



***Novos formatos:
da interactividade
á creación de universos***



**Compostela
Filmada**

Amnesia 3.0 aterrou no audiovisual como a primeira webserie interactiva en galego. Trátase dun proxecto de ciencia ficción no que o público pode achegarse ao relato desde diferentes perspectivas, seguindo as traxectorias das personaxes cando os seus camiños se cruzan. Con Compostela como un dos seus principais escenarios, as tramas esbozan un futuro distópico no que a xente perdeu a memoria. Só unhas poucas persoas, habitantes das Estremas, lograron fuxir do borrado.

<https://www.youtube.com/watch?v=3p-CxGXxO0Y>

Toda a información aquí (FAQ):

- En que consiste a interactividade?

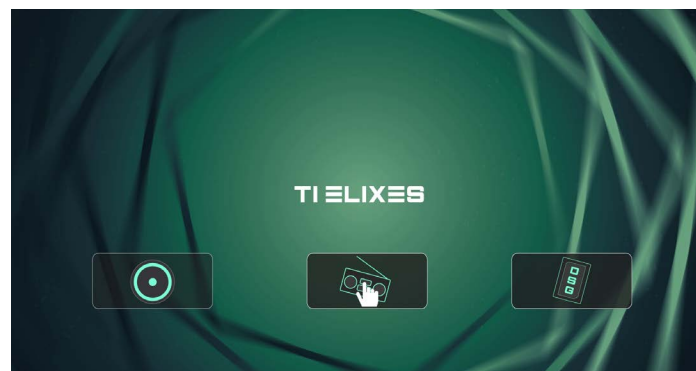
As túas decisións non transforman o que acontece, pero si a maneira de percibilo. Nos momentos en que as tramas se cruzan, podes escoller seguir a unha ou outra personaxe. Así, compoñerás o relato a través de diferentes perspectivas. Ademais, ofrécese información sobre aspectos diexéticos ou extradiexéticos en determinados momentos e hai algún minixogo.

- De que vai *Amnesia 3.0*?

265-C érguese cada mañá para cumprir co plan de actividades que lle dicta a súa axenda. Pero non lembra o que aconteceu onte. Un *software* implantado no cerebro humano borra cada noite a memoria a curto prazo. Porén, hai quen sobrevive nas Estremas, fuxindo dese control. Fiz e Lía farán estalar a normalidade ao entrar na vida de 265-C, tratando mediante una tecnoloxía arcaica de reverter o seu bloqueo e facerlle recordar. Ao mesmo tempo, as súas accións son perseguidas por un anónimo inspector do Departamento de Seguridade Global.

- Onde podo vela?

Polo momento, só foi posíbel vela nas distintas proxeccións que se organizaron ao longo do país. Pero este verán por fin estará dispoñibel en aberto. *Amnesia 3.0* chegará á súa casa: Internet.



Pantalla de elección entre as distintas perspectivas de *Amnesia 3.0*

Amnesia 3.0 naceu co gallo de experimentar coa narrativa dixital a un nivel máis fondo, facendo do *html* o material primario. Empregando a verdadeira linguaxe de Internet. Ademais, aposta por un xénero pouco cultivado no audiovisual do país como é o da ciencia ficción, ese que tanto asusta a quen se ocupa dos orzamentos pola súa fama de caro a rabiarse. Este desafío, se cadra ambicioso de máis, non era doado para tres rapazas que acababan de saír da carreira. En 2019 presentamos o proxecto ao premio á produción de webserie en lingua galega do festival Carballo Interplay e foi seleccionado. Pero a idea xurdira alí por 2015, durante os anos na facultade, para quedar gardada, en *stand by*, á espera dos medios para levala a porto. Convidáronme aquí a reflexionar sobre esta sorte de novos formatos e formas de consumo a través da nosa experiencia.



Natalia Porca e Irene Pin no pitch do Carballo Interplay

Embarcarse nunha aventura destas características espertaba sen dúbida reticencias. Foi un proceso de aprendizaxe, un periplo de constante proba-erro no que procuramos explorar unha maneira non lineal de contar historias nos territorios dixitais. Desde dentro, unha das partes máis complexas é o desenvolvemento das tramas da interactividade, chegar a como se cruzan os bloques e que variacións presenta cada un. As tripas de *Amnesia*, como adoitamos chamarlles. Iso, claro, a maiores de toda a dificultade que xa presenta un proxecto audiovisual de seu, no que aínda por riba cómpre gravar secuencias desde distintos puntos de vista. Pero fixémoslo. Gravámolo. Montámolo. Convertémolo en interactivo. Estreámolo despois dunha pandemia e de que o esmalte do mundo se volvese un pouco máis distópico. E gravamos unha segunda temporada que acaba de estrearse, da que axiña teremos novidades.

<https://www.youtube.com/watch?v=P8MXAK5h0Us>

Logo dun tempo exhibindo xa a primeira, por múltiples centros de ensino e outros espazos, debo recoñecer que o escepticismo inicial se transformou en sorpresa. Cando a xente bate de fronte con este formato adoita quedar abraiada. Non só polo resultado, tamén pola existencia desta clase de contidos (moitas veces descoñecidos) neste recuncho do planeta, feitos nunha lingua minorizada e cuns recursos mínimos.

Na Galiza temos a sorte de contar cun dos festivais referentes en contidos dixitais da Península, o Carballo Interplay, capitaneado por Sonia Méndez, unha circunstancia que sen dúbida ten promovido os azos da creación en galego de *movidas* para Internet aos niveis nos que hoxe se atopa, que son moi bos.

A instauración o pasado ano dunha categoría específica para webseries nas axudas ao talento da Axencia Galega das Industrias Culturais é unha mostra da importancia que este tipo de formatos están adquirindo, cunha variedade temática e formal impresionante que vai da comedia dominante (*Ángelica e Roberta*, de Sonia Méndez e Sandra Lesta; *Peter Brandon*, de Porco Bravú e Dinamo; *Non saímos do lixo*, komunikando tv; *Mataría*, Pedro Brandariz e Javi Segá) á *road movie* (*Antes de perder*, Sonia Méndez; *Dalle Jas!*, de Triatreros) ou ao *thriller* (*Fame*, Anxos Fazáns), pasando polo documental (*As cousas do choio*, Román Castaño; Xela Arias, *A palabra esgazada*, *Miramemira*) ou mesmo pola animación (*Cacola*, David Fidalgo). Atoparemos tamén numerosos exemplos que teñen Compostela como escenario: *Xan*, de Lucía Estévez e Miguel Canalejo; *S.E.X.*, de Illa Bufarda; *Monstras*, de Corentena Producións; *Pringadas*, de Belén Puime; *Sígueme*, de Nuria Cancela, Alba Pego, Laura Pose e Aitor Ramos; *Gafas e Pallaso*, de Perico Balado...

De webseries a series web

Os debates de nomenclatura agochan, con frecuencia, fondos máis interesantes nos que se enfrontan cuestións de recoñecemento e, subsecuentemente, de poder. Por iso, resultará importante aclarar a que responden as diferenzas de denominación que presentan estes contidos que atoparemos baixo etiquetas como webserie, serie web, serie de Internet ou serie en liña. A definición abarcaría, con amplitude, toda a produción realizada para ser distribuída de maneira primaria na rede, sexa cal for a duración, a temática ou o xénero. Englóbase así desde imaxe real até animación, desde ficción até documental. Un bo remexido.

O certo é que as webseries nacían como un formato *underground*, habitando nas marxes da ficción clásica. Un espazo que se asociaba coa maior liberdade creativa, esa utopía, coartada un chisco se cadra polos medios modestos cos que adoitaban producirse, e que as condenaba a ollos da industria a caer do lado do *amateur*. Porén, o abaratamento das tecnoloxías e as súas melloras vanas desprendendo cada vez máis desta etiqueta despectiva, dotándoas dunha factura cada vez máis profesional, revestidas do inmenso atractivo que supón para as persoas creadoras ter o completo control sobre a súa idea, mesmo para xogar (ou dinamitar) con formatos, xéneros e duracións, por veces tan inflexíbeis na industria convencional.

Esta visión idealizada e romántica transformárase bastante co recente auxe de plataformas como Netflix, que comezan a producir series directamente pensadas para Internet. E claro, a anos luz quedan traballos como os galardoados *House of Cards* (Beau Willimon) ou *Orange is the new black* (Jenji Kohan) da idea que xeralmente

temos na cabeza ao pensar nunha webserie. Estes cambios no panorama mediático fan que convivan contidos moi diversos, con estándares tamén moi diferentes. Distintas ligas, hai quen diría.



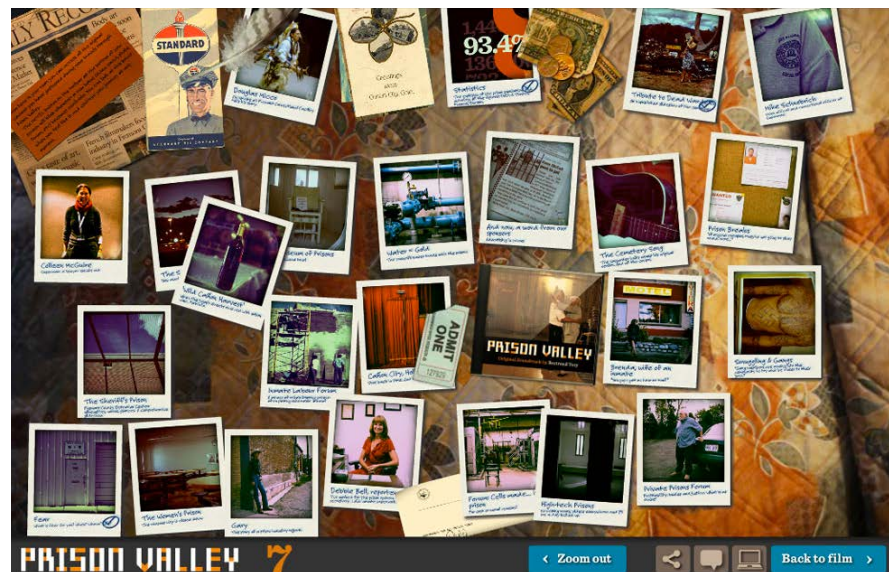
Fotograma de 'House of Cards'

Nun ou noutro extremo do paradigma, estas fillas de Internet non tardarán en mesturarse e hibridarse para atopar a súa singularidade máis alá da produción dun audiovisual convencional que se distribúa por unha nova canle. Non se trata, ou non só, dunha televisión en liña, senón que o medio transformará o contido e levarao a investigar a súa natureza, xa sexa na súa forma de se relacionar co público ou na maneira de artellar o relato. *Amnesia 3.0* bebe deste espírito achegándose a outro tipo de contidos que tamén naceron no entorno dixital.

Entre o webdoc e os videoxogos

O concepto de *Amnesia 3.0* bebe fundamentalmente do chamado *webdoc*, unha fórmula documental da que se comezaba a falar con forza nos 2000, e que vai collendo pulo até acadar certo esplendor por volta de 2010, coa proliferación de interfaces que permiten incorporar narrativas non lineais, con todo o potencial que iso supón para un xénero que demanda continuas referencias e explicacións do contexto histórico, social ou político.

O documental web, documental interactivo ou documental



Imaxe do webdoc 'Prison Valley'

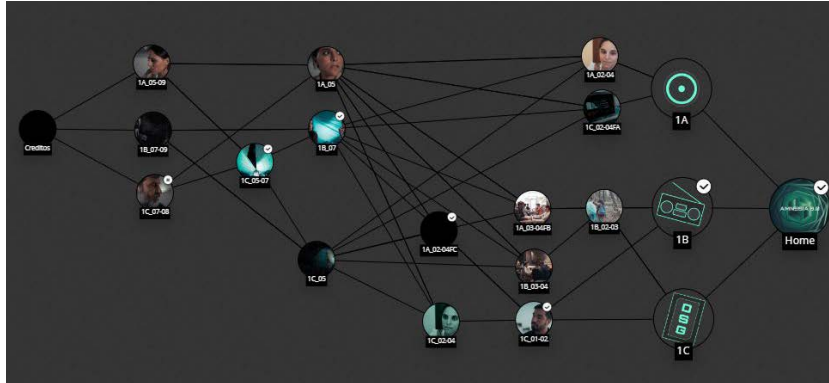
multimedia é un relato audiovisual non lineal, no que a fragmentación do contido permite a interacción da persoa usuaria, que navega a través dunha serie de materiais diversos que poden incluír vídeo, textos escritos, audios, imaxes, animacións, infográficas... A experiencia desa usuaria, que xa non tanto espectadora, transfórmase. Xa non accede a un discurso pechado por un realizador ou realizadora, móvese pola historia consultando paquetes de información. Explorando e intentando comprender o mundo (mais, non o esquezamos, nos roteiros ou bloques de información aí postos pola creadora ou creador). Aquí xurdiu a chispa. A fórmula, bastante transitada no documental, non tería por que ser susceptible da natureza do contido, polo que esta maneira de organizar a información tamén podería, hipoteticamente, resultar de utilidade para aplicala a unha webserie. Ágroma deste modo a idea de integrar unha historia seguindo os traxectos de diferentes personaxes, o que lle permite á persoa espectadora (ou xa non só espectadora) seguir un percorrido no que decide como vai construíndo o seu relato. Aínda que sen afectar á trama, como si o permitiron outras obras ficcionais como “Bandersnatch”, o episodio interactivo de *Black Mirror*.



Fotograma Black Mirror: Bandersnatch

Esta dinámica lévanos ineludiblemente a falar dos videoxogos, esoutra forma de narrativa de masas e industria multimillonaria que xa constitúe o principal sector do entretemento. Na realidade, é un xénero eminentemente ficcional (aínda que existen exemplos documentais) que ofrece unhas posibilidades semellantes ás do *webdoc*. Espen Aarseth aplicaba o concepto de literatura ergódica aos videoxogos, entendendo que esta se define pola maneira en que o texto funciona e é lido: o lector require un “esfuerzo relevante para atravesar o texto”.

Con isto non se refire ás dificultades de comprensión, senón á nova forma de acceso ao cibertexto que experimenta a persoa usuaria: con textos narrativos case labirínticos, en universos que reclaman unha intensa exploración. O característico da narrativa dos videoxogos sería precisamente incorporar a posibilidade de actuación, o que implica, igual que nos documentais interactivos, un público que non é simplemente observador pasivo. É usuario. É xogador. Dalgunha maneira, tamén creador.



As tripas de Amnesia

A procura dun público activo, central no cerne conceptual de *Amnesia 3.0*, tradúcese nunha necesidade de recompoñer a memoria desde os propios fragmentos que a conforman, accedendo a un relato do pasado que é parcial, subxectivo, ategado de elipses, como non pode ser doutro xeito. Fronte á Historia con maiúsculas, a memoria é fráxil, múltipla. Ese espectador-xogador non ten a posibilidade de transformar a trama, pero si pode actuar sobre o universo coas ferramentas que se lle ofrecen, para controlar a historia que vai recompoñendo na súa cabeza. Onde os bos e os malos dependen da perspectiva. Neste senso, procúrase experimentar coas posibilidades narrativas dun audiovisual a medio camiño entre as webseries e os videoxogos.

Novos formatos?

O de novos formatos é un termo tan amplo como ambiguo. A esencia de *Amnesia 3.0* podemos atopala na literatura, que non debemos esquecer que desde os inicios do audiovisual foi un soporte fundamental para as súas historias. O vínculos son múltiples, mesmo no desenvolvemento do cinema como unha arte narrativa, coas letras como un dos grandes repositorios que nutron de historias o cinema, máis tamén que contribuíron ao desenvolvemento da linguaxe cinematográfica ou audiovisual. Neste caso concreto refírome a referentes indiscutíbeis deste tipo de relatos interactivos como *Rayuela*, a “contranovela” de Julio Cortázar que ofrece diferentes camiños de lectura, ou eses populares tomos de *Elixé a túa propia aventura*, “libroxogos” nos que a lectora toma decisións sobre a maneira de actuar das personaxes e modifica o devir da historia.

Non pretendo con este apuntamento negar a emerxencia de novos formatos no caldo de Internet, tan só reivindicar as raíces, as inquiredanzas por estas procuras de narracións non lineais ou interactivas fóra do dixital. Con frecuencia opóñense os “vellos” formatos mediáticos, como o cinema e a televisión, e os “novos” formatos, como sitios web, xogos dixitais ou os propios teléfonos móbiles. E a clave non está só no deseño das historias en si ou nas posibilidades que ofrece cada medio, senón noutras formas de relación co público, que xa non se limita a un papel pasivo. As co-

comunidades de fans discuten e especulan nos medios dixitais sobre as tramas, xeran contidos con este fin e ás veces mesmo realizan novos relatos ficcionais que se incorporan ao universo da historia. O contido xa non só se observa, tamén é compartido, descargado, mesturado e creado pola audiencia.

Da creación de personaxes ao deseño de universos

Unha nova maneira de consumo, condicionada polas lóxicas e os comportamentos da rede, está nacemento. Ou consolidándose. Ou en constante transformación. Isto cómpre entendelo parello a un proceso no que as grandes franquías audiovisuais tenden á creación de universos aos que é posíbel achegarse desde diferentes narrativas e formatos. Henry Jenkins, un dos máis respectados gurús dos medios, decano de *Comunicación e Xornalismo da USC* (pero non da nosa, senón da do Sur de California, aquela que Frédéric Martel deu en chamar a universidade do *mainstream*), acuñaría como “cultura da converxencia” un fenómeno innegábel nos nosos días.

Con converxencia Jenkins refírese ao “fluxo de contido a través de múltiples plataformas, a cooperación entre industrias mediáticas e o comportamento migratorio das audiencias”. Fala disto con exemplos moi diversos, algúns que xa teñen os seus anos, como a saga *Matrix* (que por certo continúan cun remake bastante recente). Os seus diferentes produtos (filmes, videoxogos...) funcionan como unha narración transmediática, na que algúns episodios non terán o mesmo sentido ou implicación emocional se non se consumen conxuntamente. Así, as espectadoras e espectadores máis comprometidos rastrexan os datos espaxados por múltiples medios para lograr facerse unha idea do mundo, mentres o reto creativo consiste en idear obras (centradas nos universos) coa suficiente profundidade para xustificar tales esforzos.

Alén de na produción de contidos, que nos últimos anos ten introducido nocións como a de *storyworld*, nos contextos académicos tamén se está reflexionando sobre os universos narrativos como un dos aspectos centrais da transmedialidade desde perspectivas diversas: narratolóxicas, semióticas, de estudos culturais... A creación de mundos abertos fai posíbel a súa exploración a través de continentes e contidos ilimitados, que aproveitan a existencia de baleiros de información para atraer o interese das persoas seguidoras e darlles novas pezas do crebacabezas. Funciona así como alicerces desa transmedialidade que, en opinión de teóricos como Matthew Freeman e William Proctor torna “unha estratexia global para alcanzar audiencias fragmentadas e difundir contido a través dun amplo espectro de canles”.



Pantalla de exploración de Amnesia 3.0

Falar de transmedia é complexo, pois trátase dun termo que adoita confundirse con outros e que presenta conflictividade dependendo da definición que manexemos. Cómpre diferenciarlo de conceptos como multiplataforma, que fai referencia á difusión dun mesmo produto audiovisual a través de varias plataformas, sen alterar a o contido; ou *cross-media*, onde os diferentes medios actúan como soporte de contidos diferenciados que intentan aproveitar as potencialidades de cada un deles. No entanto, o transmedia convertería a dispersión dos contidos e a capacidade de exploración do público nos seus valores principais, con narrativas capaces de dinamitar a linealidade do relato e dinamizar ese consumo proactivo das novas audiencias. Salvando as distancias, *Amnesia 3.0*, de maneira máis ou menos inconsciente, bebe desta tendencia. Non no sentido de ser un *blockbuster*, pois claramente trátase dunha produción independente. Pero si nunha forma de entender as obras, emparentadas co mundo dos videoxogos, como o deseño dun universo (*world-building*) “o suficientemente detallado para permitir que diferentes historias emerxan [...] aínda que tamén coherente para que cada historia encaixe coas demais”, como expresa Jenkins.

Os espazos nas televisións



Instrucións para participar na interactividade de 'Appaixonados'

O eido da creación dixital galega goza de boa saúde. Non unicamente no campo das webseries, tamén nas esferas dos [youtubeir@s](#), o [galitwitter](#), os podcast... Mais se cadra un dos desafíos máis destacados é o de conseguir que exista unha aposta clara e decidida por estes formatos no que atinxe á televisión pública. A estratexia dixital de contidos da TVG deixa moito que desexar cando se lle escapa toda esta efervescencia desde a base, cando non opta directamente por erradicala, como aconteceu coa [web Xeración Xabarín](#), creada polo FANDOM do programa infantil. Se ollamos o comportamento doutras canles públicas, veremos que RTVE conta cunha plataforma específica na que se desenvolven este tipo de contidos de ficción: *Playz*. Nela apóia-se o traballo de persoas relevantes no mundo das webseries, como David Sainz, creador da emblemática *Malvivendo*, que produce coa súa axuda *Mambo* ou *Grasa*. Tamén existen ao seu abeiro experiencias interactivas como [Si fueras tú](#) (o público pode escoller cada semana o curso da trama) ou [Inhibidos](#) (permi-

te ver algúns fragmentos desde outro punto de vista ou recibir chamadas das persoaxes). Ademais, a televisión española desenvolveu un laboratorio para proxectos de webdoc que pode consultarse en aberto.

Da outra banda do Miño, a televisión pública portuguesa posúe un espazo destinado precisamente a producir experiencias para unha lóxica multiplataforma no campo das webseries: *RTPLab*. Aquí atoparemos obras como *Casa do Cais*, *Instaverso*, *Frágil*... No campo interactivo ofrecen *Appaixoados*, unha webserie na que o público, a través dunha aplicación, facía de cupido para a protagonista escollendo os perfís cos que se citaría no seguinte episodio.

Mesmo se pensamos noutros organismos a nivel autonómico, TV3 apoia proxectos como *Patates Roses*, serie web creada por estudantes da UAB, e EITB ofrece un espazo para series dixitais. Para cando algo semellante na TVG?

Filmar en Compostela

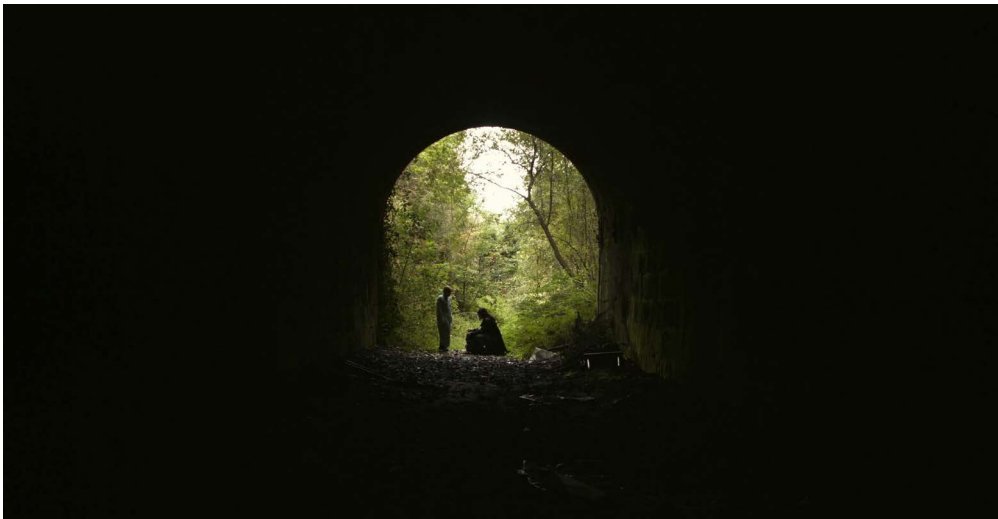
A primeira temporada de *Amnesia 3.0* gravouse entre Zas e Santiago. Na segunda, a estas localizacións súmanse A Coruña, Muimenta (Cospeito), Padrón e Valga. As localizacións foxen das imaxes máis recoñecíbeis de Compostela para construír un universo distópico que podería acontecer en calquera lugar, no que o contraste entre os espazos urbanos e os rurais é unha peza fundamental da narración. O interior do Departamento de Seguridade Global foi gravado na residencia universitaria O Burgo das Nacións.

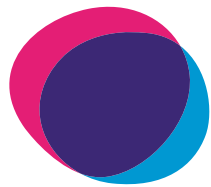


A clínica de borrado de memoria é unha consulta de fisioterapia situada en Conxo. As Estremas fórmaas na súa maioría O Souto (Roxos), onde atopamos unha antiga fábrica de papel abandonada que traslada a atmosfera apocalíptica que procuramos.



Mais un dos escenarios máis impactantes é o túnel abandonado que se atopa no parque Eugenio Granell, un lugar para moitos oculto que se agocha ben preto da zona do Banquete de Conxo. Con todo, si que poden recoñecerse algúns escenarios como o Museo do Pobo Galego.





**Compostela
Filmada**