

2050:

NOVA GRUNIA

Autoras Sabela Brand García
Laura Pazienza Signo

Tutoras M^a del Rocío Mihura López
M^a Teresa Piñeiro Otero

Titulación Grao en Comunicación
Audiovisual

Curso 2018 - 2019

Autoras

Sabela Brand García
Laura Pazienza Signo

Titoras

Rocío Mihura López
Teresa Piñeiro Otero

Resumo

Nova Crunia é un proxecto transmedia composto por unha serie de imaxe real (6x20') como soporte principal da macrohistoria e varias extensións que engaden máis información sobre o universo como o MOOC de *Sostibilidade na era do Big Data*, os Podcast de Julio e as listas de Spotify.

O proxecto baséase no desenvolvemento do universo da macrohistoria e a produción de vídeos en animación 2D para o MOOC realizado en colaboración coa UDC e o CUFIE.

Palabras chave

Transmedia, mooc, distopía, animación, 2D.

Curso 2018-2019
Grao en Comunicación Audiovisual

Autoras

Sabela Brand García
Laura Pazienza Signo

Tutoras

Rocío Mihura López
Teresa Piñeiro Otero

Resumen

Nova Crunia es un proyecto transmedia compuesto por una serie de imagen real (6x20') como soporte principal de la macrohistoria y varias extensiones que añaden más información sobre el universo como el MOOC de *Sostenibilidad en la era del Big Data*, los Podcast de Julio y las listas de Spotify.

El proyecto se basa en el desarrollo del universo de la macrohistoria y la producción de vídeos en animación 2D para MOOC realizado en colaboración con la UDC y el CUFIE.

Palabras clave

Transmedia, mooc, distopía, animación, 2D.

Curso 2018 - 2019
Grado en Comunicación Audiovisual

Authors

Sabela Brand García
Laura Pazienza Signo

Tutors

Rocío Mihura López
Teresa Piñeiro Otero

Synopsis

Nova Crunia is a transmedia project which includes a real-image series (6x20') as a main support of the macrohistory. Also, it involves others parts adding more information about the universe of the story. For example, the *Sostenibility in the era of Big Data* MOOC, Julio's Podcasts and the playlists from Spotify.

The project is based on the development of the macrohistory's universe. And of the production of four 2D animation videos for the MOOC.

Keywords

Transmedia, mooc, distopic, animation, 2D

2018-2019
Degree in Audiovisual Communication

Agradecemento especial a Ana María Peña Cabanas e ao resto de compoñentes do equipo do CUFIE.

Índice:

1. Introducción

- 1.1. A idea: como xurdiu
- 1.2. Da idea ao proxecto
 - 1.2.1. Descrición
 - 1.2.2. Estrutura do proxecto
- 1.3. Equipo

2. Estado da arte

- 2.1. O *boom* dos moocs
- 2.2. Antecedentes de proxectos transmedia
- 2.3. Futuro distópico
- 2.4. Sobre o medioambiente

3. A biblia

- 3.1. Macrohistoria
- 3.2. Personaxes

4. O mundo transmedia

- 4.1. MOOC: *Sostibilidade na era do Big Data*
- 4.2. A serie
- 4.3. Podcast de Julio
- 4.4. Redes Sociais: Twitter e Instagram
- 4.5. Spotify

5. Desglose de produción: O MOOC

- 5.1. Calendario
- 5.2. Pipeline
- 5.3. Produción
 - 5.3.1. Estilo e estética
 - 5.3.2. Software e animación
 - 5.3.3. Audio e gravación de son
 - 5.3.4. Montaxe e posprodución
- 5.4. Cifras finais e opinións do MOOC

6. Conclusión

- 6.1. Coñecementos aplicados
- 6.2. Que foi o que aprendemos?

7. Bibliografía

ANEXO I: Personaxes

ANEXO II: Guión dos vídeos do MOOC

ANEXO III: Storyboard dos vídeos do MOOC

ANEXO IV: Sinopse da serie

ANEXO V: Guión do primeiro episodio

ANEXO VI: Guión do podcast

ANEXO VII: Calendario redes sociais

ANEXO VIII: Gráficos e produción

1. INTRODUCCIÓN

1.1. A idea: como xurdiu

Nestes últimos anos as consecuencias do cambio climático e as accións humanas seguen empeorando e están a facerse cada vez máis evidentes. Consecuencias como o aumento do nivel dos océanos debido ao desxeo dos polos, o incremento da temperatura por mor dos gases de efecto invernadoiro que producimos e o desaxuste nos climas de moitas áreas xeográficas. A alarmante situación fixo que movementos como o Fridays For Future ou organizacións como Greenpeace se mobilizasen aínda máis para facer chegar á poboación e aos gobernos a urxencia de realizar un cambio para evitar que o dano sexa irreparable. Os científicos apuntan que, se seguimos así, no ano 2050 a Terra xa non será como a coñecemos agora e os danos serán imposibles de reparar.

A partir desta idea xurdiu o noso proxecto. Un grupo de profesores e profesoras da Facultade de Economía acordaron crear un MOOC sobre sostibilidade e novas tecnoloxías xunto ao Centro Universitario de Formación e Innovación Educativa da UDC (CUFIE). Había xa moitos cursos dedicados ao tema, así que determinaron facer algo diferente e realizar uns vídeos de introdución en cada un dos módulos utilizando a animación 2D. A idea era contar unha historia de como acabaría a cidade da Coruña en 2050 se non actuamos de maneira sostible. Para axudarlles con este relato decidiron contar con nós xa que estábamos de bolseiras no CUFIE e decidimos aproveitar a experiencia para o noso Traballo de Fin de Grao.

Para elaborar os vídeos, o primeiro que fixemos foi crear a historia xunto coas profesoras do curso. Elas querían que fose na Coruña no ano 2050, que a cidade estivese anegada e que a poboación se dividise entre ricos e pobres. Tamén debería haber unha división na parte pobre, que estaría organizada en tres clans: Océano, Bosque e Gruta, cada un ocupando unha parte do territorio da antiga península. Ademais, cada un dos clans tería un heroe e estarían ligados a cada unha das partes do MOOC: o Clan Océano, co seu heroe Erik, ao módulo da sostibilidade ambiental; o Clan Bosque e Ruth, ao social e o Clan Gruta, con Emma como heroína, ao económico.

A idea de utilizar estas introducións é a de incrementar o atractivo do curso e implicar máis ás persoas inscritas. Os heroes son os líderes de cada un dos clans, e fan un chamamento aos participantes do curso para que fagan das súas cidades un lugar máis sostible e non rematen como a cidade na que eles viven no ano 2050, Nova Crunia, antiga cidade da Coruña. Durante a impartición do curso, as profesoras lanzarán uns retos semanais co fin de axudar aos heroes a conseguir este fin.

O CUFIE integrounos no equipo e encomendounos a realización dos vídeos, pero a partir desta historia nós creamos un universo moito máis grande, convertendo así a trama nun proxecto transmedia. Ao crear o pasado da cidade e dos protagonistas, puidemos enfocar mellor a historia dos tres heroes e decidimos que o núcleo do noso traballo estaría centrado nunha serie de imaxe real que constaría de tres temporadas. Ademais, o universo ampliaríase cuns *podcast*, que son precuelas da serie. Por outra banda, contaríamos con redes sociais como Twitter e Spotify que ampliarían o universo de forma periférica.

O noso obxectivo é concienciar a xente do futuro que nos espera se non actuamos, animándoa desta maneira a cambiar os seus hábitos de vida para que sexan máis sostibles e dar así un pequeno paso cara a un mundo mellor.

1.2. Da idea ao proxecto

1.2.1. Descrición

Nova Crunia é un proxecto transmedia cuxo seu núcleo principal é unha serie de imaxe real. Trasládanos ao ano 2050 nunha sociedade non igualitaria que sobrevive a pesar das consecuencias do cambio climático. No medio desta situación xorden tres heroes: Erik, Ruth e Emma. Todos forman parte do grupo excluído da cidade, os estraños. Os tres teñen como obxectivo cambiar a sociedade na que viven para crear unha máis xusta e igualitaria. Para conseguilo terán que deixar atrás conflitos e rivalidades do pasado para loitar xuntos por un mesmo fin.

O pasado da cidade e acontecementos que motivan aos heroes poderán verse nas extensións que forman parte do proxecto transmedia tal como o MOOC ou o podcast.

O proxecto transmedia diríxese a un público variado segundo a extensión. En xeral, podemos cerralo a un público de ambos sexos de entre 18 e 55 anos que se interesan e preocupan polo porvir do noso planeta.

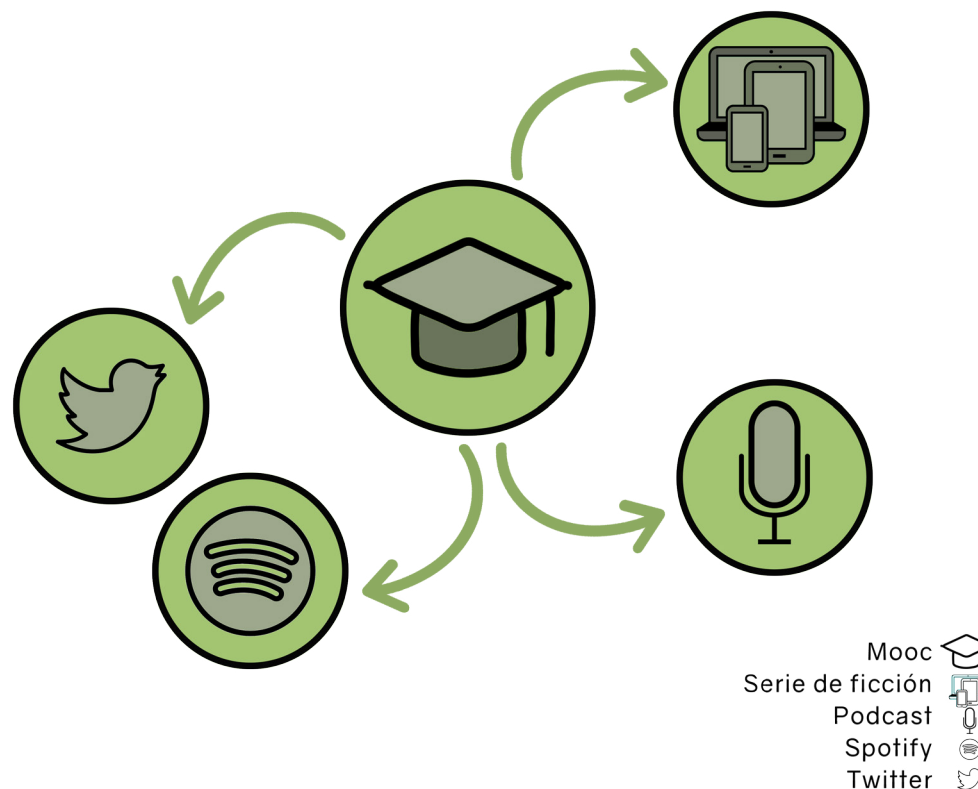


Figura 1. Universo transmedia segundo a fonte de creación. (Elaboración propia)

1.2. Da idea ao proxecto

1.2.2 Estrutura do proxecto



1. Biblia: Documento no que se atopan todas as tramas dos personaxes da macrohistoria do proxecto.



2. O MOOC: primeira extensión do universo de *Nova Crunia*. Non conta directamente a historia principal, senón que a amplía de forma periférica, facendo de ponte entre Nova Crunia no ano 2050 e A Coruña 2019.



3. A serie: soporte principal da historia de Nova Crunia. Extensión onde se desenvolve a historia dos heroes e a súa loita contra o goberno de Nova Crunia.



4. Os podcast: os podcast serven para ensinar os detalles máis secretos e ocultos de Nova Crunia.



5. Listas de Spotify: Para coñecer mellor os personaxes imaxinando que música escoitarían se vivisen no ano 2019.



6. Twitter: Creada para manter a conversa cos participantes do MOOC e ao mesmo tempo dar a coñecer datos sobre o universo de *Nova Crunia*.

1.3. Equipo



SABELA BRAND

É deseñadora e sonidista no MOOC *Sostibilidade na era do Big Data*. Ademais é cocreadora do proxecto transmedia *Nova Crunia* e guionista da macrohistoria. A súa paixón é crear novos universos e conseguir que a xente forme parte deles.



LAURA PAZIENZA

É deseñadora e animadora no MOOC *Sostibilidade na era do Big Data*. Tamén é cocreadora do proxecto transmedia *Nova Crunia* e responsable da súa distribución. A súa paixón pola industria audiovisual e as redes sociais fixeron que fose descubrindo pouco a pouco o seu camiño cara á produción de contidos para un público multipantalla e novo.

1.3. Equipo

	SABELA BRAND	LAURA PAZIENZA
Creación do universo transmedia	●	●
Producción		●
Guión	●	
Investigación	●	●
Diseño e <i>concept art</i>	●	●
Animación		●
Montaxe	●	●
Ambientación sonora	●	
Deseño gráfico		●
Redes sociais		●
Montaxe do <i>podcast</i>	●	

2. ESTADO DA ARTE

2.1. O boom dos MOOCS

O termo MOOC (*Massive Open Online Course*) foi acuñado no ano 2008 por Dave Cormier e Bryan Alexander en alusión a un curso organizado pola Universidade de Manitoba (Canadá) no que se matricularon máis de 2500 persoas. Esa foi a base dos MOOCs, cuxo obxectivo é dirixirse ao maior número de participantes posible a través de Internet. A súa filosofía baséase na educación aberta e masiva.

Pero o boom dos MOOC non comezou ata o 2012, ano que o xornal *The New York Times* denominou “ano dos MOOCs”. As universidades estadounidenses comprometéranse a realizar cursos en liña a través de plataformas como Coursera ou EdX. En España tamén tivo unha gran repercusión. No 2015 o noso país posicionouse no primeiro lugar en Europa en canto a número de cursos publicados, chegando a representar en 2017 o 27% da oferta de toda Europa segundo datos da Unión Europea e o Ministerio de Educación.

Estudos do ano 2017 do Ministerio de Educación e da Unión Europea indicaban que a formación a distancia aumentou un 5%, mentres que os mestrados en liña incrementaron un 26%. Por outra parte, a plataforma Docebo estimaba en 2017 que o *e-learning* xeraría para o ano 2023 máis de 240.000 millóns de euros, cun incremento anual do 11%.

A pesar do auxe dos primeiros anos, o éxito dos MOOCs foise apagando debido ao elevado número de abandonos e á dubidosa calidade pedagóxica que algúns críticos lles outorgan. Aínda así, a día de hoxe, a maioría das universidades españolas apostan por esta iniciativa. De feito, moitas universidades xa teñen a súa propia plataforma en liña dedicada aos MOOCs, como os cursos abertos da UNED ou a Universidade Carlos III. Outras universidades, como a UDC, utilizan plataformas creadas por terceiros, como MiriadaX, Universia ou UniMooc. Ata o mesmo Ministerio de Educación creou unha plataforma en liña denominada INTEF (*Instituto Nacional de Tecnoloxías Educativas e de Formación do Profesorado*) dirixida ao profesorado interesado na creación de Moocs.

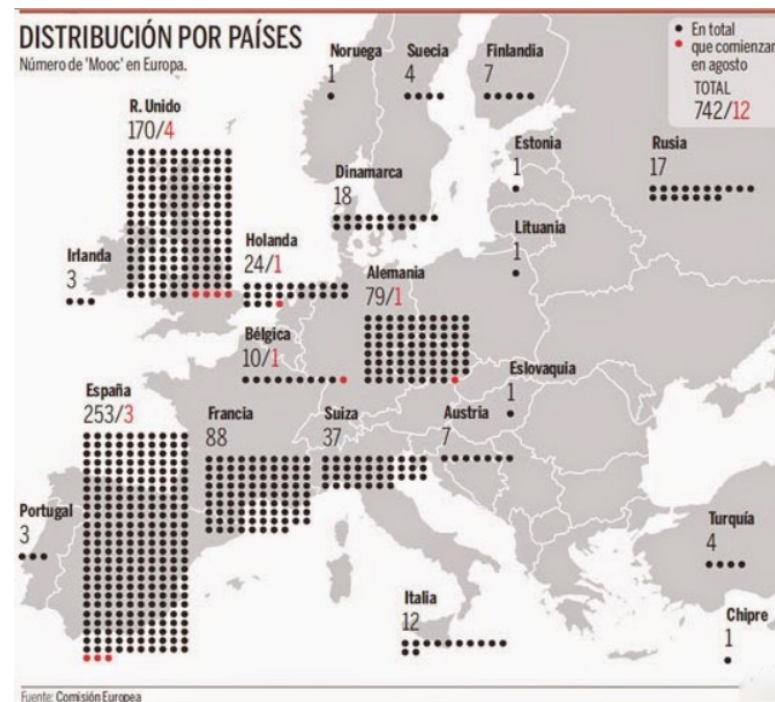


Figura 2. Distribución por países de nº de Mooc 2017
(Fonte: Comisión Europea)
Para un visionado a maior resolución preme na imaxe.

2.1. O boom dos MOOCS

A UDC comezou a produción deste tipo de cursos no ano académico 2017-2018 a través da plataforma de Telefónica MiríadaX. Desde entón, realizáronse tres proxectos que finalizaron cun alto número de participantes e recoñecementos.

O máis destacado foi o de *Música do Século XXI*. Este MOOC contou coa participación de profesores da Facultade de Ciencias da Educación da UDC e da Universidade de Cádiz. O curso comezou cun alto número de persoas inscritas, exactamente 1307. Delas, 882 comezaron o curso e 84 conseguiron rematar os catro módulos. A pesar do abandono dos participantes, este proxecto obtivo o premio Innovación MiríadaX 2018 por tratar un tema novidoso e único no seu xénero.

O último MOOC impartido pola UDC foi o de *Tecnoloxías para a participación activa na diversidade funcional*. Tivo lugar en febreiro de 2019 e conseguiu 862 inscritos. O curso comezou con 593 alumnos. Destes, 254 conseguiron a acreditación final. De entre todos os participantes, 123 eran mulleres e 69 tiñan unha idade comprendida entre os 25 e 34 anos e posuían un título universitario. O curso contou con participantes de diferentes nacionalidades provenientes de Europa, Centro e Sudamérica, Estados Unidos, Rusia, Angola ou Corea do Sur.

Co fin de dinamizar o curso e crear unha comunidade, os profesores utilizaron Google+. Nesta plataforma conseguiron a participación activa de máis de 200 inscritos que se apuntaron aos retos obrigatorios.

Tras analizar os diferentes datos e comprobar tamén a oferta noutras universidades españolas, decidimos combinar os contidos teóricos do MOOC de *Sostibilidade na era do Big Data* cunha historia que puidera enganchar ao público. Así foi como xurdiu *Nova Crunia* e todo o seu universo.

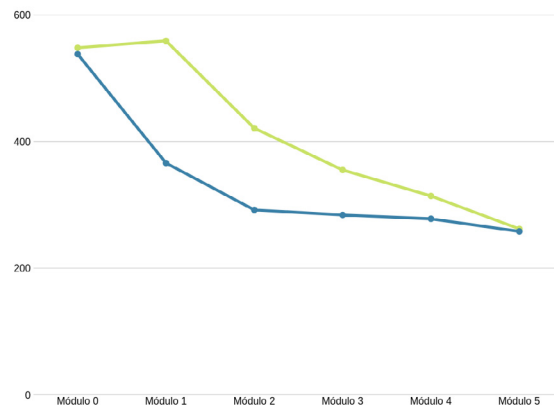


Figura 3. Evolución do abandono por módulos do último MOOC da UDC (Fonte: MiriadaX)
Para un visionado a maior resolución preme na imaxe.

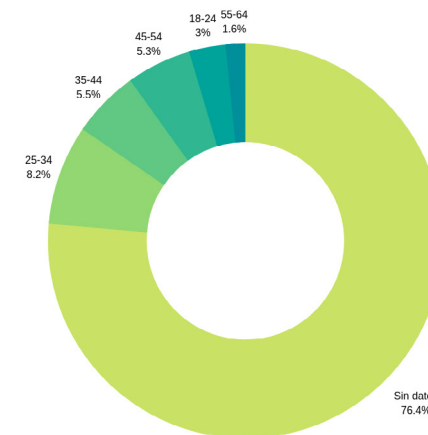


Figura 4. Rangos de idade dos participantes do último MOOC da UDC (Fonte: MiriadaX)
Para un visionado a maior resolución preme na imaxe.

2.2. Antecedentes de proxectos transmedia

Nestes últimos anos os proxectos transmedia presentan un crecemento notable. O profesor e escritor Carlos Alberto Scolari define a narrativa transmedia como “Un tipo de relato onde a historia se difunde a través de múltiples medios e plataformas de comunicación, e na cal unha parte dos consumidores asume un rol activo neste proceso de expansión” (*Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*, Scolari 2013, p.46).

Por tanto, seguindo a definición de Scolari, un proxecto transmedia non soamente abarca a historia principal que se pode ofrecer nun medio de comunicación convencional, senón que profundiza nos aspectos da historia ou universo a través doutros medios de comunicación complementarios.

Isto non significa que o público estea obrigado a consumir todos os contidos do universo para entender a historia, asemade cada unha das plataformas pode considerarse un punto de acceso, ademáis pode involucrarse en maior medida no mundo dos personaxes explorando máis a fondo o seu contido.

O que máis caracteriza estes proxectos é conseguir que o usuario participe de forma activa na historia. Alén diso, grazas aos transmedia pódese chegar a un público máis amplo, xa que o usuario potencial de cada plataforma e rede é diferente. Ao fin e ao cabo, poderíase considerar unha estratexia de *marketing*.

Como dicíamos anteriormente, nestes últimos anos desenvolvéronse diversos proxectos transmedia. A saga de *Harry Potter* ou *Star Wars* poderían considerarse produtos deste tipo, xa que estenderon a súa historia cara a outros soportes menos tradicionais. No noso caso, buscamos produtos transmedia que se asemellen ao de Nova Crunia para comparalos e ver se, efectivamente, o proxecto transmedia proposto podería ter éxito. Así pois, neste estudo imos focalizar a atención en proxectos xurdidos ao redor dunha serie de televisión, en concreto as seguintes series de ficción nacionais: *El Ministerio del Tiempo* (2015), de TVE; *La Peste* (2018) e *La Zona* (2017), ambos de Movistar + coa colaboración de El Cañonazo na creación do mundo transmedia.

2.2. Antecedentes de proxectos transmedia

El Ministerio del Tiempo é unha serie de Televisión Española cuxo argumento se centra na idea das viaxes a través do tempo. Soamente un exclusivo grupo de persoas ten acceso a estas viaxes e o obxectivo dos gardiáns do Ministerio é impedir que calquera intruso se mova polo espazo-tempo co fin de cambiar a historia para o seu propio beneficio.

O universo transmedia creado para esta serie foi ideado por RTVE para a primeira temporada, e máis tarde contou coa axuda da produtora Onzapartners. As extensións son numerosas, entre elas podemos encontrar *La Puerta del Tiempo*, un programa presentado por Paloma G. Quirós no que os fans expoñían as súas dúbidas e curiosidades ao equipo. Tamén contaban cun grupo de Whatsapp para bolseiros onde dez seguidores da serie podían acceder semanalmente tras realizar un test. Os afortunados tiñan a posibilidade de acceder a contido exclusivo e podían falar directamente cos creadores da serie e o mundo transmedia. Outro soporte do universo eran os cómics, os *podcast* e a webserie, que ampliaban a macrohistoria.

O fenómeno da serie foi tal que comezaron a aparecer contidos xerados polo usuario. Estes contidos son elementos moi importantes na vida dun proxecto transmedia, xa que o mesmo espectador comeza a formar parte do universo de forma activa. Segundo datos de FórmulaTV, o índice de audiencia que conseguiu esta serie en RTVE entre os anos 2015 e 2017 oscila entre o 12,8% e o 14,8%.

Por outra banda, *La Peste* ten como argumento a vida e a historia da cidade de Sevilla no século XVI. A produtora conseguiu xerar distintas extensións como varios *podcast*, un mapa interactivo e unha exposición temporal, entre outras, onde se expande e se engade máis información sobre o universo da serie. Este formato obtivo tanto éxito que o proxecto e a produtora El Cañonazo conseguiron diversos premios e recoñecementos internacionais.

O argumento de *La Zona* (2017) achégase algo máis ao de *Nova Crunia*. Nesta serie, o protagonista, o inspector Héctor Uría, volve á zona onde tres anos antes provocara unha explosión nuclear. O espectador pode coñecer máis sobre os personaxes a través das distintas redes sociais que se crearon para cada un deles. Ademais, xeraron un fío a través de Twitter onde o usuario podía investigar por si mesmo o caso no que o inspector Uría estaba a traballar. A estratexia transmedia, xunto ao contido da versión lineal, dá coherencia ao amplo repertorio narrativo. A súa estratexia contaba con diferentes soportes como *En Alerta*, unha serie de micro fácticos de investigación sobre as consecuencias dun accidente nuclear; *Cicatrices*, un falso documental con testemuños dos personaxes da serie tras a explosión; unha lista de Spotify para coñecer máis a fondo certos personaxes e un perfil de Instagram chamado *La Zona Abandonada*, que recollía fotografías de paisaxes naturais e urbanas desoladas na que podían colaborar os seguidores da serie para convertelas en futuras localizacións da ficción.

2.3. Futuro distópico

Imaxinar un futuro distópico é un argumento bastante recorrente nas pasadas décadas, sobre todo na literatura, no audiovisual e noutras manifestacións da cultura pop ao longo do século XX. Algúns dos referentes deste xénero poden ser libros como *1984* (1949) de George Orwell ou *Un mundo feliz* (1932) de Aldous Huxley.

Actualmente é posible encontrar diferentes proxectos audiovisuais que seguen esta temática. Cada un ten un motivo polo cal o planeta Terra e o ser humano chegaron a esa situación, pero os máis frecuentes adoitan ser o resultado dunha gran enfermidade ou dunha radiación nuclear.

Como exemplo temos *El Gran apagón* (2016), un *podcast* producido por Podium Podcast onde unha tormenta solar inutiliza todos os satélites e aparellos electrónicos, deixando o planeta na escuridade e no caos. Esta serie obtivo máis de 4 millóns de descargas desde a súa primeira tempada.

Porén, neste estudo centrarémonos sobre todo en series de ficción, xa que o núcleo de *Nova Crunia* é unha serie de imaxe real. Neste caso gustaríanos resaltar producións estadounidenses como *The 100* (2014) e *Under the dome* (2013) que teñen un argumento similar a *Nova Crunia*.

En *The 100* encontrámonos cun futuro distópico onde os habitantes da Terra tiveron que abandonar o planeta por mor dunha guerra nuclear. Noventa e sete anos despois, cen rapaces que viven nunha nave na órbita da Terra son enviados de volta ao planeta para comprobar a súa habitabilidade. Encontrarán un mundo rudimentario que intenta sobrevivir.

Por outro lado, en *Under the dome* aparece o concepto de cidade encerrada baixo unha cúpula, como sucede en *Nova Crunia*.

Casos europeos como a serie danesa *The Rain* (2018) ou a española *La Zona* (2017), da que xa falamos anteriormente, teñen como protagonistas a un grupo de persoas que tratan de sobrevivir tras unha epidemia ou a explosión dunha central nuclear.

Un argumento similar ao noso encontrámolo tamén na serie brasileira *3%* (2016), que se desenvolve nun futuro distópico no que a sociedade está dividida entre ricos e pobres. Cada ano aos rapaces da zona dáselles a oportunidade de vivir na parte máis rica tras superar unhas probas, pero soamente o 3% dos candidatos consegue ter éxito.

Como podemos ver, de entre estes exemplos, só a serie brasileira se acerca á nosa idea de sociedade clasista e non igualitaria. Mentres que en ningún momento se explica como a sociedade de *3%* chegou a esta situación, en *Nova Crunia* déixase claro que a causa desta situación foron os problemas do cambio climático e, por conseguinte, da acción humana sobre o planeta. Por todo isto *Nova Crunia* non é soamente unha historia distópica ambientada no ano 2050, senón unha chamada a actuar contra o cambio climático e protexer o medio ambiente xa, desde 2019.

2.4. Sobre o tema medioambiental

En xeral, non encontramos series ou proxectos transmedia existentes ata agora que traten con tanta atención os efectos do cambio climático. O noso interese polos problemas ambientais e polo noso futuro transmitiranse en *Nova Crunia* intentado concienciar á sociedade de que hai que levar a cabo un cambio radical urxentemente para non chegar a tan extrema situación como a de de *Nova Crunia*.

3. A BIBLIA

3.1. Macrohistoria

3.1.1. Nova Crunia e a súa historia

Situámonos no ano 2050, na cidade da Coruña, renomeada como Nova Crunia. Historicamente, o 2020 marcou o comezo dun empeoramento progresivo da calidade de vida na cidade. Cada vez o aire era máis difícil de respirar e os recursos diminuían. Porén, a tecnoloxía e a medicina foron avanzando rapidamente, facendo que se chegara a unha situación de superpoboación. No ano 2025 os recursos eran tan escasos que soamente os máis ricos podían acceder a eles.

Para intentar mellorar a calidade do aire, construíuse unha máquina que, coa axuda duns drons e un filtro purificador, creaba unha cúpula ao redor dunha zona, quedando esta limpa e con aire respirable. O problema desta máquina era que só conseguía cubrir unha zona da cidade, o que significa que só 80.000 habitantes poderían facer uso dela.

Ao pouco tempo aumentou o nivel de vida da zona limpa, convertendo o prezo dos alugueiros en inalcanzable para a maioría dos habitantes da cidade. Moitos tiveron que trasladarse ás aforas e abandonar os seus antigos fogares. Ao mesmo tempo, as persoas máis adineradas fixéronse co control das empresas tecnolóxicas e de produción de recursos. Para consolidar o seu poder decidiron agruparse e auto denominarse “os bardanos”.

Durante o ano 2026, os bardanos decidiron formar un Consello de elite para gobernar a cidade e convocaron unhas eleccións. Ao ser os donos das grandes empresas de base tecnolóxica aproveitaron o seu poder para manipular os votos e a información que chegaba desde fóra da cúpula. O día 13 de marzo de 2026 realizáronse as votacións e saíron escollidos os cinco membros que formarían o Consello. A primeira medida que implantou o novo órgano de goberno foi colocar no pulso de todos os habitantes un chip a modo de dispositivo identificador e prohibir a entrada a todos aqueles que non o portasen.

Malia a baixa natalidade, ao incrementarse rapidamente a esperanza de vida, a poboación seguía aumentando e o Consello tomou a decisión de expulsar un gran número de habitantes de maneira arbitraria, a chamada Gran Expulsión do 27. Para evitar que os expulsados protestasen ou volvesen entrar, o Consello decidiu construír un muro separando a zona da cúpula do resto. Así xurdiron por unha banda Nova Crunia, a zona rica e respirable, e por outra O Exterior, a zona árida e contaminada. Isto provocou que moitas familias se separasen, quedando parte dentro da megacidade e parte extra muros.

Despois da expulsión, o Consello determinou utilizar o chip para controlar quen entraba e quen non, ademais de xerar unha base de datos con información xenética, saúde, relacións e gustos persoais dos habitantes de Nova Crunia. Grazas ao avanzado sistema de seguimento, podían monitorizar os movementos e conversacións dos habitantes as 24 horas. Esta recolección levouse a cabo utilizando técnicas Big Data, denominando así tamén á propia base de datos central.

Era tal a cantidade de información á que podían acceder que cos datos o Consello conseguiu descubrir que un gran número de persoas tiña unha anomalía no sangue. Así pois, acordaron utilizar este problema ao seu favor, investindo moito diñeiro na creación dun virus que puidese atacar soamente as persoas afectadas por aquel trastorno. Unha arma euxenésima perfecta para resolver o problema da superpoboación.

O Consello tamén comezou a controlar a información tanto do Exterior como de Nova Crunia, ocultando ou manipulando datos para conseguir unha opinión pública favorable. Así os bardanos quedaban sumidos baixo unha burbulla de falsas noticias e non deixaban chegar información de dentro ao Exterior, razón pola que os habitantes da cidade descoñecen o que pasa máis aló da cúpula así como o estado real dos recursos económicos e medioambientais.

3.1. Macrohistoria

3.1.2. O Exterior

Como se mencionou con anterioridade, a zona que non estaba cuberta pola cúpula de aire respirable pasou a denominarse O Exterior e os seus habitantes, estraños. Nesta zona non había ningún tipo de organización nin goberno que mantivese a orde. A pesar desta circunstancia, tras a Gran Expulsión do 27, os habitantes do Exterior fóronse separando e instalando en tres zonas diferentes da península, organizándose en tres clans: Océano, Bosque e Gruta.

No ano 2050 os estraños descoñecen o que pasa dentro da cidade de Nova Crunia. Non teñen acceso á educación, sanidade ou vivenda digna. Intentan sobrevivir como poden, co intercambio de bens, roubando o lixo que a cidade xera ou cos poucos recursos dos que dispoñen no Exterior. Algúns deles conseguen obxectos de contrabando que lles proporcionan algúns bardanos cando saen da cúpula, ou os mesmos gardas.

Tamén están controlados polo Consello, que os vixía a través de cámaras e de drons que manda de vez en cando para manter monitorizados os movementos dos tres clans. Ademais, aqueles bardanos que foran expulsados no 2027 teñen o chip de seguimento.

Na zona do Exterior tamén é onde se encontran as fábricas e o cárcere. As fábricas están controladas polos bardanos e nelas traballan robots de última xeración. Non obstante o alto nivel de contaminación, nunca se aplicou unha política de protección do medio ambiente.

Por outro lado, no cárcere traballan estraños a cambio de favores, como menciñas, droga, máscaras, manter a súa familia dentro da cúpula... No cárcere é onde son encadeados os estraños que cometen algún tipo de delito contra Nova Crunia, como roubar, traficar con bardanos ou intentar entrar na cidade.

3.1. Macrohistoria

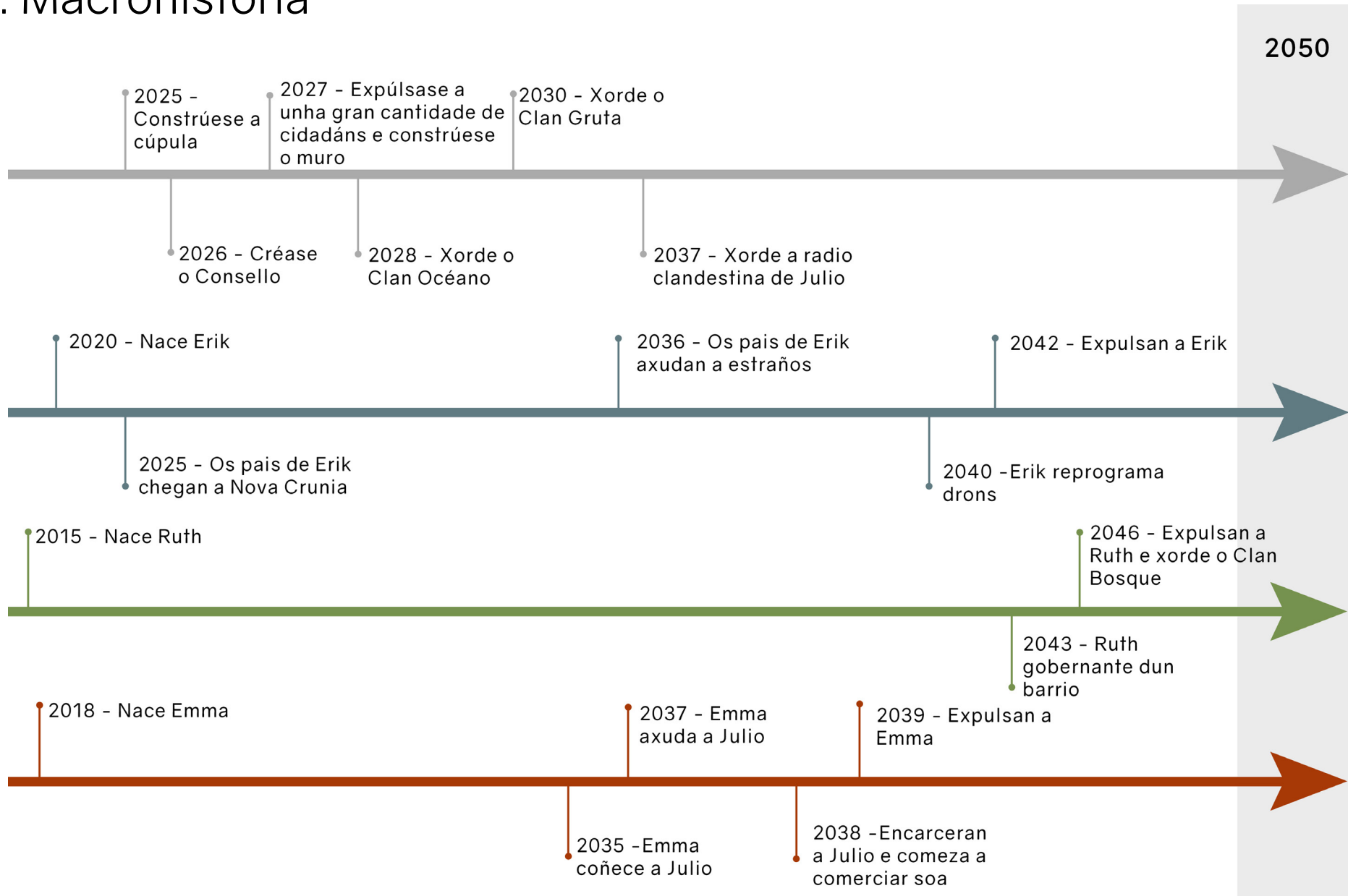


Figura 5. Liña temporal do pasado de Nova Crunia e dos protagonistas (Elaboración propia)

3.1. Macrohistoria

3.1.2. O Exterior

Clan Océano

É o clan máis antigo do Exterior. Está situado no que no 2019 se coñecía como "zona vella da Coruña". No 2050, por mor do desxeo e o aumento do nivel do mar, esta zona está totalmente illada do resto da península e rodeada de auga por todas partes. O illamento permitiu que o clan crecera de forma diferente aos demais, quedando máis apartado dos enfrontamentos que o resto. O Clan Océano, ao contrario que os outros dous, está organizado como unha comuna.

O sustento principal era a pesca, que se realizaba nas costas da illa, pero pouco a pouco a contaminación acabou tamén coa fauna e flora mariñas. Como todos os recursos sobrantes da megacidade estaban acaparados polos outros dous clans, o Clan Océano tivo que aliarse co Clan Gruta para sobrevivir.

Actualmente está liderado por Erik, un enxeñeiro mecánico expulsado de Nova Crunia.



Figura 6. Logotipo do Clan Océano (*Elaboración propia*)

3.1. Macrohistoria

3.1.2. O Exterior

Clan Bosque

Os habitantes deste clan son os máis radicais. Viven socialmente apartados do resto e non pretenden aliarse con ninguén. Ao igual que o Clan Gruta, abastécense dos desperdicios da megacidade.

Viven en zona interior, nun profundo bosque que se estende polos outeiros. Este clan formouse coa chegada de Ruth, a súa líder, e está formado sobre todo por bardanos expulsados de Nova Crunia.



Figura 7. Logtipo do Clan Bosque (*Elaboración propia*)

3.1. Macrohistoria

3.1.2. O Exterior

Clan Gruta

É o clan que se encontra máis lonxe da megacidade, cerca dos vellos muíños de vento oxidados polo paso do tempo. Grazas a eles son capaces de xerar a enerxía suficiente para asentarse e poder vivir nas covas e grutas que se encontran nos montes. Esta enerxía, ademais, sérvelles para comerciar co Clan Océano.

O Clan Gruta non ten recursos propios para alimentarse, así que, igual que o Clan Bosque, aproveítase dos refugallos da megacidade e comercia tamén con habitantes de Nova Crunia.

Na actualidade, o grupo está liderado por Emma.



Figura 8. Logtipo do Clan Gruta (*Elaboración propia*)

3.2. Personaxes

Erik

Idade: 30 anos.

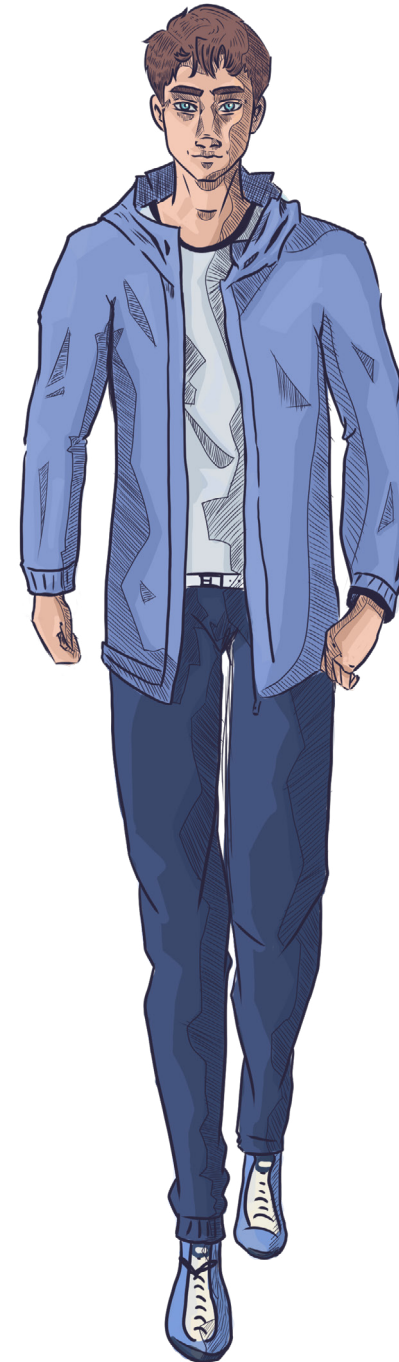
Clan: Océano.

Profesión: Enxeñeiro Mecánico.

Erik naceu na zona agora coñecida como O Exterior no ano 2020. O seus pais, que eran médicos, foron captados para exercer os seus servizos en Nova Crunia.

Tras crecer na megacidade foi expulsado por intentar reprogramar un dron para que purificase o aire do Exterior.

Actualmente é o líder do Clan Océano.



Para máis información sobre estes e outros personaxes consultar o Anexo I.

3.2. Personaxes

Ruth

Idade: 35 anos.

Clan: Bosque.

Profesión: Expolítica de Nova Crunia.

Ruth naceu na cidade e despois de estudar Ciencias Políticas converteuse na gobernante dun barrio de Nova Crunia.

Tras descubrir certos comportamentos do Consello cos que non estaba de acordo, decidiu impulsar unha política de apertura cara aos estraños. Este foi o motivo da súa expulsión.

Ao chegar ao Exterior creou o Clan Bosque xunto con outros bardanos expulsados. Actualmente é a líder deste clan.



Para máis información sobre estes e outros personaxes consultar o Anexo I.

3.2. Personaxes

Emma

Idade: 32 anos.

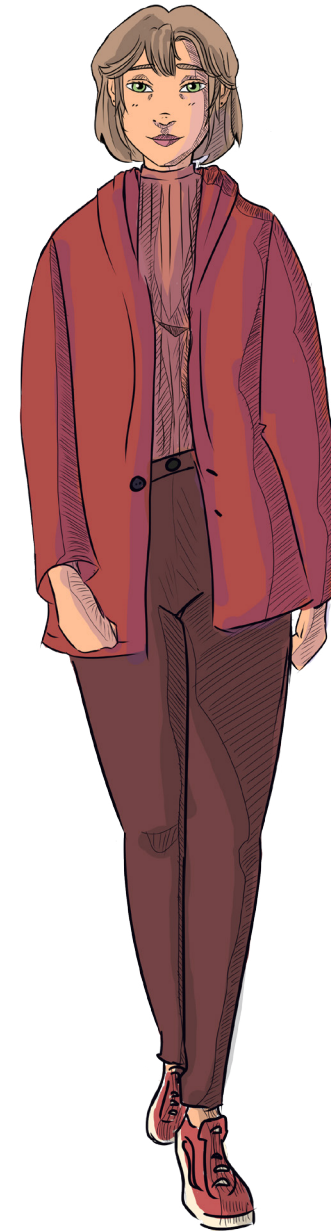
Clan: Gruta.

Profesión: Economista.

Emma naceu na cidade no seo dunha familia acomodada. Nunca se preocupou polos estraños ata que coñeceu a Julio, un integrante do Clan Gruta que roubaba en Nova Crunia para logo comerciar.

Tras coñecer a situación do Exterior Emma comezou a axudalo e isto provocou a súa expulsión e o encarceramento de Julio.

Actualmente lidera o Clan Gruta.



Para máis información sobre estes e outros personaxes consultar o Anexo I.

3.2. Personaxes

Julio

Idade: 33 anos.

Clan: Gruta.

Profesión: Sen profesión.

Julio naceu no ano 2014, na zona que despois se convertería no Clan Gruta. Vive cos seus pais, os seus avós e a súa irmá Lucía.

Cando tiña 16 anos encontrou un oco no muro que separa o Exterior de Nova Crunia, desde entón realiza un comercio de troco con outros extraños no que trafica con bens roubados na megacidade.

Nunha das súas incursións coñece a Emma e fanse amigos.

Co alcume de Jaspe retransmite a través dunha radio clandestina onde conta a situación do Exterior.

Actualmente (2050) encóntrase preso no cárcere.

Xe

Idade: descoñecida, ao redor de 60 anos.

Clan: Ningún.

Profesión: Enxeñeiro.

Xe inventou a máquina de filtración do aire de Nova Crunia no ano 2025, cando comezaban a ser evidentes as consecuencias do cambio climático. Pero o Consello utilizouna de maneira inapropiada e Xe decidiu retirarse da vida pública.

Actualmente vive nunha zona do Exterior cerca do muro que o separa de Nova Crunia, nun lugar pouco poboado. Na súa casa conta cun alpendre onde consegue captar o sinal das cámaras de vixilancia de Nova Crunia e as canles de radio e televisión. Soña con idear un plan para acabar coa manipulación do Consello e que todos poidan vivir nas mesmas condicións.



Para máis información sobre estes e outros personaxes consultar o Anexo I.

4. O MUNDO TRANSMEDIA

4. Mapa de contidos transmedia

Como define o escritor e profesor Carlos Alberto Scolari (2013), a narrativa transmedia é “un tipo de relato onde a historia se estende a través de múltiples medios e plataformas de comunicación, e no cal unha parte dos consumidores asume un rol activo neste proceso de expansión” (p.46). Scolari engade no seu libro que cada soporte utilizado na narrativa transmedia ten que dar o mellor de si para conseguir que a audiencia sexa a protagonista. Ademais, declara que a narrativa transmedia débese prever dende o principio e tamén se debe asegurar unha visión única e sen fracturas do mundo narrativo, aínda que o contido flúa por diversas plataformas.

Tendo en conta esta definición e características, decidimos xerar unha serie de extensións da nosa macrohistoria para que o público poida facer unha mellor inmersión no universo de *Nova Crunia*.

Cada extensión será analizada segundo o seu soporte, a audiencia e os aspectos narrativos. Esta última característica poderá ter como protagonistas diferentes personaxes e encontrarse noutro tempo respecto á macrohistoria, por tanto, a narrativa dependerá da relación das extensións coa macrohistoria. Para clasificalas utilizamos o modelo ofrecido por Scolari (2009, p.598) xunto á estratexia para sistematizar a función das extensións en relación coa macrohistoria de Belsunces (2011, p.79).

No referente á clasificación da audiencia e como esta se comporta coa extensión, aplicamos a clasificación de Guerrero (p.266) para identificar o comportamento do usuario ante o produto transmedia. O autor organiza ao público en: modelo observativo, modelo discursivo/argumentativo e modelo creativo/divulgativo. Ademais disto, a categoría de *Contido Xerado polo Usuario* que Guerrero destaca como típica dos proxectos transmedia, queda inutilizada, posto que o noso proxecto é unha idea nova no mercado e non se poden contabilizar as creacións xeradas por futuros fans.

Pódese ver de forma máis rápida e clara a estrutura das extensións no mapa transmedia mostrado a continuación.

4. Mapa de contidos transmedia

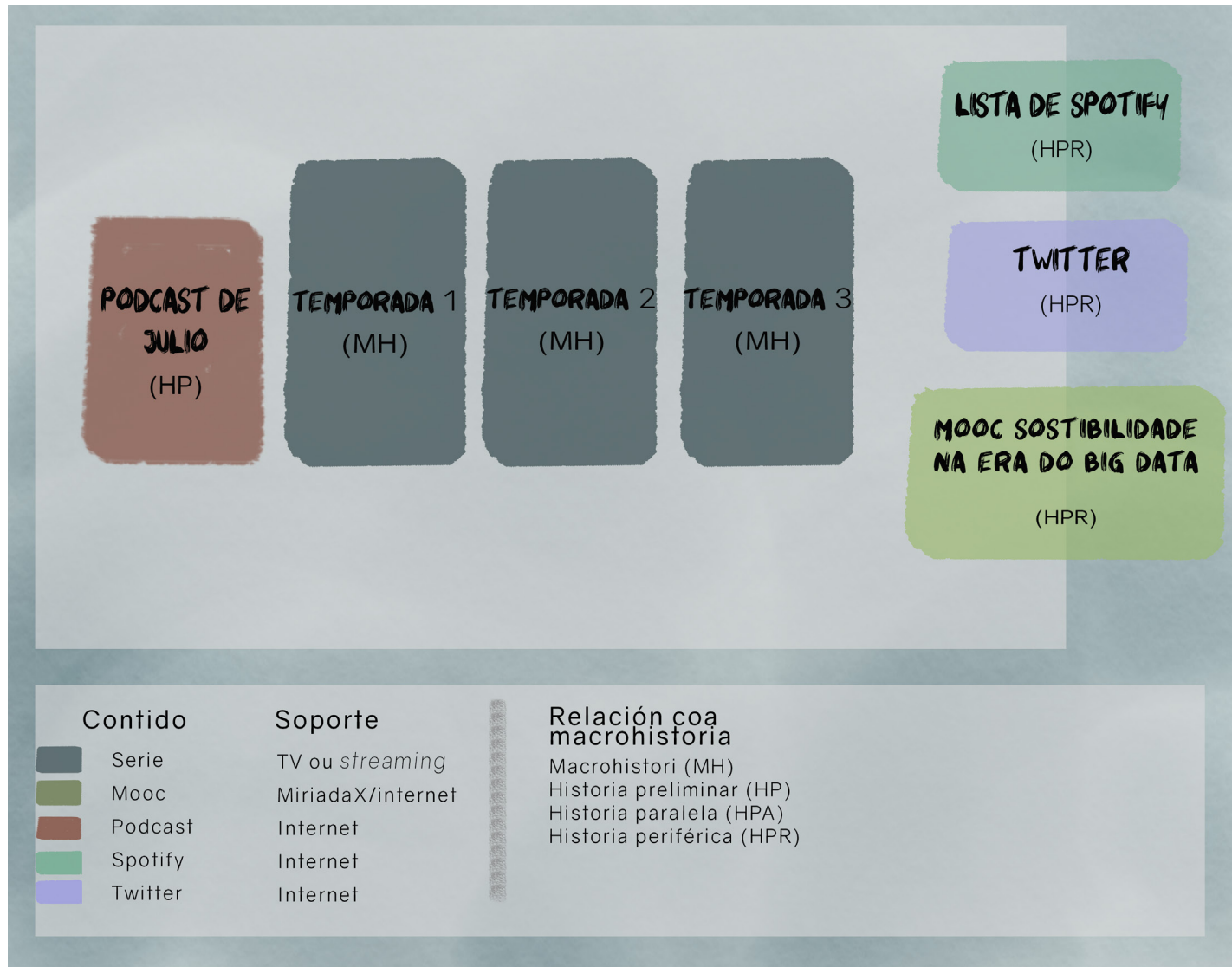


Figura 9. Mapa de contidos transmedia *Nova Crunia*. (Elaboración propia)

4.1. MOOC: Sostibilidade na era do Big Data

Un dos soportes máis importantes deste proxecto transmedia é o MOOC realizado xunto ao CUFIE da UDC e profesores e profesoras da Facultade de Economía. Esta extensión sitúase temporalmente entre a primeira e a segunda temporada da serie e estaría considerada como unha historia periférica, xa que só toca lixeiramente o universo da macrohistoria.

Esta extensión, ao mesmo tempo, divídese en tres ramas. Por un lado temos a plataforma MiríadaX, onde se pode realizar o curso en liña sobre sostibilidade. Por outro, para subir os vídeos á plataforma utilizamos a canle de Youtube da Universidade da Coruña. E por último, para manter a conversación cos estudantes do curso e xerar retos e actividades opcionais, creamos unha conta de Twitter.

O MOOC está dirixido a un público máis adulto que o resto das extensións, xa que este tipo de cursos adoitan facelos persoas de ambos sexos de entre 35 e 50 anos. A procedencia do público que fai uso da plataforma MiríadaX é variada, maioritariamente trátase de usuarios de España e Latinoamérica.

Nesta extensión podemos encontrar o tipo de usuario que Guerrero denomina discursivo/argumentativo, dado que participa no universo transmedia e nos espazos reservados para elo, como a conta de Twitter ou o foro de MiríadaX.



Anexo II : Guión do MOOC.

Anexo III: Storyboard do MOOC.

4.2. A serie

A serie de imaxe real é o núcleo da macrohistoria. É a extensión na que se desvelaría a maior parte de todo o universo narrativo creado.

Constará de 3 temporadas, de 6 capítulos cada unha e cunha duración de entre 20 e 25 minutos por capítulo e está pensada para ser estreada en bloque.

Pensamos que esta duración de 20 minutos é a axeitada para o público que buscamos pois así os espectadores poderán visionar un capítulo nun traxecto en tren, bus... ou en tempos mortos de espera, pero tamén poderán ver toda a temporada de golpe, xa que xuntando todos os capítulos o tempo aproximado de visionado serían 2 horas.

O público obxectivo desta extensión son tanto mulleres como homes de entre 18 e 30 anos consumidores de series de ciencia ficción e futuros distópicos a través de plataformas dixitais.

Título	Nova Crunia
Xénero	Ciencia ficción distópica
Formato	Serie en imaxe real 6x20"
Target	Homes e mulleres de 20-35 anos
Frecuencia de emisión	Semanal ou por bloques
Canles de distribución	Plataformas OTT
País	España
Idioma	Audio castelán (Subtítulos outros: galego, inglés, italiano, etc.)
Tagline	“¿Les ayudamos?”

Imagen 10. Táboa datos xerais sobre a serie *Nova Crunia*.
(Elaboración propia)

4.2. A serie

PRIMEIRA TEMPORADA

A situación dos tres clans é insostible. A fauna e flora escasean, a terra xa non é fértil e as poucas fontes de enerxía que conseguiron habilitar os estraños encóntranse moi deterioradas.

Mentres tanto, en Nova Crunia segue habendo problemas de superpoboación. O Consello chega a unha solución drástica: crear un virus que se estenda por toda a cidade. Só os que son bioloxicamente inmunes ou estean vacinados poderán sobrevivir. Xe descobre o plan do Consello e decide actuar. A súa misión será unir os tres líderes e axudarlles a idear un plan para rescatar os estraños presos no cárcere.

Os clans preparan o ataque. Pero o Consello descobre o plan e decide contraatacar diseminando o virus na prisión.

SEGUNDA TEMPORADA

Na temporada 2 situarémonos no mesmo espazo temporal que na temporada anterior, pero centrándonos sobre todo no punto de vista dos bardanos.

Veremos que dentro da cúpula non se vive tan ben como parece, que tamén hai clases sociais. Comprobaremos como condenan e expulsan os bardanos que non cumpren as leis e, sobre todo, como chegou o Consello á solución de estender o virus.

Coñeceremos tamén máis a fondo o pasado de Xe e dos tres heroes.

Ao final da temporada tamén veremos ademais o punto de vista dos presos e remataremos case no mesmo punto no que conclúe a primeira temporada.

TERCEIRA TEMPORADA

Na terceira temporada veremos como aqueles que conseguiron escapar do cárcere se unen ao resto de estraños para eliminar todo mecanismo de recolleita de datos que tanta información lle brinda ao Consello.

O virus lanzado polo Consello causou baixas importantes, entre elas a de Xe, e non saben como irá evolucionando a enfermidade.

Coñeceremos máis a fondo a Julio e a súa historia e, grazas a el, Emma e Ruth contactarán con algúns bardanos que lles axudarán a acabar coa situación. Aínda que esta axuda saíralles cara aos habitantes da megacidade. O Consello non lles poñerá nada fácil o seu obxectivo.



Anexo IV: Sinopse dos episodios.

Anexo V: Guión do primeiro episodio.

Anexo I: Personaxes.

4.3. Podcast de Julio

Nos últimos anos podemos observar que cada vez máis xente escoita *podcast* e, polo tanto, a maior demanda, existe maior oferta. Os *podcast* eran utilizados habitualmente por programas de radio para gravar as emisións e que o público os puidese escoitar cando e onde quixer, sen ter a necesidade de acender o aparello de radio a unha hora determinada, pero cos anos comezáronse a gravar programas directamente para ser consumidos baixo demanda.

En España algúns exemplos de *podcast* poden ser *Nadie sabe nada*, un programa da SER con Berto Romero e Andreu Buenafuente; *Todopoderosos*, programa sobre cine, series, libros e cómics; *La vida moderna*, programa de humor... Todos eles e moitos máis encontrámoslos en plataformas como Ivoox, Pocket Cast ou Spotify entre outras. No noso caso o *podcast* poderase atopar en Spotify e terá a Julio como condutor e protagonista. A voz que utilizamos para facer deste personaxe é a de Enrique Corrás Saguino.

Julio é un personaxe secundario na macrohistoria, de maneira que o público poderá coñecerlo mellor, e tamén o que está a pasar na cidade e no Exterior, ao escoitar os *podcast*. Trátase dunha extensión preliminar, xa que temporalmente sitúase antes do inicio da macrohistoria.

Nos *podcast* escoitaremos a Julio baixo o pseudónimo Jaspe emitindo a través dunha radio clandestina desde o Exterior. O seu obxectivo é concienciar os estraños do que pasa dentro da cidade. Ao mesmo tempo, busca concienciar tamén os bardanos de todo o que está a acontecer fóra da súa cúpula, xa que non reciben información do estado do planeta nin coñecen o que sucede máis alá da súa cidade.

Os *podcast* terán unha duración media de 3-4 minutos cada un. Neles o protagonista será Julio, aínda que nalgúns ocasións haberá interrupcións da súa irmá Lucía ou contará con declaracións de Emma baixo o alcume de Rubí.

Esta extensión vai dirixida a un público de entre 20 e 30 anos que queira afondar máis sobre a historia principal e o pasado de certos personaxes e de Nova Crunia. Por tanto, trátase dun espectador observativo, como o denomina Guerrero, un usuario que se comporta de maneira silente, sen deixar marca no contido que consome. Pode intervir compartindo a extensión a través das redes sociais ou simplemente influír no número de reproducións do *podcast*.

No caso do *podcast* tamén deixamos un *strategic gap*, como lles chama Aaron Smith a eses ocos que se deixan para que o espectador cubra coa súa imaxinación: Lucía, a irmá de Julio. Dando opción a que xurdan usuarios do tipo creador que poidan xerar contido que afonde neste personaxe e na vida de Julio.



Anexo VI : Guión do Podcast.
Preme na imaxe para reproducir o *podcast*.

4.4. Redes sociais: Twitter e Instagram

A conta de Twitter englobará tanto o público que realice o MOOC de *Sostibilidade na Era do Big Data* como o que siga a macrohistoria. Para manter o fluxo de contido interesante e animado nesta rede decidimos crear un plan de comunicación.

Esta extensión ten como obxectivo profundar nalgúns aspectos da historia ou dos personaxes co fin de ampliar o contido da macrohistoria. Vai dirixida a un usuario de tipo argumentativo que participa no universo comentando ou compartindo o contido. O *target* ao que se dirixe esta plataforma son tanto homes como mulleres de entre 25 e 50 anos, incluíndo así a maior parte do público obxectivo do proxecto en xeral.

No caso de Instagram, a plataforma conta cun tipo de usuario máis novo, de entre 16 e 30 anos. A función desta rede social no noso caso é a de atraer este público a Twitter e facer publicidade para que se inscriba no MOOC e realice os retos semanais propostos.



Preme aquí para acceder ao Twitter.



Anexo VII: Calendario das redes sociais.

4.5. Spotify

Nos últimos anos, Spotify logrou moitos novos usuarios a pesar do que suxiren outros competidores como Amazon Music ou Youtube Music. En 2018 Spotify contaba con máis de 207 millóns de usuarios, máis do dobre que Apple Music, que só conseguiu 50 millóns. Os datos confirman que a plataforma creada no ano 2008 é a máxima potencia no sector musical.

Á parte de música, Spotify aumentou a súa oferta incorporando *podcast* e programas en vídeo. Ademais, nos últimos anos acadaron un éxito importante por colaboracións con grandes produtoras de contido audiovisual. É o caso de HBO, que para xerar máis contido sobre a serie *Game of Thrones* creou varias listas de música relacionadas coa serie. En cada temporada xurdía unha nova lista, pasando das dedicadas a cada un dos personaxes ata aquelas elaboradas coa banda sonora. Os creadores da serie afirmaron nunha entrevista concedida a *For the record* que “As respostas sobre o final están ao 100% escondidas nestas cancións... Ninguén nos crerá, pero é totalmente certo. Buscamos cancións que nos fagan sentir o mesmo que a serie”.

No noso caso decidimos crear unha lista para 4 dos nosos personaxes: Erik, Emma, Ruth e Julio. Nesas listas, que os usuarios poderán compartir en redes sociais, aparece unha escolma de temas que escoitarían estes personaxes se vivisen coa música que temos no 2019. Pódese así afondar na súa personalidade e os seus gustos asociándoos ás cancións.

Esta extensión, cuxo obxectivo é afondar nos personaxes, é periférica á macrohistoria, xa que ten soamente unha lixeira relación coa historia central. Ademais, está dirixida a unha franxa de idade de entre 17 e 30 anos, tanto a homes como a mulleres aos que lles interese coñecer máis a fondo os protagonistas. Por tanto, atopámonos ante un modelo de usuario observador que simplemente escoita os temas e comparte as listas e redes sociais.



Para coñecer as listas de Spotify pinchar na icona..

5. DESGLOSE DE PRODUCCIÓN

4.1. Calendario

A data de entrega indicada polos nosos clientes (o CUFIE e as profesoras do MOOC) foi o 10 de maio. MiríadaX obriga a subir os cursos á plataforma 20 días antes do inicio da súa impartición para poder revisalos, así que escolleron esta data para poder impartir o curso no mes de xuño. Isto limitounos moito na produción porque significaba que tiña que estar listo en poucos meses.

A fase de desenvolvemento do proxecto tivo lugar desde outubro ata decembro de 2018, meses nos que tivemos reunións coas profesoras do MOOC para marcar a liña e estilo que se pretendía conseguir.

Tras este período comezou a preprodución. Entre xaneiro e febreiro de 2019 creamos todo o universo de *Nova Crunia*. Idear primeiro todo o mundo narrativo fixo que, á hora de realizar os vídeos que nos encargaran, xa coñecésemos con exactitude o pasado dos nosos protagonistas e facilitounos o traballo. Nesta fase de preprodución tamén creamos o guión técnico e literario dos vídeos, aos que chamamos *storytelling*.

En marzo comezamos a produción. A primeira fase foi a de xeración dos deseños e escenarios que ían formar parte dos vídeos. Realizamos tamén unha primeira gravación da voz en off para poder usala como guía para ver tempos de duración e ritmos. No apartado de estilo e estética comentamos con máis profundidade a técnica que empregamos para a creación dos debuxos.

A mediados de abril comezamos a animar as primeiras escenas. Ao ir montando todas as capas das primeiras escenas decatámonos de que faltaban elementos e tivemos que deseñar a maiores pequenos obxectos como lixo ou ramas que incorporamos nalgunhas escenas. Neste mesmo mes, ademais, gravamos a versión final da voz en off.

En maio finalizamos a animación e pasamos á montaxe e sonorización das escenas. Por culpa de pequenos incidentes tivemos que aprazar a data de entrega ao 15 de maio.

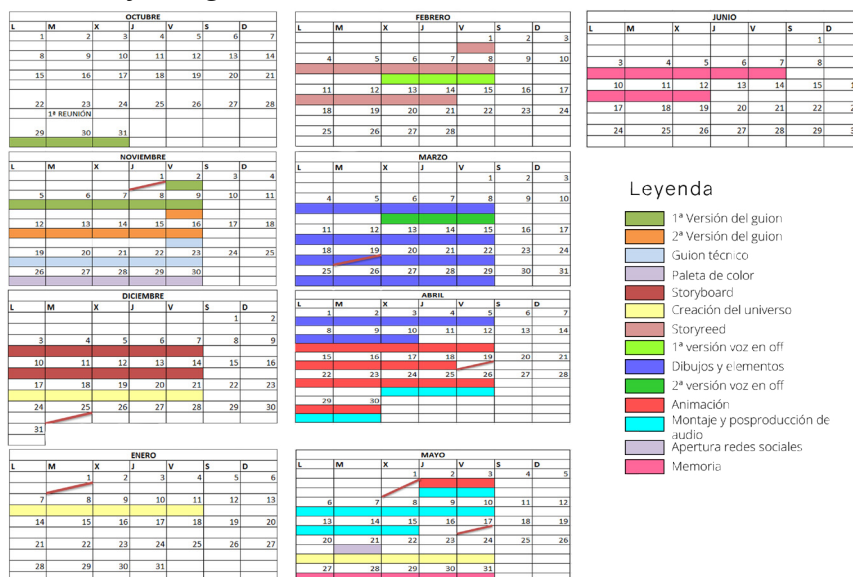


Figura 10. Calendario de produción.
(Elaboración propia)
Para maior resolución pincha na imaxe.

4.2. Pipeline

A pesar de realizar un calendario, decidimos crear un *pipeline* para mantener unha orde interna na produción e facer un seguimento dos nosos avances. A través dun código de cores que creamos internamente, podíamos entender de forma rápida e visual en que momento de produción estabamos en cada escena.

Ademais, ao adaptar o *pipeline* ao guión técnico, podíamos ver con exactitude as escenas que funcionaban e as que non, eliminando as que sobran.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	
1	Nº	Posición de cámara	Movimiento de cámara	Acción	Audio	Rótulos	Texto	Duración	Tiempo acumulado	Fondo	Estado										
2	Video 0: Introducción										Storyboard	Storyreel	Dibujo	Animado	Montaje	Sonido					
3	1			La torre de control se destruye	- Mar agitado - Derrumbe - Viento	Año 2050	*Tras décadas de abandono...*	5"	5"	Fondo_esc1_azul											
4	2		Zoom Out	Barco atacado por una ola	- Mar agitado - Viento		*la naturaleza ha decidido reclamar...*	5"	10"												
5	3	Picado	Fijo	Mapa de Coruña				5"	15"											Pianos que se repiten	
6	4		Fijo	Mapa nova Crunia - Las nubes se cruzan mientras se ve la ciudad	- Sonido ciudad	Nova Crunia	*Los Bardanos han acaparado...*	7"	22"	Fondo_esc3_Verde					Estará el 15/04					Pianos sueltos que se repiten	
7	5	Perfil	Fijo	Calle con un hombre y un perro paseando	- Sonido ciudad - Pasos			5"	27"											en proceso	
8	6		Zoom out	Afuera de la ciudad.	- Se aleja ruido ciudad	El Exterior	*Los extraños no pueden...*	5"	32"	Fondo_esc2_rojo										Realizado	
9	7		Travelling lateral izq	Los extraños están en una fila intentando entrar en la ciudad. // Plano de zapatos en una cola	- Ruido de gente alborotada			7"	39"	Fondo_esc3_Verde											
10	8	Primer plano		Un hombre con máscara de oxígeno. Por detrás humo verdoso	- Respiración		*Para luchar por su...*	7"	46"												
11	9		Zoom in	Zona chabola con niños llorando y gente peleandose	- Alboroto - Llantos - Gritos		*En medio de esta situación...*	8"	54"												
12				Logos clanes																	
13	9B			Zona de chabolas aparecen 3 figuras encapuchadas																	
14	9C			Aparece un grupo de gente por detrás																	
15	9D			Primer plano de los protagonistas			*¿Les ayudamos?*	4"	1'												
16	Video 1: El cambio climático																				
17	1		Fijo	La torre de control se destruye	- Mar agitado - Derrumbe - Viento	Año 2050	*Tras décadas de abandono...*	5"	5"												
18	2		Fijo	Barco atacado por una ola	- Mar agitado - Viento		*la naturaleza ha decidido reclamar...*	5"	10"												

Figura 11. Captura de pantalla del Pipeline. (Elaboración propia)
Para maior resolución pincha na imaxe.

4.3. Producción

4.3.1. Estilo e estética

Nun principio a nosa idea era utilizar un estilo ultrarrealista de debuxos en dúas dimensións. Pero, tras facer as primeiras probas e ensinárllelo ás profesoras do MOOC (as nosas clientas), vimos que era mellor dirixirnos cara a un estilo máis orixinal e persoal.

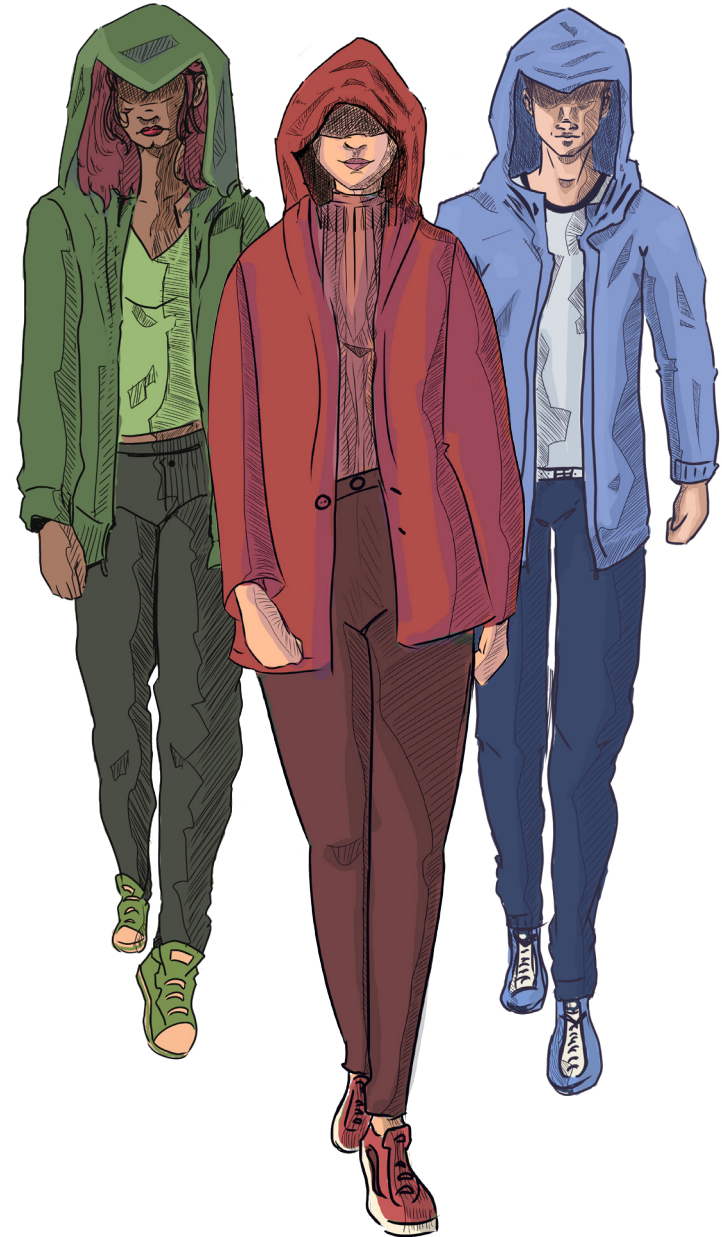
Tomamos como referencia principal a intro da serie de Netflix Sabrina Chilling (2018). Dela collemos as cores saturadas, o uso de pinceis e a aplicación de texturas. Outra referencia na que nos fixamos para definir o noso estilo, tanto de animación como de estética dos debuxos foron as cinematográficas do videoxogo Infamous 2 e os deseños da ilustradora Verónica G.P. (V.nika).

O deseño dos personaxes

Para o deseño dos tres protagonistas buscamos a unha ilustradora profesional que puidera dar un toque especial aos tres heroes. Contactamos con Aldara López, unha estudante de Comunicación Audiovisual que ten paixón polo cómic e o deseño. Entendeu perfectamente as nosas necesidades e reflectiu nos debuxos a personalidade dos protagonistas. Utilizou o programa Clip Studio Paint mesturándoo con Adobe Photoshop.

En canto á roupa, a industria téxtil no Exterior non funciona desde que se creou a división das dúas partes da cidade. Por este motivo, a moda non cambiou demasiado e empregan un estilo que se podería levar na actualidade. Para o deseño de vestiarios tomamos como referencia a primeira tempada da serie brasileira 3%.

Os bardanos utilizan un vestiario bastante neutro e pouco definido para que resulte o máis atemporal posible.



4.3. Producción

4.3.1. Estilo e estética

O deseño de obxectos

Como primeira referencia para facer os debuxos finais tiñamos o storyboard. Baseándonos nel, faciamos fotografías a obxectos ou persoas reais coas características necesarias. Nalgúns casos estas imaxes foron collidas de Internet de bancos de imaxes libres de dereitos. Cando tiñamos estas fotografías, calcabamos os bordos e ocultabamos a capa orixinal. Despois coloreabamos utilizando diferentes capas e pinceis.

O que máis caracteriza os nosos deseños é a liña negra que delimita cada figura dándolle carácter e separando uns dos outros.

Realizamos cada debuxo en capas diferentes para que logo fose máis sinxelo animalos. Ademais, nalgúns casos utilizamos Adobe Photoshop para engadir sombras ou texturas particulares. Por exemplo, no caso dos robots engadimos un degradado radial para crear o efecto metálico.



Cor e texturas

En cada personaxe do Exterior vese reflectido na cor da súa roupa o clan ao que pertence: o Clan Océano coa cor azul; o Clan Bosque, a verde e o Clan Gruta, a vermella.

No caso dos bardanos acordamos utilizar unha gama de grises para colorear a totalidade do debuxo. Decidimos non darlles cor para quitarlles humanidade, que parecen seres fríos e sen compaixón.

Tamén as texturas dos estraños son distintas das dos habitantes da megacidade. Nos primeiros, a roupa está coloreada a pinceladas con diferente opacidade para darlle un aspecto de desgaste e sucidade. Pola contra, o vestiario dos bardanos é totalmente homoxéneo para transmitir a sensación de pulcritude.



4.3. Producción

4.3.2. Software e animación

Para os debuxos dos elementos que conforman a escena e que non son os tres protagonistas usamos o programa de Autodesk Sketchbook xa que nos permitía de forma rápida e sinxela, deseñar todo o que queriamos cunha tableta e un lapis dixital. Como mencionamos anteriormente, cada elemento foi debuxado nunha capa diferente para facer máis sinxela a animación.

Para a animación dos vídeos utilizamos o programa Adobe After Effects. Escollémolo porque as animacións que queriamos facer eran sinxelas. De feito, foron realizadas a través da colocación de *keyframes* e de pequenos movementos. Ademais, o programa permitíanos xerar unha cámara 3D. Con esta técnica puidemos dar profundidade e movemento á escena solapando capas de fondura e xogando coa profundidade de campo da cámara. Por outra banda, aplicamos iluminación 3D sobre os materiais, xerando rugosidade e reflexos especulares.

Outro motivo polo que utilizamos este programa foi a posibilidade dos movementos de cámara. Desta maneira realizamos as transicións entre imaxes, deixando para a posproducción só algúns retoques como o a luminosidade.

Decidimos realizar os vídeos a 12fps xa que queriamos crear un efecto de *cartoon* antigo, como os que facía Disney nos seus inicios. E o formato de imaxe utilizado foi 1080x1920p, 16:9. A pesar desta elección de tamaño de imaxe, optamos por crear os debuxos máis grandes para ter marxe á hora de mover as cámaras e facer, por exemplo, *zoom outs*.



4.3. Producción

4.3.3. Deseño de son

O compoñente sonoro do proxecto integra dous elementos, a voz en off e os efectos sonoros.

A voz en off do narrador, Xoán Maia, gravámola nas cabinas de audio da Facultade de Ciencias da Comunicación a través do programa Nuendo.

Para a voz en off buscabamos unha voz con forza que mantivese a atención dos espectadores, unha voz que se asemellase ás que narran os documentais sobre animais. En canto decidimos cales eran as características que queríamos, non nos fixo falta buscar demasiado. Xa traballamos con este rapaz para outras materias e pareceunos que era a voz que precisabamos.

En canto aos efectos sonoros, débense sinalar dous tipos de efectos: os procedentes de bancos de son e os creados ex professo para o proxecto. No que respecta aos efectos de banco de son, todos aqueles proceden de repositorios *creative commons*, principalmente de FreeSound.

A montaxe dos efectos, unha vez editados, efectuouse co programa Adobe Premiere.

Os efectos sonoros empregáronse cunha finalidade descritiva-ambiental para recrear ou evocar o ambiente que se escoitaría no lugar que representa a imaxe. Nalgúns casos, como na fábrica, estes efectos tratáronse como parte da diéxese, pasando posteriormente a extradixéticos coa aparición dos robots.

Na maioría dos casos empregáronse diversos sons simultáneos para xerar as atmosferas e ambientes destes espazos, case sempre tendo como fondo sonoro (ou *keynote*) o vento ou o *room tone* dun cuarto baleiro. Ademais desta función descritiva-ambiental dos espazos, introducíronse sons disonantes cunha función expresiva de cara a xerar unha sensación concreta sobre a imaxe.

Finalmente, nivelamos todos os sons de maneira que a voz en off se situase sobre todos eles, xerarquizando e estruturando o espazo e contido sonoro.

Por outra parte, comentar o deseño sonoro do *podcast*. Para dar un efecto de radio clandestina retocamos a voz de Julio engadindo un filtro *paso alto* e comprimindo o son. Xogamos con estes efectos para dar a sensación de que o protagonista se acerca ao micrófono ou que hai algunha distorsión. Por último, engadimos algunhas interferencias e repeticións para recrear unha mala conexión.

4.3. Producción

4.3.4. Montaxe e posproducción

Para a montaxe e a posproducción utilizamos de forma combinada Adobe After Effects e Adobe Premiere. O primeiro empregámolo para realizar as transicións entre escenas. Como comentamos anteriormente no apartado de animación, este programa permitíanos xerar unha cámara 3D que podíamos mover polo espazo de traballo. Por tanto, situamos as escenas en diferentes posicións do lenzo de traballo e fixemos que a cámara se trasladase dunha escena a outra. Esta técnica permitiunos dotar os vídeos de ritmo e rapidez, características que captan a atención do espectador.

Con Adobe Premiere realizamos a montaxe final. Os vídeos constan de dúas partes: a primeira repítase en todos, para situar ao público e refrescarlle a memoria sobre os acontecementos de Nova Crunia; a segunda parte xa está enfocada ao tema do vídeo en concreto e ao seu respectivo heroe.

Como xa mencionamos anteriormente, un MOOC ten que ser accesible a todas as persoas, sen necesidade de coñecementos previos, e cada módulo debe ser independente. En concreto, usando a plataforma MiríadaX cada módulo ten que ser independente, deixando liberdade ao estudante para realizalo da maneira que lle conveña.

A elección de estruturar os vídeos en dúas partes moi concretas foi unha condición que nos impuxeron as nosas clientas. Utilizouse este esquema xa que o MOOC está repartido en tres apartados: ambiental, social e económico. Ademais, o usuario pode decidir libremente por que módulo empezar e no tempo que prefira. Por tanto, poderíase dar o caso de que os estudantes se esquecesen da historia de Nova Crunia.

Para evitar este problema e refrescar a memoria aos usuarios cada vez que comezan un novo módulo, decidiuse facer que se repetira o comezo dos tres vídeos de apertura. Esta característica imposta polo noso cliente fixo que tivésemos que crear esa primeira parte inicial e común dos vídeos. Pese a ser unha limitación artística, esta obriga foi un punto positivo xa que, tendo unha data de entrega fixada, aforrábanos tempo de montaxe e produción.



4.4. Cifras finais e opinións do MOOC

Os datos que temos relacionados co MOOC a día 25 de xuño de 2019 son os seguintes:

- 1074 inscritos/as no curso
- 392 persoas que iniciaron o curso
- 77 persoas que finalizaron o curso

A idade media dos participantes flutúa entre 34-44 anos. Ademais, a maioría son homes.

En xeral a procedencia dos inscritos/as é España con 356 persoas, seguido de Perú (150), Colombia (98) e México (92).

Actualmente atopámonos na segunda semana do MOOC que rematará o próximo domingo 14 de xullo.

6. CONCLUSIÓN

6.1. Coñecementos aplicados

Neste proxecto aplicamos diferentes coñecementos que fomos aprendendo ao longo destes catro anos de carreira. Coñecementos tales como:

- Uso de programas de deseño e edición de imaxe como Premiere e Photoshop.
- Gravación e montaxe de son e ambientación sonora.
- Creación de universos transmedia.
- Aplicación dos coñecementos sobre distintos formatos audiovisuais como: series de televisión, podcast, MOOC e redes sociais.
- Deseño e desenvolvemento dos personaxes.
- Deseño gráfico: desenvolvemento dunha liña estética
- Harmonías, contrastes e modos de cor para poder desenvolver correctamente a identidade visual e o deseño de produción.
- Planificación da produción, desenvolvemento do *pipeline*, organización e seguimento.
- Deseño gráfico: desenvolvemento dunha liña estética.
- Desenvolvemento do guión técnico e literario, *storyboard* e *storyreel*.
- Estratexia de comunicación idónea.
- Traballo en equipo.

6.2. Que foi o que aprendemos?

Con este proxecto demos o noso primeiro paso no mundo laboral. Ao ter unhas clientes que precisaban o traballo nuns tempos e dunha maneira moi específica, tivemos que aprender como tratar con elas e como realizar o mellor traballo posible dentro dos prazos de entrega.

O noso obxectivo era plasmar en forma de vídeo o que as profesoras do MOOC querían. Pero ao mesmo tempo tamén tiñamos que facerlles entender o que era posible realizar e o que non. Isto supuxo saber asumir a nosa responsabilidade e a de comprometer nos a realizar un traballo que estivese ao nivel das expectativas.

Ademais, a empresa que coa que colaboramos a través de unha estadía de prácticas e una bolsa forma parte dunha empresa pública, a Universidade da Coruña. Grazas a isto, aprendemos como unha entidade pública funciona e traballa desde o seu interior.

Outros coñecementos que adquirimos foron os de saber desenvolver unha historia cunhas premisas moi claras, téndonos que adaptar a estas indicacións que ao mellor nós non fariamos dese xeito.

Tamén aprendemos a desenvolver desde cero un proxecto audiovisual en animación 2D con todas as súas fases: desenvolvemento, preproducción, produción e posproducción.

Por outra banda, fomos quen de crear un proxecto transmedia que fora capaz de manter un universo uniforme ao longo de todas as súas extensións incorporando pequenos saltos estratéxicos ou strategic gaps como os define Aaron Smith na súa tese.

E por último, perfeccionamos o noso aprendizaxe con novos programas de deseño e edición de imaxe como Sketchbook e Adobe After Effects.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Albarello, F. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. *Austral Comunicación*. 2(2), 342p.
- Carreño Villada, J. (2016). Narrativas transmedia en la era de la sociedad móvil. Carlos, Rey Emperador. Fonseca, *Journal Of Communication*, 12(12), 79-95. doi:10.14201/fjc2016127995
- Costa Sanchez, C., & Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 10(2), 102-125. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>
- Elogia. (2018). Estudio Anual de Redes Sociales. (9). Recuperado de https://iabspain.es/wp-content/uploads/estudio-redes-sociales-2018_vreducida.pdf
- España es el país [...] de la oferta total. (2017). Madrid, España: *Portaltic*. Recuperado de <https://www.europapress.es/portaltic/internet/noticia-espana-pais-ue-produce-mas-cursos-mooc-27-oferta-total-20171230125935.html>
- Espinosa de los Monteros, M.J. (2018). “El gran apagón”: el principio del fin. España: *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/04/13/dias_de_vino_y_podcasts/1523604936_123223.html
- García Carrizo, J., & Heredero Díaz, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia / Proposal for a generic model of analysis of the structure of transmedia narratives. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 13(2), 260-285. <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.745>
- González, G. (2019). Spotify ya tiene 207 millones de usuarios [...] música en streaming. España. *Genbeta*. Recuperado de <https://www.genbeta.com/a-fondo/spotify-tiene-207-millones-usuarios-casi-mitad-paga-premium-asi-luce-actualmente-batalla-musica-streaming>
- Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para narrativa transmedia. Los casos de “Águila Roja” y “Juego de Tronos” en España. *Nueva época*, enero-junio (21), 239-267.
- Ivoox. (2019). Ránking semanal de podcast en iVoox. *Ivoox*. Recuperado de https://www.ivoox.com/top100_hb.html
- Neurok. (2019). España, líder en educación online y primer productor europeo de MOOCs. España: *Neurok*. Recuperado de <https://neurok.es/espaalder-en-educacin-online-y-primer-productor-europeo-de-moocs/>
- Rodríguez Pallarés, M. (2017). *Reutilización de la ficción sonora en la Cadena Ser. El caso de Podium Podcast* (Monográfico). Universidad Internacional de La Rioja, La Rioja España. *Abierta*, 17 (1), 83-97. <https://doi.org/10.5209/ARAB.53445>

Saloz, J.C. (2019). El final de “Juego de Tronos” está escondido en Spotify. España. *Fotogramas*. Recuperado de <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a27113510/juego-de-tronos-final-spotify/>

Scolari, C.A. (2009). Transmedia Storitelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *Intenational Journal of Communication* (3), 585-606.

Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Scolari, C., Jimenez, M. y Guerrero M. (2012). Narrativas transmediaticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media. *Comunicación y Sociedad*, 25 (1), 137-163.

Scolari, C.A. (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. *Fge*. Recuperado de http://www.fge.es/lalectura/docs/Carlos_A_Scolari%20_175-186.pdf

Smith, A.M. (2009). *Transmedia Storytelling in Television 2.0*. (Trabajo final de grado). Film and Media Culture department de Middlebury College. Vermont, EE.UU.

Spotify, HBO. (2019). Game of Thrones: The End is Coming. *Open.Spotify*. Recuperado de <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DXdnZT5DhATDx>

Spotify. (2019). How Will “Game of Thrones” End? Stream the Creators” New Playlist to Find Out. *Newsroom.spotify*. Recuperado de <https://newsroom.spotify.com/2019-04-09/how-will-game-of-thrones-end-stream-the-creators-new-playlist-to-find-out/>

Valenzuela, Sara. El Ministerio del Tiempo: cómo hacer transmedia con nuestra historia. España. *El Cañonazo*. Recuperado de <http://elcanonazo.com/el-ministerio-del-tiempo-transmedia/>

