiovisual, y cuyos diseños sean enfáticos y dirigidos a la creación de una comunidad comprometida y participativa. De igual manera, se analizan las amenazas y oportunidades de la realidad ecuatoriana, tanto tecnológicas como culturales, para la implementación de proyectos de estas características.



## ABSTRACT

The present work reflects on the properties of transmedia storytelling as a tool to expand fiction stories. It examines the possibilities offered by new technologies and media to the audiovisual producer to conceive a wide range of cultural products, distributed in specialized media to provide an expanded, participatory and free experience, in which consumers can choose the order, rhythm and platform in which they will be discovering the contents. The principles and models hereby analyzed will be applied to the design of a transmedia project for the Ecuadorian fictional webseries *CERO*. For the purposes, other audiovisual-based transmedia projects whose designs are emphatic and aimed at the creation of a committed and participative community are taken into account. Likewise, the threats and opportunities of the Ecuadorian reality, both technological and cultural, for the implementation of projects of these characteristics are analyzed.

## ÍNDICE

1. Nota de intención.....	1
2. Introducción.....	3
2.1. Sinopsis.....	3
2.2. Objetivos y alcances.....	4
2.3. Justificación.....	4
3. Fundamentación.....	7
3.1. Referentes teóricos.....	7
3.2. Referentes cinematográficos.....	20
4. Propuesta de área.....	29
4.1. <i>CERO</i> como serie web.....	29
4.1.1. Objetivos y valores del proyecto.....	30
4.1.2. Mapa de tramas.....	31
4.1.3. Público objetivo.....	34
4.2. <i>CERO</i> como narrativa transmedia.....	37
4.2.1. Matriz comparativa con <i>identikits</i> de narrativas transmedia .....	37
4.2.2. Especificidad en las narrativas transmedia de ciencia ficción....	39
4.3. Plan de productos y medios.....	41
4.3.1. Piloto con final interactivo (a elección del espectador).....	42
4.3.2. Trailer.....	44
4.3.3. Página web oficial.....	44
4.3.3.1. Contenidos.....	44
4.3.3.2. <i>Branding</i> /línea gráfica.....	46
4.3.4. Redes Sociales .....	48
4.3.4.1. Facebook.....	49
4.3.4.2. Whatsapp .....	51
4.3.4.3. Twitter.....	53

4.3.5. Acciones territoriales.....	54
4.3.6. Serie co-guionada con la audiencia.....	55
5. Conclusiones.....	56
REFERENCIAS.....	58
ANEXOS.....	60

## 1. NOTA DE INTENCIÓN

Me he considerado siempre una persona de pocos pero exigentes gustos. Éstos han probado ser suficientes: no recuerdo jamás haberme aburrido conmigo misma. Cada uno de ellos me ha absorbido a su tiempo y manera; no es hasta sentir que lo sé todo, o casi todo, sobre un tema de interés que puedo pasar a la siguiente cosa (usualmente derivada de la anterior o encontrada por serendipia durante su exploración). Cuando me interesa una obra -sea ésta un libro, una canción, una película, una pintura- se abren ante mi dos caminos llenos de misterios: aquel del universo narrativo de la obra en sí y aquel de la mente de su creador. Ahora, me parece interesante aprender de qué afluentes anteriores se alimentan cada uno, sus influencias, sus aportes propios y los tramos en que ambos caminos se superponen.

En mi temprana adolescencia, conocí a grupos de audiencias tan dedicadas como yo pero que iban un paso más allá. Personas que, sin esperar remuneración o reconocimiento alguno de los creadores originales, vertían su talento y esfuerzos artísticos para crear material derivado de la obra o franquicia de su preferencia. El mundo que, por aquel entonces, vi representado en *fanfics* y *fanart*, no sólo era tan rico y verosímil como el contenido original sino que daba al resto de consumidores como yo, la impresión de que aquel mundo se desplegaba ante nuestros ojos en todas formas posibles. Cuando el fan se propone a crear y dialogar con el contenido pueden pasar cosas maravillosas: las líneas narrativas alternas se vuelven totalmente válidas, los personajes adquieren una mayor profundidad y una vida anterior, todas las posibilidades de una ficción se despliegan y ninguna se queda sin explorar.

Si hubo alguna razón de peso para elegir la producción audiovisual como carrera fue precisamente pasarme a este otro lado -de la pantalla o página-

que también sueña y crea. Y más aún, me interesaba crear contenido para esa parte tan comprometida y a veces subestimada de la audiencia, ese grupo de individuos que se apropian de las narrativas y personajes, que se interesan, investigan y proponen. Cuando entre compañeros cineastas decidimos crear una serie de ciencia ficción desde una convicción tanto personal como profesional, supe que el mismo género elegido propicia la generación de audiencias de este tipo. Se puede decir que la ciencia ficción se dedica en coquetear con lo desconocido. Lo desconocido no es más que el abismo infinito de la posibilidad. Ante tal vacío, imaginamos y fabricamos las piezas que faltan. El fanático de ciencia ficción sabe eso y se entrega.

Supe también que, más allá de colaborar con su producción, me interesaba también involucrarme en diseñar una trayectoria particular para el proyecto: que desde su desarrollo hasta su distribución se enfoque, no simplemente a llegar a su público objetivo, sino a verdaderamente crear una comunidad a partir de este. Sopesando el acelerado avance de la tecnología en la era digital, las nuevas maneras de consumir e interactuar con los contenidos concluí que es un momento interesante para un proyecto como éste. Lo hemos pensado desde el principio como un proyecto que puede expandirse a muchos canales y llegar de distintas maneras a la gente que nos interesa. Ante este reto he volcado de nuevo mi atención a un nuevo objetivo: las narrativas transmedia. Es un paso orgánico pero a la vez emocionante. Mi compromiso profesional ahora es pensar en la mejor manera para trasladar lo que está pasando en el audiovisual allá afuera y trasladarlo al ámbito ecuatoriano y a nuestro proyecto en particular. O al menos, aprender en el intento. De nuevo, si algo nos ha enseñado el *sci-fi* es que no hay imposibles.

## 2. INTRODUCCIÓN

### 2.1. Sinopsis

*CERO* (Argüello, Castro, Díaz, Olivo y Piedra, 2018) es una serie web antológica futurista que explora las aristas de la decadencia humana relacionada con los desmesurados avances tecnológicos y su impacto en las relaciones interpersonales, la seguridad bio-ecológica, la normalización del crimen y el terror, y en general, la desensibilización y deshumanización, viajando por su evolución hasta llegar a un punto de quiebre definitivo.

*Voyager* es el episodio piloto rodado para fines de producción y como proyecto de titulación. Su línea narrativa es:

John Wilder, un alienígena de la raza que precede a los humanos, es el encargado de monitorear la misión que viene a recuperar la esfera que hace miles de años ellos plantaron para fertilizar el planeta. Su obsesión por nuestra sociedad empezó hace mucho tiempo cuando encontró la información enviada en una de las sondas Voyager lanzadas al espacio en los años 70. Es por eso que John decide sabotear dicha misión, luego de recibir un mensaje de auxilio enviado desde la tierra cuando el fin está por llegar. Sus únicos obstáculos son su maestro y el enviado a la misión, quienes creen fielmente en que no deben intervenir por ningún motivo en la actual situación decadente de la Tierra, pues somos nosotros mismos quienes nos hemos orillado hacia el inminente fin.

## 2.2. Objetivos y alcances

El presente es un trabajo de investigación de alcances descriptivos y explicativos que tiene como objetivos estudiar los principios de las narrativas transmedia como herramientas para potenciar la ficción, analizar la pertinencia y viabilidad de su implementación en el ámbito de la producción audiovisual ecuatoriana y proponer un diseño de proyecto transmedia para la serie web en cuestión, *CERO* (Argüello et al., 2018), a partir de los elementos y materiales producidos hasta el momento.

Asimismo, el presente pretende ser un instrumento de aproximación a las narrativas transmedia para cineastas o estudiantes de cine que buscan ofrecer otro tipo de experiencia a sus audiencias, integrando varios productos culturales y maneras de interactuar con la ficción, la comunidad y el espacio. Para esto, el presente trabajo dentro de su metodología cuenta también con un apartado donde se diseccionan otros proyectos transmedia, tanto latinoamericanos como del género señalado, a manera de contrapunto y, a la vez, impronta a lo que podría realizarse en el medio ecuatoriano.

## 2.3. Justificación

Como se ha mencionado antes, el realizador o cineasta en general se enfrenta ahora a un momento en la historia muy interesante. Si bien tanto académicos de la comunicación, ejecutivos de la producción audiovisual y gestores culturales en los países desarrollados han estado hablando sobre convergencia de medios, *crossmedia* y transmedia desde el 2003, en países en vías de desarrollo como el Ecuador éste ha sido, hasta hace poco, un terreno más bien

inexplorado. Sin embargo, el panorama está cambiando, principalmente desde iniciativas públicas.

En el 2011, el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la información (MINTEL) mostró un interés particular por las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) y su implementación en el país. Con este fin se desarrolló la “Estrategia Ecuador Digital 2.0” que comprendió cuatro planes estratégicos: Plan Nacional de Alistamiento Digital, Plan Nacional de Gobierno en Línea, Plan Nacional de Banda Ancha y Plan Nacional de Gobierno Electrónico. Políticas de este tipo resultan estratégicas también para el sector de la producción audiovisual pues refuerzan el desarrollo de las habilidades digitales en la población, buscando así reducir la denominada “brecha digital”, y a su vez, aceleran mejoras de infraestructura como la penetración de la banda ancha alrededor del país. Según el MINTEL “hasta el año 2017, en coordinación con el sector privado, se ha logrado la masificación del uso de las TIC en un 60,7% de la población, mientras que el uso del internet llegó a un 58,3% de la población, en cambio la cantidad de abonados que usan teléfonos inteligentes (*smart phones*) en el 2017 llegó al 63,6%. Además, las líneas activas 4G llegaron a 4,2 millones, lo que hace suponer que las personas ven cada vez más necesario el uso de internet a través de sus dispositivos”. (p.11)

Estos aspectos mencionados contribuyen a mejorar el prospecto del porcentaje del público ecuatoriano con la capacidad de, o dispuesto, a consumir productos audiovisuales a través de plataformas digitales.

Por otro lado, el Instituto de Cine y Creación Audiovisual (ICCA) en el 2018, en un documento oficial abrió por primera vez la convocatoria para fondos concursables en la categoría de “Nuevos medios”. Esta categoría comprende dos modalidades: “Series web” y “Otros formatos”, en la que se incluyen los proyectos transmedia. Esto demuestra el interés del sector público por los



nuevos medios y tecnologías, lo que puede considerarse como buen augurio de que el sector privado y el público en general se suban también a la ola. Aun así, y fuera de conjeturas, lo cierto es que políticas como las mencionadas suponen una oportunidad para los realizadores y dotan al presente estudio de relevancia y pertinencia al aquí y ahora.

### 3. FUNDAMENTACIÓN

#### 3.1. Referentes teóricos

En su libro *Converge Culture* (2006), Henry Jenkins, académico dedicado al estudio de medios señala que en la cultura actual, la cultura de la convergencia, “los viejos y los nuevos medios colisionan, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde los poderes del productor y del consumidor mediático interaccionan de modos impredecibles” (2008, p.14). Esta aseveración da cuenta de un panorama social afectado irreversiblemente por la revolución digital.

El inicio del siglo XXI vio avances significativos a nivel tecnológico, por una parte el acceso a internet comenzó a democratizarse y uso pasó de ser un privilegio de los poderes corporativos y gubernamentales a instalarse como un servicio básico en los hogares de clase media; por otro lado, los dispositivos móviles como celulares y computadoras portátiles adquirieron gran popularidad. Luego, la década del 2010, con la primera batalla ya ganada, se dedicó a repensar sus productos y servicios para renovarlos de manera tal que se inserten en la vida del consumidor de la manera más cómoda posible: los dispositivos y las tecnologías de la actualidad no solo son más intuitivas en cuanto a su operatividad sino que se adaptan al estilo de vida del usuario. Las pantallas son cada vez más pequeñas y delgadas y las redes móviles adquirieron coberturas y velocidades que aseguran conectividad en la mayoría de escenarios y lugares.

Todo este cambio de paradigma afecta la interacción tanto social como cultural. El productor audiovisual de ahora se enfrenta a un consumidor de patrones de comportamiento más erráticos o difíciles de pronosticar. Como afirman Valentina Moreno, doctoranda de la Universidad Complutense de Madrid, y

Arnau Griffeu-Castells, investigador de la Universidad Central de Cataluña, en el artículo académico co-escrito en 2014:

Los nuevos medios de comunicación facilitan al usuario el acceso a un tipo de conectividad global y otorgan la capacidad de valorar y jerarquizar de qué manera, en qué momento y qué tipo de información consumir y compartir. Este cambio en las dinámicas de consumo ha provocado una transformación de la sociedad, que se vuelve más crítica y activa en la interpretación de los eventos y en cómo estos afectan a su realidad. (p.2)

El medio audiovisual de hoy se caracteriza por una oferta extensa de tecnología y medios para los realizadores audiovisuales y esto, a su vez, se traduce en una inmensa y diversa oferta no solo de contenidos para el consumidor sino también en varios canales de acceso al mismo. Si bien el escenario puede parecer abrumador para los productores de contenido a la hora de idear estrategias que aseguren que sus productos no se pierdan en el mar de miles de otros contenidos, también puede significar una oportunidad contar con distintos medios para llegar al espectador desde varios frentes.

Es en este punto donde adquiere sentido la implementación de las narrativas transmedia, pues buscan precisamente sacar partido de la disponibilidad de varios canales -cada uno especializado- no sólo con el interés de llegar al público objetivo, sino también de brindarle una experiencia más rica en la que pueda ver el mundo narrativo desenvolverse frente a sus ojos.

Resulta necesario esclarecer qué exactamente se entiende por narrativas transmedia (o, en inglés, *transmedia storytelling*). Como definición base se ha tomado aquella formulada por las académicas y especialistas en nuevos medios de la IT University of Copenhagen, Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca, quienes las definen como “sistemas abstractos de contenido a partir de

los cuales un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas.” (s.f)

Esto significa que, dentro de una lógica transmedia, un solo relato o universo narrativo puede esparcirse o ser conducido por varios canales y formatos como: películas, videojuegos, televisión, libros, cómics, etc. Las combinaciones entre productos y canales son diversas y pueden ser tan amplias o complejas como cada ficción lo requiera. Esta diversificación tiene como objetivo brindar una experiencia de entretenimiento expandida, rica y coordinada al espectador.

Lo importante a rescatar aquí es que no se trata de una simple traducción o traspaso de contenidos de un canal a otro porque entonces se estaría acercando más al terreno de la adaptación. Como explica Jenkins en su artículo *Transmedia Storytelling* (2003): “En una lógica transmedia ideal: cada medio hace una aportación propia, única y diferenciada al desarrollo de la narración.” Se trata de ampliar el relato por lo que cada medio o canal debería mostrar una diferente arista del universo ficticio y en el formato correspondiente o en el que se especializa cada medio.

De esta manera, no sólo se evita la repetición sino que se le está brindando al consumidor una verdadera oportunidad de embarcarse en el mundo de la narración a su propio ritmo. El consumidor debería tener la facilidad de elegir en qué orden va a ir descubriendo cada uno de los contenidos que el productor quiere ofrecerle. Por ejemplo, si se tratase de un largometraje acompañado por un videojuego, la película mostraría un determinado grupo de personajes moviéndose por una línea temporal A-B dentro de la cual sólo es posible una determinada cadena de acontecimientos. Entonces, el rol del videojuego sería ofrecerle al consumidor cosas no antes vistas como la posibilidad de ver a personajes secundarios desenvolverse en sus propias líneas temporales o

tener acceso a nuevos personajes, información de *background* o líneas temporales alternas.

En ocasiones puede suceder al revés. Entre los casos más exitosos y representativos se encuentra *Star Wars* (Lucas), luego de su estreno en cines en 1977 y de haber generado un seguimiento de culto, el relato comenzó a expandirse a través de publicaciones impresas seriadas *Tales from the Mos Eisley Cantina* (1995), en las que se daban a conocer sucesos previos a los representados en las películas y se introducían personajes poco conocidos que luego irían adquiriendo más relevancia en el universo narrativo.

Asimismo, Jenkins (2003) hace la siguiente acotación: “Cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa.” De esta manera, se entiende que desde la etapa de desarrollo de proyecto, se deben pensar todos los productos culturales que pueden derivarse de la narrativa y qué medio es el idóneo para la distribución de cada uno. Cabe recalcar que la liberación, publicación o exhibición de cada uno de estos contenidos no tiene que ser necesariamente simultánea. Ésta puede darse de manera paulatina obedeciendo a criterios o prioridades del realizador o realizadores como pueden ser: generar tráfico en su página web o redes sociales, generar boca a boca para generar público para salas o proyecciones particulares, o crear un segmento que esté dispuesto a consumir *merchandising*. O se puede optar por poner todos los contenidos al acceso libre y permanente de los usuarios si se tienen objetivos más alineados con la gestión cultural, investigación, educación o cuando se trata de una franquicia o universo narrativo que cuenta ya con una audiencia fiel, como sucede con los gigantes del Universo Marvel o *Star Trek*.

La tarea de determinar qué productos y canales conformarán el proyecto transmedia y fijar cronogramas y presupuestos para su producción, requiere de

una persona con conocimientos no sólo de producción ejecutiva y de campo sobre el estado actual de la tecnología, manejo de redes, entre otras. Es así que en el medio ha emergido la figura del productor transmedia. En abril del 2010, el Producers Guild of America (PGA) aprobó la creación del título de crédito de *Transmedia Producer* y señala que el título se otorga a la persona(s):

[...]responsable de una parte importante de la planificación, desarrollo, producción y/o mantenimiento a largo plazo de un proyecto de continuidad narrativa en múltiples plataformas, y creación de historias originales para nuevas plataformas. Los productores de transmedia también crean e implementan esfuerzos interactivos para unir a la audiencia de la propiedad con la narrativa canónica y este elemento debe considerarse como una calificación válida para el crédito siempre que estén relacionados directamente con la presentación narrativa de un proyecto. (PGA, 2010.)

Consecuentemente, el PGA también declara ciertos requisitos para que un proyecto pueda considerarse transmedia, como contar con al menos tres líneas narrativas (*storylines*) dentro del mismo universo en cualquier tipo de plataforma como “cine, televisión, cortometraje, banda ancha, publicaciones, cómics, animación, móvil, salas especiales, DVD/Blu-ray/CD-ROM, lanzamientos comerciales y de mercadeo narrativos, y otras tecnologías que pueden o no existir actualmente.” (PGA, 2010.)

La PGA hace hincapié nuevamente en que las extensiones narrativas no pueden consistir simplemente en reutilizar material de una plataforma para ser cortado o adaptado a una plataforma diferente.

Es en este punto que un futuro productor transmedia o quien esté enfrentando su primer proyecto de este tipo puede sentir que el asunto no es tan libre como se preveía a primera vista y que la creación justificada, innovadora y totalmente necesaria de distintos productos para un solo universo o franquicia narrativa puede resultar extenuante. Ante tal encrucijada, resulta pertinente traer a la mesa, las conclusiones de expertos sobre qué cualidades debe tener una narrativa para ser exitosamente llevada al transmedia. Tales cualidades se han elaborado a manera de *identikits*, y los dos que interesan a este estudio son los formulados por Jeff Gómez y Henry Jenkins, nuevamente.

Jeff Gómez es un escritor y productor transmedia. Es CEO de la productora Starlight Runner Entertainment con la cual ha trabajado para grandes estudios como The Walt Disney Company, 20th Century Fox, Sony Pictures Entertainment, Coca-Cola, Mattel, Showtime, Microsoft, Nickelodeon, entre otros. En el 2007, al margen del encuentro Creating Blockbuster Worlds, Gómez expuso lo que consideraba eran ocho principios de una narrativa transmedia (como se cita en Scolari, 2013, p.51).

- El contenido es creado por uno o muy pocos visionarios.

Este principio no sugiere que necesariamente exista un sola mente maestra que se encargue de construir todas las líneas argumentales que conforman un solo universo de ficción, pero sí que exista un grupo reducido de productores y guionistas que entiendan a la perfección la visión general de la franquicia y perfiles y motivaciones de los personajes. De esta manera se busca que el equipo pueda mantener control sobre las diversas líneas y a la vez coordinen su desarrollo en coherencia y fidelidad.

Para ejemplificar la importancia de este principio, Carlos Scolari menciona en su libro *Narrativas Transmedia* (2013) el caso del mundo superheroico de DC Comics: “[...] durante cuarenta años se crearon decenas de superhéroes, archienemigos y relatos entrecruzados que no terminaban de cerrar por ninguna parte. Para poner orden en este caos narrativo se editó la serie *Crisis on Infinite Earths* (Wolfman-Pérez, 1985), la cual hizo una intervención quirúrgica de profundidad —que incluyó la muerte de algunos personajes como Supergirl— para reintroducir la coherencia en el universo de los superhéroes.” (p.67)

- La transmedialidad debe ser prevista al momento de la creación de la franquicia.

A pesar de que el enunciado es bastante autoexplicativo, cabe acotar que esto no es necesariamente cierto en todos los casos. Basta dar un vistazo a producciones como *The Blair Witch Project* (1999) que tras su estreno trajo los lanzamientos de una serie de libros, un cómic, una trilogía de videojuegos y un documental.

- El contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios.

Esto coincide con el requisito que contempla la PGA.

- El contenido es único, aprovecha la especificidad de cada medio y no es reutilizado por otra plataforma.

Se ha hecho énfasis ya en este punto en particular y Gómez lo ratifica. El verdadero mérito de un buen diseño transmedia es dejar que cada medio se luzca en lo que fue diseñado a hacer o en lo que mejor sepa hacer.



- El contenido se basa en una visión única del mundo narrativo.

Este principio se relaciona con el primero en el sentido de que apuntan a un mismo fin: evitar la dispersión narrativa. Gómez sugiere crear la “mitología” del mundo narrativo, que viene a ser lo que en el ámbito de la producción se conoce como la biblia. Este documento debe especificar características del mundo narrativo empezando por los personajes y sus perfiles, descripciones de tiempo y espacio donde se desarrolla la historia. Además de incluir un mapa de tramas donde se aprecie organizadamente como cada línea argumental se cruza o relaciona con las demás.

- Debe existir un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones del mundo narrativo.

Para otros estudiosos como Scolari, este principio no hace mucha consideración respecto a la intervención de los fans. El momento en que existe una base de fans que empieza a replicar o crear contenido a manera de contestación, se vuelve difícil mantener esa centralidad creativa y narrativa por la que Gómez aboga.

- La integración debe ser vertical y abarcar todos los actores.

En este punto Gómez se refiere a la parte empresarial de los proyectos transmedia y propone que los actores económicos que componen su producción y distribución actúen de manera coordinada y compartan una misma visión respecto al proyecto.

- Incluir la participación de las audiencias.

Resalta la importancia de que todo proyecto transmedia debe contemplar en su paquete la creación de espacios web, los mismos que no deben únicamente cumplir con promover y/o exhibir los contenidos, sino también facilitar la comunicación o interacción con los consumidores.

Henry Jenkins es un académico especializado en la investigación de medios y culturas populares. Entre 1993 y 2009 dirigió el programa de Estudios Comparativos de Medios en el Massachusetts Institute of Technology (MIT). Actualmente es profesor anexo en University of Southern California (USC) tanto en la facultad de Comunicación como en la Escuela de Estudios Cinematográficos.

En el 2009 Jenkins organizó los principios de las narrativas transmedia en una publicación en su blog *Confessions of an Aca-Fan*, los mismo que son:

- Expansión vs. profundidad

Con expansión se refiere a la posibilidad de expandir la narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales, “aumentando de esa manera el capital simbólico y económico del relato”; mientras que la profundidad se relaciona con la tarea de penetración que el productor realiza en las audiencias hasta “encontrar el núcleo duro de seguidores de su obra, los verdaderos militantes, los que la difundirán y ampliarán con sus propias producciones.” (Jenkins, 2009).

- Continuidad vs. multiplicidad

Como se ha mencionado antes, el mundo narrativo debe ser consistente

a través de todos sus productos y medios (i.e. continuidad) pero a la vez la naturaleza de las narrativas transmedia brindan la oportunidad —tanto al creador como al consumidor— de incurrir en ciertas indulgencias como la creación extraordinaria (y membretada como tal) de experiencias narrativas que se desvían del mundo original. Esto es muy común en universos narrativos de superhéroes donde a lo largo del tiempo se han publicado ediciones especiales donde personajes bien establecidos en el imaginario de la audiencia visitan nuevos mundos o diferentes líneas temporales.

- Inmersión vs. extraibilidad

Cada producto debe generar en sí mismo una experiencia inmersiva. Esto no representa un tema nuevo en el audiovisual que siempre busca alinearse a tal propósito. Entonces, el concepto interesante aquí es la extraibilidad, es decir, posibilidad de aislar algún elemento del mundo narrativo para ser comercializado en la vida real. En esta categoría se encuentran las figuras de acción derivadas de ciertas franquicias cinematográficas, televisivas o cómics.

- Construcción de mundos

Este punto si bien está anclado a la consistencia y verosimilitud del relato, busca exhortar a los creadores a poner verdadera atención al detalle, a todas esas pequeñas cosas que conforman el universo ya sean paisajes, temas de *mood*, hábitos o *quirks* (mañas) de los personajes. Todos éstos pueden convertirse luego en “conocimiento enciclopédico para los fans”.

- Serialidad

El transmedia puede tomar la tradición de lo serial y llevarlo al siguiente nivel.

Si bien el progreso de la narrativa puede darse en una progresión lineal, su distribución no tiene que ser necesariamente monomediática. Aquí se pueden pensar en proyectos que llaman a la participación del espectador para visitar otras plataformas a cambio de que se le revele contenido exclusivo que aporta directamente a la trama.

- Subjetividad

El mismo hecho de que el transmedia permita la ampliación del universo narrativo implica que se puede brindar más espacio para desarrollar líneas argumentales secundarias; o, incluso, cambiar la perspectiva de la narración en ciertos productos al rotar el protagonismo entre los personajes. Esto implica una diversidad de miradas o subjetividades y una mayor oportunidad para que el consumidor encuentre una con la que se identifique.

- Realización (*performance*)

Se refiere al rol trascendental de la comunidad de fans de una franquicia y su trabajo "evangelizador" para llamar a más audiencias. En este punto cabe la pregunta: ¿qué se está haciendo para brindar a los fans espacio para accionar/realizar?

Ahora bien, ya que se han establecido las consideraciones que el realizador, cineasta o productor transmedia debe tener en cuenta al momento de desarrollar su proyecto, es pertinente pasar al otro lado de la cancha y analizar el perfil de a quién se dirige tal proyecto. Obviamente, como cualquier otro

producto audiovisual —o, en general, narrativo o que busque venderse— se debe llevar a cabo un proceso de segmentación para definir el verdadero público objetivo. Para esto pueden usarse los criterios de siempre: socioeconómicos, mediáticos y tecnológicos.

Sin embargo, no se debe perder de vista que el transmedia tiene como eje a las personas y busca sobretodo su interacción con ellas; es decir, el transmedia orbita alrededor del usuario. Como se ha mencionado anteriormente, el comportamiento del consumidor de entretenimiento de hoy puede parecer errático. Por un lado, se tiene a un consumidor que piensa dos veces antes de darle *play* a un video que pasa de los tres minutos de duración pero que a la vez no cuestiona su hábito de hacer *binge-watching* de su serie favorita en Netflix los fines de semana. Igualmente, es un usuario que se desplaza sin dificultad entre conformarse con dar *like* a toda publicación en su *feed* de Instagram y pasar a hacer sus propias transmisiones en vivo en Facebook sin pensar demasiado en su propia audiencia.

En todo caso, y aunque parezca superficial a primera vista, se trata de un consumidor que interactúa. Respecto a esta cualidad de usuario activo, Scolari hace dos precisiones que pueden brindar una perspectiva más alentadora al realizador sobre su futura audiencia:

- “Las nuevas audiencias están capacitadas para lidiar con textualidades extremadamente complejas, con decenas de personajes y que se despliegan a través de muchos medios y plataformas. (2013, p.125)
- Un sector de la audiencia va más allá del consumo tradicional y se convierte en productores de nuevos contenidos (prosumidores) bajo las banderas del remix y la posproducción.” (2013, p.125)

En cuanto el término “prosumidor” entra en la ecuación, el productor transmedia debe mejorar su juego. Para llegar a este santo grial de la audiencia que es el prosumidor, el diseño del proyecto debe, por obligación, especificar sus estrategias para llevar al espectador a la participación y creación. Estas tácticas son también llamadas *call-to-action* y a su vez brindan los espacios y plataformas para que se lleven a cabo estas interacciones. Dice Scolari sobre el tema:

Los consumidores navegan por los mundos narrativos transmedia, aquí y allá recogen informaciones que les permiten generar hipótesis sobre el desarrollo de la historia, y después no ven la hora de poner a prueba esos conocimientos. Este esfuerzo cognitivo-interpretativo debe ser recompensado. El texto transmedia opera como una totalidad, crea oportunidades para los consumidores en diferentes niveles y el placer que produce su interpretación es transversal. En este entorno los fans se convierten en guardianes del mundo narrativo: ellos gestionan gran parte de las informaciones y son los principales evangelistas que llevarán la palabra a los confines de la audiencia. (2013, p.162)

De igual manera, para ilustrar la relación entre el grueso del público objetivo y el prosumidor, Scolari provee la siguiente figura:



Figura 1. Relación espectador-prosumidor. Tomado de (Scolari, 2013, p.123.).

### 3.2. Referentes cinematográficos

Uno de los casos más paradigmáticos del transmedia en ciencia ficción es *The Matrix* (Wachowskis, 1999). Si bien la franquicia nació como un largometraje dirigido por las hermanas Lana y Lilly Wachowski, debido a su favorable recepción se expandió con otros dos largometrajes *The Matrix Reloaded* (2003) y *Matrix Revolutions* (2003). Luego, seguiría una serie de nueve cortos animados, *Animatrix* (2003), y tres videojuegos: *Enter the Matrix* (2003), *The Matrix Online* (2004) y *The Matrix: Path of Neo* (2005).

Este modelo de expansión que se da a partir de un solo producto exitoso en un inicio, se conoce como el modelo de “nave nodriza”, y en el caso de The Matrix, como debería ser en todo proyecto transmedia bien logrado, cada producto subsiguiente a la película “madre” abarca sólo un tramo diferente y determinado de la historia de Neo y del conflicto humanos versus inteligencia artificial.

El mérito de The Matrix no está solo en la cantidad de obras mediante las cuales expandió su narrativa, sino en su impacto cultural. La película inicial de la franquicia, más allá de su interesante argumento, tenía un fuerte componente filosófico así como una propuesta estética ecléctica. Estos elementos lejos de quedarse como meros aspectos formales del lenguaje de su cinematografía se convirtieron en temas de interés, discusión e investigación de sus adeptos: el estilo cyberpunk pasó de ser un subgénero de la ciencia ficción a incorporarse en la moda de la época y las influencias filosóficas —desde el Tao pasando por Kant y Braudillard— así como las estéticas —Escher, Kubrick y el anime japonés— fueron discutidas y diseccionadas hasta el hartazgo por los fans en cientos de foros en internet dedicados a la franquicia.





Figura 2. Estilo cyberpunk en The Matrix. Fotograma tomado de (The Wachowskis, 1999.).

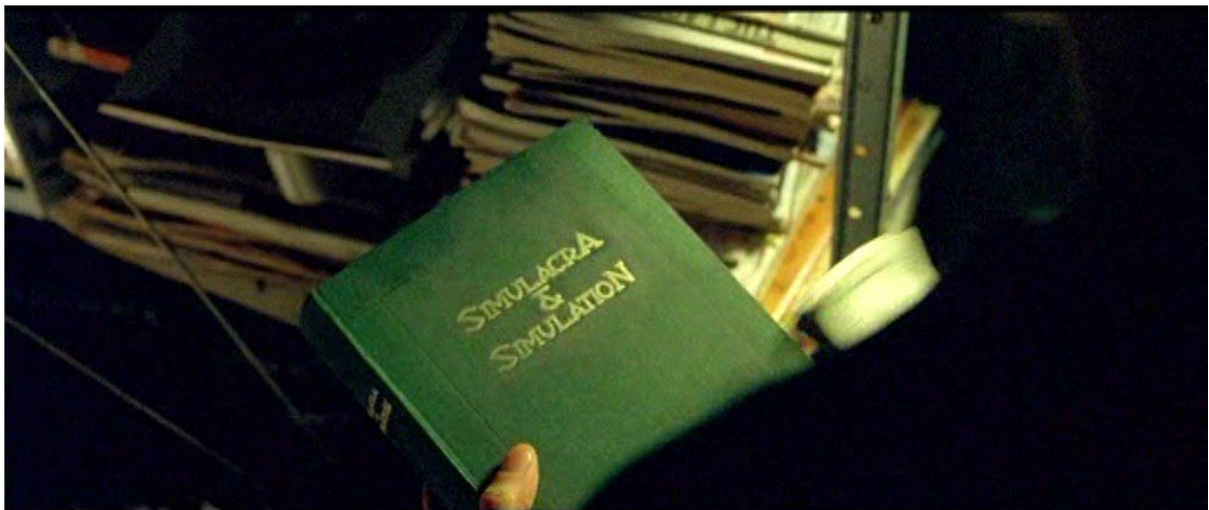


Figura 3. Obra de Braudillard en The Matrix. Fotograma tomado de (The Wachowskis, 1999.).

Como siguiente referente se tiene a *The Blair Witch Project* (1999) dirigida por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez. Si bien el producto madre de la franquicia no pertenece al género de la ciencia ficción, su análisis es pertinente al presente estudio por dos motivos. En primer lugar porque al pertenecer al género de

terror sobrenatural apela a la fascinación de las personas por lo desconocido, algo que se plantea explotar también dentro del proyecto transmedia para *CERO*; y en segundo lugar, porque constituye un ejemplo sobresaliente de película de bajo presupuesto que no compromete su verosimilitud y logra un rédito económico bastante favorable.

El largometraje es un relato de ficción que cuenta los esfuerzos de tres estudiantes de cine para realizar un documental sobre la leyenda de la bruja de Blair y su subsecuente desaparición. La línea argumental de la película se presta para optar por una estética que combina los aspectos formales del *found footage* y el documental, como el uso de la cámara subjetiva. La decisión de optar por este tipo de estética significó mantenerse dentro del presupuesto y aportó a la coherencia del relato.

Otras fases de la producción también se destacaron por su creatividad y recursividad. Por ejemplo, su campaña de marketing promocional consistió en la difusión de anuncios en los que los actores principales se reportaron como desaparecidos. Esta decisión estuvo orientada a la creación de expectativa y a la temprana generación de una posible audiencia. De igual manera, durante la preproducción los directores realizaron un documental de 8 minutos acompañado de material adicional como artículos de prensa escrita y notas televisivas sobre la leyenda ficticia que habían creado para dar forma y un contexto a la película.

El compromiso de los realizadores resultó en una aceptación directamente proporcional. La película que se había producido con un presupuesto de \$60 000 logró recaudar \$250 millones a nivel mundial. Tras su extremadamente positiva recepción, se produjeron dos secuelas: *Book of Shadows* (Berlinger, 2000) y *Blair Witch* (Wingard, 2016). Se publicó también *The Blair Witch Project: A Dossier* (Stern, 1999), un libro que recolectaba fotografías,

entrevistas, recortes de periódico que una vez más buscaban posicionarse como real la premisa ficticia de la película. A éste libro le siguieron las novelas *Blair Witch: The Secret Confessions of Rustin Parr* y *Blair Witch: Graveyard Shift*, ambas de la autoría de E.D Stern y publicadas en el 2000.

De igual manera, una serie paralela de libros de literatura juvenil, *The Blair Witch Files*, introducían a un nuevo personaje, Cade Merrill, investigando fenómenos pertenecientes a la película. Se han producido cómics, un videojuego y un documental, *The Woods Movie* (Gomm, 2015). Además, en el 2017 se reveló que Eduardo Sánchez junto con Lionsgate estaban desarrollando una serie de televisión a partir del largometraje.

Dentro de la lógica participativa del transmedia, cabe destacar que Sánchez y Myrick mantienen una página web que provee al espectador con más detalles sobre la leyenda, como las numerosas desapariciones y muertes que la conforman. Al igual que *The Matrix* (Wachowskis, 1999), los foros de discusión y recopilación de datos referentes tanto al universo ficticio de la leyenda como a la película en sí, son numerosos y se expanden a través varias páginas web dedicadas a la información enciclopédica y/o de debate.



Figura 4. Fotograma de The Blair Witch Project. Tomado de (Myrick y Sánchez, 1999.).

Como ejemplo contemporáneo a nivel latinoamericano se tiene a *Tras los pasos del Hombre Bestia* (Irigaray, 2013), documental transmedia producido en Rosario, Argentina.

*Tras los pasos del Hombre Bestia* es un proyecto con objetivos tanto lúdicos como informativos. La narrativa se centra en la reconstrucción de la realización del primer film fantástico argentino, *El Hombre Bestia* (1934), dirigido por Camilo Zaccaría Soprani en la ciudad de Rosario.

En la dirección general del proyecto se encuentra Fernando Irigaray, magíster en Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación y director de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva y de Comunicación Multimedial en la Universidad Nacional de Rosario. Con este documental transmedia busca no solamente rescatar la historia del cine rosarino sino también expandir el relato de manera que el consumidor se relacione con el realizador y con la ciudad. Es así que el proyecto cuenta con un documental para TV, una serie de movisodios, juegos online, realidad aumentada, entre otros.



Figura 5. Fotograma del documental para TV. Tomado de (Irigaray, 2013.).

Cabe destacar la iniciativa de los movisodios, que si bien son un producto de 27 minutos independiente del documental para TV, se presentan de forma serial y siguen al personaje de Marcelo Colman, un detective privado. Durante los 8 mini-episodios destinados a ser reproducidos en dispositivos móviles, la audiencia puede ver a Colman descubrir pistas sobre la vida de Camilo

Zaccaríá Soprani. De esta manera, los movisodios constituyen un spin-off de la narrativa principal ya que toman lugar en un tiempo narrativo distinto, bajo la subjetividad de un nuevo personaje pero ensanchan el relato al dotar de más información sobre el personaje principal a la audiencia. El personaje de Marcelo Colman, cuenta además con su propia cuenta de Twitter donde sube actualizaciones de su investigación así como noticias relevantes al proyecto en general.



Figura 6. Fotograma del movisodio 4, *La llave*. Tomado de (Irigaray, 2013.).

Dentro de las intervenciones urbanas, el proyecto llevó a cabo la proyección de animaciones, fotos y textos referentes a la película, sobre espacio arquitectónicos y edificios de la ciudad para llamar la atención de los transeúntes y sembrar misterio en torno a la figura del “hombre bestia” en Rosario. El componente de realidad aumentada se dió a través de la postal publicitaria diseñada para el documental: los participantes podían escanear dicha postal para revelar un mensaje secreto en su *smartphone*.

La narrativa se extendió a través de varias redes sociales (Facebook, Twitter y Pinterest) donde el espectador puede interactuar con el director y personajes como Colman, y los productos audiovisuales se distribuyeron por algunas plataformas como Youtube, Vimeo y Facebook nuevamente. La página web oficial detalla el proyecto de forma interactiva y cuenta con una sección de juegos online.

*Tras los pasos del Hombre Bestia* formó parte de la selección oficial del New Media Film Festival de Los Ángeles en el 2014.

## 4. PROPUESTA DE ÁREA

### 4.1. *CERO* como serie web

Como se ha especificado en el apartado “Sinopsis”, *CERO* (Argüello et al., 2018), es una serie antológica que si bien plantea un hibridaje de géneros a lo largo de su desarrollo, se apega más al de ciencia ficción. Esto se debe a que, cada uno de los cinco capítulos planteados para la primera temporada, explora el futurismo distópico como eje de la narración.

Argumental y narrativamente la serie funciona de la siguiente forma:

- 1.) Los episodios se suceden cronológicamente pero existe una elipsis de entre diez a veinte años entre cada uno. El primer episodio se ambienta en el año 2028.
- 2.) El salto temporal implica que los personajes no son recurrentes. Esto contribuye a que la serie se considere antológica.
- 3.) Cada episodio parte de un supuesto que explora y extrapola las consecuencias del desarrollo tecnológico en un área específica de la vida humana: sexo, salud, guerra, etc.
- 4.) Cada supuesto tiene influencias o se deriva, de alguna manera, de literatura preexistente relacionada a teorías conspirativas, máximas de ciencia ficción, o asuntos de interés paranormal. Si bien esta conexión no se expresa explícitamente en el guion o producto audiovisual en sí, ésta constituye una herramienta que explotará más adelante en otros subproductos que forman parte del proyecto transmedia.



5.) Se contempla también la creación de un spin-off —o ‘episodio 4.5— que funcionará dentro del desarrollo del proyecto transmedia como un *back-door pilot* que cumple con las funciones de dar a conocer la temática, estética y un personaje de la serie.

La progresión narrativa que se plantea busca ante todo transmitir la sensación de que a pesar de los avances tecnológicos alcanzados, la sociedad irónicamente está dirigida a una suerte de involución que implica el declive de las cualidades humanas y una muerte literal del planeta Tierra. De este concepto se derivan tanto el título de la serie como el tratamiento audiovisual que se le dará a la misma.

#### **4.1.1. Objetivos y valores del proyecto**

El objetivo principal de la serie es generar una audiencia comprometida y participativa. Como objetivos secundarios se han planteado: posicionar a la serie como un referente nacional de la ciencia ficción y generar en la audiencia y en el sector de producción audiovisual del país un interés orientado a la cooperación y formación de alianzas estratégicas que favorezcan la expansión de la serie a nuevas temporadas y productos.

Se han establecido tres valores de proyecto:

- 1.) Innovación en la narrativa cinematográfica local.
- 2.) Reflexión sobre la naturaleza humana mediante la extrapolación de las distintas problemáticas de hoy, imaginando sus consecuencias a futuro.
- 3.) Incentivar al desarrollo del género de ciencia ficción en el Ecuador.

#### **4.1.2. Mapa de tramas**

Como ya se ha establecido, la serie web cuenta con cinco episodios para la primera temporada. La siguiente figura detalla una breve sinopsis de cada uno junto con ciertas especificaciones estéticas.

<b>Sinopsis</b>	Un endeudado estudiante de cine es seleccionado para crear un prototipo de pornografía virtual a ser acompañada con estimulantes químicos que esconden un motivo ulterior más allá del control poblacional.	Roberto, un informático de una aseguradora, es despedido. En casa, todos sus dispositivos electrónicos se convierten en temporizadores que marcan unas pocas horas restantes. Con su excolega investigan y llegan a un restaurante donde importante figuras políticas disfrutaban de excesos y descubre que alguien ha pedido su cabeza en bandeja de plata.	Isaac, un joven de 20 años, es asignado al puesto de "pacificador" en un asilo. Mientras administra calmantes y nutrientes a un grupo de internos, se da cuenta de que estos poseen habilidades sobrenaturales, que se encuentran encerrados en contra de su voluntad y planean un escape del cual Isaac es una figura central.	La Tierra incumple el acuerdo de paz con el Consejo Intergaláctico y se enfrenta a la detonación simultánea de todas sus armas. Irim, un minero modificado se retira a los viejos túneles subterráneos para vivir sus últimos días. Ahí se encuentra con un pueblo no contactado que debe llevar "los huevos de la serpiente madre" a un lugar profético para evitar el fin del mundo.	Nuevos vestigios de una nueva humanidad comienzan a avisar en el plante Theia. Sin embargo, hay un impostor que cree que la humanidad no merece una segunda oportunidad.
<b>Director</b>	<b>Esteban Díaz</b>	<b>Francis Castro</b>	<b>Dinah Arguello</b>	<b>Jael Olivo</b>	<b>Michelle Piedra</b>
<b># de Capítulo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Título</b>	<b>PORNO</b>	<b>PLATO FUERTE</b>	<b>EL ASILO</b>	<b>...</b>	<b>EPÍLOGO</b>
<b>Año</b>	<b>2028</b>	<b>2040</b>	<b>2052</b>	<b>2070</b>	<b>Futuro indefinido</b>
<b>Antecedentes ficticios</b>	Debido a la sobrepoblación, se ha restringido la procreación durante 10 años y los gobiernos han regularizado el sexo.	Los narcogobiernos se vuelven una forma legítima y normalizada del poder.	Experimentos anteriores de las farmacéuticas dan paso a la creación de seres humanos como armas biológicas.	Tras el escándalo de los superhumanos, ahora las modificaciones biológicas en personas son solo admitidas si facilitan su desempeño laboral.	El plante Tierra deja de existir.
	Alianzas entre farmacéuticas y gobiernos.	Cada vida tiene un valor económico para su Estado. El sicariato es legal pero es ahora un lujo muy caro.	Ancianos y otras personas que no pueden producir son llevados a "centros" de concentración donde sus necesidades son atendidas de manera muy precaria.	Razas alienígenas rompen su principio de no intervención con la Tierra y protestan la destrucción del planeta y del ADN humano.	Los aliens se llevan los huevos de la profecía y a unos cuantos especímenes humanos para fertilizar otros planetas.

Figura 7. Mapa de tramas de CERO, temporada 1.

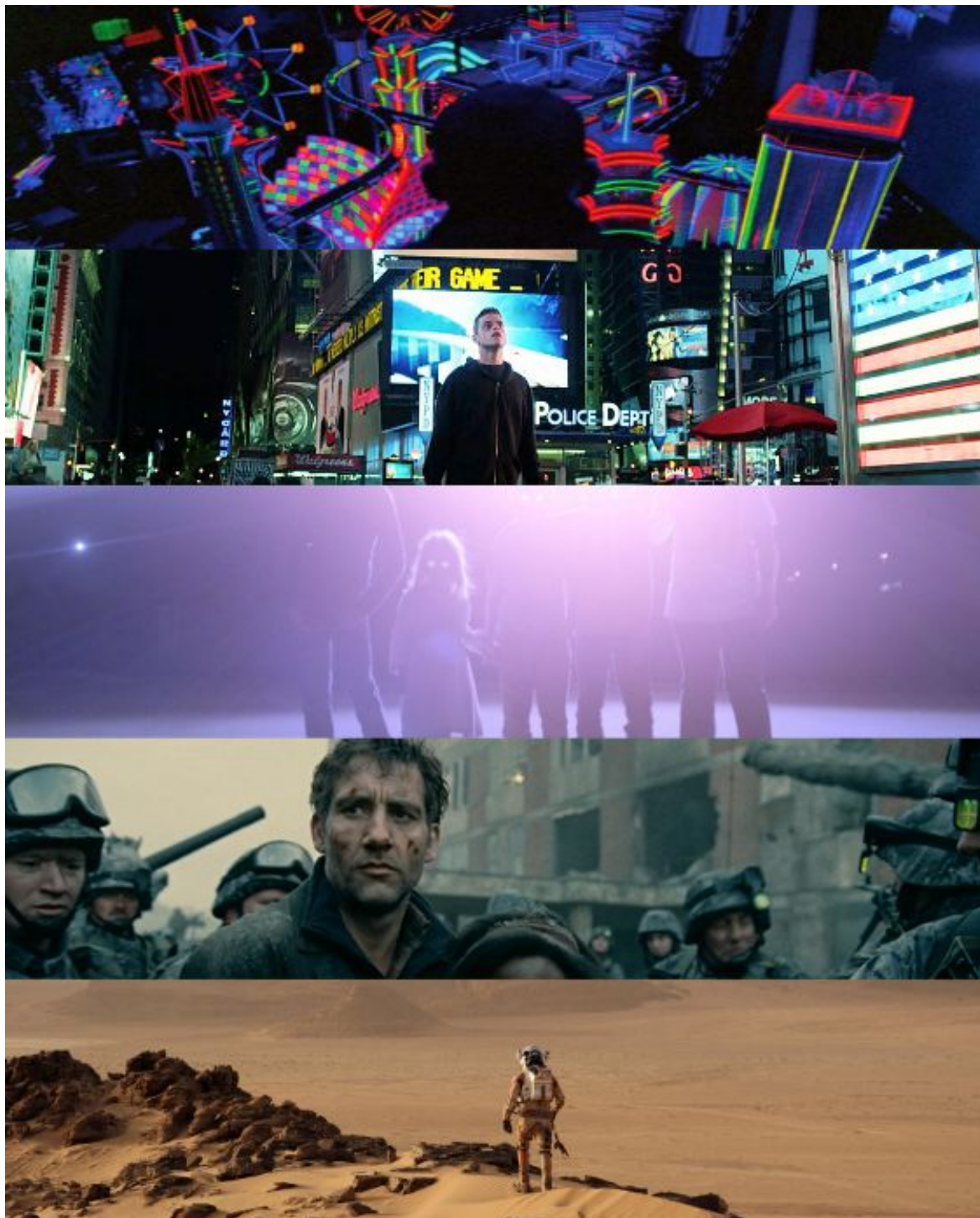


Figura 8. Propuesta de progresión de colorimetría por episodios, tomando como referencia a *Enter the Void* (Noé, 2009), *Mr. Robot* (Esmail, 2015), *Midnight City* (Fleur, 2011), *Children of Men* (Cuarón, 2006) y *The Martian* (Scott, 2015).

### 4.1.3. Público objetivo

Para definir el público objetivo se han tomado como punto de partida perfiles socioeconómicos, mediáticos y tecnológicos y se han analizado variables dentro de cada uno que son relevantes para el tipo de audiencia a la que se quiere apuntar, siendo éstos:

1.) Perfiles socioeconómicos:

- Edad: 18 a 45 años
- Ubicación geográfica: Quito y Guayaquil
- Capacidad de compra: clase media/media alta
- Intereses: ciencia ficción

2.) Perfiles mediáticos:

- Usan contenidos móviles o aplicaciones.
- Usan con regularidad redes sociales.

3.) Perfiles tecnológicos:

- Usan smartphones.
- Acceso a computadoras.
- Acceso a internet.

Los valores asignados, en reiteradas ocasiones, guardan una estrecha relación de dependencia. Por ejemplo, los perfiles tecnológicos —como la tenencia de telefonía y banda móvil— se corresponden con perfiles socioeconómicos como la capacidad adquisitiva y ubicación geográfica.

En el caso particular de Ecuador, un estudio realizado por el INEC en 2017 refleja un incremento del número de abonados de internet fijo y móvil. Así, en el Ecuador existen 1.727.790 de cuentas de internet fijo y 8.643.121 de cuentas

de internet móvil (ARCOTEL, 2017, p.16). Se demuestra así que en la actualidad existe una mayor penetración de banda ancha móvil que de la fija. Este estudio ha orientado la decisión de segmentar el público objetivo a las ciudades de Quito y Guayaquil puesto que señala que “[...] las provincias de Pichincha, Guayas, Manabí, Azuay y Tungurahua son las que poseen una mayor cantidad de infraestructura implementada tanto para las tecnologías 2G, 3G y 4G [...]”.

Se menciona, además, “que el 83% de los encuestados se conecta a internet a través de los smartphones y el 17% por computadoras o tablets.” Se señala además que las redes sociales como Facebook y Whatsapp son las más usadas después del correo electrónico.

Asimismo, en su Boletín Estadístico de junio del 2018, la ARCOTEL indica que el tráfico de datos en celulares aumentó un 60% de 2017 a 2018. (p.9)

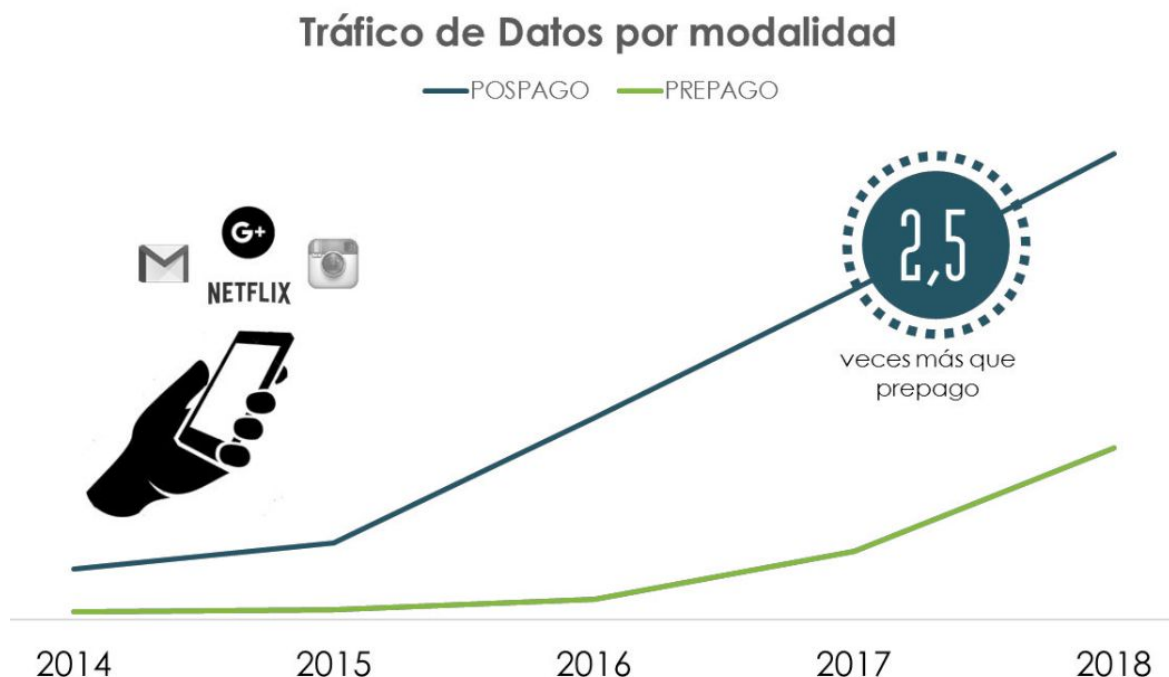


Figura 9. Tomado de (ARCOTEL, 2018.).

En cuanto a la segmentación por edad, se tomó en cuenta los resultados obtenidos por el INEC en su informe de las TICS del 2016, en donde se aprecia el uso de internet por grupos de edad en donde destacan los grupos de 16 a 24 años y 25 a 34 años.

**Porcentaje de personas que han utilizado internet en los últimos 12 meses por grupos de edad a nivel nacional**

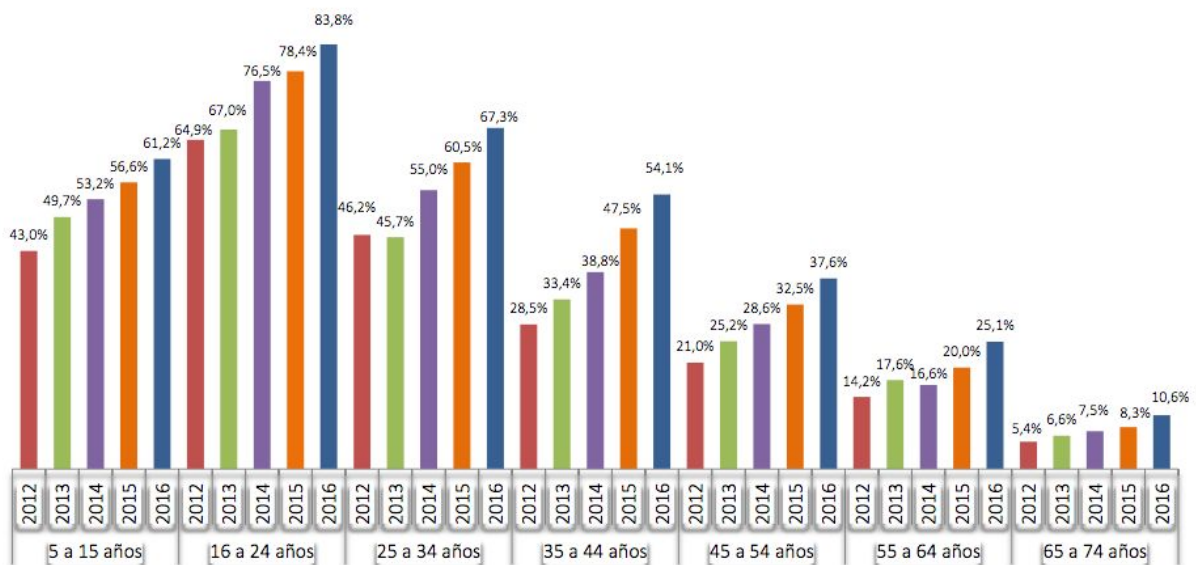


Figura 10. Tomado de (INEC, 2016).

Esto indica que en criterios tecnológicos y mediáticos la segmentación está bien direccionada tomando en cuenta el medio de distribución principal de la serie. Sin embargo, se ha ampliado el rango de edad hasta los 45 años para atender a un nicho específico dentro del público objetivo: los fanáticos de la ciencia ficción.

## **4.2. CERO como narrativa transmedia**

### **4.2.1. Matriz comparativa con identikit de narrativas transmedia**

Para verificar la viabilidad de expandir el universo narrativo de *CERO* a una narrativa transmedia, se ha propuesto un ejercicio de comparación de su conceptualización con los principios propuesto por Henry Jenkins. Cabe aclarar que dentro de esta matriz se menciona la naturaleza o ciertos rasgos de productos contemplados en el diseño integral del proyecto transmedia. Éstos se desarrollarán a mayor detalle más adelante, en el apartado Plan de productos y medios.



PRINCIPIO	JENKINS	CERO
<b>Expansión vs. Profundidad</b>	Posibilidad de expandir la narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales.	Para el proyecto transmedia CERO se proponen tres ejes de prácticas virales por tres redes sociales distintas: Twitter, Facebook y Whatsapp.
	Tarea de penetración que el productor realiza en las audiencias hasta "encontrar el núcleo duro de seguidores de su obra, los verdaderos militantes, los que la difundirán y ampliarán con sus propias producciones."	Más allá de considerar como nicho de mercado, dentro del público objetivo, a los fanáticos de ciencia ficción; se plantea generar foros y conversatorios al margen de la proyección del capítulo piloto en casa culturales y salas de cine alternativas de la capital. Esto, para entrar en contacto directo con el público potencial del proyecto y generar diálogo, expectativa y seguimiento en torno al mismo.
<b>Continuidad vs. Multiplicidad</b>	El mundo narrativo debe ser consistente a través de todos sus productos y medios (i.e. continuidad).	Existe no solo una continuidad temática sino estética y de mood a lo largo de la serie y otros productos.
	Oportunidad -tanto al creador como al consumidor- de incurrir en ciertas indulgencias como la creación extraordinaria (y membretada como tal) de experiencias narrativas que se desvían del mundo original.	Los saltos temporales entre cada capítulo de la serie invitan totalmente a este tipo de práctica. De hecho, dentro del proyecto transmedia se contemplan iniciativas que exhortan al espectador a completar estos espacios en blanco dentro de la línea temporal.
<b>Inmersión vs. Extraibilidad</b>	Cada producto debe generar en sí mismo una experiencia inmersiva.	Por definición, el medio audiovisual ya es interactivo. Se proponen también otros productos que requieren que el espectador interactúe con su espacio físico-geográfico real.
	Posibilidad de aislar algún elemento del mundo narrativo para ser comercializado en la vida real.	Existen elementos recurrentes a lo largo de la serie que pueden ser explotados de esta manera.
<b>Construcción de mundos</b>	Atención al detalle por parte del creador, a todas esas pequeñas cosas que conforman el universo ya sean paisajes, temas de mood, hábitos o quirks (mañas) de los personajes.	Si bien la serie no contempla una continuidad en cuanto a personajes, el mismo hecho de que la continuidad sea más bien temática supone cierta libertad para crear un mundo más rico. En el caso de CERO, tanto realizadores como creadores pueden enfocarse en como el mundo se va desarrollando y explorar el avance de cada arista, capítulo a capítulo.
<b>Serialidad</b>	Pensar en la serialidad más allá de lo tradicional: ¿Está el proyecto diseñado para que el usuario consuma también serialmente el resto de productos situados en diferentes medios?	Al tratarse de una serie antológica, el consumidor no debe necesariamente ver los episodios en orden cronológico y asimismo, estará en capacidad de entender y disfrutar cualquier de los productos propuestos en sus respectivos canales.
<b>Subjetividad</b>	Diversidad de miradas o perspectivas (personajes, líneas argumentales) y una mayor oportunidad para que el consumidor encuentre una con la que se identifique.	Cada episodio tiene un nuevo conjunto de personajes y un estilo de dirección nuevo que implica un cambio constante de perspectiva. Respecto a los otros productos, existen algunos
<b>Performance</b>	¿Qué se está haciendo para brindar a los fans espacio para accionar/realizar?	Existen múltiples productos y actividades que permiten que el fan se relacione con los realizadores, con otros fans y con su espacio geográfico.

Figura 11. Matriz comparativa entre los principios de las narrativas transmedia propuestas por Jenkins y las características de CERO.

#### 4.2.2. Especificidad en las narrativas transmedia de ciencia ficción

Habiendo ya evaluado la idoneidad del medio ecuatoriano y de las características intrínsecas del universo particular de CERO, es pertinente reflexionar sobre el desarrollo de las narrativas transmedia enfocadas al género de la ciencia ficción.

En sus años de historia, el cine y la televisión han visto erigirse grandes universos narrativos de ciencia ficción que se fueron expandiendo a transmedia. Además de los ya mencionados *Star Wars* (Lucas, 1977), *The Matrix* (Wachowskis, 1999), los universos súper heroicos de DC y Marvel, se pueden rescatar otros más cercanos a la propuesta narrativa de CERO como: *Fringe* (Abrams, 2008), *Battlestar Gallactica* (Larson, 1978); y las longevas *Star Trek* (Roddenberry, 1966) y *Doctor who* (Newman, 1963) con 30 y 26 temporadas respectivamente.

María del Mar Grandío, profesora en el Departamento de Comunicación de la Universidad Católica de Murcia, en una entrevista para *Narrativas Transmedia* sostiene que:

Son las narrativas de ciencia ficción las más proclives a la generación de un universo transmedia debido a su esencia ontológica: son mundos de ficción complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente. Ofrecen más posibilidades creativas que el género del drama o la comedia. También, como decía antes, al poseer el género de la ciencia ficción unos fenómenos tan consolidados, es habitual que se exploten comercialmente estos universos en diferentes plataformas. Con la irrupción de las redes sociales se está dando paso a la expansión del relato a través de Twitter, como ocurre en el caso británico de la serie de

ciencia ficción Misfits (2009), en la que cada personaje tiene su cuenta para complementar el relato televisivo y ofrecerle al espectador un valor añadido a la emisión y visionado en directo. (p.91)

Grandío recalca la importancia del fenómeno fan que cultivan las narrativas de ciencia ficción, cuya magnitud ha hecho que los grandes estudios y casa productoras inviertan para suplir esa demanda sin pensarlo dos veces. Tal práctica se ha evidenciado en los ejemplos anteriormente expuestos. *Star Wars* ha expandido sus películas más allá de la trilogía original hasta el punto de dedicar filmes enteros para un solo personaje en específico, *Han Solo* (Howard, 2018) o de aprovechar una brecha en la línea temporal para introducir nuevos personajes y dar contexto más profundo a las películas subsecuentes pero creadas con anterioridad, como lo hace *Rogue One* (Edwards, 2016). Esto, dejando de lado las historietas, videojuegos y series animadas para televisión. Los ejemplos de cómo las franquicias de ciencia ficción se han explotado, incluso hasta el punto de crear rechazo de algunos de sus fans, son abundantes.

Se pueden traer a la discusión también iniciativas como la Comic-con, que a pesar de haberse extendido más allá del cómic, al terreno de las películas y los videojuegos, exhibe un gran porcentaje de franquicias pertenecientes al género de la ciencia ficción. Estos eventos suponen un despliegue del fenómeno fan: convocan asistencias multitudinarias, se vuelven una pasarela del cosplay, etc. Sin embargo, si bien apuntan a atender al fenómeno fan, también lo explotan. La promesa es la del contenido exclusivo o experiencias únicas. La Comic-con ofrece, entre otras cosas, una oportunidad de acercamiento con directores, productores y actores de las franquicias de ficción, acceso a ediciones limitadas de *merchandising* o poder presenciar el lanzamiento o promoción de algún nuevo producto cultural ya sea videojuego o película.

Un público objetivo con tal grado de compromiso es en el que se puede confiar para responder a las iniciativas de los realizadores que buscan que su franquicia tenga presencia en redes o que algún otro producto cultural derivado de su franquicia tenga una oportunidad en el mercado tanto como el producto principal.

#### **4.3. Plan de productos y medios**

Para que *CERO* se constituya como una obra transmedia integral, se plantea alejarse en cierta medida del modelo de producción tradicional del audiovisual que consiste en empezar por la búsqueda y levantamiento de fondos, pasar a la realización del producto audiovisual propiamente dicho, conseguir un distribuidor que se encargue de construir o atraer una audiencia, la venta del producto a audiencias (sea entradas de cine o suscripción a servicios VOD) y por último su proyección. Naturalmente, si bien una producción bien hecha piensa desde la etapa de desarrollo de proyecto en sus opciones de distribución y exhibición, su implementación se realiza más o menos en el orden cronológico mencionado.

Ahora bien, con *CERO*, después de la etapa de desarrollo de proyecto, se procederá primero a la creación de audiencias mediante al manejo de redes sociales y la difusión de productos de acceso gratuito para el consumidor y de bajos costos o —costos patrocinados— para la producción. La segunda fase,

consistirá en consolidar el núcleo duro de la audiencia con productos e iniciativas que inciten más a la participación del consumidor, le permitan compartir con los realizadores y otros usuarios y su espacio geográfico; la tercera fase comprende la exhibición del contenido madre del proyecto, es decir, la serie en una plataforma digital y por último, en base en la recepción de la misma se busca obtener un suficiente *feedback* y participación para poder realizar una secuela colaborativa de la misma con la audiencia.

A continuación se detallan los productos culturales que formarán parte de la experiencia transmedia *CERO*:

#### **4.3.1. Piloto con final interactivo (a elección del espectador)**

*Voyager* es el título del episodio piloto. Sin embargo, este piloto no es una primera versión del primer episodio, como normalmente se acostumbra. *Voyager* se encuentra fuera de los cinco episodios previstos para la primera temporada pero, dentro de la línea temporal se sitúa entre los episodios 4 y 5. Esta característica lo acerca más a un *backdoor pilot*, es decir, un episodio que se enfoca en un aspecto diferente o personaje secundario de una serie.

En el caso de *Voyager*, este episodio tiene como finalidad transmitir la atmósfera general de la serie e introducir dos personajes que, dentro de la serie original habitan en mundos distintos. Muy al estilo de *Rogue One*,

*Voyager* expande la narrativa al desarrollar un conflicto que, luego de su resolución, da paso o plantea el contexto del siguiente capítulo, en este caso, el número 5. Sin embargo, al tratarse de una serie antológica, se le puede dar el mismo uso que a un piloto normal como usarse como carta de presentación a un proyecto de serie, servir de herramienta para *focus group* o para extraer material promocional a partir del mismo.

Una particularidad del piloto es que cuenta con un final alternativo que, al ser reproducido en plataformas virtuales permite al espectador elegir entre dos acciones que cambian el curso de la historia.

Dentro de la planificación del proyecto transmedia, el piloto tendrá dos medios de distribución:

- 1.) Se proyectará en funciones especiales en centros culturales de Quito, como Casa Mitómana, Fondo de Cultura Económica Carlos Fuentes, entre otros. Las proyecciones serán seguidas de foros con los realizadores en torno al proyecto y al desarrollo de la ciencia ficción en Ecuador. Estas funciones tienen los siguientes propósitos: en primer lugar, servir de plataforma para dar a conocer al público sobre el proyecto en general, y en cuanto a marketing digital, poner al conocimiento del público las redes sociales del proyecto para promover la fase de alcance (vistas y visitas). Por último generar una conversación

respecto a la ciencia ficción para empezar a cultivar desde el principio un nicho de mercado que más allá de la serie puede estar interesado en participar por medio de otros canales a desarrollarse.

2.) Se colgará en la plataforma web oficial del proyecto donde el consumidor puede jugar con el aspecto interactivo del episodio y consumirlo desde la pantalla o dispositivo, lugar y momento que prefiera.

#### **4.3.2. Trailer**

Producto editado a partir del piloto. Éste es el primer material audiovisual que se colocará en redes sociales, Facebook específicamente, con el objetivo de generar presencia en este medio y llegar a la fase de interés en marketing digital. Es decir, que los espectadores realicen acciones específicas a la red social como dar like o compartir o seguir la página del proyecto en Facebook.

#### **4.3.3. Página web oficial**

##### **4.3.3.1 Contenidos**

La página web de la serie tiene como objetivo ser una base de datos de todas las cosas que tienen que ver con el proyecto, especialmente con la serie. Aquí se tendrá acceso a los episodios, galerías, además de subpáginas que

permitan al usuario expandir su conocimiento sobre el universo narrativo como las líneas de tiempo correspondientes a los episodios, información de fondo sobre los personajes, datos interesantes sobre ciertos artefactos y temas recurrentes a lo largo de la serie.

Un apartado importante en esta plataforma es uno destinado a hacer evidente la influencia entre ciertas teorías conspirativas, relatos *sci-fi* y temas de interés ufológico o arqueológico con cada capítulo. El objetivo de esta subpágina es apelar a la curiosidad e interés de cierto segmento de la audiencia que busca expandir su conocimiento personal y relacionarlo con su consumo de la serie. De esta manera, se presentará de manera interactiva como el eje narrativo de cada capítulo o ciertos elementos de él se derivan de ciertas máximas de ciencia ficción ya exploradas o de misterios que han fascinado a la humanidad por siglos.

A manera de ejemplo se puede citar la relación del primer episodio “Porno” con todas las teorías comparativas que tienen que ver con el *Big Pharma* (la industria farmacéutica a nivel global); *Voyager* con los archivos reales enviados en discos de oro en 1977, o, la similitud de ciertos elementos narrativos del quinto episodio con artefactos arqueológicos de procedencia maya e inca. Todos los artículos, teorías y elementos de interés serán enlistados, explicados y el consumidor será redirigido a las fuentes primarias de dichas investigaciones.



#### 4.3.3.2 *Branding*/línea gráfica

A partir de los contenidos ya especificados, e independientemente de la arquitectura de la información que se le dé al sitio web, se ha determinado una línea gráfica que marcará la estética del sitio. Esta línea gráfica, por el momento, abarca diseño y tipografía de *header banner* (encabezado) para web, colorimetría y un patrón para *backgrounds* (fondos) de publicaciones. Esta línea gráfica deberá mantenerse a través de todas las plataformas digitales y material impreso a producirse para hacer a la franquicia identificable y consistente.



Figura 12. Banner de la serie con progresión de colorimetría.



Figura 13. Banner del episodio piloto con sus respectivos colores.

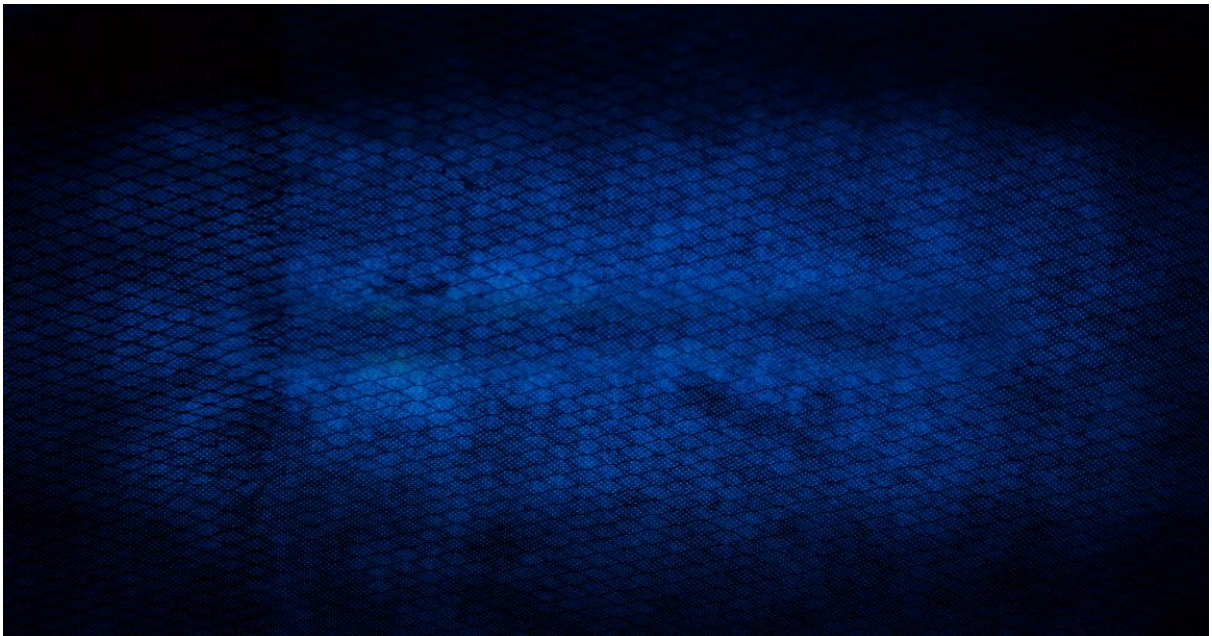


Figura 14. Background (imagen de fondo) para columnas de texto en página web.

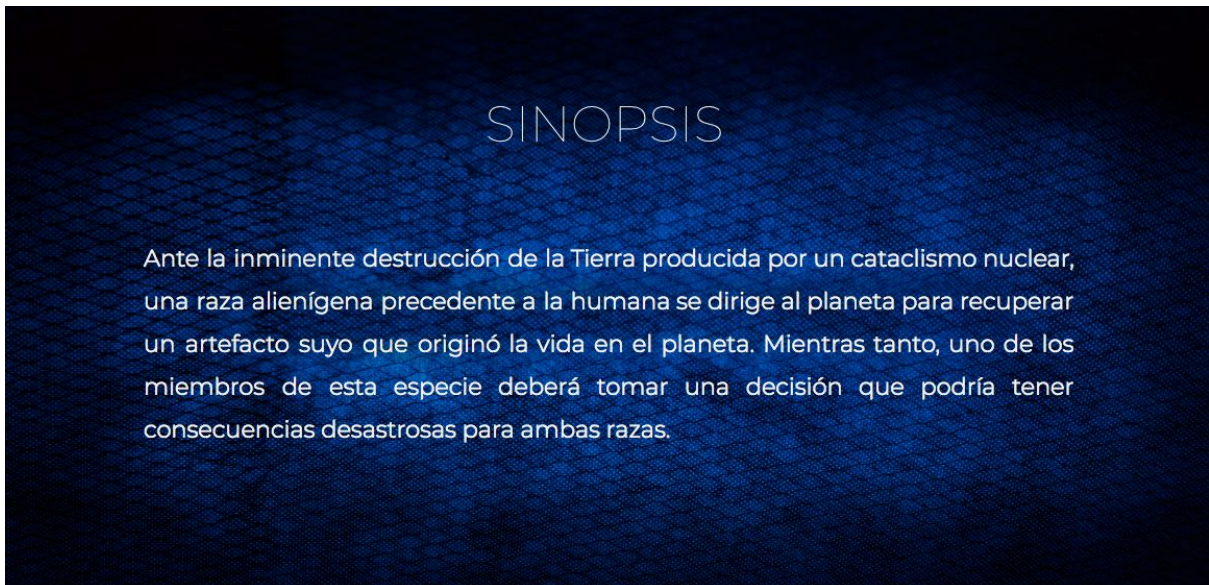


Figura 15: Ejemplo de publicación de texto en página web.

#### 4.3.4. Redes Sociales

El proyecto tiene un fuerte componente de redes sociales pues las mismas facilitan el alcance de ciertos segmentos de la audiencia, brindan una ventana de interacción con la misma y además, hacen que dichas interacciones puedan ser cuantificables para luego ser analizadas periódicamente por el productor transmedia y *community manager* para mejorar continuamente las estrategias de manejo de redes.

El IAB (Interactive Advertising Bureau) del Ecuador ha señalado en su estudio titulado "Consumo Digital Ecuador 2017" que las principales redes sociales utilizadas en el país son: Facebook, Whatsapp, Instagram y Twitter.

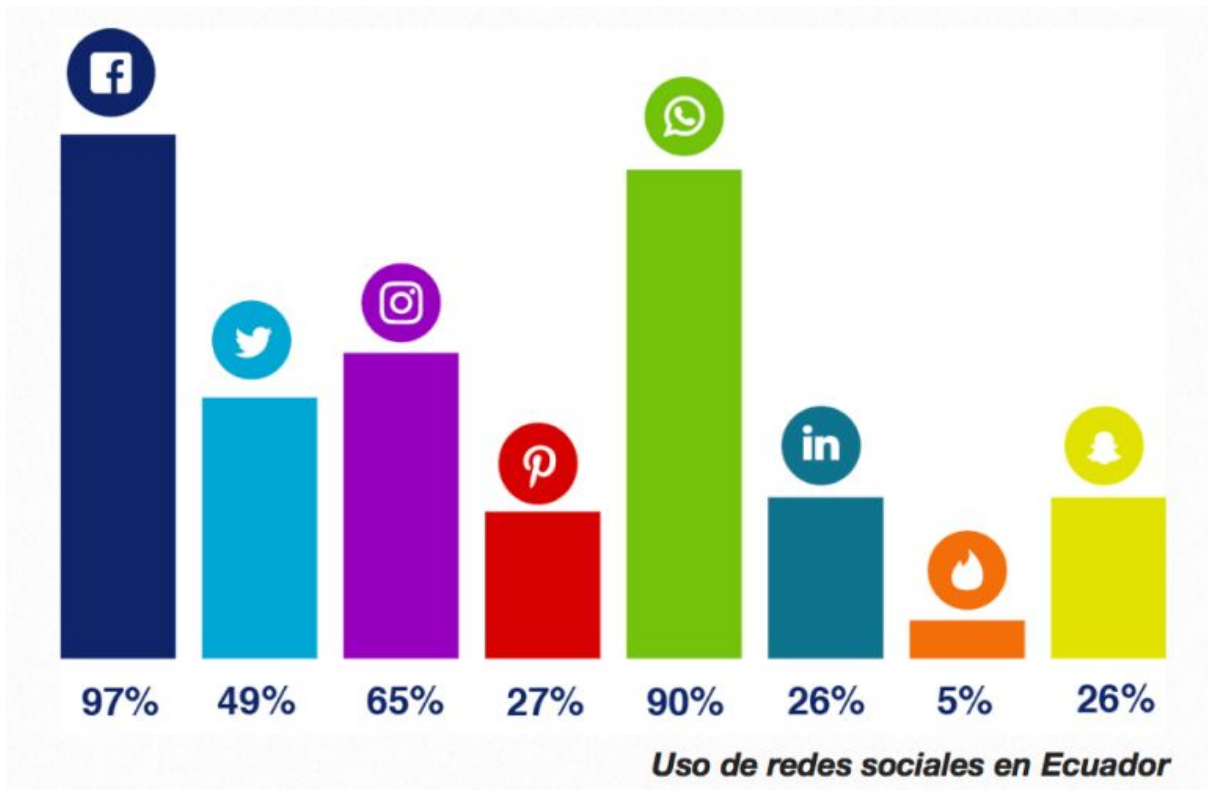


Figura 16. Tomado de (IAB, 2017.).

Para el proyecto en cuestión se manejarán tres que gozan de gran popularidad, con diferentes contenidos e iniciativas diferentes cada una, siendo éstas:

#### 4.3.4.1 Facebook

El portal web especializado en recolección de datos y estudios estadísticos, [statista.com](http://statista.com), señala que hasta octubre del 2018 el grupo de edad con más cuentas activas en Facebook es aquel conformado por personas de a 25 a 34 años; seguido por aquellos entre 18 y 24 años. Esto cubre el grueso del

público objetivo establecido para *CERO*. Por esta razón, esta red social se va a manejar con objetivos y contenido de alcance más amplio.

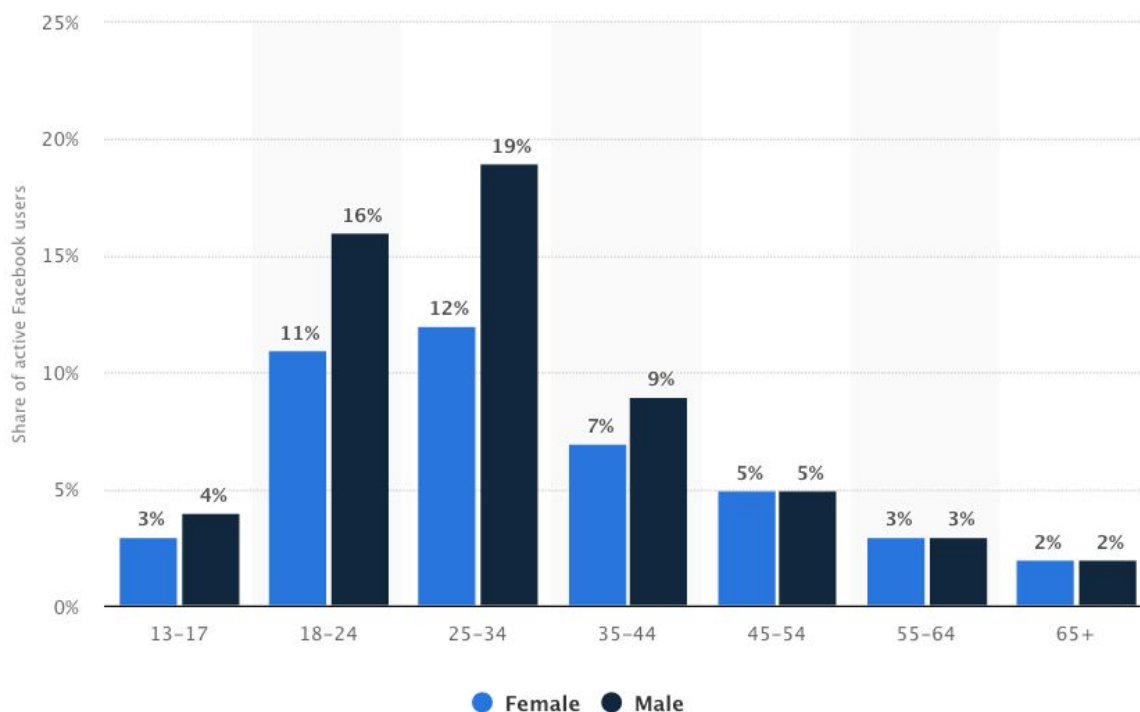


Figura 17. Tomado de (Statista, 2018.).

Para empezar, en la página oficial del proyecto en Facebook, se publicará material tanto como para informar como para generar expectativa. Esto incluye, *trailer* de la serie, adelantos de capítulos, recapitulaciones. En una segunda etapa, este canal contará con publicaciones que inciten al público a participar, en éstas se incluyen convocatorias a proyecciones especiales, y concursos e iniciativas que permitan el acceso a material exclusivo.

#### 4.3.4.2 Whatsapp

Según el reporte “Global Digital 2018” del portal especializado en redes sociales, Hootsuite, Whatsapp es la aplicación móvil de mensajería más popular en Latinoamérica. Mientras que la empresa Formación Gerencial Business Advisors, en su informe “Estado Digital Ecuador julio 2018” señala que Whatsapp cuenta con 6,1 millones de usuarios en el territorio nacional.



Figura 18. Tomado de (Hootsuite, 2018.).

Si bien no es considerada tradicionalmente una red social, ha demostrado tener alcances masivos o virales dependiendo el tipo de información. En el caso particular de Ecuador, se ha observado que existe una tendencia a hacer masivas cadenas de mensajes que tienen que ver con la seguridad pública,

como por ejemplo, aquellas que describen nuevos métodos de inteligencia utilizados por la delincuencia, maneras de prevenir ataques y anuncios de personas desaparecidas.

*CERO* plantea hacer uso de este canal en las primeras etapas del proyecto para construir una audiencia preliminar que esté interesada en asuntos relacionados a la ciencia ficción como avistamientos alienígenas y teorías conspirativas, independientemente de la edad de los usuarios. Se estipula lograr esto a través de la difusión de notas de voz, más conocidos como audios de Whatsapp, que muestren a un personaje, en principio desconocido, alertando periódicamente a la comunidad sobre avistamientos de ovnis y otros acontecimientos extraños. A medida que esta narrativa de la búsqueda y descubrimientos avance y el personaje vaya adquiriendo prominencia, éste empezará a dirigir *call-to-actions* a la audiencia, instándolos a compartir sus experiencias con él a través de medios digitales como su propia página de Facebook y Twitter.

Por último, realizará una convocatoria a una vigilia masiva en algún punto de interés arqueológico-ufológico de la ciudad. A su llegada, quienes acudan se encontrarán con proyecciones e instalaciones artísticas que utilicen material gráfico de la serie, así como material promocional impreso que los redirija al portal web oficial del proyecto.

Con esto se busca hacer uso del marketing BTL (*Below the line* o bajo línea) que busca hacer uso de estrategias creativas y poco comunes, alejadas de los costos del tradicional marketing masivo y que generen un impacto inmediato y personal en el público que las reciba. Si bien Whatsapp, es una herramienta que genera una difusión masiva del mensaje con inversiones bajas de tiempo y dinero, el segmento extraído de esa audiencia masiva inicial que decida participar en el *call-to-action*, será sujeto de un impacto personal y duradero debido a la naturaleza misma de la experiencia.

#### 4.3.4.3 Twitter

El informe de Formación Gerencial Business Advisors, realizado por Juan Pablo Del Alcázar Ponce, indica que para julio de 2018 eran 0,8 millones el número de usuarios de esta red social en Ecuador.



Figura 19. Tomado de (Del Alcázar, 2018, p.2.).

Contando con una audiencia de partida más reducida en comparación con las otras dos redes, en el marco del proyecto, esta red social estará dedicada a llegar y comprometer a un público más especializado. Por medio de Twitter, se



busca interactuar con el usuario al que le interesa debatir y por ende, está acostumbrado a investigar y formular sus propias opiniones y teorías. Es precisamente el tema de las teorías propias o fabricadas por el espectador la que se quiere explorar por este canal. A través de la cuenta de Twitter oficial de la serie se busca dar un espacio para el feedback del público orientado a completar los eslabones perdidos de la línea temporal de la serie. Es decir, instar al público a llenar las elipsis de 10 años entre episodio y episodio y formular qué debió haber pasado en ese tiempo para que los cambios tecnológicos y sociales que se evidencian en el siguiente tengan sentido o se sientan orgánicos. De igual manera, este es un espacio libre de refutar, apoyar o profundizar en las líneas narrativas propuestas por los creadores y entablar un diálogo directo con los mismos.

#### **4.3.5. Acciones territoriales**

Se plantea la realización de una ruta interactiva que conecte puntos de interés arqueológico, ufológico y conspiracional en Quito y sus alrededores. Entre estos se puede nombrar ruinas arqueológicas, ciertas obras artísticas en museos e iglesias, lugares propicios para la observación de la bóveda celeste y piezas arquitectónicas que presentan símbolos masónicos. Esta ruta tendrá como soporte una aplicación web que ayudará al usuario a ubicar dichos puntos y revelará información especial del proyecto cuando se los visite.

Con esta iniciativa se busca llamar a la acción al público y relacionar los elementos de su espacio geográfico con la temática de la serie para generar curiosidad y un grado de compromiso e impacto más personal.

#### **4.3.6. Serie co-guionada con la audiencia**

Una de las mayores aspiraciones del proyecto es poder alcanzar niveles de aceptación y participación tales que permitan la creación de una segunda temporada de la serie. Para la creación de las líneas argumentales de la nueva temporada, se revisará, filtrará y guionizará el *feedback* recibido a través de las anteriores iniciativas, especialmente aquel que proviene de los prosumidores que aportaron con sus propias narrativas respecto al desarrollo del mundo ficticio de *CERO* y sus elipsis temporales.

## 5. CONCLUSIONES

Si bien es cierto que el modelo tradicional de difusión o *broadcasting* se ha visto relegado por las nuevas plataformas digitales que ofrecen una amplia gama de productos cinematográficos y televisivos; y que gracias a los dispositivos móviles, ahora el usuario puede elegir ver el contenido en cualquier lugar que le brinde acceso a internet y en intervalos de tiempo poco definidos, según lo que le exija su vida diaria, esto no necesariamente debe significar un dolor de cabeza para el productor actual.

Si algo demuestra este trabajo investigativo y de reflexión es que los nuevos medios otorgan libertad al consumidor, pero esa misma libertad puede extenderse al productor audiovisual si sabe interpretar el nuevo panorama como una oportunidad.

La riqueza de las narrativas transmedia son una vía de doble sentido: se expanden los universos narrativos y la manera de consumirlos al espectador, a la vez que el realizador puede expandir sus horizontes y probarse a sí mismo al incurrir en nuevos medios y plataformas. Pero, como se ha puesto en evidencia a lo largo de este trabajo, es necesaria una ardua e informada planificación.

Se ha demostrado que el productor transmedia debe manejar variables que sobrepasan la tradicional tríada de tiempo, dinero y factor humano. El diseño de una buena narrativa transmedia requiere calcular el desarrollo narrativo en paralelo al diseño de un cronograma que detalle todos los productos con sus canales y etapas de distribución especializados a través del tiempo, y teniendo en consideración los pormenores culturales y tecnológicos de la geografía para la que se piensa trabajar.

Es importante no perder aquel norte: para quién se trabaja. Lo que persiguen las narrativas transmedia es ofrecer al consumidor una experiencia mejorada y autoguiada de manera que no sólo se familiarice con el contenido, sino que también este se sienta motivado y bienvenido a participar y retribuir.

## REFERENCIAS

- Abrams, J.J. y Kurtzman, A. (Productores). y Abrams, J.J. (Director). (2008). *Fringe*. [Película]. Estados Unidos: Bad Robot
- Agencia de Regulación y Control de las Telecomunicaciones. (2017). *Boletín Estadístico Unificado Junio 2017*. Recuperado de <http://www.arcotel.gob.ec/wp-content/uploads/2015/01/BOLETIN-ESTAD%C3%8DSTICO-UNIFICADO-JUNIO-2017v3.pdf>
- Del Alcázar, Juan. (2018). *Estado Digital Ecuador Julio 2018*. Recuperado de [http://www.ekosnegocios.com/Negocios/images/fotos-articulos-temario/edicion%20178/Ecuador\\_Estado\\_Digital\\_JULIO\\_2018.pdf](http://www.ekosnegocios.com/Negocios/images/fotos-articulos-temario/edicion%20178/Ecuador_Estado_Digital_JULIO_2018.pdf)
- Gifreu-Castells, Arnau y Moreno, Valentina. (2014.) *Estrategias y modelos de financiación del documental interactivo y transmedia*. Fonseca, Journal Of Communication, 9(9), 41-63.
- Hale, G. (Productor). y Myrick, D. y Sánchez, E. (Directores). (1999). *The Blair Witch Project*. [Película]. Estados Unidos:Haxan Films
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2019). *Tecnologías de la Información y Comunicación TIC 2008*. Recuperado de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic-2008/>
- Jenkins, Henry. (2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Recuperado de <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/>.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, Henry. (2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling, Confessions of an Aca/Fan*. Recuperado de [http://www.henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://www.henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)

- Kemp, S. (2018). *Global Digital Report 2018*. Recuperado de <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>
- Kennedy, K. (Productora). y Edwards, G. (Director). (2016). *Rogue One: una historia de Star Wars*. [Película]. Estados Unidos: Lucasfilm.
- Kennedy, K. (Productora). y Howard, R. (Director). (2018). *Han Solo: una historia de Star Wars*. [Película]. Estados Unidos: Lucasfilm.
- Kurtz, G. y Lucas, G. (Productores). y Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars, Episode IV: A New Hope*. [Película]. Estados Unidos: Lucasfilm.
- Klastrup, L. y Tosca, S. (2004). *Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design, Proceedings of the International Conference on Cyberworlds*. Recuperado de [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2017). *Rendición de cuentas 2017*. Recuperado de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2018/06/Informe-de-Gesti%C3%B3n-MINTEL-2017.pdf>
- Producers Guild of America. (2010). *Code of Credits New Media*. Recuperado de [https://www.producersguild.org/page/coc\\_nm/Code-of-Credits---New-Media.htm](https://www.producersguild.org/page/coc_nm/Code-of-Credits---New-Media.htm)
- Romero, P. (Productor). y Irigaray, F. (Director). (2013). *Tras los pasos del Hombre Bestia*. [Película]. Argentina:DCM Team
- Silver, J. (Productor). y Wachowski, L y Wachowski, L (Directoras). (1999). *The Matrix*. [Película]. Estados Unidos:Warner Bros.
- Scolari, Carlos. (2013). *Narrativas Transmedia*. Barcelona:Grupo Planeta.
- Statista (s.f.). (2019). *Distribution of Facebook users worldwide as of January 2019 by age and gender*. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/376128/facebook-global-user-age-distribution>

## **ANEXOS**

ANEXO 1

CERO SPIN-OFF

Escrito por:

FRANCIS CASTRO  
JAEOL OLIVO  
MICHELLE PIEDRA

BASADO EN

... - CERO, EPISODIO 4  
MIENTRAS SIGA BRILLANDO LA LUNA - CERO, EPISODIO 5

Udla - 2018

ficastro@udlanet.ec  
jmolivo@udlanet.ec  
vmpiedra@udlanet.ec



1

## SECUENCIA ONÍRICA

### INICIA MONTAJE

Se percibe una voz entrecortada, es casi imposible distinguir lo que está diciendo. Se escucha el TIC TOC de un reloj junto con una cuenta regresiva.

Se observa el lanzamiento de las dos sondas Voyager. Éstas se desvanecen a la vez que aparece el disco de oro del Voyager, al cual nos acercamos hasta ver completamente una de sus inscripciones que muestra un conjunto de vectores que asemejan una estrella. A esta imagen le suceden, con una transición parpadeante entre cada una, las siguientes imágenes de archivo:

LA UBICACIÓN DEL SISTEMA SOLAR, FÓRMULAS MATEMÁTICAS QUE INDICAN ÉSTAS COORDENADAS, FOTOS DE LOS PLANETAS QUE CONFORMAN EL SISTEMA SOLAR, EL ESPECTRO SOLAR, PROCESOS DE DERIVA CONTINENTAL.

A partir de ahora, el sonido de la voz y del reloj es enmascarado por sonidos de DISTINTOS ECOSISTEMAS DE LA TIERRA. La transición de las imágenes se vuelve más rápida, la sucesión de imágenes es:

ESTRUCTURA DE LA TIERRA, ESTRUCTURA DEL ADN, DIVISIÓN CELULAR, FECUNDACIÓN DE UN ÓVULO, UN FETO HUMANO, ANATOMÍA HUMANA.

El sonido se reemplaza por MUESTRAS DE CONTAMINACIÓN AUDITIVA DE LAS CIUDADES. Las imágenes pasan cada vez más rápido y ya no se distingue el parpadeo sin embargo, poco a poco se vuelven borrosas y se entrelazan unas con otras:

ESCENAS DE HUMANOS PRIMITIVOS CAZANDO, FOTOGRAFÍAS DE DISTINTOS NÚCLEOS SOCIALES, DIFERENTES CIUDADES, HUMANOS REALIZANDO DEPORTE, HUMANOS APRENDIENDO, DIFERENTES TIPOS DE VIVIENDAS, HUMANOS CON MÁQUINAS, UN ASTRONAUTA.

La VOZ INDISTINGUIBLE se torna en un ruido ensordecedor que parece venir de muchos lugares a la vez.

FIN MONTAJE

CORTE A

2

## EXT. LUNA DE THEIA - LUZ CREPUSCULAR

El TIC TOC vuelve y se acelera.

Se atraviesa una superficie árida y polvorienta en un movimiento fluido y errático. La luz se asemeja a la luz crepuscular de la Tierra. El suelo no es rocoso ni arenoso sino parecido a la tierra seca, de vez en cuando se pueden apreciar unos pequeños atisbos secos de lo que alguna vez fueron retoños de plantas.

(CONTINUED)

El recorrido sigue hasta encontrar un montículo de tierra tras el cual se abre una fosa, un túnel oscuro que conduce a las profundidades.

CÁMARA ENTRA

FUNDIDO A NEGRO

3 INT. BASE DE WILDER-MÓDULO DE DESCANSO - DÍA

CÁMARA PRIMER PLANO OJOS DE JOHN WILDER

Un par de ojos que parpadean frenéticamente a pesar de seguir cerrados. El TIC TOC se detiene. Los ojos se abren súbitamente.

FIN PRIMER PLANO

SOBREIMPRESIÓN: VOYAGER

CORTE A

4 INT. BASE DE WILDER-MÓDULO DE DESCANSO- DÍA

JOHN WILDER, de apariencia humanoide, su piel desprende un pequeño destello, lleva una túnica larga y grisacea hasta sus tobillos. Debajo de esta, lleva un buzo pálido que cubre sus brazos y apenas deja ver su cuello. Wilder está parado contra una pared, en una posición rígida. Parpadea un poco, se retira dos pequeños electrodos de las sienes que se retraen hacia el techo, mientras suena un pequeño BEEP Y LIBERACIÓN DE AIRE, su cabeza parece ser soltada de aquella atracción y descender un par de centímetros.

POV. JOHN WILDER

SOBRE-IMPRESIÓN: SOL 4201 - CICLO 12.

Wilder mira frente suyo. El lugar es reducido y la luz es tenue, no se ve mucho aparte de un portal que conduce a la siguiente recámara.

FIN POV. JOHN WILDER

5 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - CONT

El laboratorio de la estación es un espacio semicircular, oscuro, en el cual aparentemente no hay más que las paredes que lo conforman, sobre las cuales se proyectan imágenes.

Wilder está frente a la pared sobre la cual se proyecta un radar de calor representado como un monitor de onda de color/luminancia. Él observa la pantalla unos segundos y hace un gesto en el aire que automáticamente hace que la pantalla pase a negro. Voltea hacia el portal que conecta con el módulo de descanso. Se ve a su MAESTRO de pie,

(CONTINUED)

descansando, con los ojos cerrados y con electrodos en la cabeza, al lado del lugar vacío donde hace momentos él mismo descansaba. Wilder deja caer la aguja sobre el disco de oro

En la pantalla principal se reproducen las imágenes del Voyager, solo que ahora el tiempo de transición entre una y otra es más largo y constante; a la vez que se escucha el sonido producido por una ONDA DE SIERRA cuya gráfica se muestra en un panel abajo de las imágenes.

Con un gesto de la mano, Wilder acelera la velocidad de reproducción de imágenes, pasando de largo por aquellas que muestran cuerpos celestes, división celular y continental, cuando llega a aquellas que muestran anatomía humana, se detiene y las observa con atención.

De pronto, se escucha de nuevo el BEEP CON LIBERACIÓN DE AIRE. Wilder hace un gesto con la mano en el cual junta todos sus dedos y automáticamente oculta la pantalla de las imágenes del Voyager y aparece nuevamente la del progreso de la misión que muestra la distancia al objetivo. Inmediatamente, el MAESTRO, en apariencia tan solo unos cuantos años mayor de Wilder pero con rasgos más adustos, aparece por sobre el hombro de Wilder.

MAESTRO

¿Ha logrado acercarse?

JOHN WILDER

Está a menos de un año luz,  
llegará pronto.

Wilder hace un par de gestos con sus manos y hace zoom a un sector de la imagen. Con otro gesto de su mano, pulsa dos veces un punto en específico de este sector y la imagen cambia a una gráfica que describe el progreso de una nave hacia un objetivo. Dicha representación se asemeja a aquella de una partitura visual de música: se recorre de izquierda a derecha una banda compuesta por ejes XY, dentro de la cual se puede observar a la nave avanzar hacia el objetivo atravesando una serie de cuerpos celestes representados por figuras extravagantes, cada vez que la nave atraviesa el sector de un cuerpo extraño, se emite un sonido sintético particular para cada uno de ellos.

El maestro se acerca a la pantalla pequeña que muestra el nombre del oficial a cargo de la misión y sus signos vitales.

///Medidores de signos vitales pueden ilustrar diferencias biológicas y fisionómicas entre las dos especies///

MAESTRO

(entornando los ojos)

(MORE)

(CONTINUED)

MAESTRO (cont'd)  
¿Qué pasó? Se supone que ya debería haber llegado.

WILDER  
Tuve que reprogramar el curso de la nave para evitar que el cruce con un asteroide reduzca la cantidad de energía disponible para Dudekah al despertar.

MAESTRO  
Está bien, asegúrate que no incumpla los tiempos establecidos en el protocolo. No vayas a desactivar la carga disuasiva.

WILDER  
Trabajo en eso.  
(beat)  
Aunque no creo que la fuerza vaya a ser necesaria en este caso en particular.

Wilder cambia la pantalla por la del radar. Hace un gesto para acercarse y se distingue un punto verde titilante.

WILDER (CONT)  
La esfera no parece estar rodeada de muchos individuos. No los suficientes para ser considerados una amenaza.

MAESTRO  
Permíteme recordarte que si volvemos por la esfera no es porque ellos sean una amenaza para nosotros sino porque son una amenaza para ellos mismos.

Wilder regresa a ver al disco que ha dejado de girar.

CORTE A

6 INT. CUEVA- TIERRA - DÍA

En la oscuridad de un túnel subterráneo, dos personas DE ESPALDAS A LA CÁMARA, van caminando en dirección hacia una esfera de piedra negra y brillante que reposa sobre un pequeño altar en la pared. Son URR(50), una mujer con el cabello largo y enmarañado, de rostro arrugado, con un cráneo de carnero a manera de casco y el pecho descubierto, e Irim(30), un transhumano cuyos ojos emiten una luz amarilla.

Urr se acerca hacia la esfera y la toma por sobre su cabeza.

(CONTINUED)

URR

Debemos hacer caso a las señales. Él es el elegido para portar la semilla original, que ha traído vida a nuestro planeta y la que servirá para dar un nuevo inicio a las ciudades muertas. Es la salvación para lo último de esta tierra.

A través del túnel, se ven un par de luces que se van acercando directo hacia la esfera. Son los ojos de Irim.

Se escuchan algunos DERRUMBES de tierra que van aumentando en intensidad.

Urr se gira y extiende sus brazos para ofrecer la esfera a Irim, quien sigue acercándose, pero justo antes de llegar hacia ella, da un paso hacia atrás y se queda parado contemplándola mientras se apagan las luces de sus ojos.

CORTE A

7 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder está frente a las pantallas, analizando las imágenes del Voyager. Su mirada se fija en un punto mientras su cara empieza a tensarse y a temblar. Aprieta los dientes y su mano se tensa hasta cerrarse en un puño.

Mientras, en el centro del laboratorio, en un pedestal reposa una esfera igual a la que se encuentra en la Tierra, esta emite una vibración y un destello, llamando la atención de Wilder, quien se acerca a la esfera mirándola con asombro. Por un momento, Wilder titubea y apenas toca la esfera con una mano, pero la retira inmediatamente. Wilder, con un gesto en el aire, cambia la pantalla nuevamente por la de progreso de misión sin retirar su mirada de la esfera. Finalmente, decide tocarla con ambas manos, cierra los ojos fuertemente, para luego abrirlos bruscamente, sumido en un trance.

8 INT. CUEVA - TIERRA - DÍA

Irim está parado frente a la esfera, camina de un lado a otro mientras escucha OTRO DERRUMBE a lo lejos. La esfera empieza a vibrar y a emitir un destello que parece intensificarse cada vez más. Irim voltea su mirada a la esfera, da un suspiro y se frente a ella. Con recelo, Irim estira su mano y toca la esfera, esboza una expresión de dolor para luego abrir sus ojos, también sumido en un trance. La respiración de Irim se agita.

IRIM

¿Qué sucede?

Irim mira a todos lados, como si estuviese buscando a alguien.

(CONTINUED)

IRIM  
(desesperado)  
¿Quién anda ahí?

JOHN WILDER(O.S)  
No temas. Ten calma.

Irim se tambalea mientras mantiene sus manos en contacto con la esfera. Sus ojos se van cerrando mientras trata de mantener el equilibrio.

JOHN WILDER  
Déjame ver.

Se observan imágenes de LAS BOMBAS ATÓMICAS, GUERRAS CIVILES, ACUERDOS POLÍTICOS, FALSOS LÍDERES, GENTE CAMINANDO POR LAS CALLES MIRANDO A SUS CELULARES, NIÑOS MURIENDO DE HAMBRE, GENTE SALUDANDO AL PAPA.

Irim recobra el equilibrio y sale del trance.

9 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder se desconecta del trance y se queda parado frente a la esfera. Desde la perspectiva de una de las pantallas vemos a Wilder hacer un gesto con sus manos y apagarlas.

FUNDIDO A NEGRO

10 INT. BASE DE WILDER-MÓDULO DE DESCANSO - DÍA

POV. JOHN WILDER

SOBRE-IMPRESIÓN: SOL 4202 - CICLO 16.

Wilder mira su lado, pero el Maestro no está. Sin embargo, Wilder logra verlo en el laboratorio.

FIN DE POV. JOHN WILDER

Wilder se retira los electrodos y sale al laboratorio.

11 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

El Maestro está frente a la pantalla de monitoreo de la nave de Dudekah. Este mira el disco del Voyager que yace en su reproductor. Lo remueve y, con sus manos, comienza a recorrer la textura de su superficie. Wilder cruza el umbral de la puerta y permanece un momento parado a una distancia prudencial del Maestro, para luego acercarse pausadamente hasta quedar junto a él, haciendo que el Maestro se voltee, aún con el disco en sus manos.

MAESTRO  
Creo que es tiempo de relevarte.

WILDER

¿Por qué?

El Maestro señala al disco.

MAESTRO

Se está volviendo una obsesión.

Desde ahora yo me encargaré.

Wilder y el Maestro quedan uno junto al otro, mientras miran a la pantalla.

WILDER

Sabes cuánto significa esto para mí.

MAESTRO

No te lo digo como tu superior.

WILDER

Pero, su especie...

MAESTRO

(interrumpiendo)

Su destino está sellado, y el desastre los amenaza. Olvídate de eso.

El Maestro mantiene su mirada fija en la pantalla, mientras Wilder voltea a verlo. Detrás de ellos, la luz de la esfera parpadea poco a poco, y esta emite una vibración imperceptible para el Maestro, mientras que, Wilder, voltea hacia ella, sus ojos se entrecierran antes de que este mire al Maestro.

WILDER

¿Por qué nunca intervenimos?

MAESTRO

La esencia de la esfera es la libertad, pero cuando esa libertad se convierte en libertinaje, esta desencadena en caos y el caos es necesario para el cosmos, pero no para los seres subyugados. ¡Entropía!

WILDER

¿Y el sufrimiento? ¿Formaba parte del propósito?

MAESTRO

Así como nosotros también hemos sufrido. Pero esta forma que han adquirido ahora es inútil.

WILDER

Ellos fueron concebidos a nuestra imagen y semejanza.

MAESTRO

Las semejanzas que ahora te seducen son las que deberían demostrarte que tú todavía eres un ser incompleto.

Mientras el Maestro habla la vibración se hace más intensa. La luz resplandece hasta acaparar la atención del Maestro y Wilder. El Maestro deja el disco en su reproductor y se acerca a la esfera para tocarla, pero Wilder lo detiene abruptamente, sosteniéndole la muñeca.

WILDER

(alterado)

¡No!

Wilder se calma mientras mira al maestro y mueve su cabeza en señal de negación.

WILDER (CONT)

No querrás tocar eso.

El Maestro hace un esfuerzo para lograr soltarse de la mano de Wilder y acomoda su túnica, antes de cruzar el umbral de la puerta mira hacia el disco de oro y señala al radar que muestra la ubicación de la nave de Dudekah.

MAESTRO

Esa es tu misión. No quiero más distracciones.

Wilder espera a que el Maestro salga y mira a la esfera.

CORTE A

12 EXT. ESPACIO

Vemos una pequeña porción de polvo y rocas pequeñas que alguna vez fueron parte de un campo de asteroides. La luz de las estrellas alumbra la cubierta de una nave que está atravesando el extinto campo de asteroides y, poco a poco, la nave desaparece en la oscuridad.

13 INT. CUEVA - TIERRA - DÍA

Se escuchan EXPLOSIONES y DERRUMBES cada vez más intensos, mientras que Irim está caminando de un lado a otro frente a la esfera. Urr está a una pequeña distancia detrás de él, observándolo.

URR

Vuelve a intentar. Solo tú traerás luz en la incertidumbre.

(CONTINUED)



Irim se toma la cabeza por un momento, voltea y da una patada en una de las paredes de la cueva, provocando que ciagan pequeñas partículas de polvo, Irim se arrima en la pared por un momento, mientras escucha el ECO de LA VOZ DE URR llegar hacia él.

URR (O.S)

Debemos escucharlo. Si lo eligieron para ser quien indique nuestro rumbo, tenemos que hacerlo. No queda otra opción.

Irim se aleja de la pared y se agacha para tocar la esfera, entrando nuevamente en trance.

IRIM

¿Hay alguien ahí?

JOHN WILDER(O.S)

Estoy aquí

Irim se exalta un poco, mueve sus ojos de izquierda a derecha.

JOHN WILDER(O.S)

Calma. No pretendo hacerte daño. Solo quiero conocer.

IRIM

Ya no hay nada que conocer. Y ellos siguen creyendo que hay salvación. Y me están arrastrando con ellos. Creen que soy su elegido, creen que tú eres su dios, que tú puedes ayudarlos.

JOHN WILDER(O.S)

No creo que pueda, después de todo lo que me has mostrado.

IRIM

Lo que te mostré no es lo que los humanos somos. La humanidad ha hecho más que cavar su propia tumba. Tiene mucho más que dar. Pero nosotros no tenemos el control sobre lo que pasa ahí arriba. Los líderes de mi mundo han tomado una decisión. No hay marcha atrás, ni nada que yo o los que viven aquí puedan hacer.

Irim sale de trance

14 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder sale del trance y se queda en el suelo mirando a su alrededor. Mira a la pantalla del radar y este muestra que la nave de Dudekah está cruzando la atmósfera de la Tierra. Wilder se levanta, va hacia la pantalla y con un gesto de su mano despliega una porción de la misma en donde aparece el contorno de un humanoide similar a Wilder con una luz roja en el fondo. Wilder coloca su mano sobre este espacio y la gira ligeramente, el fondo cambia a un color turquesa y emite un BIP. En otro espacio de la pantalla, Wilder activa la interfaz de comunicación, cuyas ondas se mueven de manera fluida y se concentran en un punto del centro. Wilder mueve su mano de arriba hacia abajo.

15 INT. NAVE DE DUDEKAH - DÍA

Vemos un PRIMER PLANO de DUDEKAH, un ser casi idéntico a John Wilder, con excepción de ciertas zonas de su rostro, como la cuenca de uno de sus ojos, que posee una cicatriz que la recorre de extremo a extremo. Se escucha un BIP y una ALARMA que suena una sola vez. Dudekah abre los ojos.

16 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

DUDEKAH(O.S)

Wilder.

WILDER

Oficial. Se ha asignado una nueva directriz al protocolo de misión. La extracción proseguirá tal cual lo indicado. Adicionalmente deberá abandonar el planeta junto con las formas de vida inteligente que se encuentren en el punto de extracción.

DUDEKAH(O.S)

No tenemos idea con qué alimaña nos enfrentamos.

WILDER

Oficial, esto no es un pedido. Son órdenes superiores.

DUDEKAH

(arrogante)

Pueden ser órdenes del mismísimo Consejo, y aún así, no arriesgaría mi vida dejando subir a una de esas criaturas. Y dile al superior que mis órdenes son extraer esa maldita esfera, acabar con cualquiera que se cruce en mi camino y salir de

(MORE)

(CONTINUED)

DUDEKAH (cont'd)  
aquí cuanto antes. Ese es mi  
protocolo.

WILDER  
Oficial, le repito que...

La interfaz se detiene, indicando que la comunicación se ha cortado. Wilder intenta volver a establecer comunicación con la nave, pero observa en el radar que esta ya ha cruzado la atmosfera de la Tierra. Wilder hace zoom al cuadrante que muestra la posición de la nave en la atmosfera terrestre y con un gesto hacia la derecha altera las coordenadas del aterrizaje, desviando a la nave hacia otra de las entradas a la cueva.

CORTE A

17 INT. CUEVA- TIERRA - DÍA

Irim se acerca a la esfera y está a punto de tocarla, pero escucha a lo lejos PASOS que se acercan hacia donde él está. De entre las sombras Dudekah se aproxima hacia Irim, que se coloca delante de la esfera y queda frente a frente con Dudekah, quien respira con mucho esfuerzo. Irim apenas puede dar pasos cortos hacia atrás, mirando hacia el suelo para evitar caerse.

IRIM  
Realmente existes.

DUDEKAH  
La esfera...la...

Dudekah se desploma ante un Irim que continúa petrificado y lo mira fijamente. Irim da un paso hacia adelante y estira su mano para intentar tocar a Dudekah. Se escucha un nuevo DERRUMBE, que hace perder el equilibrio a Irim, quien se queda arrimado a la pared de la cueva mientras ve caer más polvo. Irim esboza una expresión de asombro e incredulidad, se acerca gateando hacia Dudeka, quien apenas puede moverse.

IRIM  
(asustado)  
¡URR!

18 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder intenta comunicarse con la nave, pero ya nadie responde. Wilder cierra su puño frente a la pantalla que muestra las coordenadas y estas vuelven a mostrar el punto original de la extracción de la esfera. En ese momento Wilder siente la mano del Maestro sobre su hombro.

(CONTINUED)

MAESTRO

¿Llegó?.

WILDER

Sí, pero tuve que despertarlo antes.

El Maestro mira de reojo a la pantalla y nuevamente fija su vista en Wilder, que titubea y mueve sus manos sobre la pantalla. El Maestro se aleja de Wilder un par de pasos y apunta a la pantalla mientras mira de reojo a la esfera y camina hacia el portal nuevamente.

MAESTRO

Programa a la nave para que salga de ahí en cuanto complete la extracción. Y si Dudekah se comunica, deja que yo hable.

Wilder apenas asiente con la cabeza y nuevamente hace zoom a una región de la pantalla, donde se muestra la posición de la esfera. El Maestro está a punto de salir, pero voltea a ver a Wilder una última vez.

MAESTRO

(molesto)

Y una cosa más. Deja de jugar con la esfera. Concéntrate en tu misión.

CORTE A

19 INT. CUEVA - TIERRA - DÍA

Urr e Irim están de rodillas junto al cuerpo de Dudekah que yace inconsciente. Urr está haciendo movimientos en el aire con sus manos sobre este. Irim nota que la esfera empieza a encenderse y apagarse, y va en dirección hacia ella.

Irim se encuentra tocando la esfera.

WILDER(O.S)

Concéntrate y haz lo que te digo.

Irim regresa a ver abruptamente hacia donde está Dudekah y mira que este está sujetando a Urr por el cuello mientras esta solo lo mira absorta. Dudekah está a punto de golpear la cabeza de Urr contra la pared de la cueva y esta cambia su expresión por una de alerta mientras interpone el cetro entre ella y Dudekah, no obstante, Dudekah se lo quita y lo lanza. Dudekah esboza una sonrisa y en ese momento Irim le atraviesa la espalda con el cetro de Urr. Dudekah mira hacia la herida, suelta a Urr y voltea hacia Irim, con poco esfuerzo se retira el cetro de su torso, lo tira a un lado y camina en dirección a Irim.

20 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder observa el radar, y este muestra a la esfera aún en su posición inicial. Sin embargo, observa varias muestras de calor acercándose hacia la posición de la nave. Wilder empieza a programar la nave para encenderla.

21 INT. CUEVA - TIERRA - DÍA

Dudekah se acerca hacia Irim, lo golpea y lo deja en el suelo. Irim intenta levantarse, pero Dudekah lo toma del brazo y lo empuja contra la pared de la cueva, lo sujeta del cuello, provocando que la manguera del cuello de Irim se desprenda. Mientras tanto, Urr, con esfuerzo, se levanta y toca la esfera, intentado entrar en trance. Dudekah voltea hacia Urr y suelta a Irim. Se acerca hacia ella y la empuja, por lo que la esfera cae al suelo y rueda. Al ver esto, un debilitado Irim se acerca hacia Dudekah y le inserta la manguera en la herida que dejó el cetro de Urr. Dudekah empieza a ahogarse, pero alcanza a tomar por el cuello a Irim, arrinconándolo una última vez contra la pared.

DUDEKAH

Yo estoy por sobre esta misión.  
Ustedes estallarán junto con  
esta maldita roca estéril.

Irim se ahoga cada vez más, intenta toser pero va perdiendo las fuerzas.

IRIM

(ahogándose)  
No somos los únicos

Dudekah aprieta el cuello de Irim con más fuerza hasta que este esboza una expresión de satisfacción y finalmente, muere. Dudekah tira el cuerpo sin vida de Irim y se vuelve hacia Urr caminando difícilmente hasta que cae de rodillas a pocos pasos de la esfera. Urr logra levantarse y toma la esfera mientras se aleja.

22 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder está frente a la pantalla, con el disco del VOyager en sus manos mientras ve como el monitor de signos vitales de Dudekah disminuye. Wilder despliega los trece monitores de signos vitales de Urr y la tribu. Sus muestras de calor aparecen junto con la muestra de la esfera, todos dentro de la nave. Wilder hace un gesto con su mano y activa la nave para su despegue. Mientras la observa, el Maestro entra al laboratorio.

MAESTRO

¿Hay señales de Dudekah?

(CONTINUED)

WILDER

Terminó. La misión fue exitosa.

MAESTRO

Te pedí que me hicieras saber en cuanto hiciera contacto.

WILDER

Lo siento, Maestro. No quería molestarte. Además, no hubo inconveniente alguno. Mira.

Wilder despliega un cuadrante de la imagen y en este se lee el parte médico de Dudekah, que dice: CAUSA DE MUERTE: INTROMISIÓN DE AGENTE QUÍMICO AJENO. DESTRUCCIÓN DE TEJIDOS CELULARES POR ENVENENAMIENTO DE ANFÍGENO O2. Wilder hace desaparecer el parte, dejando ver el radar que muestra a la nave partiendo de la Tierra, mientras el punto que representa a Dudekah no se mueve.

MAESTRO

Te felicito. Acabas de matarnos a todos.

WILDER

Ellos vivirán, volverán a nacer como algo nuevo.

MAESTRO

¡Suficiente! Lo único que les queda es la extinción. Son ellos o nosotros. ¿De qué lado estás?

WILDER

No es tan simple.

MAESTRO

Tienes que entender. Son ellos lo que está mal en el mundo. Solo queremos ayudarlos.

WILDER

Los humanos son raros. Creen que el orden y el caos son opuestos de alguna manera, pero hay belleza en sus errores.

El maestro se acerca hacia Wilder y acaricia su cara suavemente.

MAESTRO

Eres terriblemente inocente.

Wilder le corta el cuello al maestro con el filo del disco del Voyager, dejándolo que se desangre. En cuanto el maestro cae al suelo, Wilder mira el disco de oro lleno de sangre y lo empieza a acercar hacia su cuello.

(CONTINUED)

PANTALLA EN NEGRO

FIN1

23 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder ve como el monitor de signos vitales de Dudekah disminuye. Wilder despliega los trece monitores de signos vitales de Urr y la tribu. Sus muestras de calor aparecen junto con la muestra de la esfera, todos dentro de la nave. Wilder hace un gesto con su mano y activa la nave para su despegue. Mientras la observa, el Maestro entra al laboratorio.

MAESTRO

¿Hay señales de Dudekah?

WILDER

La misión fue exitosa.

MAESTRO

Te pedí que me hicieras saber en cuanto hiciera contacto.

WILDER

Lo siento, Maestro. No quería molestarte. Además, no hubo inconveniente alguno. Mira.

Wilder despliega un cuadrante de la imagen y en este se lee el parte médico de Dudekah, que dice: CAUSA DE MUERTE: INTROMISIÓN DE AGENTE QUÍMICO AJENO. DESTRUCCIÓN DE TEJIDOS CELULARES POR ENVENENAMIENTO DE ANFÍGENO O2. Wilder hace desaparecer el parte, dejando ver el radar que muestra a la nave partiendo de la Tierra, mientras el punto que representa a Dudekah no se mueve.

MAESTRO

Te felicito. Acabas de matarnos a todos.

WILDER

Ellos vivirán, volverán a nacer como algo nuevo.

MAESTRO

¡Suficiente! Lo único que les queda es la extinción. Son ellos o nosotros. ¿De qué lado estás?

WILDER

No es tan simple.

MAESTRO

Tienes que entender. Son ellos lo que está mal en el mundo. Solo queremos ayudarlos.

(CONTINUED)

WILDER

Los humanos son raros. Creen que el orden y el caos son opuestos de alguna manera, pero hay belleza en sus errores.

El maestro se acerca hacia Wilder y acaricia su cara suavemente.

MAESTRO

Eres terriblemente inocente.

El Maestro abraza a Wilder mientras mira en la pantalla como la nave se dirige hacia el satélite donde se encuentra la base. La habitación se comienza a llenar de humo mientras que el Maestro sostiene a un Wilder que parece no poder moverse. Ambos caen al piso mientras la habitación se sigue inundando de humo hasta casi no poder verla.

PANTALLA EN NEGRO

FIN2



