

Una webserie original de Bonobo Cine

# HIPERIÓN

La única salida, duerme en el fondo



HIPERION SERIE WEB

**HIPERIÓN**  
Serie Web

Presentado Por:

Arturo Londoño Amortegui  
Javier Tesselly Cardeño  
Andrés Orrego  
Cristian Medina  
César Augusto Díaz  
Leonardo Ciendua  
Freddy Sierra  
David Méndez  
Andrés Ramírez  
Yerson Ortiz Arias  
Daniel Achury Ortiz

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Dirección y Producción de Medios Audiovisuales

Bogotá D.C Colombia

Mayo 20 de 2015

HIPERION SERIE WEB

**HIPERIÓN**  
Serie Web

Trabajo de grado para aplicar al Título Profesional en Dirección y Producción de Medios Audiovisuales.

Dir. Investigación:

Francisco Contreras  
Luis Fernando Gasca

Dir. De Programa:

Bruno Oviedo Pous

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Dirección y Producción de Medios Audiovisuales

Bogotá D.C Colombia

Mayo 20 de 2015

## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

1	TEMA	3
1.1	HIPERION	3
2	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
2.1	OBJETIVO GENERAL	3
2.2	OBJETIVOS	3
2.3	DESCRIPCION DEL PROBLEMA	4
2.4	JUSTIFICACIÓN	4
3	MARCO TEORICO	6
3.1	INTERNET	6
3.1.1	LOS MILLENNIALS ESTÁN ABANDONANDO AÚN MÁS RÁPIDO LA TELEVISIÓN	6
3.2	CIBERSERIES	7
3.3	ESCENARIO APOCALÍPTICO	9
3.4	EL FIN DEL MUNDO	10
3.4.1	"Señales del Futuro", Alex Proyas, (2009).	11
3.4.2	"12 Monos", Terry Gilliam, (1995).	11
3.4.3	"La carretera", John Hillcoat, (2009).	11
3.4.4	"Saga Mad Max", George Miller, (1979).	11
3.4.5	"Take Shelter", Nichols, (2011).	12
3.5	SUPERVIVENCIA	12
3.5.1	"El señor de las moscas", William Golding, (1954).	14
3.5.2	"Robinson Crusoe", Daniel Defoe, (1719).	14
3.5.3	"La Vorágine", Jose Eustasio Rivera, (1924).	14
3.5.4	"The Dispossessed", Ursula K. Le Guin, (1974).	15
3.5.5	"Melancolía", Lars Von Trier (2011).	15
3.5.6	"Manaos", Alberto Vázquez-Figueroa, (1975).	15
3.6	ENCLAUSTRAMIENTO	16
3.6.1	"Le Scaphandre et le Papillon", Julián Schnabel, (2007).	16
3.6.2	"Buried", Rodrigo Cortés, (2010).	17

3.6.3	"Daylight", Rob Cohen, (1996).	17
3.6.4	"El Túnel", Roland Suso Richter. (2001).	17
3.7	LA LOCURA	18
3.7.1	"El resplandor" Stanley Kubrick, (1980).	19
3.7.2	"Una mujer bajo la influencia", John Cassavetes. (1974).	20
3.8	EL SUEÑO REPENTINO	20
3.8.1	LA GENTE SE DUERME DE GOLPE, COMO SI HUBIERA RECIBIDO UN MAZAZO .	20
3.8.2	"El estado vegetativo o Coma"	22
3.8.3	"Trastornos del Sueño"	23
3.8.4	"Narcolepsia - Somnolencia Extrema"	24
3.9	VIDA BAJO TIERRA	25
3.9.1	"Viaje al mundo subterráneo", Ludving Holberg, (1741).	25
3.9.2	"El Mundo subterráneo" S. Fowler Wright, (1965).	25
3.9.3	"Todos sobre Zanzíbar", John Brunner, (1968).	25
3.9.4	"Viaje al centro de la tierra", Julio Verne, (1864).	26
3.9.5	"AGARTHA (AGHARTA) " - Teoría de la Tierra hueca.	26
4	ANALISIS CRÍTICO	28
5	RESUMEN	30
5.1	CONCLUSION	33
6	ANEXOS	35
6.1	NARRATIVAS TRANSMEDIA	35
6.1.1	CUANDO TODOS LOS MEDIOS CUENTAN	35
6.2	SERIES WEB LATINOAMERICA Y HABLA HISPANA	38
6.3	SERIES WEB EN COLOMBIA, UNA ALTERNATIVA AUDIOVISUAL	42
6.3.1	Narrativas Transmedia: Entre teorías y prácticas.	44
6.3.2	Narrativas audiovisuales digitales: Convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia.	44
6.3.3	La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial.	45
7	BIBLIOGRAFÍA	46



## 1 TEMA

### 1.1 HIPERION

Incursionar en la transmedia con la serie “Hiperión”, desarrollada como alternativa de género post apocalíptico para públicos emergentes en Colombia y Latinoamérica.

## 2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 2.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar “Hiperion” cómo una serie web con una nueva propuesta argumental y narrativa, manejando una forma ligera y dinámica de contar historias. Que cumpla a cabalidad los estándares técnicos de calidad audiovisual y que cumpla su función de entretener a los cibernautas capítulo a capítulo.

### 2.2 OBJETIVOS

1. Producir una serie web de calidad que promueva la transmedia para públicos emergentes en Colombia y Latinoamérica.
2. Evidenciar la aceptación del público por medio de las opiniones expresadas en las redes sociales, la página oficial y la fanpage de la serie “Hiperion”.
3. Participar en diferentes festivales en Colombia y Latinoamérica enfocados en contenidos para la web.

### 2.3 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

El fin del mundo y situaciones pre y post apocalípticas han sido un lugar común en temáticas del cine, bien sea por desastres naturales, guerras nucleares o invasiones alienígenas, con el paso de los años esta temática se ha visto reflejada tanto en la gran como en la pequeña pantalla, siempre obedeciendo al imaginario colectivo de lo que puede ocurrir con la raza humana cuando surgen situaciones dónde la vida del planeta se encuentra o ha corrido peligro.

“**Hiperión**”, es desarrollada como alternativa de género post apocalíptico. Donde, un pequeño grupo de personas se ve obligado a refugiarse bajo tierra en antiguos túneles de la ciudad; después de declararse una emergencia mundial de la cual ellos no tienen mayores detalles. Cuando la muerte, el hambre y los conflictos son incontrolables, deberán huir, descubriendo en su camino las aterradoras verdades que residen en la superficie.

### 2.4 JUSTIFICACIÓN

Con “**Hiperion**” buscamos promover la realización de contenidos web o transmedia en Colombia. En los últimos 8 años los diferentes géneros audiovisuales han buscado una evolución trascendental en el cual han decidió migrar de las plataformas comunes de transmisión y distribución a nuevas plataformas emergentes con accesos más rápidos, directos y autónomos. Los contenidos audiovisuales vienen adaptándose a la tecnología, a los nuevos formatos y a los nuevos públicos, logrando generar un sin número de contenidos y propuestas audiovisuales que informen, eduquen y entretengan espectadores que buscan un consumo de contenidos con nuevas propuestas narrativas y de interactividad.



Estos públicos se les conocen como públicos emergentes o públicos digitales. Según estudios recientes, un 38,2% de los internautas, utiliza una aplicación móvil en su tablet o teléfono celular la cual está relacionada con la televisión; es evidente el creciente auge de la interacción y la migración de los usuarios a nuevos dispositivos, no siendo ajenos a estos cambios, las producciones y formatos se encuentran en un proceso de transición acelerada y notoria.

Según encuestas a usuarios de internet, realizadas por la AIMC (Asociación para la investigación de los Medios de Comunicación de España) ([www.aimc.es](http://www.aimc.es)), la participación de los usuarios de televisión a través de internet ha aumentado, así como las nuevas actividades de los mismos a través de una economía participativa; todo esto nos demuestra que “Cada vez es más común que los internautas compaginan con el estar conectados a la red mientras ven televisión, ya que un 72% lo suele hacer (un 40,0% frecuentemente, mientras un 31,6% ocasionalmente), en comparación con el 66.3% que lo hacía hace dos años; cuando se realizan estas dos acciones, en general la atención tiende a centrarse en internet, puesto que un 43.1% se fija principalmente en lo que hace en la red, un 15.3% mira puntualmente televisión, y un 41,3% suele atender por igual ambas actividades”. (Marketing., (2015).).

Este comportamiento creciente del uso de la web por parte de los públicos emergentes o internautas en su mayoría jóvenes entre los 15 y 25 años hace de la web un medio sostenible para la producción y difusión de nuevos contenidos web como nuestro proyecto **“Hiperion”**. Pero no solo las grandes empresas tiene esta posibilidad, algunas personas con un conocimiento importante en el medio del audiovisual y hasta nuevos proponentes han incursionado con éxito dentro de la web.

### 3 MARCO TEORICO

#### 3.1 INTERNET

Internet, como un medio de comunicación en proceso de evolución y crecimiento, tiene como pilar estructural la capacidad de segmentar y llegar a diferentes tipos de usuarios logrando un conocimiento específico de las preferencias y fidelizando su acceso a los contenidos de la misma. En este orden de ideas, es evidente la creciente demanda online de nuevas propuestas y formatos que suplan las necesidades del público común y así como el emergente. Estos últimos, con una marcada tendencia a la visualización e interacción en por medio de los nuevos dispositivos móviles como su herramienta primaria de interactividad.

##### 3.1.1 LOS MILLENNIALS ESTÁN ABANDONANDO AÚN MÁS RÁPIDO LA TELEVISIÓN TRADICIONAL

"Este cambio en los hábitos de consumo y sobre todos la desaparición de las audiencias más jóvenes tiene un impacto en el futuro de la industria televisiva y también en el presente, ya que están perdiendo como usuarios al grupo de consumidores que hora mismo resulta más atractivo en general para las nuevas plataformas transmedia"

"Quienes acaparan esta audiencia son las páginas que ofrecen contenidos audiovisuales en internet: los servicios de VoD como pueden ser Netflix o Amazon son los que están capitalizando a las audiencias que la televisión está dejando libres. La aparición de nuevas fórmulas para acceder a los contenidos que les interesan, como por ejemplo el lanzamiento de HBO Go de forma exenta (los consumidores pueden acceder a la programación de la HBO online sin tener que pagar una suscripción de cable, solo una cuota para acceder a la página), han dado aún más argumentos para el cambio de tendencias de uso".

"El cambio en el comportamiento es impresionante, reconoce Alan Wurtzel, jefe de investigación de audiencias de NBC Universal, tal y como recoge *Time*. "El uso del streaming y de los smartphones en solo un año ha aumentado en doble dígito", añade, destacando que "nunca había visto este tipo de cambio en comportamiento". (OBS, (2015).).

De esta manera, los nuevos contenidos audiovisuales enfocados a la web deben contar con estrategias consecuentes a los públicos emergentes, no sólo en referencia a la difusión de los mismos; también del análisis e inferencia para su proceso de comunicación. A medida que la demanda de contenidos para producciones crece y continúa migrando de la televisión a la web, también aumenta la necesidad de ampliar la amalgama de formatos para estos nuevos contenidos, siendo estos cada vez más innovadores gracias al nuevo canal de difusión y con mayores posibilidades narrativas en diferentes géneros que cada vez se amplían, implementan y fusionan, ofreciendo más alternativas acordes a estos nuevos espectadores que ven en los dispositivos móviles y en la internet como una herramienta de uso común en su diario vivir y que han integrado como premisa en sus actividades frecuentes.

### 3.2 CIBERSERIES

"Bajo este epígrafe hemos clasificado lo que vendría a ser el homónimo de las series televisivas en el terreno digital de la red. Es decir, producciones de ficción hechas y pensadas para la red que presentan estructura serial, multiplicidad de núcleos narrativos y un despliegue de recursos retóricos específicos que permiten articular los avatares de la ficción con el fin de capturar y mantener la atención del receptor capítulo a capítulo".

"Las series constituyen un valor seguro en la parrilla de programación televisiva, no es extraño, pues, que las productoras hayan considerado explorar las posibilidades del género en Internet".

"De hecho últimamente estamos asistiendo a una importante proliferación de ciberseries realizadas tanto en vídeo como en flash, que apropiándose de las características propias del género se acomodan al contexto mediático de la red modificando la relación comunicativa entre los contenidos y el receptor".

"Asumiendo las limitaciones que la red tiene en la actualidad y con una estructura de micro-relato, cada episodio tiene una duración entre un minuto y cinco, las ciberseries presentan una periodicidad en la mayoría de los casos semanal y van dirigidas a un target muy determinado, jóvenes adolescentes que frecuentan portales de entretenimiento. De modo que las temáticas abordadas y el diseño de personajes despliegan un conjunto de recursos específicos que permiten consolidar las expectativas de esta micro audiencia".

"Las ciberseries renuevan estrategias narrativas largamente consolidadas en el ámbito televisivo, incorporando recursos propios del medio online como la participación activa de la audiencia en el devenir de la historia y todas las facilidades que el medio interactivo permite para generar comunidades virtuales, elemento éste de primer orden para consolidar el universo de ficción promovido por la serie".

"Hospedadas en portales de entretenimiento o en websites construidas especialmente para las ciberseries extienden el universo de la ficción a través de las comunidades virtuales que constituyen un significativo punto de encuentro para los seguidores de la serie. Son espacios donde el usuario deja de ser un consumidor de contenidos, para convertirse en sujeto activo que interactúa con otros miembros de la comunidad a propósito de la trama argumental que puede, en algunas ocasiones, ir construyendo episodio a episodio. El usuario registrado tendrá acceso a todas las ventajas inherentes al hecho de pertenecer a esa comunidad virtual: visualización de nuevos capítulos, acceso a

contenidos exclusivos para los miembros de la comunidad como detalladas biografías de los protagonistas, making of, trailers, participación en foros de debate relacionados con los personajes y el devenir de la historia, acceso a zonas exclusivas de chat, e-mails y listas de distribución".

"De este modo, las comunidades virtuales son parte importante de la estrategia que permite conseguir mayores índices de audiencia para las ciberseries, pero al mismo tiempo logran potenciar de manera activa la fidelización al portal que alberga la misma".

"El formato de ciberserie es muy utilizado en Youtube por muchos usuarios que ven imposible ofrecer sus ideas en televisiones convencionales y ven en este medio la forma de darse a conocer al público en general. Las series de televisión son géneros que mantienen dentro de sus estructuras narrativas diferentes características que marcan y estandarizan su sus rasgos y formas de contarse. Dentro de sus características principales evidenciamos su unidad narrativa episódica, tal vez es esta característica el principal rasgo estructural y narrativo que demarca su forma a la hora de contar una historia de ficción. Dentro de sus principales tipologías encontramos la teleserie, la mini serie, la microserie y al ciberserie o serie web, todas estas transformadas o calificadas a partir de sus duración, pero manteniendo siempre la estructura narrativa de lo que es una serie". (Romero & Canet. F. C., 2008).

### 3.3 ESCENARIO APOCALÍPTICO

"En la historia literaria como cinematográfica; sobre todo en la ciencia ficción, existen muchos escenarios en los que la humanidad ha sucumbido a alguna forma de colapso social. En ocasiones a estos escenarios se llaman de forma global, ficción apocalíptica y post-apocalíptica".

"En términos comunes la etapa apocalíptica se relaciona a las narraciones de grandes catástrofes, hecatombes, guerras y tragedias que llevan a la extinción de la humanidad. En cambio, la etapa post apocalíptica tiene relación con las ideas generales de supervivencia del hombre sobre la tierra, mezclado con el origen de una nueva era social, un nuevo orden mundial y la creación de una nueva civilización, posterior al apocalipsis". (Wikipedia, 2015).

### 3.4 EL FIN DEL MUNDO

El fin del mundo y situaciones pre y post apocalípticas han sido un lugar común en temáticas del cine, bien sea por desastres naturales, guerras nucleares o invasiones alienígenas, con el paso de los años esta temática se ha visto reflejada tanto en la gran como en la pequeña pantalla, siempre obedeciendo al imaginario colectivo de lo que puede ocurrir con la raza humana cuando surgen situaciones dónde la vida del planeta se encuentra o ha corrido peligro.

"Los humanos estamos bastante satisfechos por nuestros avances tecnológicos en los últimos siglos, e incluso por algunos avances sociales. Sin embargo, hay amenazas que podrían hacer desaparecer a la humanidad de la faz de la Tierra en un suspiro, en pocos días o en unos meses. No lo dice un predicador loco: lo dicen diez científicos preguntados por la periodista Kate Ravolious" (Kate-Ravolious). Más o menos probables, estas diez formas de extinguirse nuestra especie son, sin duda alguna, posibles. Y podría suceder en los próximos años. Cambios climáticos, epidemias, terrorismo, pandemias, meteoritos; algunos son más probables, otros menos, pero la posibilidad está ahí y es real". (Fluvium.).

Referentes importantes en la cinematografía mundial y para la sustentación de la serie:

**3.4.1 "Señales del Futuro", Alex Proyas, (2009).**

(Knowing en Estados Unidos; Señales del futuro en España, y Presagio o Cuenta Regresiva en Hispanoamérica) es una película de ciencia ficción estrenada en 2009, protagonizada por Nicolas Cage y Rose Byrne, y dirigida por Alex Proyas. La película fue filmada en Melbourne, Australia". (Proyas A., 2009).

**3.4.2 "12 Monos", Terry Gilliam, (1995).**

(12 Monkeys en inglés) Es una película de ciencia ficción dirigida por Terry Gilliam, inspirada en la película La Jetée (1962) de Chris Marker. Protagonizada por Bruce Willis, Madeleine Stowe, Brad Pitt y Christopher Plummer. Su trama describe la historia de un prisionero llamado James Cole (Bruce Willis) que, en un mundo post apocalíptico, se ofrece como voluntario para un experimento científico que tiene como finalidad viajar al pasado para saber qué provocó la situación en la que se vive en el futuro". (Gilliam T., 2003).

**3.4.3 "La carretera", John Hillcoat, (2009).**

The Road, es una película dramática de Ciencia ficción apocalíptica estrenada en 2009, dirigida por John Hillcoat y escrita por Joe Penhall. Basada en la novela homónima de 2006 del autor estadounidense Cormac McCarthy, la película está protagonizada por Viggo Mortensen y Kodi Smit-McPhee, retratando a un padre y a su hijo en un desierto post-apocalíptico. El rodaje tuvo lugar en Pennsylvania, Luisiana y Oregón". (Hillcoat J., 2010).

**3.4.4 "Saga Mad Max", George Miller, (1979).**

Es una película australiana de acción-ciencia ficción dirigida por George Miller y protagonizada por Mel Gibson. La película fue estrenada un año más tarde en el resto del mundo. Con una temática distópica, y un pequeño presupuesto de 350.000 dólares, el film

consiguió recaudar 100 millones de dólares en todo el mundo y produjo dos secuelas, Mad Max 2, también conocida como The Road Warrior, (El guerrero de la carretera, 1981) y Mad Max Beyond Thunderdome (Mad Max, más allá de la cúpula del trueno, 1985), y una precuela a estrenarse en 2015". (Miller G., 2007). (Miller, 2009).

#### 3.4.5 "Take Shelter", Nichols, (2011).

En un pequeño pueblo ubicado en el estado de Ohio, un hombre llamado Curtis LaForche comienza a tener extraños sueños de carácter apocalíptico, pero mantiene a su esposa Samantha y a su pequeña hija Hannah al margen. Tras pensarlo seriamente, Curtis decide dedicarse a la construcción de un refugio para tormentas en el patio trasero de su hogar, pero sus continuas y extrañas visiones y sueños hacen cada vez más anormal su comportamiento con su familia y la relación con sus allegados. A medida que el pequeño escondite se va construyendo, Curtis teme descubrir la verdad y el origen real de sus sueños. Estos conflictos le harán cuestionarse si el auténtico motivo de la construcción del refugio es proteger a su familia de la llegada de una tormenta cercana, o de sí mismo". (Nichols, 2012).

### 3.5 SUPERVIVENCIA

La palabra supervivencia es utilizada para señalar la capacidad de sobrevivir que puede poseer cualquier tipo de ser vivo. En la mayoría de los casos, sin embargo, se recurre a ella para hacer referencia a situaciones específicas en las cuales la posibilidad de continuar viviendo se ve amenazada por diferentes peligros y agentes tanto externos como internos. La supervivencia es uno de los elementos más característicos de los seres vivos y tiene que ver con el ansia que todos poseemos para seguir viviendo y esquivar todas aquellas situaciones o circunstancias que puedan afectar nuestra vida.



"La supervivencia es una de las capacidades que cualquier vivo posee a la hora de sobrepasar circunstancias específicas que pueden atentar contra su vida. En todos los casos, el instinto de supervivencia se da de modo espontáneo e inmediato a modo de calmar aquellas situaciones de peligro inminente. Tales instintos pueden verse representados por acciones de diverso tipo que no son las que normalmente se siguen (como conseguir determinado tipo de alimentos, consumirlos de otra manera, protegerse con elementos o en espacios diferentes, etc.), y es ahí donde la supervivencia pone al ser vivo en cuestión en situaciones de excepcionalidad".

"Sin embargo, en el caso de los humanos, la supervivencia también puede darse de modo voluntario y planeado. Esto es así cuando los individuos deciden poner su cuerpo y su mente a prueba para sortear diferentes tipos de situaciones que se caracterizan por sacarlos de la rutina o de las formas típicas de vida".

"En el caso del ser humano, la supervivencia siempre tiene que ver con volver a aquellos espacios que ya no son tan comunes, en los cuales la naturaleza en su estado más salvaje es quien reina y en los cuales las comodidades tecnológicas y habitacionales ya no se consiguen. Evidentemente, para enfrentar tales circunstancias, siempre se debe contar con un entrenamiento y preparación previa". (Definiciónabc).

La Supervivencia es un tema directamente ligado al Fin del Mundo especialmente en "Hiperion", Cuando los personajes se encuentra vulnerables al peligro, entran en un estado de supervivencia donde la hostilidad genera un cambio en el ser humano que intenta adaptarse a unas condiciones ambientales, económicas y sociales; donde su día a día es luchar por mantenerse con vida, poniéndose a prueba para ver hasta dónde pueden llegar, pasando sobre sus creencias, religiosas, morales, políticas y sociales.

Algunas obras de la literatura de referencia que hablan con profundidad de este tema son:

**3.5.1 "El señor de las moscas", William Golding, (1954).**

“Una treintena de muchachos son los únicos supervivientes de un naufragio en el que perecen todos los adultos. Enseguida se plantea cómo sobrevivir en tales condiciones, y no tardan en crearse dos grupos con sus respectivos líderes. Ralph se convierte en el cabecilla de quienes están dispuestos a construir refugios y a recolectar, mientras que Jack se convierte en el jefe de los cazadores, animados por un espíritu más aventurero. Las tensiones entre ambos bandos desembocan en un enfrentamiento que se resuelve en un baño de sangre. El señor de las moscas es un nombre para el mal en la cultura judía, y este es uno de los temas principales de la novela, junto con la contraposición entre civilización y barbarie y la validez de la disciplina, entre otros muchos”. (Golding, 1998).

**3.5.2 "Robinson Crusoe", Daniel Defoe, (1719).**

Robinson Crusoe es la obra más famosa de Daniel Defoe, publicada en 1719 y considerada la primera novela inglesa. Se trata de una autobiografía ficticia del protagonista, un náufrago inglés que pasa 28 años en una remota isla tropical. “La vida e increíbles aventuras de Robinson Crusoe, de York, marinero, quien vivió veintiocho años completamente solo en una isla deshabitada en las costas de América, cerca de la desembocadura del gran río Orinoco; habiendo sido arrastrado a la orilla tras un naufragio, en el cual todos los hombres murieron menos él. Con una explicación de cómo al final fue insólitamente liberado por piratas. Escrito por él mismo”. (Defoe, 2003).

**3.5.3 "La Vorágine", Jose Eustasio Rivera, (1924).**

La Vorágine es la única novela que publicó el escritor colombiano José Eustasio Rivera, es su obra más famosa. Salió a la luz el 25 de noviembre de 1924 y es considerada un clásico de la literatura colombiana, así como una de las más importantes dentro del modernismo latinoamericano, aunque a menudo es asociada al costumbrismo por la descripción pictórica de las culturas rurales.

La novela narra las peripecias del poeta Arturo Cova y su amante Alicia, historia de pasión y venganza enmarcada en los llanos y la selva amazónica a donde los dos amantes huyen de la sociedad, y que expone a lo largo de su trama las duras condiciones de vida de los colonos e indígenas esclavizados durante la fiebre del caucho". (Rivera, 1924 ).

#### 3.5.4 **"The Dispossessed", Ursula K. Le Guin, (1974).**

Los desposeídos: una utopía ambigua (título original The Dispossessed) es una novela de ciencia ficción escrita por Ursula K. Le Guin en 1974. La historia ocurre en un planeta llamado Urras y en su luna Anarres, ambos pertenecientes al Ekumen (el mismo universo ficticio utilizado por Ursula K. Le Guin en muchas otras novelas de ciencia ficción). Los habitantes de Anarres son los descendientes de exiliados de Urras a causa de su participación en una revolución anarquista casi doscientos años antes de los sucesos que se relatan en el libro. Su régimen político viene a ser una especie de anarquismo taoísta. Viven en una cultura de compartición en un mundo extremadamente pobre en recursos. Los habitantes de Urras, por el contrario, han desarrollado una cultura urbana capitalista en un mundo que no impone tantos rigores para la supervivencia". (Le, 1974).

#### 3.5.5 **"Melancolía", Lars Von Trier (2011).**

Es una película germano-danesa de drama con elementos de ciencia ficción, realizada por el director danés Lars von Trier, que se estrenó en 2011 en el Festival de Cannes de ese año. Justine y Michael celebran su boda con una suntuosa fiesta en casa de su hermana y su cuñado. Mientras tanto, el planeta Melancolía se dirige hacia la Tierra". (Trier, 2012).

#### 3.5.6 **"Manaos", Alberto Vázquez-Figueroa, (1975).**

A un grupo de presos les mandan a una antigua cauchería en vez de a la cárcel. Es imposible huir de allí, pero ellos confían en escapar y hacen planes. Cuando lo consiguen se llevan con ellos a Claudia, la prostituta de la cauchería. El Amazonas es peligroso pero

deben recorrerlo para escapar de Manaos. Recorren múltiples peligros y sus aventuras son emocionantes y por supuesto con mucho peligro". (Vázquez, 1973). (Vázquez Figueroa, 2010).

### 3.6 ENCLAUSTRAMIENTO

El enclaustramiento o encierro, es estado de aislamiento de la vida social y del trato humano. Este tema es de vital importancia a lo largo de la historia de "Hiperion", ya que se ven obligados al encierro bajo tierra huyendo de la superficie, con tal de no correr el riesgo de caer víctimas del extraño fenómeno que afecta a todo el planeta. La supervivencia genera un efecto psicológico adicional sobre todas las situaciones que ocurren y que envuelven a los personajes, tales como las circunstancias por las cuales los mismos llegaron a aquel lugar. En caso del personaje de Rebeca el enclaustramiento es mayor además de estar bajo tierra en condiciones precarias, también sufre un enclaustramiento o aislamiento en sí misma manteniéndose entre los límites de la razón y la locura.

Hablar de enclaustramiento o encierro en el cine, trae a colación algunos referentes filmicos y literarios tales como:

#### 3.6.1 "Le Scaphandre et le Papillon", Julián Schnabel, (2007).

Titulada La escafandra y la mariposa en Argentina, Chile y España, y El llanto de la mariposa en Colombia, México y Perú. Es una película dramática dirigida en el 2007 por el ex artista plástico, ahora realizador Julian Schnabel, a partir de un guion de Ronald Harwood. Es una co-producción francesa y norteamericana, tiene 112 minutos de duración, pertenece a los estudios Pathé Films y fue estrenada en Francia el 23 de mayo del 2007, y en los Estados Unidos el 30 de noviembre del 2007 (limitado) La película está basada en el libro autobiográfico Le Scaphandre et le Papillon del editor francés Jean-Dominique Bauby". (Bauby, 2008).

### 3.6.2 **"Buried", Rodrigo Cortés, (2010).**

Titulada Enterrado en España y Sepultado en Hispanoamérica. Es una película española-estadounidense de Suspense-Drama del año 2010 dirigida por Rodrigo Cortés, escrita por Chris Sparling y protagonizada por Ryan Reynolds. Fue candidata a 10 Premios Goya, incluyendo Mejor Película, Mejor Director y Mejor Actor Protagonista.<sup>3</sup> Fue estrenada el 24 de septiembre en Estados Unidos y el 1 de octubre en España".

"Paul Conroy (Ryan Reynolds), es un padre de familia y contratista civil que se encuentra trabajando en Irak. Se despierta enterrado vivo en un viejo ataúd de madera. Sin saber quién lo ha puesto ahí y muchísimo menos por qué, su única oportunidad para escapar de su pesadilla es un teléfono móvil con poca cobertura y escasa batería. La escasez de oxígeno es su peor obstáculo en una carrera a contrarreloj, Paul sólo dispone de 90 minutos para conseguir un rescate y salvar su vida". (Cortés, 2011).

### 3.6.3 **"Daylight", Rob Cohen, (1996).**

Titulada en castellano Pánico en el túnel en España y Luz del día en Venezuela, es una película de acción estrenada el 6 de diciembre de 1996 en Estados Unidos y el 10 de diciembre del mismo año en España. Protagonizada por Sylvester Stallone y Viggo Mortensen, dirigida por Rob Cohen". (Cohen, 2008).

### 3.6.4 **"El Túnel", Roland Suso Richter. (2001).**

Der Tunnel es una película alemana hecha para televisión que salió al aire en 2001, basada en hechos reales en Berlín que sigue los hechos desde el cierre de la frontera de la Alemania del Este en 1961 y la posterior construcción del Muro de Berlín. Fue dirigida por Roland Suso Richter. El protagonista es Harry Melchoir, interpretado por Heino Ferch quien está basado en Hasso Herschel".

"A pesar de haber sido encarcelado varios años por haber estado involucrado en la Sublevación de 1953 en Alemania del Este, Melchior compite y resulta ganador del

Campeonato Nacional de Natación de 1961. Con un pasaporte falso y disfrazado logra atravesar la frontera hacia Berlín Occidental. Su mejor amigo, Matthis (interpretado por Sebastian Koch) logra escapar usando las alcantarillas pero su esposa embarazada es atrapada por los soldados y puesta en prisión. La hermana de Harry, su marido y su hija también permanecen en la Alemania del Este".

"Harry y Matthis deciden llevar a sus familiares a la República Federal Alemana, pero al estar las rutas fuertemente vigiladas deciden construir un túnel aprovechando que Matthis es un ingeniero. A los personajes se les unen en diferentes momentos algunas personas que también desean llevar a sus familias al lado Occidental, como así también un grupo de la NBC que les propone financiar la excavación a cambio de tomas exclusivas de la construcción y eventual escape". (Richter, 2005).

### 3.7 LA LOCURA

La locura es la privación del uso de la razón o del buen juicio. Hasta finales del siglo XIX, la locura se relacionaba con el rechazo de las normas sociales establecidas. Incluso, era común que se confundiera con ciertos trastornos, tales como la epilepsia o la bipolaridad. En la actualidad, la noción de locura está vinculada a un desequilibrio mental que se manifiesta en una percepción distorsionada de la realidad, la pérdida del autocontrol, las alucinaciones y los comportamientos absurdos o sin motivo.

"La locura también está relacionada con la demencia, un término de origen latino que significa "alejado de la mente". Esta enfermedad consiste en la ausencia o pérdida de las funciones cognitivas, y generalmente impide la concreción de las actividades cotidianas".

"Uno de los casos más comunes de locura es el mal de Alzheimer, una enfermedad de tipo degenerativa que destruye el cerebro de manera progresiva y suele afectar a personas que han superado los sesenta y cinco años de edad. Se trata de un trastorno de tipo

terminal e incurable y, una vez diagnosticado, la esperanza de vida del paciente no supera los diez años. En un contexto diferente, del ámbito de la medicina o el psicoanálisis, se etiqueta de locura a cualquier acción arriesgada, desacertada o que, por sus características anómalas, genera sorpresa" (Definicion.DE).

Este tema de la locura también ha sido relevante en la cinematografía y en "Hiperion" se encuentra presente en la psicología del personaje de Rebeca quien se encuentra bastante afectada por la pérdida de sus dos pequeñas hijas quienes fueron víctimas del extraño fenómeno del sueño repentino y quienes debió dejar en la superficie para luego refugiarse bajo tierra y llenar el vacío de no tener a sus hijas con dos muñecas a las que consiente, peina y lee cuentos como si estuviesen vida. Este y otros factores afectan la psicología de Rebeca y la llevan a cometer actos de los que se arrepiente cuando logra controlarse y regresar a un estado de cordura y lucidez.

A continuación un referente representativo de la cinematografía que trata este tema de la locura hasta el punto de cometer actos contra las personas allegadas al personaje:

### 3.7.1 "El resplandor" Stanley Kubrick, (1980).

(The Shining). Es una película estadounidense de 1980 del subgénero de terror psicológico dirigida por Stanley Kubrick, con Jack Nicholson, Shelley Duvall y Danny Lloyd como actores principales. Está basada en la novela homónima del escritor Stephen King. La película relata la historia de un hombre que, al poco de llegar a un solitario hotel de alta montaña al que se había trasladado con su familia para ocuparse de la vigilancia y el mantenimiento durante el invierno, empieza a sufrir inquietantes trastornos de personalidad. Paulatinamente, debido a la incomunicación, al insomnio, a sus propios fantasmas interiores y, tal vez, a la influencia maléfica del lugar, se verá inmerso en una espiral de violencia contra su mujer y su hijo, que a su vez parecen víctimas de espantosos fenómenos sobrenaturales". (Kubrick, 1980).

### 3.7.2 "Una mujer bajo la influencia", John Cassavetes. (1974).

Escrita y dirigida por John Cassavetes. Cuenta la historia de un ama de casa interpretada por Gena Rowlands, madre de tres hijos que no se adapta a las normas sociales y padece inestabilidad emocional por culpa de su violento marido, un alienado obrero de la construcción interpretado por Peter Falk. El resto del reparto está compuesto por Fred Draper, Lady Rowlands, Katherine Cassavetes, Matthew Labordeaux, Matthew Cassel y Christina Grisanti. Gena Rowlands fue nominada al Oscar como mejor actriz en 1974 por su exigente papel. (Cassavetes, 1974).

## 3.8 EL SUEÑO REPENTINO

EL PUEBLO DORMIDO: KALACHI, LA ALDEA DONDE EL SUEÑO ES EL ENEMIGO.

### 3.8.1 LA GENTE SE DUERME DE GOLPE, COMO SI HUBIERA RECIBIDO UN MAZAZO EN LA CABEZA.

"A mediados de marzo volvió a suceder: una nueva ola de esa misteriosa "enfermedad del sueño" golpeó a Kalachi, un pequeño pueblo de 680 almas ubicado 449 kilómetros al noroeste de Astana, la capital de Kazajistán". "La novena ola comenzó. Dos personas, un hombre y una mujer se adormecieron. Los trataron en el hospital de Krasnogorsk. En total, 120 personas han padecido la enfermedad. Y si contamos las recurrencias, el número total es de 152", dijo por teléfono Amanbek Kalzhanov, jefe del distrito, a LA NACION. (Corradini, 2015).

"Un fastidio comprensible cuando se tiene en cuenta la ausencia de explicación y la duración del misterio que azota a Kalachi. Hace varios años, pero más precisamente a



partir de marzo de 2013, los habitantes de ese pueblo rural empezaron a quejarse de mareos, pérdida de memoria y alucinaciones. Después, comenzaron a dormirse".

"Tanto que, aunque nadie en Kalachi haya leído la historia de Washington Irving (La leyenda del jinete sin cabeza), han bautizado su ciudad con el mismo nombre: "El valle dormido". En Kalachi, la gente se duerme de golpe, como si hubiera recibido un mazazo en la cabeza. Hombres, mujeres y niños quedan en estado de coma mientras trabajan o están en la escuela. Ocho niños se desmayaron simultáneamente en una misma clase hace unos meses. En otra ocasión, unos 20 adultos se durmieron al mismo tiempo. El fenómeno dura días y, a veces, semanas. Y cuando se despiertan, no se acuerdan de nada".

Algunos alucinan. "Una pequeña niña de cuatro años vio a su madre con cuatro pares de ojos, cosas que reptan, caballos volantes y globos brillantes", relató el periódico 'The Siberian Times'. Como muchos otros vecinos, sus padres prefirieron partir de Kalachi. Rudolf Boyarinos también vio algo, pero no consigue recordar qué. Sus familiares cuentan que cuatro de ellos tuvieron que hacer enormes esfuerzos para calmarlo cuando comenzó a gritar como un poseído: "¡Monstruos, monstruos!".

"El doctor Kabdrashit Almagambetov trató en el hospital de Esil, la capital del distrito, a uno de esos casos. Alexander Pavlyuchenko cayó en estado de narcolepsia mientras visitaba un cementerio. Cuando volvió en sí, nadie consiguió convencerlo de que no había pasado todo ese tiempo en una excursión de pesca".

"Es siempre así: primero se sienten débiles, se quejan de reacciones lentas y, por fin, se adormecen. Cuando se despiertan, es como si hubieran vivido en otro planeta". Para los habitantes de Kalachi, a la angustia provocada por la ausencia de explicación, se ha sumado la consternación: con terror en la voz, evocan un episodio ocurrido en 2010, poco tiempo antes de que la epidemia hiciera su aparición.

"Como en ese momento no se conocían las manifestaciones del fenómeno, todos están convencidos de haber enterrado vivo a un anciano que parecía muerto. Tal vez -temen- fueron ellos quienes lo mataron y ahora están sufriendo una maldición".

"En un primer momento, el diagnóstico de los especialistas fue "encefalopatía tóxica". Equipos de médicos, virólogos, toxicólogos y epidemiólogos viajaron desde Rusia e incluso de otros países europeos. Hasta hoy se han realizado más de 20.000 análisis y estudios clínicos, pero nadie consiguió hallar una respuesta consensuada".

"Según el experto en sueño Mikhail Poluektov, que se especializa en enfermedades neuróticas en el Primer Instituto Médico de Moscú, "lo que sucede en Kazajistán no tiene nada en común con los 85 desórdenes del sueño conocidos hasta ahora". Pero, a su juicio, "tampoco se asemeja a una encefalopatía tóxica".

"Todavía no conocemos el agente tóxico. Por esa razón, los médicos no pueden administrar un tratamiento adecuado". (GDA., 2015).

### 3.8.2 "El estado vegetativo o Coma"

"El coma, llamado en ocasiones estado vegetativo persistente, es un estado de inconsciencia profunda. El estado vegetativo persistente no es lo mismo que muerte cerebral. Una persona en un estado de coma está viva pero es incapaz de moverse o responder a su entorno. El coma puede ocurrir como complicación de una enfermedad subyacente o como resultado de lesiones, como un traumatismo craneoencefálico. Las personas en dicho estado han perdido su capacidad de pensar y percibir su entorno, pero conservan la función no cognoscitiva y los patrones normales de sueño. Aunque quienes están en estado vegetativo persistente pierden sus funciones cerebrales superiores, otras funciones clave como la respiración y la circulación siguen relativamente intactas. Pueden ocurrir movimientos espontáneos y los ojos pueden abrirse en respuesta a los estímulos externos. Las personas pueden incluso arrugar el ceño, llorar o reír ocasionalmente.

Aunque las personas en un estado vegetativo persistente pueden parecer relativamente normales, no hablan y son incapaces de responder a órdenes".

"El resultado del estado vegetativo persistente o coma depende de la causa, gravedad y sitio donde se produjo el daño neurológico. Las personas pueden salir del coma con una combinación de dificultades físicas, intelectuales y psicológicas que necesitan atención especial. Por lo general la recuperación ocurre gradualmente; algunos van adquiriendo más y más habilidad para responder. Otros nunca progresan más allá de las respuestas básicas, pero muchos recuperan la conciencia total. Las personas que se recuperan del coma requieren supervisión médica estrecha. Un coma rara vez dura más de 2 a 4 semanas. Algunos pacientes recuperan un cierto grado de conciencia después del estado vegetativo persistente. Otros pueden permanecer en ese estado por años e incluso décadas. La causa más común de muerte para alguien en estado vegetativo persistente es una infección, como la neumonía". (NINDS, 2014).

### 3.8.3 "Trastornos del Sueño"

Son problemas con el hecho de dormir e incluyen dificultad para conciliar el sueño o permanecer dormido, quedarse dormido en momentos inapropiados, demasiado sueño o conductas anormales durante el sueño. Hay más de cien trastornos diferentes de sueño y de vigilia que se pueden agrupar en cuatro categorías principales, a saber:

Problemas para conciliar el sueño y permanecer dormido "Insomnio". Problemas para mantener un horario regular de sueño "Problemas con el ritmo del sueño".

Comportamientos inusuales durante el sueño "conductas que interrumpen el sueño".

Problemas para permanecer despierto "**Somnolencia diurna excesiva**". Este último trastorno del sueño es un referente e inspiración en la construcción del estado anímico de los personajes de "Hiperion". (DrTango, Trastornos del Sueño - Información General Sobre los Trastornos del Sueño, 2014)

#### 3.8.4 "Narcolepsia - Somnolencia Extrema"

"Es un problema del sistema nervioso que causa somnolencia extrema y ataques de sueño durante el día. Los expertos no están seguros de qué causa la narcolepsia. Puede tener más de una causa. Muchas personas con narcolepsia tienen bajos niveles de hipocretina (también conocida como orexina). Este es un químico producido en el cerebro que le ayuda a uno a mantenerse despierto. En algunas personas con narcolepsia, hay menos células que producen este químico. Esto puede deberse a una reacción auto inmunitaria. Una reacción auto inmunitaria es cuando el sistema de defensas del cuerpo ataca por error el tejido sano. Los síntomas de la narcolepsia generalmente ocurren primero durante las edades de 15 a 30 años. A continuación algunos síntomas:

Somnolencia diurna extrema: se siente un impulso fuerte de dormir, con frecuencia seguido por un período de sueño.

Cataplejía: Durante un ataque de Cataplejía, usted no puede controlar sus músculos y no se puede mover. Las emociones fuertes, como la risa o la ira, pueden desencadenar la cataplejía.

Alucinaciones: Se ven y escuchan cosas que no existen, ya sea al dormir o cuando se despierta. Durante las alucinaciones, usted puede sentirse con miedo o bajo ataque.

Parálisis del sueño: Esto es cuando usted no puede mover su cuerpo a medida que empieza a dormirse o apenas se despierta.

La mayoría de las personas con narcolepsia tienen cataplejía y somnolencia diurna. No todo mundo tiene todos estos síntomas. Sorprendentemente, a pesar de estar muy cansadas, muchas personas con narcolepsia no duermen bien de noche. (DrTango, "Narcolepsia - Somnolencia Extrema", 2013).

### 3.9 VIDA BAJO TIERRA

Hiperion se desarrolla en una red de túneles abandonados en los cuales diferentes grupos de personas se instalan allí buscando refugio y aislamiento del extraño fenómeno que se vive en la superficie. Quienes recurren a estos túneles se verán obligados a vivir en precarias condiciones y deberán adaptarse para sobrevivir bajo tierra.

Algunas fuentes que influenciaron en la concepción temática de "Hiperón", retratan el ambiente y el mundo que se ha desarrollado para esta producción, tales como:

#### 3.9.1 **"Viaje al mundo subterráneo", Ludvig Holberg, (1741).**

"Es una de las más felices utopías satíricas de la literatura. La novela describe el viaje de Niels Klim, quien, como Alicia, cae por un agujero de la Tierra y descubre que el interior de la Tierra es hueco, posee un sol central y pequeños planetas que lo orbitan. Precipitado sobre uno de los planetas, Nazar, encuentra la civilización utópica de los potuanos que, como espejo deformante, le sirve para elaborar una de las sátiras más feroces sobre la condición humana". (Holberg, 2002).

#### 3.9.2 **"El Mundo subterráneo" S. Fowler Wright, (1965).**

"Una misión de rescate en el futuro. Un planeta Tierra profundamente transformado, habitado por dos ramas del género humano: los Anfibios y los Moradores; ambos luchan la supervivencia... Éste es el planteamiento de una original novela que evoca el viaje de Ulises convirtiéndolo en una suerte de descenso al infierno dantesco para reflexionar sobre la degeneración de nuestra especie y su falta de armonía con el universo". (Wright, 1993).

#### 3.9.3 **"Todos sobre Zanzíbar", John Brunner, (1968).**

"Novela de ciencia ficción escrita por John Brunner y publicado por primera vez en 1968. Toca temas inherentes a las consecuencias geopolíticas, filosóficas y sociales de la

proliferación tecnológica y del capitalismo extremo en el año de 2010; se destacan dos personajes con líneas argumentales de relación lejana: Donald Hogan, un espía estadounidense y Norman House, un ejecutivo, Ambos enviados a diferentes y ficticios países de Asia y África". (Brunner, 1968).

#### **3.9.4 "Viaje al centro de la tierra", Julio Verne, (1864).**

"Es una novela de Julio Verne, publicada el 25 de noviembre de 1864, que trata de la expedición de un profesor de mineralogía, su sobrino y un guía al interior del globo. El protagonista de la historia, Axel, reside en una vieja casa situada en la Königstrasse, en Hamburgo, junto a su tío Otto Lidenbrock, un prestigioso profesor de mineralogía en el "Gelehrtschule des Johanneums" (designado en libro como "Johanneum"), a quien describe como un hombre temido por su fuerte carácter pero muy original, su prima Gräuben (de quien está secretamente enamorado) y su anciana sirvienta, Marta. Un día el profesor le llama a su despacho, donde le enseña un manuscrito de gran valor del Heimskringla, de Snorri Sturluson. Pero ese libro esconde una gran sorpresa: un pergamino de origen rúnico que oculta un mensaje secreto. Tras muchos esfuerzos y gracias a un descubrimiento casual de Axel, lograrán descifrarlo. En él, un alquimista islandés llamado Arne Saknussemm. Revela cómo llegar al centro de la tierra". (Verne, 1864).

#### **3.9.5 "AGARTHA (AGHARTA) " - Teoría de la Tierra hueca.**

"Desde los comienzos de la Geología moderna, hemos creído que la tierra es una esfera maciza compuesta por varias capas de materia sólida, líquida y gaseosa cuya temperatura es mayor a medida que nos acercamos al núcleo. Pero, ¿y si esto no fuera cierto? ¿Y si la tierra fuera hueca y existiera vida en el interior? La teoría de Agartha (Agharta, que en sánscrito significa Comunidad o Comarca Suprema) nos lo desvela y, por fantástica que parezca, hay indicios de que podría ser cierta". (Proyecto-pv).

En ocasiones, la Biblia hace alusión a "los que habitan debajo de la Tierra". Veamos algunos ejemplos:

"... para que en el nombre de Jesús se doble toda rodilla de los que están en los cielos y en la tierra, y debajo de la tierra... (Filipenses-2:10).

"Y ninguno, ni en el cielo ni en la tierra ni debajo de la tierra, podía abrir el libro, ni aun mirarlo" (Apocalipsis-5:13).

El Almirante Richard Evelyn Byrd (1888 - 1957) estuvo al mando de varias expediciones a los Polos, en los años 1925 y 1955. Según se recoge en su diario de viaje, en una de las expediciones, mientras volaba en su avión y tras averiarse su brújula magnética, Byrd fue a parar a un lugar de mayor temperatura y cubierto de vegetación. En este ecosistema, que poco tenía que ver con el gélido clima del Polo, no faltaban ríos, lagos y montañas, y estaba habitado por animales prehistóricos. Incluso llegó a encontrar ciudades y una próspera civilización. Finalmente, el almirante consiguió volver al campamento base y organizó otra expedición al lugar en cuestión, pero nunca volvió a encontrarlo. El almirante fue coaccionado por el gobierno de EE.UU. para mantener silencio, sin embargo, antes de morir anunció públicamente que "la Tierra más allá del Polo es el mayor descubrimiento geográfico en la historia de la humanidad". (Realograma.net).

## 4 ANALISIS CRÍTICO

"La Teoría de la Tierra Hueca, se basa en la existencia de dos aperturas, una en cada polo, las cuales han sido custodiadas en secreto por los gobiernos; posee cuevas y sistemas de túneles en todo el planeta Tierra, conteniendo condiciones apropiadas para la vida. Esta teoría se basa en que la máxima perforación, realizada en el Pozo súper profundo Kola en Siberia, es de 12.262 m, el 0,1 % del diámetro terrestre. Quedando un amplio porcentaje del subsuelo aún sin explorar".

Dentro de los elementos constitutivos de la historia y del guion, se encuentran elementos de la filosofía budista, que a medida que transcurren los episodios de la serie (dentro del arco argumental de la primera temporada ya escrita), se van haciendo más evidentes:

1. Días transcurridos dentro de los túneles hasta que inicia el primer episodio: 108. Según el Budismo, son los oscurecimientos mentales que impiden ver con la vista del Buda. Esta cifra corresponde a Las tres formas de experiencia (positiva, negativa o neutra) multiplicada por los 6 sentidos (vista, oído, tacto, gusto, olfato y conciencia o mente) nos da un total de 18. Luego estos 18 por las dos formas de experimentar toda experiencia ya sea como apego o aversión nos da 36. Y estas multiplicadas por las tres formas de tiempo (presente, pasado y futuro) terminan por darnos el número de 108. Cuando el ser es capaz de superar estas 108 kleshas entonces alcanzará el nirvana o la iluminación.
2. Treinta y seis (36). Es la cantidad de personas lideradas por Marcos que ingresaron al túnel. Para el inicio del primer episodio, el número se ha reducido a 12; es decir, la tercera parte, así que los sobrevivientes han pasado ya por los tres tipos de experiencias (positiva, negativa y neutral), que en la historia equivalen a los tres tiempos (presente, pasado y futuro); los últimos sobrevivientes correspondientes al grupo de 12, aún se encuentran entre estos tiempos de su experiencia, por ello la narrativa de la serie transcurre



en acciones de tiempos paralelos (tiempo presente) , en tiempos pasados (por medio de flash backs) y tiempos futuros (prenuncios y elementos del futuro).

3. Internet y el mundo de comunicación global: Aunque en su mayoría la historia transcurre en un mundo caótico, carente de tecnología moderna y medios de comunicación, se hace una referencia directa por medio del personaje de Jorge Amaya, quien, en tiempo anterior al caos, a través de su canal de internet, comentaba los hechos y acontecimientos globales a modo de reporte noticioso desde su punto de vista. Su peculiar perspectiva es un puente que enlaza y a su vez globaliza el contexto de la historia y las situaciones circunstanciales de la macro historia y del personaje en particular.
4. Relaciones personales: Es notorio dentro del acto argumental la estrecha relación entre los personajes que definen situaciones y hechos que influyen en las decisiones y puntos de vista de los mismos.

El triángulo que establece Marcos con Rebeca a través de sus abusos, Alfonso por la lástima que siente para esta y el odio que este hombre le tiene a Marcos sin saber lo que este ha estado haciendo con su amiga, muestran un prenuncio de situaciones que acontecerán en el futuro y que cambiarán la vida normal de los protagonistas; por otro lado, la profunda admiración que siente Jorge por Marcos y Lucía (dos hermanos), lo lleva a hacer cosas que nunca pensó poder hacer para salvar no solo su bienestar sino el de toda la comunidad, son claros ejemplos del establecimiento de relaciones que no son convencionales y son acordes a situaciones extremas como las plantea el argumento de la serie.

## 5 RESUMEN

### **HIPERIÓN, COMO UNA FICCIÓN CERCANA A LA REALIDAD**

Dentro del mundo de las series web, poco a poco se han ido ampliando los géneros y temáticas que en un principio se encontraban dominados por sitcoms y comedias, y que contaban con características determinadas y lugares comunes típicos de este tipo de formatos: Actuación de dos o tres personajes habituales (que podían ser parte del mismo equipo de producción), una sola locación donde se desenvuelven las acciones (comúnmente ligado al guion y a la facilidad de desplazamiento por costos) y temáticas ligadas a la tecnología y a la relación actual de las personas con las mismas de manera global. De ello son prueba fehaciente las primeras producciones que con un modesto presupuesto y limitado tiempo, empezaron a destacarse en los años iniciales de la década del 2000 y que continuaron repitiendo esta fórmula (con variaciones e innovaciones en argumento y narrativa) durante mitades del 2000 e incluso principios de la década de 2010.

No muchas propuestas se han enfocado a realizar puestas en escena radicalmente diferentes a las temáticas anteriormente mencionadas y las cuales, son igual de válidas e importantes para enriquecer el mundo de las producciones enfocadas para la red. Con el pasar de los años, los realizadores han empezado a apostarle no solo al incremento de la técnica y las actuaciones (aumentando con ello la calidad de los productos), sino a temáticas diferentes, totalmente desligadas al sitcom. En el ámbito de producciones independientes que han logrado salir del molde y hacer su marca propia en narrativa, locaciones y temática, cabe destacar ejemplos tales como la Española "Crónicas Drakronianas" que explota un mundo fantástico y medieval, o la también española de género apocalíptico Crisis "BCN K36". Dichas producciones son una apuesta diferente a temas no comunes que han marcado un hito y que se han convertido en referente de producción para la serie desarrollada.

Cuando se trata el tema de producciones para la web con un direccionamiento netamente comercial, tales como " Herlom Grove", "House Of Cards" "Orange is a new black", "Daredevil" de Netflix, se abre un aspecto mucho más interesante que va ligado a un alto presupuesto y que sin embargo, en el caso de Hiperión, no ha sido un limitante argumental y por el contrario, se ha convertido en un interesante reto ligado a un presupuesto limitado, pero con una visión clara y un marcado interés en realizar una producción independiente y desligada a los formatos y lugares comunes anteriormente mencionados.

Como tal, Hiperión ha sido una arriesgada propuesta tanto temática como de producción muy poco explorada en las producciones independientes a nivel latinoamericano e incluso mundial. Su narrativa que si bien se rige a los estándares básicos de la estructura aristotélica, difiere y logra desvincularse de manera intencional en el desarrollo de la misma, ofreciendo recursos narrativos diferentes en su temporalidad, haciendo más interesante su visualización y abriendo todo un aspecto en cuanto a la repercusión de elementos o acciones que afectan no solo uno sino varios acontecimientos derivados de los mismos.

En cuanto a temática y desarrollo de personajes, Hiperión explora de manera profunda la naturaleza humana puesta en un escenario extremo, No estamos hablando de personajes planos sumidos en una situación común de la cual deben salir; estamos tratando de personajes complejos, con traumas, odios, miedos, perversiones y demás aspectos innatos de la naturaleza humana, sumados a una situación extrema: hambre, frío, desolación y muerte. Un reto de la producción y de la dirección de actores que se convierte en poder retratar de manera creíble a través de los personajes, toda una atmósfera caótica y apocalíptica que en sí, es la esencia de Hiperión.

Pero, ¿porque se puede afirmar que Hiperión, es una ficción cercana a la realidad? Para justificar este enunciado, referenciamos una frase de ficción proveniente del mundo audiovisual: "Rie y el mundo reirá contigo. Lloro, y llorarás solo", frase del personaje Oh Daesu del film del Director sur coreano Chan-wook Park OldBoy de 2003. Lo cual conlleva consigo otra inquietante pregunta: "Es la vida real una comedia?, o, ¿Es más frecuente y constante estado de sufrimiento y drama en nuestras vidas que un perfecto estado de hilaridad? en palabras del Guionista / Director

de Hiperión "La propia naturaleza humana condena al hombre en una constante lucha"; Es humana la felicidad, la risa y la alegría, pero también lo es el dolor y el sufrimiento; si este no se supera, es difícil avanzar a un nivel superior. Hiperión no solo es la historia de un extraño fenómeno que sume en un profundo sueño al grueso de la población mundial, es también el enfrentamiento de los sobrevivientes contra las adversidades que debe afrontar para mantenerse con vida, contra sus semejantes, pero sobre todo, contra ellos mismos. El ser humano es impredecible, mutable, equívoco. La sorpresa es parte de su vida común; ese es uno de los principales pilares de la serie.

Finalmente, es de destacar el gran esfuerzo de la producción en lograr recrear un caótico mundo de manera fidedigna y unida al concepto de la historia; esto destaca y diferencia a Hiperión de manera contundente con otras producciones, que, sin ánimo de buscar destacarse de manera peyorativa, logra establecer un alto estándar y se pone como referencia para el mundo de las producciones para la web, donde rápidamente se está creando una nueva pantalla de exhibición y un medio que se está estableciendo y se convertirá en "El Medio" por excelencia para la visualización interactiva de nuevas y cada vez más arriesgadas propuestas audiovisuales.

## 5.1 CONCLUSION

Gracias a asumir el importante reto de crear y producir no solo una serie web, sino toda una puesta conceptual en escena, y su posterior promoción, es de destacar a modo de reflexión final una serie de conclusiones íntimamente ligadas al desarrollo del proyectos.

Las limitaciones solo existen en la mente del realizador; si realizamos una comparación entre los estándares narrativos, de actuación y producción actuales no solo en nuestro país sino en Hispanoamérica con las grandes producciones norteamericanas y europeas, encontramos una marcada diferencia. Cabe preguntarnos entonces, e independientemente del aspecto presupuestal que es de notoria importancia, ¿Porque no realizamos propuestas más unidas a la ficción que a la realidad?; si bien, retratar la realidad tal como es, y dotarla de un limitado toque de ficción es un lugar común en nuestras producciones; son contados los casos que se han salido del molde de manera radical, y que, lamentablemente, cuando se pretende hacerlo, se termina realizando una mala copia de otros formatos en los cuales no somos expertos; pero ¿Porque no somos expertos? Sencillo: Tenemos miedo a la ficción ya que culturalmente nos sentimos poco atraídos por propuestas que "no reflejen" nuestra realidad.

Por generaciones hemos estado acostumbrado en creer solo en lo que vemos, limitando con ello nuestra libertad para imaginar y creer en todo aquello de imaginamos. Esta premisa se convierte a su vez en una responsabilidad como realizadores audiovisuales, el crear contenidos diferentes, innovadores y originales, potenciando con ellos la imaginación de quienes ven los mismos. Es nuestra responsabilidad como creadores el hacer creer lo imposible y no continuar justificando los temas presupuestales que tanto afectan nuevas propuestas y nos mantienen sumidos en un ciclo repetitivo de contenidos y formatos habituales y ya nada novedosos.

La web como una plataforma libre e "independiente": Si bien, internet se ha convertido y va a consolidarse como la plataforma por excelencia para la visualización de contenidos, desplazando a la televisión en un tiempo no superior a 15 años, le ha dado como tal un aire a este proceso, replanteando esquemas narrativos, uniéndolos a la trasmedia, estructurales y de tiempo; básicamente estamos ante una revolución de formatos narrativos unidos a una nueva lectura a

razón del tiempo empleado por quien visualiza estos contenidos. También se han modificado los temas comerciales a razón de son los formatos los que deben adaptarse al espectador y no esté a los contenidos y que el mismo tiene en sus manos el control para poder incluso modificar estos contenidos según mejor le parezca.

Acercar la interactividad y la influencia directa de los espectadores sobre los nuevos productos audiovisuales para la web es una de las grandes características de estos nuevos formatos, cuya amplitud y difusión global permite que los realizadores generen propuestas diferentes desligadas a los dictámenes de las grandes empresas y corporaciones televisivas, quienes dominan los formatos y contenidos según su antojo, limitando no solo el contenido de los mismos, sino la valiosa y particular visión de los realizadores para estos y otros formatos.

Finalmente, la experiencia adquirida en las tres etapas del proyecto (pre producción, producción y post producción), nos lleva a la conclusión que no solo es posible realizar este tipo de producciones a conciencia y de manera elocuente a una idea inicial cuan diferente y extraña pareja, debemos tener en cuenta que estas etapas consolidan tan uno un primer paso en la empresa de consolidar un audiovisual con proyección global: Es en la difusión independiente, valiéndose de todos los medios tecnológicos al alcance donde reside el trabajo y los beneficios posteriores del mismo. Un proyecto de tal envergadura no debe quedarse como tal, y trascender es la siguiente etapa para que el mismo se consolide y deje un referente no solo para los realizadores, la industria, sino para el grueso de la gente que visualiza este tipo de contenidos. Y en sí, e independientemente de su temática, es demostrar que en nuestro país, contamos con una amplia capacidad creativa y técnica para apostar a la generación de este tipo de productos de ficción que dejen un referente sobre lo que podemos llegar a crear en nuestro país, por medio de calidad, creatividad, constancia y recursividad.

## 6 ANEXOS

A continuación presentamos información adicional de libros relacionados al desarrollo del proyecto, con el fin de dar a los lectores de este trabajo, fuentes adicionales de información:

### 6.1 NARRATIVAS TRANSMEDIA

#### 6.1.1 CUANDO TODOS LOS MEDIOS CUENTAN

Las narrativas transmedia representan el último gran desafío para la industria de contenidos, jalonada por la explosión de los dispositivos móviles de consumo audiovisual de los últimos años.

En el primer capítulo Scolari, presenta las diversas definiciones de las narrativas transmedia. A Henry Jenkins se le adjudica la paternidad del concepto, cuando en 2003 escribió en *Technology Review* del MIT: “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”. Si en los 90 la palabra clave era “multimedia” y en la década pasada, “convergencia”, ahora el concepto de moda es “transmedia”. Pero, ¿qué son las narrativas transmedia? Scolari las define así: “un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”. Alejándose de la mera adaptación de un libro a una película, esta definición que brinda el autor da cuenta de la extensión o diversificación del relato en diversos medios y plataformas, en el que cada medio hace lo que mejor sabe hacer y a la vez da lugar a las audiencias, que son las grandes protagonistas en estas nuevas formas de narrar.

Al citar a un referente insoslayable como Jeff Gómez, Scolari desarrolla los principios básicos que caracterizan a las narrativas transmedia, entre las que se destaca el hecho de

que deben ser creadas por uno o por muy pocos visionarios, que la transmedialidad debe ser prevista desde el comienzo y que, aunque el contenido fluya por distintas plataformas al aprovechar la especificidad de cada medio, se deba asegurar una visión única y sin fracturas del mundo narrativo.

El capítulo dos está dedicado a los productores de las narrativas transmedia. Aquí Scolari destaca la necesidad de que las empresas de medios - entre las cuales incluye a los grupos de medios o multimedios - deben superar el paradigma “monomedia” para empezar a pensar en formato transmedia. En ese sentido, destaca el hecho de que en abril de 2010, la Producers Guild of América, organización que protege y representa los intereses de los equipos de producción de cine, televisión y nuevos medios, incorporó entre sus perfiles al transmedia producer, quien debe ser reconocido bajo ese título en los créditos finales de cualquier producción audiovisual o interactiva. En los modos de contar, el autor destaca que una propuesta de estas características debe presentar un mundo narrativo transmedia lo suficientemente complejo como para que el consumidor pueda explorarlo.

De esta manera, según Scolari, “es posible satisfacer a los fanáticos que quieren conocer todo el universo narrativo y al mismo tiempo contener a los que solo se conforman con recorrer una parte e imaginar el resto”. Sin embargo, un mundo narrativo debe contener espacios vacíos para que puedan expandirse transmedialmente o completados por los usuarios, y acrecentar de este modo la experiencia narrativa colaborativa. El desafío, entonces, consiste en desarrollar una experiencia transmedia rica que entusiasme a los consumidores y los lleve a colaborar en la expansión del relato.

Para ello, resulta fundamental diseñar cuidadosamente las extensiones mediáticas y aprovechar las características específicas de cada medio: por ejemplo, si la TV es un potente entorno para presentar personajes y tramas, los movisodios (episodios para teléfonos celulares) y webisodios (episodios para la web), dada su brevedad, se adaptan muy bien para rellenar lagunas narrativas con contenidos intersticiales. Sin embargo, para evitar fracturas en la historia es necesario contar con una “biblia transmedia”, un



documento básico descriptivo que guíe la producción y la planificación del proyecto para evitar la dispersión narrativa o la aparición de ramificaciones que destruyan la coherencia del mundo ficcional.

El tercer capítulo se sumerge de lleno en las narrativas transmedia de ficción, ya sean de origen literario (Harry Potter, El Señor de los Anillos), televisivo (Viaje a las Estrellas, 24), cinematográfico (Indiana Jones) o nacidas de cómics (Superman, Batman, The Walking Dead), videojuegos (Resident Evil, Halo), dibujos animados (The Simpsons) o incluso hasta de muñecos (Barbie, Transformers). Pero para el autor la serie transmedia por antonomasia es Lost, de la cual es fanático confeso, al punto de haber escrito y compilado junto con Alejandro Piscitelli y Carina Maguregui el libro Lostología: estrategias para entrar y salir de la isla (Cinema, 2010), en el que comenzó a hilvanar los primeros trazos sobre las narrativas transmedia.

En la presente obra y al referirse a este “monstruo mediático” que fue la serie Lost, emitida por primera vez en septiembre de 2004 por la cadena ABC y que contó con seis temporadas, el autor describe sus estrategias de expansión narrativa, como la producción de contenidos intersticiales que completaban pequeños huecos de la historia, el desarrollo de eventos que sucedieron antes o después de lo que contaba el texto principal (flashbacks, flashforwards) y la inclusión de personajes secundarios que interactuaban con los principales y que luego podían llegar a independizarse y convertirse en un derivado (spin off) de la historia principal.

Pero no todo es ficción. En el capítulo cuarto Scolari aborda las narrativas transmedia aplicadas al periodismo y aquí desarrolla el concepto “newsgaming”, introducido por el investigador y creador de videojuegos Gonzalo Frasca, quien hacía referencia así a las producciones lúdicas inspiradas en viñetas políticas. Luego se dedica a analizar el documental transmedia al citar, entre otras, las experiencias del investigador Álvaro Liuzzi con sus producciones ProyectoWalsh y Malvinas30, que hicieron uso de la red social Twitter para recrear el clima vivido en los años de la última dictadura cívico militar argentina.

Finalmente, los últimos capítulos del libro están dedicados al consumo de las narrativas transmedia, al branding, al merchandising y al panorama que se abre para la investigación de este fenómeno. Respecto del consumo, vamos a destacar aquí la caracterización que hace el autor del nuevo perfil del consumidor, devenido en prosumidor (productor y consumidor). Estamos ante un consumidor activo que participa de estas narrativas transmedia, que produce extensiones y las hace circular por las redes: parodias, recapitulaciones, finales alternativos, falsos avances, mashups (remezclas) y adaptaciones son algunas de estas producciones realizadas por seguidores muy motivados, algunos de ellos figuras célebres de Youtube, como The Fine Brothers. Las comunidades de fans, que se criaron en torno de productos predigitales de la industria cultural como los films, los cómics o las series de TV, encuentran en internet un nuevo lugar y de esto deben dar cuenta los productores, al desarrollar estrategias de contención, plataformas y espacios para dar a conocer las producciones generadas por los usuarios.

En suma, Scolari plantea en este libro, plagado de ejemplos, casos, infografías y particularmente ricas entrevistas a profesionales, académicos y productores de los nuevos medios; un panorama amplio y diverso sobre este fenómeno que abre nuevos caminos para la industria. Frente a una alta fragmentación y segmentación de las audiencias, son precisamente las narrativas transmedia las que pueden —según el autor— reconstituir las audiencias, pero “ya no a partir de un medio en particular sino alrededor de un relato”. (Scolari, 2013).

## 6.2 SERIES WEB LATINOAMERICA Y HABLA HISPANA

Latinoamérica se encuentra en una interesante etapa de transición audiovisual hacia los nuevos formatos digitales. Si bien, este proceso ha sido lento y tímido (en gran medida debido a lo arraigado de la tradición televisiva en el continente, la receptividad de usuarios tradicionales de televisión para la recepción de nuevos formatos, permeabilidad a nueva tecnología por parte de usuarios mayores, acceso a internet y dominio tradicional

de los medios difusión, contenidos y temáticas por parte de grandes cadenas tradicionales de televisión, algunos tales como Televisa, en el caso mexicano, Red Globo en Brasil, Venevisión en Venezuela, TVN en Chile, Frecuencia Latina en Perú, Telefuturo en Paraguay, Telefé en Argentina, Caracol en Colombia), que han impedido de cierta manera un crecimiento acelerado de esta nueva tendencia, pese a que las nuevas tecnologías y formatos están constituyéndose en crecientes alternativas de difusión apalancadas por las nuevas generaciones de realizadores quienes impulsando este proceso han comenzado a crear nuevos nichos de mercado en públicos segmentados y específicos; a lo cual, las grandes cadenas televisivas, están empezando a apostar igualmente al desarrollo de contenidos exclusivos para dispositivos móviles, incrementando en primera medida los procesos de calidad tanto en las propuestas visuales como en las narrativas, que en las primeras fases de las producciones para web en Latinoamérica y en especial en Colombia, adolecían en buena medida de estos aspectos, abriendo con ello un espectro nuevo e involucrando algunas veces, una integración directa comercial para estos nuevos formatos.

Si bien, como se expone anteriormente, el desarrollo de nuevos formatos audiovisuales para internet se encuentra en una instancia primaria en Latinoamérica y todavía no ha tenido el boom de otras partes del globo, se están gestando interesantes propuestas de formatos y de temáticas exclusivas para la web que se han consolidado como un importante referente. El caso latinoamericano, y en especial el colombiano, ha tomado un ritmo propio frente a otros casos como por ejemplo el español:

“En España el mundo de las webseries comenzó a finales de los noventa con Javi y Lucy, dirigida por Javier Fesser, y La cuadrilla espacial. Tras varios años de parón, en 2004 llegó Cálculo Electrónico, la webserie más longeva nacional que sigue en emisión, y a partir de ahí el sector comenzó a crecer. Tanto que hoy España está considerada la mayor potencia mundial en creación de webseries, lideran los palmarés internacionales y han nacido festivales especializados en ellas”

“Paula Hernández, una de las mayores expertas en webseries en España y autora del blog enawebseriada, asegura que "España es campeona mundial de las webseries" tal y como ha publicado recientemente el diario francés *Libération*. En su artículo compara la creatividad española de hoy con la argentina postcorralito y asegura que la crisis ha hecho que " España sea el nuevo Hollywood de las series que se emiten por Internet. Casi o sin exageración alguna, la crisis da unas ganas inmensas de decir cosas y da buenas razones para hacerlo sin esperar nada de nadie". "Ante la crisis, el sector audiovisual busca formas de lanzarse sin mucho dinero. No sé si somos los campeones del mundo como dicen, pero sí que somos uno de los países que más webseries genera al año al nivel de Estados Unidos", matiza Hernández". (Campos, 2014).

El caso español, ha sido sin duda un importante referente primario ya que gracias a una larga trayectoria en la creación y desarrollo de contenidos y series para internet, ha hecho que ciertas producciones debido a su temática y calidad hayan realizado una migración contraria ya que hicieron un paso de la internet a la televisión y no viceversa, como suele hacerse cuando las grandes cadenas ven en la web una nueva opción de difusión y trasladan formatos diseñados para televisión hacia internet., tal como lo afirma el portal *20minutos.es*:

“Otro síntoma del empuje de las webseries, además del nacimiento de festivales ad hoc (aparte del FEW, el gallego Carballo Interplay), es el interés que las televisiones convencionales están empezando a mostrar por estas ficciones de corta duración. Así, MTV acaba de lanzar la webserie *Hipsteria* y Atresmedia les dedica un espacio en su web (El Sótano) e, incluso, ha producido algunas como *El Tránsito* o la citada *Chessboxing*. "Están en alza y son el trampolín de muchísimos creadores más grandes", reflexionan desde la cadena, a la vez que admiten "un posible contagio" entre los contenidos televisivos y digitales. Todavía son muchos quienes no descartan que la proliferación de webseries responde a las facilidades que ofrece Internet frente a la cerrazón de la televisión: "La tele no compra algo que no es famoso. No eres famoso si no sales por la tele. Este es un círculo vicioso que Internet ha llegado para romper", explica Manu

Franco, director de la ficción para Internet The Becquer's Guide, proyecto que ha logrado financiarse con una estrategia de crowdfunding y ahora prepara su tercera temporada.” (Hdez., 2014).

En el pasado las únicas opciones o posibilidades de consumir productos audiovisuales eran el cine y la televisión pública o comercial (televisión abierta y cerrada), pero la llegada de la internet, los múltiples sitios para subir contenidos audiovisuales ha permitido que se abran nuevas posibilidades para la producción de nuevos contenidos que entretengan a los nuevos públicos que han migrado a la web y la virtualidad en esta era del consumo de propuestas virtuales.

Ahora, son las plataformas virtuales, como YouTube o Vimeo, quienes permiten el nacimiento y creación de un sin número de series web, web novelas y hasta cine web, este último es más nuevo en la familia. Estas plataformas permiten que realizadores audiovisuales independientes puedan compartir y promocionar sus contenidos en todo el mundo, principalmente a los nuevos consumidores de contenido virtual, quienes cada día ponen su interés los productos audiovisuales que estas plataformas o medios de comunicación brindan, asegurándose de ser de consumo inmediato, autónomo y directo, y que además elige muy bien sus públicos objetivos.

Esta nueva tendencia tecnológica e innovadora cada día se abre más paso en Latinoamérica en especial en países como: Argentina, Colombia, Brasil. Ya son varios los grupos creativos, realizadores y productores audiovisuales que se están especializando en la generación y creación de contenido audiovisual para la web, adaptando nuevas narrativas y nuevas formas de contar sus historias.

En Latinoamérica ya podemos ver una cantidad de series web, cada una tan diferente a la otra, y todas a su vez tan iguales, todas en busca de contar su identidad, su forma de narrar y hasta sus posturas ideológicas, sociales, culturales y religiosas.

Para comenzar vemos títulos y temas bastantes motivadores y atractivos, podemos mencionar entre una selección de paisas producciones como: Tiempos Libre - Argentina, Gringolandia - Chile, Deja Vu - Colombia, Cualca! - Argentina, AJ Zombies - Peru, Por el ultimo raund - México, Co.Pi.T.O. - Argentina. Estas todas estas propuestas de serie web, son la emergencia de los nuevos contenidos audiovisuales de género seriado en todo Latinoamérica.

### 6.3 SERIES WEB EN COLOMBIA, UNA ALTERNATIVA AUDIOVISUAL

En Colombia por su parte, se vienen desarrollando series para web a las cuales las cifras de éxito y audiencia no ayudan mucho, pero que finalmente vemos como el futuro de la producción audiovisual en nuestro país. Uno de ellos es El Penúltimo.

([www.elpenultimo.tv](http://www.elpenultimo.tv)), (Peña. D., 2012), un proyecto de humor que usa el sketch y la parodia para reírse de situaciones cotidianas. Nació en el 2012 de las ideas que uno de sus creadores, Diego Peña, tenía escritas. Ese mismo año, un canal de televisión antioqueño abrió una convocatoria de contenidos de humor, allí fue donde sus creadores dieron forma a El Penúltimo convirtiéndolo en un piloto y así tuvieron la oportunidad de estar en televisión. Luego, por decisiones del equipo de trabajo y de la productora Punto Link, estos nacientes realizadores en el mundo web empezaron a emitir los capítulos, en un canal de Youtube y en un sitio propio del proyecto

Otra propuesta de serie web es la de Víctor Hugo Trespalacios, actor colombiano. En agosto de este año lanzó el primer capítulo de su serie Trespalacios el propio ([www.trespalacioselpropio.com](http://www.trespalacioselpropio.com)), (Trespalacios). Con el fin de explorar la cultura Caribe.

De las propuestas más acogidas por el público web tenemos la serie Déjà Vu ([www.dejavuserieweb.com](http://www.dejavuserieweb.com)), (J. F. Pérez, 2014). Cuenta en doce capítulos la historia de Sebastián, un joven que puede ver tragedias antes de que ocurran y que se enfrenta a las

posibilidades y consecuencias que trae cambiar el futuro. Lo que comenzó como el proyecto de grado de Juan Francisco Pérez Villalba y Edwin Herrera Ruiz terminó convirtiéndose en un ambicioso proyecto audiovisual, lanzado en marzo del 2013.

A pesar de que este tipo de series tienen sus ventajas, no carecen de retos. El mayor de ellos es la falta, la mayoría de las veces, de patrocinio y publicidad: la inversión para realizar estos proyectos sale del bolsillo de sus creadores, que en muchos casos no ven ganancias en un muy buen tiempo. Aun así, esta es una tendencia que no se detiene.

Otras series web que han dado de qué hablar en Colombia son: Adulto contemporáneo y Cositas de niñas, ambas de la productora Dirty Kitchen. También resaltan Susana y Elvira, basada en el blog del mismo nombre y que ya finalizó, y Las trampas de falopio, las dos creadas por Mimosa.

Aunque es nuevo el fenómeno de las series web producidas en Colombia y su creciente éxito entre los internautas: el primer año que completó Adulto contemporáneo, la trascendencia internacional de Vida pública y los estrenos recientes de La ranga, con Margarita Rosa de Francisco, y la comedia Entre panas, de Carlos Moreno, es la muestra de que estos productos están cautivando nuevos públicos que hacen posible el crecimiento total de las series para a web en Colombia y américa latina.

Todo el producto audiovisual incluido el cine y los productos informativos están migrando hacia internet, los que quieren vender algo o los que quieren contar historias tienen todo un mundo de ventanas y plataformas que les permiten mostrar sus productos audiovisuales, con muchas más facilidades y eficacia que los medios convencionales. (Zuleta, 2013).

### 6.3.1 **Narrativas Transmedia: Entre teorías y prácticas.**

Una sociedad se sostiene sobre su cultura, pero su mantenimiento se hace posible por su lenguaje, sus procesos comunicacionales. Por medio de los procesos de lenguaje se solidifica un comportamiento, las escojas sociales y la construcción de estos procesos. Pero con la llegada de los ambientes digitales, los procesos de comunicación existentes desde hace algunos siglos, especialmente en la era de Gutenberg, cambiaron de manera significativa hacia un nuevo formato, ahora transmedia.

Narrativa transmedia, transmedia storytelling o, simplemente, transmedia no es una estrategia, una moda, una estructura. La narrativa transmedia es un lenguaje definido naturalmente por la evolución de la sociedad contemporánea, denominada por algunos autores como neoposmoderna, aunque la propia posmodernidad sea cuestionada por otras líneas investigativas.

Este libro compila textos de carácter teórico y práctico sobre narrativa transmedia, producidos por destacados investigadores, provenientes de cinco países. La obra, distribuida en dos momentos, denominados "Teoría" y "Práctica", fue producida en los tres idiomas originales de los autores -portugués, español e inglés- y pretende ofrecer contribuciones a la comunidad académica para investigaciones sobre narrativa transmedia. (Campalans, 2012).

### 6.3.2 **Narrativas audiovisuales digitales: Convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia.**

La construcción y recepción de relatos siempre ha sido una necesidad connatural al ser humano. En forma literaria o audiovisual, esta práctica artística ha generado el estudio teórico-práctico que como disciplina se denomina Narrativa. La nueva era 2.0 y los entornos digitales han generado una también nueva forma de construir relatos, la que



exige un tipo de consumidor recién nacido, que, a su vez, es capaz de generar, producir y emitir discursos narrativos. Esta es la idea de partida que se encuentra, como punto común, en los capítulos de este libro, conjunto de investigaciones que fueron en su día ponencias plenarias del I Congreso Internacional de la Red INAV, red iberoamericana de narrativas audiovisuales. (Guarinos, 2013).

### 6.3.3 **La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial.**

La tecnología está cambiando el negocio de la televisión. El día de mañana, el acceso a los distintos programas se hará bajo demanda on line, y las productoras televisivas ya están tomando posiciones para no perder el tren que nos lleva a todos hacia el futuro: el tren de Internet. Ahora mismo estamos todavía en lo que los cybergurús denominan como la prehistoria de este medio; una etapa en que la conexión a la Red va inevitablemente ligada al ordenador y a la congestión de líneas. Pero la inminente llegada del cable y de las líneas de gran capacidad al hogar, acabaran con las congestiones y fundirán Internet con la televisión. Nos acercamos así, haciendo surfing sobre la ola internauta, hacia un futuro lleno de posibilidades, en el que no cabe el concepto actual de televisión.

La televisión ha muerto, y su fallecimiento gira alrededor de tres ejes planetarios distintos: Muere la forma actual de hacer televisión. Nacen nuevos modelos de producción audiovisual: los portales de TV. Muere la forma actual de ver televisión. El espectador del siglo XXI va a ser capaz de decidir qué y a quienes quiere ver, cuando, como y donde le dé la gana. Y, por último, muere también el aparato que hasta ahora conocíamos como televisor. ¿Qué le sustituirá? La industria audiovisual está trabajando sobre la televisión inteligente, que aglutine todas las facetas de ocio y tiempo libre y que pueda incluso dominar y controlar al resto de electrodomésticos del hogar. (Pérez, 2000).

## 7 BIBLIOGRAFÍA

Apocalipsis-5:13. (s.f.). *La Santa Biblia*.

Bauby, J.-D. (Dirección). (2008). *La escafandra y la mariposa* [Película].

Brunner, J. (1968). *Stand on Zanzibar*. N.Y: Doubleday.

Campalans, C. G. (2012). *Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas*. Bogotá: Universidad del Rosario.

Campos, P. (12 de Junio de 2014). *Las webseries piden paso.* ). Obtenido de ELDIARIO.ES.:  
[www.eldiario.es/cultura/series/webseries-few-festival\\_webseries-ficcion-internet\\_0\\_270172982.html](http://www.eldiario.es/cultura/series/webseries-few-festival_webseries-ficcion-internet_0_270172982.html)

Cassavetes, J. F. (Dirección). (1974). *Una Mujer bajo la influencia*. Estados Unidos. Warner Bros. [Película].

Cohen, R. B.-B. (Dirección). (2008). *Daylight*. [Película].

Corradini, L. (2015). *El pueblo dormido: Kalachi, la aldea donde el sueño es el enemigo*. Obtenido de LANACION.COM:  
[www.lanacion.com.ar/1786747-el-pueblo-dormido-en-la-aldea-de-kalachi-el-sueno-es-un-enemigo](http://www.lanacion.com.ar/1786747-el-pueblo-dormido-en-la-aldea-de-kalachi-el-sueno-es-un-enemigo)

Cortés, R. S. (Dirección). (2011). *Buried*. [Película].

Definicion.DE. (s.f.). *Definición de Locura*. Obtenido de <http://definicion.de/locura/>

Definiciónabc. (s.f.). *La Supervivencia*. Obtenido de [definicionabc.com](http://definicionabc.com):  
[www.definicionabc.com/social/supervivencia.php#ixzz3YiERDNZK](http://www.definicionabc.com/social/supervivencia.php#ixzz3YiERDNZK)

Defoe, D. &. (2003). *Robinson Crusoe*. London: Penguin.

DrTango. (30 de 11 de 2013). *"Narcolepsia - Somnolencia Extrema"*. Obtenido de Medlineplus.  
Informacion de Salud para Usted: [www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/000802.htm](http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/000802.htm)

DrTango. (22 de 01 de 2014). *Trastornos del Sueño - Información General Sobre los Trastornos del Sueño*. Obtenido de Medlineplus. Informacion de Salud para Usted:  
[www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/000800.htm](http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/000800.htm)

Filipenses-2:10. (s.f.). *La Santa Biblia*.

Fluvium. (s.f.). *El fin del mundo: 10 amenazas que podrían destruir la humanidad, según la ciencia*. Obtenido de Fluvium.org: [www.fluvium.org/textos/cultura/cul231.htm](http://www.fluvium.org/textos/cultura/cul231.htm)

- GDA., L. (2015). *El pueblo dormido: Kalachi, la aldea donde el sueño es el enemigo. La gente se duerme de golpe, como si hubiera recibido un mazazo en la cabeza*. Obtenido de ELTIEMPO.COM: [www.eltiempo.com/mundo/europa/kalachi-moscu-el-pueblo-dormido/15616557/](http://www.eltiempo.com/mundo/europa/kalachi-moscu-el-pueblo-dormido/15616557/)
- Gilliam T., W. B. (Dirección). (2003). *12 Moons. Universal*. [Película].
- Golding, W. &. (1998). *El señor de las moscas*. Madrid: Alianza.
- Guarinos, V. &. (2013). *Narrativas audiovisuales digitales: Convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia*. Madrid: Fragua.
- Hdez., C. (12 de Junio de 2014). *Las 'webseries' toman impulso*. Obtenido de 20MINUTOS.ES: [www.20minutos.es/noticia/2164738/0/webseries/festival-espanol-de-webseries/series-para-interne-t/](http://www.20minutos.es/noticia/2164738/0/webseries/festival-espanol-de-webseries/series-para-interne-t/)
- Hillcoat J., P. J.-M. (Dirección). (2010). *The road*. [Película].
- Holberg, L. (2002). *Viaje al mundo subterráneo*. . Barcelona: Abraxas Ediciones.
- J. F. Pérez, E. H. (2014). *Déjà Vu Serie Web*. Obtenido de [www.dejavuserieweb.com](http://www.dejavuserieweb.com)
- Kate-Ravolious. (s.f.). *Hay amenazas que podrían hacer desaparecer a la humanidad de la faz de la Tierra en un suspiro*. Obtenido de THE GUARDIAN.: <http://www.kateravilious.net/>
- Kubrick, S. J. (Dirección). (1980). *The shining*. [Película].
- Le, G. U. (1974). *The dispossessed: An ambiguous Utopia*. New York: Harper & Row.
- Marketing, I. I. (21 de Febrero de (2015).). *Crece el consumo de televisión a través de dispositivos móviles entre los internautas*. Obtenido de PuroMarketing.com: <http://www.puromarketing.com/18/24221/crece-consumo-television-traves-dispositivos-moviles-entre-internautas.html>
- Miller G., K. B. (Dirección). (2007). *Mad Max*. [Película].
- Miller, G. H. (Dirección). (2009). *Mad Max: 2 The road warrior*. [Película].
- Nichols, J. D. (Dirección). (2012). *Take shelter*. [Película].
- NINDS. (14 de Febrero de 2014). *El Estado Vegetativo o Coma*. Obtenido de Instituto Nacional de Trastornos Neurológicos y Accidentes Cerebrovasculares.Office of Communications and Public.: <http://espanol.ninds.nih.gov/trastornos/coma.htm>
- OBS, B. C. (20 de Marzo de (2015).). *Los millennials están abandonando aún más rápido la televisión tradicional*. Obtenido de PuroMarketing.com: <http://www.puromarketing.com/45/24063/millennials-estan-abandonando-mas-rapido-television-tradicional.html>

- Peña, D., S. C. (2012). *El Penúltimo*. Obtenido de [www.elpenultimo.tv](http://www.elpenultimo.tv)
- Pérez, S. J. (2000). *La televisión ha muerto: La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial*. . Barcelona: Genisa Editorial.
- Proyas A., C. N. (Dirección). (2009). *Knowing*. [Película].
- Proyecto-pv. (s.f.). *AGARTHA*. Obtenido de [proyectopv.org](http://proyectopv.org): [www.proyectopv.org/2-verdad/agartha.htm](http://www.proyectopv.org/2-verdad/agartha.htm)
- Realograma.net. (s.f.). "*AGARTHA (AGHARTA) " Teoría de la Tierra hueca*". Obtenido de Realograma.net: [http://realograma.net/noticia/agartha\\_agharta/](http://realograma.net/noticia/agartha_agharta/)
- Richter, R. S. (Dirección). (2005). *Der tunnel: The tunnel*. [Película].
- Rivera, J. E. (1924 ). *La Vorágine*. Bogotá.
- Romero, N. L., & Canet. F. C. (2008).
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Trespalacios, V. H. (s.f.). *Trespalacios El Propio*. Obtenido de [www.trespalacioselpropio.com](http://www.trespalacioselpropio.com)
- Trier, L. .. (Dirección). (2012). *Melancolía – Melancholia*. [Película].
- Vázquez Figueroa, A. (Escritor), & Vázquez Figueroa, A. (Dirección). (2010). *Manaos* [Película].  
Barcelona: Tribanda Pictures.
- Vázquez, F. A. (1973). *Manaos*. Barcelona: Ediciones G.P.
- Verne, J. (1864). *Voyage au centre de la terre*. Paris.
- Wikipedia. (24 de Febrero de 2015). *Escenario Apocalíptico*. Obtenido de Wikipedia La Enciclopedia Libre: [http://es.wikipedia.org/wiki/Escenario\\_apocal%C3%ADptico](http://es.wikipedia.org/wiki/Escenario_apocal%C3%ADptico)
- Wright, S. F. (1993). *El mundo subterráneo*. Buenos Aires: Minotauro.
- Zuleta, B. M. (20 de Octubre de 2013). *Series web en Colombia, una alternativa audiovisual*. . Obtenido de ELHERALDO.CO:  
[www.elheraldo.co/tendencias/series-web-en-colombia-una-alternativa-audiovisual-129137](http://www.elheraldo.co/tendencias/series-web-en-colombia-una-alternativa-audiovisual-129137)