

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



LA CÁMARA DE POW

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Ignacio de Jesús Hermilio Vigo Fernández-Prada

Código 20092028

Lima – Perú

18 de septiembre del 2018



LA CÁMARA DE POW

ÍNDICE

RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
1. Análisis teóricos	10
1.1 Antecedentes y Referencias	10
1.2 Público objetivo	12
1.2 Posicionamiento y ángulo diferencial	14
2. Realización del producto audiovisual	17
2.1 Sinopsis de la primera temporada	17
2.2 Lista de capítulos	20
2.3 Conceptos y personajes principales	20
2.4 Estrategia e impacto	26
REFERENCIAS	28
ANEXOS	30

RESUMEN

Es el año 2068. Metanoïa es el programa de simulación de realidad que ha definido un nuevo orden mundial. La mayoría de la población mundial vive inmersa en este sistema digital alternativo, ya que permite vivir experiencias irreproducibles en el mundo real. Metanoïa promete la felicidad a través de la ficción.

El PSA es un colectivo de expulsados de Metanoïa que vive fuera de las normas del sistema de gobierno digital. Los miembros del PSA han desarrollado su propia tecnología para también simular realidades. La figura mesiánica de Thomas Pow es venerada en el PSA por su liderazgo, sabiduría y genialidad. Pow desapareció, pero diseñó bastantes rituales y obras experimentales para desprogramar a los expulsados de Metanoïa. Su principal invención es “La Cámara de Pow”, su obra maestra inconclusa que el PSA pretende reconstruir.

Poco después de la desaparición de Pow sucede un hecho catastrófico que marcará el destino de toda la humanidad: un inexplicable gran apagón desaparece todo rastro de la gran red con la que funcionaban todos los sistemas operativos del mundo, incluido Metanoïa. El caos y la desesperación surgen y con él la necesidad de nuevos héroes.



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las series web son uno de los productos audiovisuales más dinámicos del ciberespacio. Están en desarrollo y mutación constante gracias a la relación simbiótica que establece con las redes sociales. “*La Cámara de Pow*” es un proyecto que se deriva directamente de un proyecto que vengo trabajando desde hace años denominado “*Metanoïa*”.

El presente proyecto se compone de diversas ideas y conceptos que fueron surgiendo a partir de influencias cinematográficas y literarias donde se desarrollan conceptos fantásticos y de ciencia ficción. Encontré referencias en largometrajes como “Blade Runner” (1989), “Blade Runner 2049” (2017), “2001: Odisea en el espacio” (1968), “Solaris” (1972), “Alphaville” (1965), “La Jetée” (1962), y más recientemente en series como Mr. Robot (2015), “Westworld” (2016), “Dark” (2017), “Lost” (2004) o “Black Mirror” (2011). En distopías como las de Huxley, Orwell o Asimov o en relatos que se enriquecen a partir de hechos fantásticos como sucede con de Borges, Saramago y Córtazar, principalmente. También he sido fuertemente influenciado por el existencialismo francés de los años sesenta, más aún el de Camus y Sartre, que a su vez influyó en el carácter rebelde y revolucionario de algunas vanguardias, como *la nouvelle vague* francesa.

Siento especial fascinación por los relatos que componen un universo propio y desarrollan una mitología dentro de su ficción. En el presente proyecto he tratado de contraponer conceptos binarios, principalmente “ficción/realidad”, “amor/miedo” y “libertad/felicidad”, con el objetivo de representar una lucha, una resistencia y una rebeldía contra el orden establecido, en un contexto donde la era digital nos ha sobrepasado y el mal uso de la tecnología nos ha llevado casi hasta un proceso de deshumanización. Siento particular afición por los discursos iconoclastas y desmitificadores, teniendo como mantra personal la frase “*todo es ficción*”. En la presente obra no quiero caer en el simplismo de señalar a un antagonista puramente maléfico ni un héroe totalmente íntegro y perfecto, si no mostrar ese dualismo moral de virtudes y vicios que nos hace aún más humanos.

A nivel estético, me llama más la atención la utilización y exploración de recursos experimentales audiovisuales. Como usuario habitual de redes sociales y como millennial, he reconocido ciertas tendencias artísticas digitales como el *vaporwave*, la estética *glitch* y *data mosh*, la iluminación saturada del neón, así como también el minimalismo pop y la neo psicodelia, que se han posicionado en el circuito *mainstream*, inclusive en la publicidad. Pertenezco a una generación de nativos digitales que crecieron con innovaciones tecnológicas tan masivas

y determinantes como el internet y la aparición de los smartphones, que resulta imposible no empatizar estéticamente con el lenguaje digital. Precisamente por eso es que el público objetivo idóneo para este proyecto es principalmente aquel que pertenezca a la generación *millennial*.

La presente propuesta de serie web nace como una tentativa de proyecto transmedia, donde se busca integrar el cine, la música, el teatro, el performance y las artes plásticas bajo un mismo concepto donde se fomente la interactividad y las narrativas hipertextuales en favor de la estimulación de la imaginación, la actitud especulativa y el sentido crítico. Creo fervientemente en el poder transformador del arte y creo también que todo artista tiene una responsabilidad irrevocable de contribuir a la sensibilización, autoconocimiento y desarrollo cultural de la sociedad a la que pertenece, en aras de humanizarla y conectarla consigo misma. Esta propuesta nace precisamente como un vehículo donde pueda expresar ideas y emociones que he podido recoger y procesar de la realidad en la que habito. Para mí, el cine no es un fin en sí mismo, sino más bien es el medio para llegar a un fin, sea este cualquiera que el autor decida. El propósito y la razón de ser del cine que construyo día tras día tiene no tiene como objetivo exclusivo el entretenimiento de una audiencia, sino despertar del espíritu y la consciencia creadora y servir de inspiración para que otros artistas se animen a sacar lo que guardan. El poder del arte radica en su capacidad para transmitir, para regalar, para

comunicar y para crear conexiones que trasciendan en el tiempo, el espacio y las limitaciones humanas que tenemos. Todos podemos ser artistas y todos podemos ser arte también.

Por último, considero necesaria la irrupción en la web de más contenido ficcional independiente. Muchas veces la voz creativa es ahogada por requerimientos y exigencias propias del sistema en el que se rige el mundo de las comunicaciones y el entretenimiento. Internet ha permitido una democratización de contenidos, ahora la oferta es mucho mayor en cuanto a cantidad. Además, gracias a la aparición de nuevas tecnologías cualquier persona puede producir, autogestionar e incluso distribuir el contenido que prefiera. Considero que el pensamiento divergente es un bien necesario para el progreso de toda sociedad, debido principalmente a que la creatividad nace del descontento y el deseo de cambiar una realidad. Si no se critica, si no se cuestiona, si no se duda, si no se piensa como individuo es fácil caer en la mediocridad de aceptar imposiciones y dogmas. Se necesita crear para ser. No se me ocurre mejor manera de concluir esta introducción del proyecto que con una cita atribuida a William Blake: *“la imaginación no es un estado, sino que es la existencia humana en sí misma”*.

1. Análisis teóricos

1.1 Antecedentes y referencias

Antes de empezar, se debe establecer una definición clara de lo que se denomina ciencia ficción. Para esto, utilizaré la definición de Carlo Fabretti (en Merelo, 2003) *“el relato tipo de ciencia ficción es una narración especulativa, construida a partir de unas premisas contrafácticas no sobrenaturales, generalmente obtenidas por extrapolación de la realidad”*. Por tanto, encontramos que la ciencia ficción se diferencia de géneros como el terror o la fantasía en su componente científico.”

La ciencia ficción siempre ha tenido referentes audiovisuales ya sea en largometrajes como también en series. El boom de la comunicación digital ha devenido en que, a través de páginas como Youtube o Vimeo, se pueda compartir contenido de ficción como cortometrajes y también series webs. En el terreno de las series, como mencioné anteriormente, hay tres ejemplos con los que identifico mejor mi producto, ya que hablan de los peligros de la tecnología, resistencia y simulaciones de realidad, son: “Mr. Robot” (2015), “Westworld” (2016) y “Black Mirror” (2011) Pero en el campo de las webseries puedo identificarme fundamentalmente con estas tres: “Limbo” (2018), serie española

de suspenso sobrenatural y tecnología, “Crónicas Drakonianas” (2010), serie española con temática medieval que funciona a modo de “El Señor de los Anillos”, pero fundamentalmente la serie brasileña “3%” (2016) ya que habla de una distopía futurista. Esta serie es un reinicio de una serie web del 2011 del mismo nombre creado por Pedro Aguilera que tuvo su episodio piloto producido y subido a YouTube, posteriormente Netflix comprar la idea y producirla. Es la mejor referencia que hay de “*La Cámara de Pow*” ya que se mueven en géneros muy similares y provienen de una realidad latinoamericana muy parecida. La ventaja si se piensa a nivel panregional es el idioma. El único país de habla portuguesa en Latinoamérica es Brasil. Un producto web en español tiene mayores probabilidades de ser compartida dentro de la región.

Otra de las series web que llamó mi atención fue “Crisis BCN K36” (2011), serie catalana que cuenta como Barcelona se encuentra amenazada por un cierto terrorismo químico en forma de droga de última generación que ha sido distribuida entre la población. Los ataques psicóticos de las personas que consumen esta droga se recogen en distintos vídeos. Resulta curioso como esta serie se construye a través de una narrativa tradicional que se complementa con los videos de las víctimas para contar una historia desde varias perspectivas y formatos.

En el contexto peruano no hay mucho que nombrar como una referencia salvo una serie televisiva y no web: “La Gran Sangre” (2006), ya que supo construir una comunidad de fans y atreverse a dar salto al cine y al cómic con contenido distinto al de la serie televisiva, como un intento de transmediar su propio universo ficcional.

Según Jesús Delgado de Forbes México (Delgado, 2018) en el Reporte de Predicciones en Tecnología y Telecomunicaciones de Deloitte, algunas de las tendencias que definirán a los medios digitales este año son: el alza del consumo digital, la suscripción a contenidos en línea, el pago por contenidos, pero no por comerciales, la caída estable de la televisión tradicional y la saturación de servicios SVOD como Netflix, HBO Go, Amazon Prime o Hulu. Estos cambios predicen una evolución constante de los nuevos parámetros para consumir contenido audiovisual. Las tecnologías digitales hoy en día son para la industria de los medios de comunicación y entretenimiento unas herramientas válidas y provechosas para poner en vitrina sus contenidos.

1.2 Público objetivo

John Gapper del Financial Times (Gapper, 2018), señala que los millennials son la generación más numerosa. Sus decisiones y unos hábitos de consumo diferentes están cambiando radicalmente muchos sectores y a las empresas desde EEUU hasta China. Esto ha provocado que sean los millennials, así se

les denomina a los nacidos después de 1982, los consumidores más poderosos del mundo. En lo que respecta a consumo de ficción, según un estudio realizado por la cadena HBO (Gestión, 2018) los millennials y la generación X comparten preferencias audiovisuales. En el mismo estudio y en ambos grupos, la ciencia ficción estaba entre los géneros preferidos.

Según un estudio de Mastercard, como revela la web Alignet, (Alignet, 2017), los millennials aspiran construir una comunidad más fuerte como grupo colectivo. El estudio destacó que 44% de los millennials encuestados sienten a su generación mucho más involucrada en la comunidad que las generaciones anteriores. Trabajar en algo que tenga algún significado en sus vidas es importante para el 71% de los encuestados y 81% opina que un trabajo va mucho más allá que sólo un trabajo. En Brasil, uno de cada tres encuestados expresó que dedicar su tiempo a una causa social es una de sus más grandes prioridades. La generación millennial es, aparentemente, tiene un mayor *awareness* para entablar relaciones con sus coetáneos, tal vez sea por el nivel de interactividad que se genera en las redes sociales. Existe también una tendencia a luchar por causas sociales que consideran justas y a defender sus ideales. “*La Cámara de Pow*” plantea ser una serie web con las que lo millennials se puedan enganchar de una forma rápida y fácil, al plantearse como un contenido auténtico, sin peso comercial ni una promoción grosera de consumo o publicidad.

En el sitio Brandwatch (Smith, 2016) se publicaron “96 estadísticas y datos increíbles de las redes sociales”, donde se mencionan datos generales sobre el consumo de redes sociales. Poco menos de la mitad de población mundial consume Internet, hay 2,3 mil millones de usuarios de redes sociales. Las redes sociales más populares son: Facebook (1,71 mil millones de usuarios), luego viene Youtube (más de mil millones) y Whatsapp (900 millones). Más atrás vienen Instagram y Twitter (400 y 320 millones, respectivamente). Otro dato importante es que el 78% de las personas ven videos en línea cada semana, un 55% los ven a diario (más de la mitad de visitas a Youtube son de dispositivos móviles. Es indudable que el público objetivo ideal es aquel que es nativo digital ya que se mueve naturalmente entre las redes sociales antes mencionadas.

Según INEI, en el área urbana, el 58.2% de la población usa internet (Gestión, 2018); mientras que en el área rural el 15.4%. Otro dato interesante es que, de acuerdo con los grupos de edad, se observa que los jóvenes usan en mayor proporción el internet, es así que, el 77.7% de la población de 17 a 24 años de edad utilizan Internet (Gestión, 2018) Esto deja entrever existe una gran población de jóvenes en el Perú que consume Internet de manera regular y a los que podría llegar un nueva propuesta de ficción, única en su país y hecho de forma independiente.

1.3 Posicionamiento y ángulo diferencial

En el Perú no existen series webs que hayan resultado realmente exitosas o hayan tenido cierto impacto en el ojo público. Tampoco existen intentos efectivos de desarrollar una narrativa transmedia, por lo que sería un terreno fértil y todo un reto para cualquier comunicador o creativo audiovisual que quiera explorar estas nuevas plataformas y narrativas. Tampoco es recordable una serie web que toque temas de ciencia ficción a nivel nacional. Es por eso que si se produce un contenido profesional y narrativamente atractivo para el público millennial.

Los conceptos que se desarrollaran en la serie quieren ampliarse a través de spin offs, de material alternativo que complemente la historia y de la consolidación de una comunidad activa de fans, ya que a través de sus colaboraciones se puede tener un mayor impacto. Nunca está de más tratar el ejemplo de la serie “Lost” (2004), cuya comunidad de fans creaba contenido con referencias directas de la serie, lo que se llama *fanfiction*. Este tipo de acciones provoca que se genere un universo y una mitología alrededor el producto audiovisual inicial, haciendo finalmente que la trascendencia local sea aún mayor.

También serán las innovaciones narrativas y la estética particular de la serie lo que le dará un valor diferencial frente a otras propuestas más tradicionales y menos arriesgadas. La mitología concerniente al universo Metanoïa cuenta con una filosofía propia

y lejos de los estándares de consumismo barato en el entretenimiento de ficción.

El reto sería llegar a ser un fenómeno regional y, por qué no, mundial. El presente producto, al tener un enfoque más panregional que localista, permite que sea fácilmente asimilable y empático con los espectadores.

Para terminar con esta sección, vale la pena afirmar se pretende convertir todo este proyecto en un fenómeno social, en un movimiento de la juventud que signifique un reto al sistema y al entretenimiento en general. En toda Latinoamérica existe un descontento generalizado por los sistemas políticos de gobierno y la pobre calidad cultural de algunas ciudades importantes de la región. La mitología de “*La Cámara de Pow*” no pretende quedarse estancada dentro del encuadre del computador o el Smartphone si no salir de ella y tener un impacto en el mundo real porque, finalmente, de esto se trata el transmedia.

2. Realización del producto audiovisual

2.1 Sinopsis de la primera temporada

La historia de la primera temporada ocurre en el año 2068. La mayoría de gente vive bien gracias a los avances tecnológicos, sobre todo en comunicación, salud y entretenimiento. En este futuro se ha creado un sistema de simulación de realidad aumentada que se llama Metanoïa y es sumamente popular porque promete la felicidad de una forma simple y sencilla.

Metanoïa expulsa a la gente que no cumpla con sus códigos, sus leyes. Mucha gente es expulsada de Metanoïa por haber cometido faltas repetitivas. La historia de la serie se centra en algunos expulsados de Metanoïa, los condenados a vivir en la realidad, en el mundo análogo. Ellos crean el PSA para operar en el bajo mundo del comercio ilegal y hacking de productos digitales, inclusive de Metanoïa. Thomas Pow fue el líder principal del PSA hasta que desapareció. Pow defendía la idea de libertad sobre la idea de felicidad.

El PSA quiere conseguir desarrollar tecnología para crear su propia simulación con los rechazados, los perdidos, los expulsados de Metanoïa. Al final del primer capítulo sucede el gran Apagón. Metanoïa dejó de funcionar y toda la gente que se había acostumbrado a su cómoda vida simulada tuvo que volver a la realidad, en un mundo destrozado por el olvido. Muchos

prefirieron el suicidio, otros se entregaron al salvajismo de un mundo sin leyes, sin vigilancia ni castigo.

Un grupo fundamentalista y fanático de Metanoïa culpa del gran Apagón a Pow y al PSA. El centro de operaciones del PSA es destruido y muchos miembros son asesinados. Siete personajes del PSA, liderados por Horacio Trigo y Lu Funki, que logran escapar deciden emprender una búsqueda hasta llegar a Thomas Pow para que la revolución vuelva a iniciar, esta vez con más fuerza ya que Metanoïa ha desaparecido. Se establecen en unas ruinas en el desierto de lo que antes fue una gran metrópolis mientras buscan las pistas del paradero de Pow. Ahí se topan con Yamil Tarek, un personaje huraño y taciturno, fue exiliado en esas tierras por razones que no quiere revelar. Horacio, Lu Funki y Yamil se vuelven amigos

Entre sueños se les aparecen seres de Ärgo Nävis que los ayudan y guían en su búsqueda. Entre sueños, los habitantes de Ärgo Nävis les muestran el pasado a los miembros del PSA, cincuenta años atrás del gran Apagón, para que entiendan qué es lo que llevó a la humanidad a terminar así. Al principio desconfían de estos seres, pero al percibir sus buenas intenciones los permiten ayudarles.

Horacio Trigo y Lu Funki estuvieron trabajando en un proyecto alternativo denominado “*Metacinéma*”. Los habitantes de Ärgo Nävis los ayudan a crearlo en sus sueños y a través del poder de su mente lo logran materializar en su dimensión. Con eso intentan llegar a Thomas Pow. En el proceso son alcanzados por un gran grupo fanático de Metanoïa que atacan al campamento. Los únicos que escapan son Yamil Tarek, la Boli y Lu Funki, quienes se llevan el Metacinéma con ellos. Horacio Trigo es asesinado por trata de evitar que atrapen a sus amigos. Los otros miembros son tomados como rehenes y serán sacrificados al dios que veneran los fanáticos de Metanoïa para rogarle por su regreso: el Internet.

Los tres sobrevivientes deambulan por el desierto hasta que encuentran un borde enorme con un abismo gigantesco, como si la tierra fuera plana. En el medio hay un cubo transparente y sobre este una especie de agujero negro girando. Yamil Tarek comienza a llorar de impotencia y rabia. Lo que descubrió en Metanoïa fue que Thomas Pow no existe, nunca existió. Fue un implante en el ROM que el mismo sistema operativo de Metanoïa diseñó para generar una mejor trama entre los rebeldes, que también viven en una simulación de Metanoïa sin saberlo. El PSA es una simulación para los usuarios de Metanoïa que juegan a ser revolucionarios. Es una mentira. Todo fue ficción. El hecho de que no exista una imagen real del rostro de Pow hace que Lu

Funki y la Boli exploren en sus recuerdos sin llegar a recordar ningún momento con Pow. Yamil Tarek les dice la verdad y ellos quedan destrozados, atónitos. Acampan ahí esa noche sin esperanza, ni motivación ni rumbo aparente. Los tres permanecen silenciosos y cabizbajos. Yamil sueña con los hombres de Ärgo Nävis. Uno de ellos se revela como Horacio, que ahora se ha convertido en energía y se ha unido a ellos. Los ärgonävianos y Horacio inspiran a Yamil Tarek a convertirse en el héroe que el mundo necesita. Le dicen que Thomas Pow si existe porque Yamil o cualquier persona tiene la capacidad de crearlo. Yamil decide entonces convertirse en Thomas Pow y llevar la revolución a todo el mundo utilizando el Metacinéma que construyó Horacio Trigo y Lu Funki con ayuda de los ärgonävianos. Es así que Yamil Tarek desaparece. Thomas Pow ha nacido.

2.2 Lista de capítulos

0. Metanoia

1. El gran Apagón

2. Programa de Solitarios Anónimos

3. La revolución de Thomas Pow

4. El futuro es una estrella danzante

5. Ärgo Nävis

6. Metacinéma

7. Todo es ficción

2.3 Conceptos y personajes principales

2.3.1 Conceptos

- **Metanoïa** Es el concepto principal de la serie. Es el “maia” del que habla el budismo llevado a un plano tecnológico. Funciona como una sociedad digital, solo existe en Internet pero se superpone a la realidad. Los usuarios deben firmar un “*pacto ficcional*” para poder acceder al mundo simulado. El mundo real ha sido descuidado porque la gente vive conectada a Metanoïa, que ha impuesto un nuevo gran orden mundial a través del imperio de la ficción. Metanoïa promete llena por completo la idea de felicidad dentro de su simulación y lo logra, es una ciudad idílica. Metanoïa es criticada por algunos ya que promueve la que los individuos se sumerjan en sus propios deseos y olviden relacionarse con otros seres humanos.
- **Proyecto Noïa:** Es el proyecto que precedió a Metanoïa. Se basaba en la realidad aumentada. Los usuarios no podían interactuar con las ficciones sólo ser espectadores.
- **ROM:** Son dispositivos donde se almacenan recuerdos de cada persona. Cada individuo tiene un solo ROM desde que nace. Está implantado dentro del cerebro. Cuando alguien muere su consciencia se traslada a su ROM.
- **PSA:** Programa de Solitarios Anónimos. Es un colectivo conformado por expulsados de Metanoïa que tienen

habilidades tecnológicas, de hackeo o programación de simulaciones. Se dedican a comercializar sus habilidades en el bajo mundo. Permanecen anónimos, nadie puede hablar del PSA fuera del PSA. Quieren crear su propia Metanoïa y están constantemente experimentando. Su líder era Thomas Pow.

- ***r.i.p.*** Es la droga más utilizada por los expulsados que deben vivir en el mundo real. Su efecto hace que se disuelva el Yo de cada persona. Esto permite que el sujeto se despersonalice y se identifique con una totalidad en vez de que con una individualidad. Se consume a través de los ojos con goteros.
- ***Chamán audiovisual:*** Son personas muy sensibles a la luz y los ruidos. Tienen la habilidad de guiar en rituales de desprogramación donde ayudan al paciente a entrar en trance.
- ***Ärgo Nävis:*** Es una dimensión paralela donde habitan seres compuestos solo por energía pero que pueden tomar la forma que deseen. Los ärgonävianos se comunican con algunos humanos a través de sus sueños.
- ***El gran Apagón:*** Suceso inexplicable que marca el inicio de la serie. Es un apagón mundial que sucede poco después de la desaparición de Thomas Pow, razón por la cual es señalado como el prófugo culpable. Todas las personas que habitaban en Metanoïa fueron devueltas a la realidad por el

gran Apagón, que afectó no sólo al Internet sino a toda señal eléctrica. El período del gran Apagón duró aproximadamente una década. En los últimos años del gran Apagón se fue recuperando la energía eléctrica y se creó la Gran Red, que reemplazaría al desaparecido Internet. El caos más salvaje que pudo haber ocurrido surgió en esta etapa oscura de la historia de la humanidad.

- ***Programador ficcional:*** Son los que diseñan los escenarios donde se realizarán simulaciones.
- ***Visualizador:*** Son personas con memoria fotográfica. Sirven como cámaras humanas para recrear imágenes con absoluta precisión y reproducirlas en medio digitales.
- ***Metacinéma:*** Es un proyecto secreto de Lu Funki, Horacio Trigo y Draco Troglodita para hackear a la gente que está en Metanoïa. Está basado en algunos bocetos y avances que realizó Thomas Pow. Es un ritual que busca juntar las emociones más puras y bellas de todos los ROMs y crear una memoria colectiva de la humanidad hasta ese momento.
- ***La Cámara de Pow:*** Según se dice, es la obra maestra de Thomas Pow. La utilizó cuando comenzó a asomarse la revolución. Muchos creen que es un artefacto tecnológico, una cámara, pero en realidad es una especie de ritual de desprogramación muy poderoso. Pow se llevó el secreto de la cámara con él.

- ***Los niños perdidos:*** Son niños que se quedaron huérfanos y fueron adoptados por Metanoïa para trabajar dentro del sistema operativo. Tienen privilegios exclusivos.
- ***Ritual de desprogramación:*** Son rituales que se proliferaron gracias a Thomas Pow. Alivian a los expulsados de Metanoïa para la transición hacia la realidad. Son rehumanizadores mentales.

2.3.2 Personajes principales

- ***Thomas Pow:*** Mítico revolucionario y chamán audiovisual desaparecido inexplicablemente. Fomentó una revolución que casi cambia todo el sistema social dentro y fuera de la simulación. Construyó prototipos de simulación alternativa a Metanoïa y rituales de desprogramación. Es idolatrado por el PSA aunque su vida es un misterio. Antes de desaparecer borró toda imagen de sí mismo que pudo.
- ***Lu Funki:*** Miembro nuevo del PSA. Músico de post-jazz virtual. Es un “*programador ficcional*”, produce escenarios simulados a partir de diferentes recuerdos almacenados en ROMs.
- ***Magdalena Pow:*** Ex compañera de Thomas Pow. Cuando él desapareció sin dejar rastro ella quedó mentalmente inestable. Se desconoce su paradero.
- ***Tarpuy y Muspay:*** Son seres de energía interdimensional que habitan en Ärgo Nävis. Se aparecen en sueños a Lu

Funki y Horacio Trigo con quienes tienen conversaciones filosóficas en lugares fantásticos.

- **Horacio Trigo:** Miembro del PSA. Es un “visualizador”, recrea imágenes que ha visto con absoluta precisión. Trabaja con Lu Funki y Draco Troglodita en un proyecto denominado *Metacinéma*.
- **El Anfermo:** Conocido hacker e influencer. Es una celebridad polémica que, por su extravagancia y desfachatez, tiene que esconderse del sistema. Lidera un movimiento underground de hackers. Siempre se viste con un terno pulcro y una bolsa de papel en la cabeza.
- **La Boli:** Miembro del PSA. Pareja sentimental de Horacio Trigo. Ella también es “visualizadora”. Quiere volver a *Metanoïa*.
- **Draco Troglodita:** Miembro del PSA. Es músico y trabaja con Horacio Trigo y Lu Funki en el proyecto *Metacinéma*.
- **Yamil Tarek:** No tiene familia ni amigos. Es un niño perdido que trabaja en *Metanoïa* hasta que descubre la verdad de Thomas Pow y es expulsado. Al final de la primera temporada se convierte en Thomas Pow
- **Mr. Julian:** Es un fiscalizador de las normas de *Metanoïa*. Es dueño de la Corporación Bloom, que diseña y fabrica los ROMs.

- ***El Chicho***: Chamán audiovisual y antiguo miembro del PSA. Vive exiliado en el desierto. Prefiere artefactos análogos en vez de digitales.

2.4 Estrategia e impacto

Hay que recordar que no se está creando contenido para la televisión, sino para un medio online. Las estrategias narrativas utilizadas en medio tradicionales deben ser renovadas para incorporar recursos que son propios de internet. La participación activa del público en las diversas plataformas donde se quiere desarrollar el contenido contribuye a generar y consolidar comunidades de públicos que estén involucrados con la serie, requisito indispensable para robustecer el universo ficcional de la serie web.

Con la creación de esta serie web se pretende aperturar el universo Metanoña. Se pretende lanzar todos los capítulos de la primera temporada en un mismo día, como hace Netflix, para aprovechar el impacto inicial y la necesidad del público más enganchado con la serie de obtener más información y contenido. Además del merchandising de artículos de la serie se pretende también crear un espectáculo visual en vivo donde se integren varias disciplinas y nombrarlo como una especie de “ritual de

desprogramación”, como los que realiza Thomas Pow en la presente serie. Se busca primero conocer el impacto inicial de la ficción en aras de convertirlo en un suceso social y cultural.

Se pretende acompañar el lanzamiento de una página web propia de “*Metanoia*” y “*La Cámara de Pow*” con una aplicación para smartphones que ofrezca a los usuarios registrados una mayor cantidad de beneficios que un visitante, como acceso a material exclusivo, foros, contenido inédito, making offs, sorteo de merchandising original, meet and greets, promociones, etc. Se pretende lanzar también spin offs de la serie donde se puedan desarrollar otras historias que sucedan transversalmente a la historia original.

Después del estreno se pretende enfocar toda la energía de la producción en generar comunidades de fans de la serie. En este punto es necesario, para mantener la filosofía de la serie, invadir la ciudad con publicidad BTL como activaciones e intervenciones que entremezclen términos y conceptos de la ficción con los de la realidad.

REFERENCIAS

- ALIGNET (2018). Mastercard anuncia resultados de estudio sobre millennials en Latinoamérica. Sitio Web <https://www.alignet.com/blog/tendencias/mastercard-anuncia-resultados-estudio-millennials-latinoamerica-2/> Consultado en: Septiembre del 2018
- DELGADO, Jesús. Seis tendencias que definirán a medios digitales Sitio Web Forbes México. <https://www.forbes.com.mx/seis-tendencias-que-definiran-a-medios-digitales/> Consultado en: Septiembre del 2018
- FERNANDEZ GOMEZ, Erika (2017) Series para leer: la investigación sobre ficción. Sitio Web Unirrevista <https://www.unir.net/marketing-comunicacion/revista/noticias/series-para-leer-la-investigacion-sobre-ficcion/549201711484/> Consultado en: Septiembre del 2018
- GAPPER, John. (2018) Financial Times “Millennials, los consumidores más poderosos del mundo” Diario web Expansión. <http://www.expansion.com/directivos/estilo-vida/tendencias/2018/06/30/5b368cb3e2704e3c118b45cd.html> Consultado en: Septiembre del 2018
- GESTIÓN (2018) HBO: Millennials vs. Generación X comparten preferencias audiovisuales <https://gestion.pe/tendencias/hbo-millennials-vs-generacion->

x-comparten-preferencias-audiovisuales-225651 Consultado en: Septiembre del 2018

- INEI. (2017) Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico-n02_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2017.pdf Consultado en: Septiembre del 2018
- MERELO, Antonio (2003). Los viajes imaginarios: antecedentes de un género. Sitio Web *SDCF* <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00714.htm> Consultado en: Agosto del 2018
- SMITH, Kit. (2016) Web Brandwatch, 96 estadísticas y datos increíbles de las redes sociales para 2016
<https://www.brandwatch.com/es/blog/96-estadisticas-redes-sociales-2016/> Consultado en: Septiembre del 2018
- WIKIPEDIA. Artículo Serie Web, https://es.wikipedia.org/wiki/Serie_web Consultado en: Septiembre del 2018

ANEXOS

1. Fotografías del rodaje

