

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Proyecto de investigación

**El antihéroe en un documental transmediático
“Cazador”**

Robinson Dario Sánchez Salvador

Producción de Televisión y Medios Digitales

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciatura en Producción de Televisión y Medios Digitales

Quito, 09 de mayo de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

El antihéroe en un documental transmediático
"Cazador"

Robinson Dario Sánchez Salvador

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Fabián Varela, M. A.

Firma del profesor

Quito, 09 de Mayo de 2016

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Robinson Dario Sánchez Salvador

Código: 00115287

Cédula de Identidad: 171677573-7

Lugar y fecha: Quito, Mayo de 2016

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado las fuerzas para cumplir la meta mas importante de mi vida profesional. A mi madre, por ser la persona mas importante en mi vida y por siempre darme todo el cariño y apoyo incondicional.

A Jenny mi hermana y toda mi familia que siempre han estado en las buenas y en las malas, dándome todo el apoyo que he necesitado.

A mis compañeros, Christian, Richard (Monkey), Christian (Tamagochi), Carolina (Caro), Lorena (Lolita), Norman (Gouky), por que sin el grupo de amigos y equipo que formamos, no hubiéramos logrado esta meta.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haberme dado la fuerza y el valor para culminar esta etapa de mi vida.

Agradezco también la confianza y el apoyo brindado por mi madre, que sin duda a sabido guiarme y darme el mejor ejemplo para luchar y conseguir mis metas.

A mi hermana por ser como mi segunda madre y estar siempre apoyándome y ayudándome a afrontar todos los retos de mi vida.

A Andrea por ser mi apoyo y siempre estar pendiente y preocuparse por mi.

A Mario Troya por que desde un inicio me brindo su amistad y sobre todo un apoyo incondicional y por ser la persona que me guio en este largo trayecto convirtiéndose en mi mentor y en mi ejemplo.

A Fabián Varela por ser mi guía dentro de este proyecto y compartir su sabiduría, experiencia y amistad conmigo.

A mi gran grupo de trabajo y familia, Christian, Richard (Monkey), Christian (Tamagochi), Carolina (Caro), Lorena (Lolita), Norman (Gouky).

Y por ultimo agradezco a las diferentes personas que participaron en mis videos durante toda mi carrera.

RESUMEN

Cazador es un proyecto que consta de dos partes, las cuales están enfocadas en la realización de un producto transmediático.

En la primera parte, se describe qué es un formato transmediático, con referencias reales en el medio.

En la segunda parte de este proyecto, se entrega el libro de producción, con los detalles sobre la creación de este formato transmediático. Además se explicará las características generales para la creación de este programa.

Palabras clave: Transmedia, Libro de Producción, Cazador, Antihéroe, Mapa Transmediático, Formato, Demo.

ABSTRACT

Cazador is a project consisting of two parts, which are focused on the production of a transmedia product.

The first part is described that is a transmedia format, with real references in the middle. In the second part of this project is delivered the book production, with details about the creation of this transmedia format and map the same, the general characteristics for the creation of this program will also be explained.

Keywords: Transmedia, Book Production, Hunter, Antihero, transmedia Map, Format, Demo.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	9
Capitulo 1: Historia de la caceria.....	13
Capitulo 2: El antihéroe en la narrativa.....	16
Capitulo 3: Transmedia.....	23
Capitulo 4: Nueva Propuesta.....	26
Conclusiones	36
Referencias bibliográficas.....	37

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Características del antihéroe canalla.

Figura 2. The Matrix 1999.

Figura 3. Adaptación de Star Wars 1977.

Figura 4. Mapa transmediático.

Figura 5. Mapa transmediático lineal.

Figura 6. Portada Cazador.

Figura 7. Imagen Sin City.

Figura 8. Imagen P. O. V.

Figura 9. Ejemplo entrevistas.

Figura 10. Tipografía.

Figura 11. Tipografía.

INTRODUCCIÓN

En sus inicios, el hombre era una presa fácil de los animales carnívoros, ya que las personas vivían en los árboles para poder salvaguardar sus vidas. La capacidad de raciocinio humano le permitió abandonar los árboles y adueñarse de la tierra. Con esta capacidad empezó a ser competencia para cierto tipo de especies, ya que para sobrevivir tenía que cazar. La capacidad de razonamiento del hombre le permitió crear tecnología y organización social. Gracias a esto empezó a ganar ventaja con las demás especies carnívoras e hizo que otras especies como el lobo empezaran a colaborar. El aporte de esta especie se empezó a desarrollar en la cacería como medio de subsistemas.

A lo largo de la historia, el humano siempre ha tenido una relación entre los grandes carnívoros, ya sea como presa, como competidor dentro de la dieta o bien como dominador o cazador.

El hombre a través de los años ha ido evolucionando y creando tecnología y herramientas que le favorecieron para ubicarse por encima de sus depredadores llegando a conseguir el mando por completo, convirtiéndolo en cazador por excelencia.

Pero pese a toda esa evolución, el cazador hoy en día es rechazado por una sociedad que ignora casi por completo la verdadera función que cumple dentro de la cadena alimenticia. La imagen del cazador, convertido recientemente en “antihéroe” ha sido distorsionada por personas que no saben o que confunden el término de caza con destrucción y, debido a esta

distorsión, la sociedad quiere erradicar por completo con organizaciones de caza responsable las cuales, uno de sus propósitos consiste en evitar la extinción de ciertas especies.

Países como Argentina y Estados Unidos han instaurado un marco legal para la caza y han logrado erradicar en un porcentaje muy alto al depredador, logrando grandes resultados en el equilibrio del medio ambiente.

Cazador el antihéroe dentro del documental transmediático pretende reivindicar esta figura como parte importante de la población ecuatoriana, ya que en este país se considera al mismo como un enemigo de la naturaleza y de la sociedad, impidiéndole un espacio para ser escuchado y no reconociéndole por su gran trabajo en la defensa y control del medio ambiente.

Como experiencia personal, desde muy pequeño siempre me gustó la aventura, la montaña y los viajes. En el colegio tuve la oportunidad de conocer a un gran amigo, una persona muy singular, ya que venía de una familia con costumbres un tanto diferentes a las demás y muy poco aceptadas.

Al ir conversando y conociendo un poco más sobre su vida, me supo contar qué es ser cazador, lo cual me sorprendió mucho y a la vez provocó en mí un interés en saber como él realizaba ese tipo de práctica. Ahora, después de muchos años de conocernos, sé lo responsable que

como cazador se puede llegar a ser con la naturaleza y todo lo que se necesita saber para realizarlo. Por esto es que he decidido documentar su vida como un antihéroe.

Objetivos

Objetivo General:

- Desarrollar un documental transmediático, en el cual un antihéroe es el personaje principal.

Objetivo Especifico:

- Concienciar que la cacería realizada en la forma correcta puede contribuir al medio ambiente y regular la extinción de especies.
- Propiciar un marco regulatoria sobre la cacería.
- Innovar en el Ecuador en la difusión y transmisión de contenido audiovisual, con contenidos y propuestas innovadores.

Justificación

El antihéroe dentro del documental interactivo trata de informar y de resolver ciertos problemas de la sociedad ecuatoriana, ya que si bien es un país que está en un proceso de cambio, se considera al cazador como un enemigo de la naturaleza y de la sociedad, sin darle un espacio a ser escuchado y reconocido por su gran trabajo en la defensa y control del medio ambiente.

- Que el contenido web evolucione y migre en su contenido a productos transmediáticos con los cuales siga el proceso del cazador como antihéroe.
- Que el contenido web contribuya en la difusión y aclaración del verdadero significado entre cazador y depredador.
- Crear conexiones móviles en las cuales siempre haya una interacción con las personas y además se agrega información relevante hacia el antihéroe y el cazador.

Luego de ver las implicaciones de este proyecto dentro de la sociedad, los resultados que se pueden obtener es promover el verdadero significado de un cazador como antihéroe y un acercamiento a la sociedad generando conciencia de respeto e igualdad.

Capítulo 1

Historia de la cacería

El período paleolítico muestra que desde sus inicios de evolución el hombre practicaba la caza como una forma de sobrevivencia. Este periodo denomina al hombre como cazador y recolector de alimentos. El hombre cazaba animales grandes y pequeños, recolectaba frutos y pescaba, en esta época eran nómadas y se movilizaban de un lugar a otro para poder conseguir alimentos pero a su vez para no terminar con la producción de los recursos de un solo lugar.

Su organización consistía en crear grupos para la caza y se distribuían tareas que permitían trabajar mas eficazmente, estos grupos se denominaban hordas o bandas, esto fue cambiando mediante el hombre fue evolucionando. Los mismos grupos antes mencionados mejoraron su organización y hubo una designación de poderes, pues cada grupo de caza tenia un líder o jefe que era quien tomaba las decisiones y guiaba al grupo para la búsqueda de alimentos, pero no gozaba de ningún privilegio, pues trabajaba como todos. Por ellos, estas sociedades se denominaron igualitarias.

En el período Neolítico, el hombre deja de ser nómada y fabrica lugares para establecerse. Posterior a esto, se da la domesticación de ciertas especies, las cuales solo pocas son utilizadas para la alimentación. Sin embargo aunque se da este gran paso a la domesticación de especies, el hombre seguía practicando la caza.

En el Ecuador la cacería era un medio por el cual las primeras tribus se alimentaban, al igual que de la recolección de semillas y granos como antes ya se mencionó. Lo sorprendente de esto, es que aun existen varias tribus que cazan para sobrevivir. Estas tribus son organizadas y responsables con la caza de animales e incluso con la recolección de frutos, pues evitan destruir las plantas que los alientan y por supuesto evitan la extinción de especies porque su fin es alimentarse, no destruir, es por ello que siguen manteniéndose como nómadas.

El fin de vivir como nómadas les permite recolectar alimentos y cazar en zonas diferentes por un determinado período, dando el tiempo necesario a que en cada zona las plantas vuelvan a florecer y las manadas de animales puedan cuidar a sus crías, de este modo evitan la extinción de plantas y animales.

El estudio de tribus como los Shuar permiten entender la organización que se debe tener para vivir de la caza y recolección, estas tribus conocen perfectamente el territorio en que viven así como las especies y plantas que habitan en el mismo, por lo tanto fabrican sus propias armas y sus propias trampas para de este modo conseguir sus alimentos. El respeto que tribus como estas tiene a la naturaleza, es casi inexplicable para las personas que viven en las zonas urbanas y rurales y es por ello, que las personas que no entienden esto piensan inmediatamente que el término “caza” significa destrucción y extinción. Este es un gran problema en Ecuador porque ciertos grupos de personas irresponsables se han dedicado a matar animales por diversión y esto ha provocado en la población ecuatoriana una reacción

negativa hacia los grupos de cazadores responsables que existe en el país, pues confunden a los grupos de cazadores con los grupos de destructores.

Existen aparte de estos grupos otros factores que están acabando con las especies de manera indiscriminada, siendo la deforestación una de las mayores causas generando que la naturaleza pierda su equilibrio y por tanto, afecte al planeta en general, pues la extinción de especies rompe la cadena alimenticia y provocando muchas alteraciones que se están viendo reflejadas en los cambios climáticos a nivel mundial.

“La cacería es la principal fuente de proteínas y constituye en un 20% de la dieta shuar. En estos últimos años los animales han disminuido en gran escala a causa de la deforestación” (p. 30).

El respeto que las tribus y los grupos de cazadores tienen hacia la naturaleza y hacia los animales, permite que sus actividades cooperen y mantengan la cadena alimenticia en equilibrio. Estas saben qué animal cazar y cuándo hacerlo. Cazan lo necesario, es decir no terminan con manadas, al contrario procuran cuidar de que las manadas puedan seguir reproduciéndose.

La gente merece saber la historia que el ser humano tiene con la cacería y la evolución que ha tenido a lo largo de los años, solo así se podría terminar definitivamente con los grupos de destructores que están extinguiendo muchas especies, escondidos tras el término de cazadores.

Capítulo 2

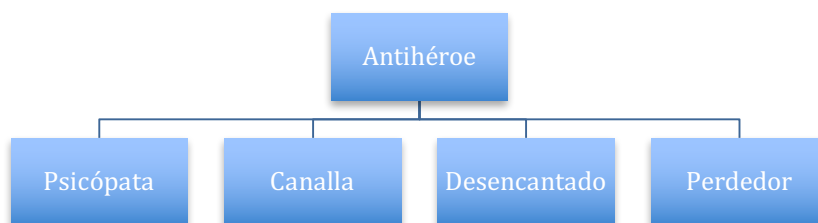
El Antihéroe en la narrativa.

El antihéroe ha estado presente desde siglos atrás en la literatura y luego, extrapolarlo al mundo cinematográfico y audiovisual, pero en los años 70's y 80's es cuando empieza a tener un serio protagonismo.

La figura de héroe dentro de la televisión se ha ido perdiendo poco a poco con los años, ya que ahora ya no encuentra su lugar dentro de la ficción, es por esto que en la actualidad las producciones televisivas se han volcado a mostrar al antihéroe, no como un villano, sino como una persona que busca y cuida intereses personales sin mirar las consecuencias que su entorno tenga.

Este tipo de héroe está ligado totalmente a todos los defectos que tiene el ser humano. Hollywood y la televisión los han clasificado en cuatro grandes grupos: el psicópata, el canalla, el desencantado y el perdedor. Quienes luchan por un bien propio sin importar las consecuencias.

El psicópata utiliza su personaje a manera de temor y fascinación, este personaje tuvo mayor protagonismo en los años 40's y 50's, en la actualidad es retomado y se ve reflejado claramente en la serie Dexter, en donde un médico forense que utiliza sus impulsos asesinos con criminales que huyen de la justicia o que no han sido juzgados.



El canalla:

Tabla 2. Características del antihéroe canalla

Defectos	Codicia, egoísmo, cinismo, egolatría, deslealtad, deshonor.
Virtudes	Astucia, ingenio, decisión, carisma, capacidad de liderazgo.
Motivación	El dinero y el placer que este puede comprar.
Relaciones sociales	No conocen el verdadero amor. La amistad tiene lazos débiles, sustentados en el interés.
Ejemplos en el cine	<ul style="list-style-type: none"> • Jordan Belfort – <i>El Lobo de Wallstreet</i> (Scorsese, 2013) • Jack Sparrow – <i>Piratas del Caribe: la maldición de la Perla Negra</i> (Verbinski, 2003)

Fuente:

<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/28189/TFG%20El%20triunfo%20del%20antih%C3%A9roe.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

El desencantado, es un personaje que no tiene nada que perder ni que ganar en su vida, no siente amor por nada ni nadie, ya que o bien perdió a su familia o a lo que más le importaba. Y a partir de eso, lo único que hace es tratar de mantenerse con vida. Este antihéroe lo podemos ver en la saga de la película “La gran pelea” en donde un convicto lucha con el único fin de salir de la cárcel, no le importa a quien tiene que matar, para quien tiene que trabajar y no tiene una familia por quien luchar.

El perdedor, este tipo de personaje esta inmerso en el alcohol, las drogas, los asesinatos a diario, en su mundo solo hay pasiones y venganza, en la película “Sin City” Marv, es un personaje que vive en los burdeles y mata a quien le incomode su espacio, hasta que un día asesinan a una prostituta de la cual se enamoró, esto provoca su ira y venganza.

Existen programas de televisión, series y películas en la actualidad que muestran un antihéroe, los cuales son: Arrow, Breaking Bad, Two and a half men, The Big Bang Theory, Ant man, Deadpool, etc.

Arrow: Serie realizada en Canadá, Estados Unidos en el 2012, esta dentro de los géneros de Drama, Criminal, Aventura.



Sinopsis:

Basada en el personaje de cómic 'Green Arrow' esta serie nos muestra un nuevo inicio para el arquero más preciso del universo DC.

En esta ocasión el multimillonario heredero Oliver Queen (Stephen Amell) es dado por muerto durante un naufragio y debe adaptarse a la jungla para sobrevivir hasta su rescate, si es que llega. Durante este tiempo, Oliver se vuelve un maestro en el uso del arco, del camuflaje y de la lucha cuerpo a cuerpo. Una vez rescatado regresa a la civilización aplica todo lo aprendido mientras desempeña su lucha contra el crimen bajo el pseudónimo de Green Arrow, o simplemente Arrow.

En su aventura contra el crimen contará con la ayuda de un grupo con el cual trabajara como, Dinah "Laurel" Lance (Katie Cassidy) que es en realidad la heroína "Black Canary". Así como la asistencia de su guardaespaldas -y chofer- John Diggle (David Ramsey) antiguo Ranger y veterano de Afganistán.

Oliver utilizará su fortuna para mejorar al máximo el arma que le ha mantenido con vida en la isla, así como otros gadgets de gran utilidad.

Dentro de esta serie podemos observar que el protagonista Oliver Queen es un Antihéroe, ya que luego de haber sobrevivido a un naufragio de 5 años, decide limpiar el nombre de su padre, entonces empieza a matar a todas las personas que hacen daño a su ciudad y empieza a ser un héroe que no es aceptado por la sociedad pero pese a eso lucha por su convicción.

Breaking Bad: Serie de Televisión realizada en Estados Unidos en el 2008, se encuentra dentro de los géneros: Drama, Comedia Negra, Crimen.



Sinopsis:

“Serie de TV (2008-2013). 5 temporadas. 62 episodios. Tras cumplir 50 años, Walter White (Bryan Cranston), un profesor de química de un instituto de Albuquerque, Nuevo México, se entera de que tiene un cáncer de pulmón incurable. Casado con Skyler (Anna Gunn) y con un hijo discapacitado (RJ Mitte), la brutal noticia lo impulsa a dar un drástico cambio a su vida: decide, con la ayuda de un antiguo alumno (Aaron Paul), fabricar anfetaminas y ponerlas a la

venta. Lo que pretende es liberar a su familia de problemas económicos cuando se produzca el fatal desenlace”.

Los problemas que Walter tiene que enfrentar al inicio son muy fuertes por que le cuesta mucho empezar a trabajar fabricando drogas y ocultar eso a su familia. El negocio funciona muy bien pese a varias dificultades que atraviesan con su socio y aunque sabe que no es un trabajo legal lo único que le interesa es el bienestar de su pequeño y de su esposa, para quienes si es un héroe, mientras que para la sociedad no.

En esta serie podemos observar que el protagonista se convierte en un Antihéroe luego de enterarse que padece cáncer de pulmón.

Este Antihéroe trabaja para poder salvar a su familia y dejarla en buenas condiciones económicas.

Deadpool: Película realizada en Estados Unidos en el 2016, se encuentra dentro de los géneros: Acción. Fantástico. Comedia.



Sinopsis:

Basado en el anti-héroe menos convencional de Marvel, Deadpool narra el origen de un ex-operativo de la fuerzas especiales llamadas Wade Wilson, reconvertido a mercenario, y que tras ser sometido a un cruel experimento adquiere poderes de curación rápida, adoptando Wade entonces el alter ego de Deadpool. Armado con sus nuevas habilidades y un oscuro y retorcido sentido del humor, Deadpool intentará dar caza al hombre que casi destruye su vida. (FILMAFFINITY).

De llevar una vida normal pasa a convertirse forzosamente en un antihéroe, con el fin de curar y evitar el desarrollo de su enfermedad se somete a varios experimentos de los cuales consigue tener poderes sobrenaturales y en una búsqueda incesante por la persona que le hizo esto asesina a todos los que se oponen a su venganza.

Capítulo 3

Transmedia

Cazador es un producto transmediático, en el cual se muestra al antihéroe como el protagonista dentro de esta serie de historias.

“El concepto de Narrativas Transmediáticas fue introducido originalmente por Henry Jenkins en un artículo publicado en *Technology Review* en el 2003, en el cual afirmaba que «hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales»”. (Carlos. A. 2013. p. 24).

Existen nuevas formas de comunicación y todo esto está envuelto en la transmedia, ya que si bien es un tema semánticamente inestable y caótico. Al momento de hablar sobre este contenido, para los profesionales también aparecen otros conceptos como Cross-media, multimodalidad, multiplataforma, narrativa aumentada e interactivo.

Cross-media

Consiste en extender la historia a otros formatos como en Transmedia pero ahora estos no tienen sentido por ellos solos, es necesario experimentar el conjunto para entenderlos. En el ejemplo anterior, si el videojuego y el libro no fueran historias concretas, y fuera necesario ser partícipe de todo para entender el crimen. (Helena. M. 2013.).

Interactividad

La estructura seguida en una aplicación multimedia es de gran relevancia pues determina el grado de interactividad de la aplicación, por tanto, la selección de un determinado tipo de

estructura para la aplicación condicionará el sistema de navegación seguido por el usuario y la posibilidad de una mayor o menor interacción con la aplicación. (Consuelo. B. p. 3).

Diferencia

Dentro de la multimedia existen varias ramas como la transmedia, el Cross-media y la interactividad, los cuales son totalmente diferentes, ya que la transmedia es un proceso ingenioso de transferir un mensaje, mientras que el Cross-media necesita de varios productos entrelazados para que se lo llegue a entender y por ultimo la interactividad la cual tiene un proceso de comunicación con el usuarios mediante el modo de dialogo entre el consumidos y el reproductor.

Referencias Transmediáticas



The Matrix (1999)

Esta película es uno de los mejores ejemplos de Narrativas Transmediáticas contemporáneas, ya que cada una de estas historias cuenta el lado de Neo en la lucha contra la inteligencia artificial.

Obras :

- The Matrix (Película) 1999.
- The Matrix Reloaded (Película), 7 de Mayo 2003.
- Enter the Matrix (Videojuego), 13 de Mayo 2003.
- Animatrix (Serie Animada). 3 de Junio 2003.
- Matrix Revolutions (Película). 5 de Noviembre 2003.



Adaptación de
Stars War (1977)

Se puede decir que Star Wars es la muestra transmediática mas importante del siglo XX, ya que a sobre pasado las ventas en todos los medios posibles como comic, cine, radio, videojuegos, televisión, etc.

Capítulo 4

Nueva propuesta

“Cazador un antihéroe dentro de un producto transmediático”.

1. Tratamiento

Cazador es un documental transmediático, en el cual un antihéroe y a través de diversos tipos medios digitales mostrara el verdadero significado de un cazador dentro de la naturaleza, los diferentes frentes que tiene que afrontar para ser considerado un protector mas no un depredador.

Lema

Descubre el verdadero significado del cazador un antihéroe dentro de la sociedad ecuatoriana.

Historia

La historia del cazador como antihéroe dentro de la sociedad ecuatoriana, reivindicara la forma de ver a una persona que trata de ayudar a la naturaleza a estar protegida y controlada desde diferentes puntos de vista, los cuales nos explicaran a profundidad el desempeño del cazador.

Sinopsis

Documental transmediático, informara a la sociedad el verdadero significado del Cazador como Antihéroe. Mediante un Documental Interactivo, Videocomic, Vivencial, Entrevistas y redes sociales.

Plot Points

Documental: El punto de giro de Cazador, es que pese a los riesgos que conlleva la caza no siempre se sale victorioso.

VideoComic: El punto de giro del videocomic, es encontrar depredadores o personas que dañan sin ningún escrúpulo a la naturaleza.

Caracterización y actitud

En el Documental transmediático, nuestro personaje el antihéroe tendrá características de una persona común dentro de la sociedad, ya que su rol como antihéroe empieza al momento que tiene que cuidar la naturaleza de cazadores furtivos en el paramo. Además este personaje será portador de un carácter pacífico pero a la vez muy determinante y constante para así poder realizar su acto de antihéroe.

Este personaje es un hombre de 26 años, Quiteño.

Guiones

VideoComic:

1

VIDEO	AUDIO
<p>ESC. 1 EXT. PARAMO :</p> <p>PLANO DE DOS: Se muestra a los cazadores vigilando el paramo.</p>	<p><u>CAZADOR 1:</u> Todo a estaso muy tranquilo hoy.</p> <p><u>CAZADOR 2:</u> si mi amigo, hoy no ha venido ningun destructor de la natauralaza. Pero tenemos que mantener nuestros ojos bien abiertos y estar pendientes.</p>
<p>ESC. 2 EXT. PARAMO:</p> <p>PLANO GENERAL: Se muestra un plano recorrido de ubicacion y de monitoreo del paramo.</p>	<p>(Voz en off depredador 1): Al parecer hoy podemos llevarnos todo lo que nosotros querramos no hay vigilantes.</p> <p><u>DEPREDADOR2:</u> Al parecer vamos a cazar mucho y luego podemos vender muchos animales, al fin y al cabo no se van a acabar hay un monton.</p>
<p>ESC. 3 EXT. PARAMO :</p> <p>PLANO MEDIO: De los cazadores y sus expresiones al momento de darse cuenta que ven algo extraño.</p> <p>PLANO GENERAL: de los cazadores yendo hacia donde se encuentran los movimientos sospechosos.</p>	<p><u>CAZADOR 1:</u> Mira halla parece que hay moviimiento.</p> <p><u>CAZADOR 2:</u> si vamos a ver que hay por ahi, espero no sean cazadores furtivos dañando la naturaleza.</p>
<p>ESC. 4 EXT. PARAMO:</p> <p>PRIMER PLANO: mostrando a un depredador yendo a disparar.</p>	<p><u>DEPREDADOR1:</u> no te muevas lo tengo en la mira, es muy grande, nos dara mucho dinero.</p> <p><u>DEPREDADOR2:</u> no falles, debe ser nuestro.</p>

VIDEO	AUDIO
<p>ESC. 5 EXT. PARAMO :</p> <p>PLANO DE DOS:mostrando las reacciones de los cazadores al escuchar disparos.</p>	<p><u>CAZADOR 1:</u> escuchaste eso.</p> <p><u>CAZADOR 2:</u> si lo escuche, es por halla, vamos estamos cerca, hay que proteger a la naturaleza.</p>
<p>ESC. 6 EXT. PARAMO:</p> <p>PLANO GENERAL: muestra todo el paramo</p>	<p>(Voz en off:) Los cazadores y los depredadores son personas completamente distintas, ya que el cazador, si bien caza solo lo hacer por supervivencia y con mucha responsabilidad. Mientras que el depredador es una persona sin escrúpulos que no cuida la naturaleza y arrasa con todo lo que pueda para sacar provecho.</p> <p><u>CAZADOR 1:</u> Estan por halla, vamos tras ellos.</p> <p><u>CAZADOR 2:</u> si ellos son los que destruyen la naturaleza.</p>
<p>ESC. 7 EXT. PARAMO:</p> <p>PLANO GENERAL: va saliendo desde la accion hacia un plano general para despedir el programa.</p>	<p>(Voz en off:) Una vez mas los "Antihéroes del paramo salvaron a la naturaleza de peligrosos depredadores, quienes son los cusantes de que las especies desaparescan".</p>
<p>ESC. 8 EXT. PARAMO:</p>	<p>(Claqueta Final Conectando con el Documental interactivo).</p>

Cazador vivencial P. O. V.

Escaleta:

- Inicio de Cacería.
- Búsqueda del animal.
- Caza del animal.
- Descenso de montaña.

Argumentos/guiones centrados en el usuario

El producto transmediático tendrá como base un Documental Interactivo el cual nos mostrara como se forma un cazador, sus inicios. Luego podremos ver la investigación hecha para todo este proyecto. Siguiendo de esta investigación podremos ver un video comic en donde podremos ver la diferencia entre un cazador y un depredador, además tendremos un P. O. V (Point of View) en donde veremos la cacería desde un plano totalmente subjetivo. En las redes sociales tendremos entrevistas, foros, y material gráfico.

2. Especificaciones Funcionales.

Formulario multiplataforma

- Documental interactivo: Eje principal del documental transmediático, con contenido tanto escrito como audiovisual.
- Video Comic: Una serie web, en donde se indicara las diferencias entre cazador y depredador.

- Investigación: Documentación escrita que sustenta todo el proceso de cazador como antihéroe dentro de la sociedad.
- Entrevistas: Aquí se expondrán opiniones tanto de cazadores como ambientalistas, para así saber que piensan los dos extremos de esta problemática.
- Vivencia P. O. V.: Una serie de capítulos en primera persona para que el espectador sea parte de la experiencia de ser un cazador responsable y luchar contra los furtivos.
- Redes Sociales: Aquí se producirá un foro en donde recibiremos opiniones de la gente acerca de lo que opinan sobre cazador y depredador. Dentro de las redes sociales tendremos capsulas testimoniales.

Reglas de engagement

Por medio de la plataforma WIX, se dibujara el mapa transmediático de todo el producto y es aquí que se encontrara toda la información para que el usuario tenga una mejor interactividad con la pagina.

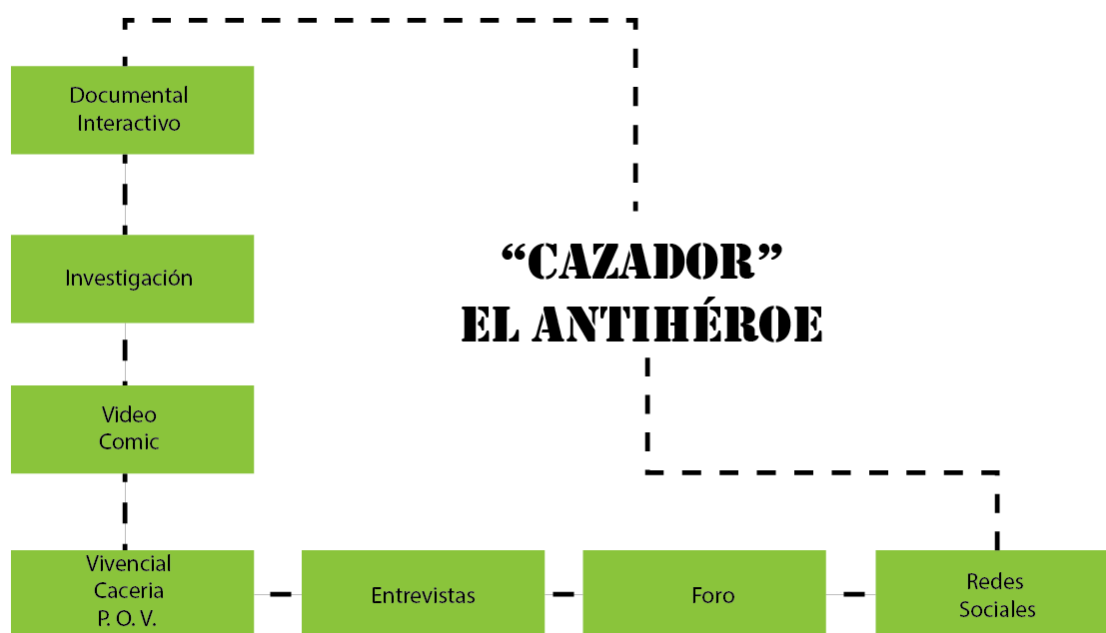
Plataformas y canales

- WIX: Plataforma de documentales interactivos, pagina web.
- Vimeo: Plataforma de reproducción gratuita de videos.
- Facebook: Plataforma para foros y discusiones de argumentos y contrargumentos.
- Skype: Plataforma de video conferencia utilizada como entrevista.

Visión general del servicio

- WIX: Plataforma utilizada para difundir el documental interactivo en donde contara de el documental lineal e interactivo, entrevistas, investigación, vivencial, redes sociales.
- Vimeo: Plataforma utilizada para el almacenamiento y distribución de los videos dentro del producto transmediático.
- Facebook: Plataforma utilizada para la difusión de contenido acerca del cazador como antihéroe y de la diferencia con el depredador.
- Skype: Streaming con personas relacionadas con la cacería y con depredadores dando sus punto de vista.

Viaje del Usuario



Eventos clave

Se realizara campañas de difusión en las redes sociales sobre el lanzamiento de todo el producto transmediático. Además de se realizara campañas de promoción para los diferentes tipos de capítulos del producto.

Líneas de tiempo



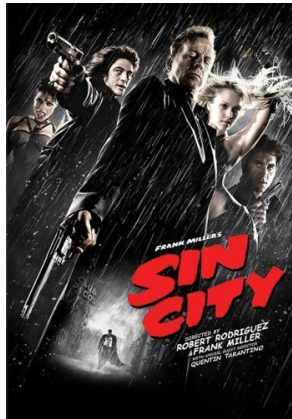
Interfaz y branding



Especificaciones de diseño

Documental Interactivo: La estética de este producto será muy dinámica e interactiva, ya que lo que se busca es que la gente cambie su forma de pensar acerca del cazador.

Video Comic: En este producto se utilizara la temática y estética de la película "Sin City"



Vivencial Cacería P. O. V. : Este producto tendrá una estética muy dinámica para que el espectador se sienta parte de la cacería.



Entrevistas: la estética de este material será un juego de sombras y desenfoces cuidando la identidad del personaje.



Guía de estilo, color y especificaciones de las fuentes

CAZADOR

Tipografía: 28 Days Later

“EL ANTIHEROE”

Tipografía: Stencil

Color: El manejo del color será saturado para crear un impacto y una mayor atracción hacia el consumidor y mostrar lo grandioso de la naturaleza.

CONCLUSIONES

En el Ecuador han existido varios intentos de realizar productos transmediáticos, pero al momento de ejecutarlos se vuelven crossmedia o algún tipo de otro formato similar. Cazador como producto transmediático logra el objetivo de ser transmedia, ya que cuenta con un hilo conductor durante todo el proceso de transmisión de mensaje hacia el espectador.

Este producto transmediático "Cazador como antihéroe", ocupa varios formatos dentro de la historia los cuales son el Documental interactivo, video comic, P. O. V., investigación, redes sociales y entrevistas. Todos estos elementos nos cuentan el mensaje del producto transmediático, informar el verdadero rol que tiene el cazador en la sociedad moderna.

BIBLIOGRAFÍA

Ángeles. (2016). Prehistoria: ¿cómo vivían los cazadores y recolectores del paleolítico?. Extraído el 17 de Febrero 2016 en: <http://sobrehistoria.com/prehistoria-cazadores-y-recolectores-del-paleolitico-como-vivian/>

Bértold. S. (2013). Los antihéroes protagonizan las series más celebradas de la televisión. Extraído el 1 de Marzo 2016 en: http://www.nacion.com/ocio/artes/antiheroe-acapara-television_0_1383061726.html

Consuelo. B. (2003). Aplicaciones multimedia interactivas: clasificación. Extraído el 20 de Marzo 2016 en: <http://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic3.pdf>

Filmafinity. (2016). Deadpool. Extraído el 10 de Marzo 2016 en: <http://www.filmaffinity.com/es/film244059.html>

Helena. M. (2013). Multiplataforma, Transmedia o Crossmedia. Extraído el 10 de Marzo 2016 en: <http://multimedia.uoc.edu/blogs/narrativa/es/uncategorized/multiplataforma-vs-transmedia-vs-crossmedia/>

MUNIBE. (1990). Caza y Domesticación durante el Neolítico y Edad de los Metales en el País Vasco. Extraído el 20 de Febrero 2016 en: <http://www.aranzadi.eus/fileadmin/docs/Munibe/1990241252AA.pdf>