

Daniel Wark

# La Ficción Modular



Herramientas prácticas para creativ@s de  
ficción audiovisual en la era digital

# La ficción modular

*Expansión narrativa, entorno colaborativo y experiencia de usuario*

## **Temporada2: LA FICCIÓN MODULAR**

**2x00** Prólogo

**2x01** Introducción a la creación de Sistemas Narrativos Transdigitales

**2x02** Entorno y características de un sistema SNT

**2x03** Estructura y componentes de una narrativa SNT

**2x04** Worldbuilding en un sistema narrativo modular

**2x05** El Arquitect@ Transdigital - Social Media Manager

**2x06** Despliegue de contenidos: Estrategias, mapas, cronogramas y planes de acción.

**2x07** Desarrollo evolutivo de los sistemas SNT

**2x08** Protocolos de seguridad y control de un sistema SNT

# Prólogo

Bienvenid@s a la era de la ficción transdigital.

Este manual técnico de construcción de narrativas modulares está dirigido a profesionales del guión, la producción y la dirección de contenidos audiovisuales. No hablaremos mucho de cambios de paradigmas, de nuevos modelos de producción, distribución y exhibición, de transformación de los contenidos y las pantallas, porque ese es ya el mundo en el que vivimos, y porque sobre ello tratamos ampliamente en el primer documento de esta serie titulado “La ficción conectada”.

Nuestra intención en esta ocasión es aterrizar lo expuesto en el citado primer volumen y haceros entrega de las herramientas teórico-prácticas necesarias para facilitar el despliegue de vuestra imaginación más allá de cualquier límite conocido, y vamos a hacerlo aprovechando al máximo la revolucionaria innovación que supone la integración que une los formatos y los códigos narrativos con la tecnología que hoy en día disponemos todos -creativos y usuarios- en la palma de la mano con nuestros dispositivos móviles y tabletas.

Para poner en práctica todo lo que leerás a continuación hemos diseñado **movook**, una nueva plataforma digital donde los creativos y las productoras independientes podrán ofrecer sus ficciones directamente a la comunidad de usuarios, producir de forma ágil y colaborativa y obtener unos beneficios escalables con una rentabilidad creciente. Un modelo de autogestión que se basa en el valor aportado por el equipo creativo a la audiencia, que incorpora al usuario en el desarrollo evolutivo del producto y en el que ambas partes se retroalimentan co-creando una experiencia novedosa, conectada y compartida.

Te recomendamos asimilar cada episodio del manual con paciencia. Tenemos que pasar de un desarrollo de narrativas lineal, horizontal

y unilateral, a un modelo tridimensional, modular, abierto, conversacional y multimodal. Eso es un cambio de paradigma en toda regla y por eso tenemos que sentar unas bases teóricas que a veces pueden parecerse las instrucciones de un electrodoméstico, pero en realidad estamos hablando de derribar todas las barreras de la creatividad para ponernos a la altura de la tecnología de la que vamos a disponer con movook. Lo que nos gustaría es que después de atravesar estas 50 páginas te hayamos abierto nuevas perspectivas y una fuerte motivación para formar parte de la vanguardia creativa cuyo impulso es la piedra angular de nuestra misión como desarrolladores de movook.

Disfruta del viaje, incorpora a tu creatividad todo lo que te sirva en tu trabajo y comparte con nosotros tus preguntas o comentarios en [contenidos@movook.app](mailto:contenidos@movook.app).

Sin más, nos remangamos y nos metemos en faena!

## 2x01 Introducción a la creación de Sistemas Narrativos Transdigitales

- 1.1 ¿Qué es una narrativa transdigital?

Denominamos *transmedia storytelling* a un mundo narrativo original que partiendo de un contenido base (o contenido matriz que es como nos referiremos al corpus principal formado por los episodios en una serie), se expande y se ramifica en diferentes códigos, formatos y medios (películas, libros, webisodios, etc), haciendo posible además que el público participe de forma interactiva con alguna de sus partes a través de inputs diseñados y dirigidos desde el origen por el equipo creativo. Una comunidad de fans concentrada alrededor del flujo textual, si se le permite y se habilitan espacios y herramientas para ello, puede llegar a influir en el desarrollo del contenido original creando una experiencia de la que ambas partes (creativos y usuarios) disfrutan al máximo, explotando y explorando todas las posibilidades que ofrece el universo narrativo que se está experimentando en un acto de co-creación guiada.

Actualmente todas las capacidades expresivas que hasta hace muy poco tiempo era necesario diversificar en los formatos físicos tienen sus equivalentes digitales. El contenido digital además, puede adoptar las cualidades de cualquier medio, ya que todos los medios –por diferentes que sean en su esencia– confluyen en la red, haciendo de esta un canal de emisión compartido. Este es, por tanto, un entorno completamente nuevo que exige de los creativos soluciones innovadoras que estén a su altura. Por esta razón, la evolución del *transmedia stroytelling* consiste en generar alrededor de un producto base al que (el ya referido contenido matriz) complejas redes de expansiones y extensiones digitales que permitan a los *arquitectos transdigitales* (los encargad@s de dirigir la orquesta y todos sus instrumentos) desarrollar sistemas que exploten al máximo la

potencialidad de cada universo narrativo. A estas arquitecturas compuestas por módulos de diferentes características pero reunidos en una sola historia que se forma en una galaxia de contenido enriquecido es a lo que denominamos *Sistemas Narrativos Transdigitales*. (SNT)

El átomo del que está formado de un sistema narrativo SNT se construye sobre 4 partículas elementales que son indivisibles e iguales entre sí en cuanto a su valor:

### **Entorno, creativos, producto y comunidad.**

A lo largo de este volumen analizaremos en profundidad cada partícula de un despliegue que abarca las tecnologías y formatos más diversos, y que por encima de todo sitúa al usuario en el centro de una experiencia envolvente de la que forma parte activa. Ellos son los protagonistas, el núcleo vital de un SNT es la comunidad de fans y cada uno de sus componentes, esto es algo que no debemos olvidar en ningún momento si queremos que nuestro sistema crezca fuerte y sano.

De la misma manera que el flujo eléctrico, por ejemplo, se manifiesta de múltiples formas según el subsistema en el que se active su energía (una tostadora, el motor de un vehículo, un dispositivo conectado a la red global o la bombilla que ilumina tu cocina son solo un mínimo ejemplo de las distintas formas que adopta un mismo fluido energético), una historia debe comportarse también como un flujo expandido que pueda transformarse sin perder en ningún momento su personalidad ni su identidad, sea o no participada por agentes externos en uno u otro momento de su desarrollo .

- **1.2 ¿Por qué desarrollar sistemas narrativos SNT?**

Los creadores de productos de ficción y entretenimiento no podemos obviar la vertiginosa transformación que está viviendo nuestro planeta en términos de desarrollo evolutivo de la especie humana. Estamos inmersos en el nacimiento de un mundo en el que la AI está modificando nuestra experiencia individual y colectiva, haciendo que esta sea mucho más compleja y conectada que nunca. De la misma manera que aquellos que quieren continuar siendo competitivos en el sector tecnológico, el industrial, o el de los servicios, nosotros los creadores de historias –que es algo tan antiguo como el ser humano- tenemos que adaptarnos al nuevo entorno como hemos hecho a lo largo y ancho de los siglos, e innovar en los límites de sus posibilidades. De esta forma podremos comunicarnos de manera adecuada y en “su idioma” con los espectadores que poco a poco van ocupando ya los targets de referencia para quien nosotros trabajamos.

El mundo de nuestra audiencia es el de las redes sociales y las sociedades interactivas. La verticalidad unilateral en la relación con las marcas, los productos, los servicios y los contenidos ya es cosa del pasado. Vivimos en la era de personalización, ya no existe la serie para toda la familia, ahora los contenidos están especializados y los usuarios no se conforman con ser meros espectadores. Esto no quiere decir que todos los contenidos tengan la obligación expandirse en un *flujo transmediático*, ni que aquellos que lo hagan tengan necesariamente que abarcar toda la gama de acciones disponibles. Cada material es distinto, lo importante es conocer las opciones y los beneficios (incluyendo los de rentabilidad económica) que puede aportar el desarrollo de un sistema transmedia digital a tu estrategia de contenidos y luego tomar decisiones orientadas a la optimización de tu idea original.



- **1.3 Enfoque y metodología de los sistemas SNT.**

Como ya hemos avanzado, partiendo de un contenido base -el corazón que bombea el flujo narrativo al resto de órganos del sistema- los bloques o módulos de contenido periférico que componen la experiencia aumentada se organizan y se ramifican para crear un organismo vivo y en movimiento, mucho mayor que la suma de las partes. Una mitología “fractalizada” de tu historia en la que tus distintos grupos de usuarios pueden sumergirse a distintos niveles de profundidad.

Cada uno de los satélites anexos (expansión del mundo local, del universo temático, de los espacios elípticos, desarrollo de personajes etc...) está conectado con la fuente (Contenido matriz) y dentro de sus límites, extendiendo o expandiendo una o varias de sus cualidades, y haciendo posible que el conjunto funcione como un sistema dinámico que incluye al usuario, quien se incorpora a la experiencia como receptor pero también como creativo. Pero para eso tú tienes que invitarle y darle la posibilidad de que así sea. En esto consiste la arquitectura de un sistema SNT. En los siguientes episodios estudiaremos y te ayudaremos a diseñar los diferentes tipos y niveles de experiencias transmedia a los que podemos llevar a nuestra audiencia. Cómo generarlos, combinarlos, y controlarlos en un equilibrio entre innovación, entretenimiento y diálogo con los fans, en el que todas las partes implicadas ganen. Analizaremos las diferencias entre acciones orientadas a implicar al usuario en la transformación del mundo narrativo y las que se le ofrecen como ampliaciones en las que el papel del consumidor siendo participativo, no influye ni afecta en modo alguno al contenido matriz. El objetivo es dotarte de las herramientas necesarias para aportar más valor sin perder en ningún momento el control sobre tu producto.

- **1.4 La teoría general de sistemas y la narrativa transdigital**

Un sistema es por definición un conjunto de componentes o subsistemas que se relacionan entre sí. Este concepto rige el funcionamiento de los mecanismos más complejos como nuestro propio cuerpo, los elementos interconectados que hacen moverse y ser manejable a un vehículo, o el despliegue organizado y entrelazado de las arquitecturas narrativas transmedia. Por esta razón nuestro enfoque a la hora de poner a tu disposición una metodología ágil, práctica y completa para crear las expansiones de tu *worldbuilding* en movook es precisamente sistematizar los procesos, sus funcionalidades y la integración de cada partición en la experiencia total de usuario.

El objetivo de esta capacitación es proveerte de herramientas para ayudarte a invertir el paradigma de selección creativa, es decir: Pasar de pensar qué contenidos periféricos puedes añadir a tu producto nodriza, a generar matrices narrativas a partir de las que explotar al máximo las potencialidades de los sistemas ATD.

## **2x02 Entorno y características de un Sistema SNT**

- **2.1 Entorno multidimensional y evolutivo.**

Antes de hablar de las diferentes partes que componen un sistema narrativo debemos ocuparnos de definir el entorno en el que funcionará. El medioambiente es tan importante que cualquier cambio que se produzca en él –y se producirán, porque los entornos nunca son estáticos si no vivos y cambiantes- afectará al funcionamiento del sistema, tanto que puede llegar a inutilizarlo.

Por ejemplo, si el entorno en el que se desarrolla nuestra historia es una comunidad compuesta en su mayor parte por

universitarios, el diálogo que se establezca entre el contenido y el público a largo plazo debe evolucionar en paralelo. El público evolucionará seguro, si el producto no lo hace y continúa instalado en lo que funcionó en el entorno original, perecerá por falta de adaptación al medio. El público perderá interés al no sentirse identificado ya con tu historia, y no olvidemos que conseguir un nuevo cliente es mucho más costoso que conservar uno que ya lo es. Debes conocer muy bien el medioambiente, las diferentes capas y estratos dónde vas a desplegar tu sistema transmedia para comprender la *multidimensionalidad* de sus coordenadas, es decir las diferentes variables, que sumadas forman las leyes y los elementos donde va a vivir tu mundo. Tu sistema narrativo por encima de todo tiene que garantizar el sostenimiento y el crecimiento de su comunidad de usuarios. Ellos y ellas son el 95% del entorno, el otro 5% son las plataformas y tecnologías que utilices para encontrarlos y reunirlos como audiencia participativa.

Estas son, en grandes bloques, las áreas que debes conocer del entorno en el que operará tu sistema transmedia:

- Entorno socio-cultural segmentado.
- Entorno tecnológico y dialéctico.
- Análisis orgánico de tu target objetivo.

Si como arquitecto de sistemas narrativos digitales (AT) te preocupas por el entorno y eres un activista de su conservación, entenderás que su naturaleza es cambiante y evolutiva. Si tu estrategia de contenidos fluye en paralelo a los cambios del entorno, tu sistema funcionará siempre, cada vez mejor, se hará más grande y más adaptado. Se generará, como dice Carlos Scolari, *“un mundo con sus propias leyes y lógicas en el que el usuario adquiere un compromiso total con la evolución del sistema”*. ¡Ese es tu objetivo!

Más adelante dedicaremos un episodio completo al desarrollo evolutivo de los sistemas transmedia digitales.

De momento quédate con la idea de que tu SNT funcionará si, y solo si, es compatible con un público segmentado, si satisface los intereses de tu nicho y consigue despertar en sus miembros más activos los inputs necesarios para que el sistema se ponga en marcha y comience a girar.

- **2.2 Entorno multidireccional y colaborativo**

Es fundamental tomar consciencia de qué significa hacer participar activamente a la audiencia en un sistema transdigital. El espectador que hasta ahora estaba al otro lado asumiendo el papel de receptor pasivo, va a ser extraído de su zona de confort. Tus acciones deben dejar claro a tu usuario que está ante su *Hero's journey*, que no podrá inhibirse de actuar, y que esto multiplicará por mil su experiencia inmersiva en la aventura. Pero su rango de acciones y su impacto en la narrativa, ha debido ser diseñado minuciosamente por ti dentro de unos límites que te aseguren mantener el sistema siempre bajo tu control. La comunidad sentirá la libertad, el disfrute de co-crear contigo y te agradecerá que hayas dispuesto los medios para que puedan expresarse libremente en un entorno controlado. Como veremos, son muchas las variantes de extensiones y expansiones de producto que podemos ofrecer a nuestra comunidad para aumentar la experiencia. En algunas de ellas la colaboración del usuario será meramente reactiva –preguntas, encuestas, sondeos- obteniendo así valiosa información medible y accionable, cuyo impacto puede llegar a modificar indirectamente el producto si tú y tu equipo así lo decidís, pero en otras ocasiones las particiones de la narrativa se expondrán al criterio o la creatividad de los usuarios, abriendo más o menos la puerta a la transformación directa del desarrollo evolutivo de las nuevas entregas del producto original.



En cualquier caso debéis ser exclusivamente tú y tu equipo quienes decidáis hasta qué nivel de afectación queréis exponer vuestra historia a la transformación por parte de la audiencia, y haber previsto con antelación todas las variables que puedan impactar de forma directa en la matriz. Dedicaremos también un episodio completo a los protocolos de seguridad y control del sistema para que dispongas de los recursos necesarios en todo momento.

Como en cualquier entorno, en tu comunidad será determinante para la subsistencia del sistema mantener los niveles de temperatura (no dejar que algo se caliente demasiado o se enfríe fuera de los límites críticos) así como garantizar y proteger la salubridad medioambiental (fomentar el espíritu constructivo y lúdico entre los miembros de la comunidad).

- **2.3 Características básicas de los sistemas SNT.**

Antes de entrar en profundidad en el análisis de los componentes que integran cada subsistema, debemos hablar de las características generales que hemos de conocer para obtener el máximo rendimiento de nuestro sistema narrativo interactivo.

Características funcionales, de diseño y tecnológicas. Os detallamos algunas de las más relevantes a continuación:

- **Potencialidad:** El núcleo de un *big bang* SNT tiene que contar con la capacidad de expandirse y extenderse en todas

direcciones y crecer exponencialmente ampliando sus límites al agrandarse.

- **Rigidez y flexibilidad:** Incluimos estos dos términos antagónicos juntos porque deben complementarse en tu sistema SNT. Una parte debe ser rígida –la que establece las leyes del mundo narrativo original- y otra flexible –en la que pueden incidir los inputs de tu audiencia- para que la evolución colaborativa tenga unos cimientos sólidos donde asentarse.
- **Profundidad:** A medida que vayamos expandiendo capas de contenido encontraremos a los fans que componen el “núcleo duro” de nuestra audiencia. Ellos y ellas serán nuestros mejores aliados para ampliar y difundir nuestro mundo transmedia.
- **Continuidad:** Debes garantizar que los personajes y las leyes de tu mundo narrativo se comporten de forma coherente independientemente del tipo de expansión, extensión, código o formato a través del cual el espectador reciba la ampliación del worldbuilding.
- **Multiplicidad:** Comúnmente se generarán líneas alternativas de desarrollo incoherentes con la narrativa principal.
- **Inmersión:** Una de las principales razones por las que el contenido se expande es para que el usuario pueda sumergirse y formar parte del mundo narrativo.

- **Extrabilidad:** La acción de extraer elementos del mundo de ficción y trasladarlos al mundo real puede tener cientos de diferentes usos.
- **Worldbuilding:** Construcción de un mundo en el que la comunidad de usuarios cree, que está bien “amueblado”, es consistente y en él se pueda desplegar el contenido.
- **Serialidad:** Las piezas, fragmentos y particiones de tu arquitectura narrativa no necesariamente se desplegarán linealmente, sino que se dispersarán en los diferentes componentes estratégicos que hayas elegido.
- **Subjetividad:** Debes contar con que en tu comunidad convivirán personas diferentes con perspectivas distintas sobre tu producto, y convertir esto en un valor expresivo que aporte a la narración nuevos puntos de vista.
- **Interactividad:** Tu SNT tiene que dialogar, a través de los medios, tecnologías y códigos que escojas, con la audiencia. Debes proveer a la comunidad de las herramientas para que puedan ser emisores, y solo receptores de la comunicación.
- **Emergencia interactiva (variante colectiva):** Generación de un input transformador que es resultado de la interacción de múltiples elementos del sistema (comunidad de usuarios, equipo creativo; elementos externos e internos)

- **Integración:** Los módulos en los que se fragmenta tu ampliación del contenido, aunque aparenten ser independientes, forman siempre parte de un sistema integrado y funcionan solo dentro de su marco de referencia limitante.
- **Modularidad:** Tu sistema se compone de módulos. Tienes que ver tu producto como uno solo. Un todo dividido, igual que un disco físico se divide en particiones de distintos tamaños pero sigue siendo uno.
- **Impredecibilidad:** Cuando un sistema comienza a funcionar en un entorno, por muy estable que a priori parezca, está expuesto a un sinfín de factores impredecibles que atacarán su operatividad. Estos elementos de “fricción” se combaten desde una estrategia previa en la que se analizan todas las variables para hacer lo más predecible posible, no solo predecir cómo se comportará el sistema si sucede algo inesperado (y así estar preparados para sofocar el incendio) sino tener una batería de planes de emergencia ya desarrollados para cada uno de nuestros módulos activos.
- **Conexión:** Todos los elementos necesitan una plataforma y una tecnología que los conecte, donde puedan encontrarse e interactuar con el sistema (movook).
- **Adaptación:** Capacidad de evolucionar y equilibrarse en función de los cambios del entorno.
- **Interdependencia:** Una SNT no existe sin sus creadores, sin sus fans, sin su contenido matriz, sus extensiones y sus



expansiones. Todas las partes dependen de que las demás estén activas.

- **Gamificación:** La experiencia del usuario debe aproximarse más a la proporcionada por un videojuego interactivo de la que él es el centro, que a una narrativa clásica horizontal, unilateral y pasiva. Estudiamos este punto en muchísima mayor profundidad en “La ficción conectada” (Ficción digital nº1).

## **2x03 Estructura y componentes de una narrativa SNT**

En este episodio vamos a establecer y organizar los componentes de nuestro sistema. Hemos estado hablando de particiones y satélites con diferentes grados de implicación del usuario, ahora vamos a entrar dentro del sistema y a descomponer cada uno de sus componentes para poder controlar cualquier sistema complejo subdividiéndolo en sus unidades más pequeñas y dominando sus funciones específicas.

- **3.1 Componentes fundamentales de un sistema SNT**

Los sistemas SNT están compuestos por 3 elementos básicos:

**Contenido matriz, extensiones y expansiones.**

Veámoslos en detalle.

**Contenido matriz:** Es la narrativa base, el centro del universo narrativo. En nuestro caso la base es un contenido audiovisual de ficción, en un solo bloque o por episodios.

Es el material del que parten todo el resto de sub-sistemas, el que genera el *worldness* (universo narrativo, con sus leyes propias), el

que define los personajes, el conflicto principal y el resto de elementos narrativos, dramáticos, informativos, etc, sobre los que se realizarán las expansiones / extensiones. También es la integridad fundamental que hay que proteger o abrir a transformaciones significativas a partir de los inputs de la comunidad. Es importante tener en cuenta que cada bloque de contenido matriz una vez que es puesto a disposición de la comunidad es "Intocable". Podremos abrir la puerta a futuras transformaciones colaborativas pero lo que está hecho ya es inalterable y está a salvo de las interacciones entre los usuarios y los contenidos satélite. Debes tener en cuenta esta posibilidad, si se generan dentro de tu entorno transmedia líneas argumentales paralelas no alineadas con la narrativa original, ha de ser siempre bajo tu control, teniendo claro el usuario que se trata de creaciones en los límites de la distopía no-oficial. Lo ideal para evitar problemas de incoherencia y confusión en este aspecto es, como veremos, habilitar por adelantado espacios (fanzone) donde los fans puedan fantasear con sus proyecciones argumentales libremente, y de manera totalmente desvinculada.

**Extensiones:** Denominaremos extensión a todos aquellos contenidos extra que ofrezcamos a la audiencia sin estar directamente relacionados con la diégesis (todo lo que abarca el interior del mundo de ficción) narrativa. Es decir, este tipo de satélites están orientados a las características externas del producto.

Consideraremos las extensiones en dos tipos:

### **Extensiones de Tipo 1 (Extras)**

- Trailers , grafismo, fotografías y material promocional
- Escenas/secuencias eliminadas del montaje definitivo
- Making off y microdocumentales de producción
- Entrevistas multimedia a equipo técnico/artístico
- Miscelánea branded content

## **Extensiones de Tipo 2 (Acción del usuario no diegética)**

- Encuestas / propuestas a la audiencia
- Juegos y concursos no vinculantes al desarrollo narrativo
- Sondeos y preguntas abiertas a la comunidad
- Rifas / Pujas / sorteos
- Encuentros físicos y eventos para los fans

**Expansiones:** En los sistemas SNT consideramos expansión toda aquella acción que aumenta algún aspecto o característica de la narrativa original, incluyendo aquellas que activan a la audiencia a participar creativamente generando inputs que pueden llegar a transformar la historia.

Las expansiones se dividen en dos tipos:

### **Expansiones de Tipo 1 (Acción reactiva)**

- Expansión del mundo local y sus elementos
- Expansión del universo temático
- Expansión de la trama argumental
- Expansión de personajes

### **Expansiones de Tipo 2 (Acción activa)**

Las Expansiones T2 se subdividen en 3 grupos

#### **EXP T2 Fijas (activas sin impacto)**

- Objetivo puzzle, armar piezas
- Objetivo descubrir, teorizar
- Inputs user sin impacto

#### **EXP T2 Variables (activas y transformadoras)**

- Acciones en las que se implica directamente a la comunidad a decidir
- Acciones en las que se solicitan inputs de impacto a los usuarios

## EXP T2 FanZone (Espacios libres fan-made)

- Covers
- Distopías
- Fan-art

Ahora que ya hemos visto las categorías y las tipologías en las que podemos dividir nuestra arquitectura transdigital, necesitamos establecer una estructura de niveles, desde el más simple al más complejo, que nos facilite la gestión y nos permita construir nuestra estrategia por bloques. Como ya podemos ver, la estructura SNT se basa en la integración de módulos que podemos probar, medir y validar con nuestra audiencia.



- **3.2 Arquitectura de niveles SNT**

A continuación vamos a ver de forma organizada los diferentes niveles de complejidad en los que puede desenvolverse un sistema narrativo modular SNT:

### **SNT de NIVEL 0**

Contenido matriz + material promocional básico

### **SNT de NIVEL 1**

4 variantes (1 extensión o expansión)

Contenido matriz + Extensiones de Tipo 1

Contenido matriz + Extensiones de Tipo 2

Contenido matriz + Expansiones de Tipo 1

Contenido matriz + Expansiones de Tipo 2

### **SNT de NIVEL 2**

*2 variantes (solo extensión o expansión)*

1. Contenido matriz +( Extensiones de Tipo 1 + Extensiones de tipo 2)
2. Contenido matriz +( Expansiones Tipo 1 + Expansiones Tipo 2)

### **SNT de NIVEL 3**

*4 variantes (1 extensión y 1 una expansión)*

1. Contenido matriz + (Extensión Tipo 1 + Expansión Tipo 1)
2. Contenido matriz + (Extensión Tipo 1 + Expansión Tipo 2)
3. Contenido matriz + (Extensión Tipo 2 + Expansión Tipo 1)
4. Contenido matriz + (Extensión Tipo 2 + Expansión Tipo 2)

## SNT de NIVEL 4

4 variantes (2+1 / 1+2)

1. Contenido matriz + (Extensión Tipo 1 + Extensión Tipo 2 + Expansión Tipo 1 )
2. Contenido matriz + (Extensión Tipo 1 + Extensión Tipo 2 + Expansión Tipo 2 )
3. Contenido matriz + (Expansión Tipo 1 + Expansión Tipo 2 + Extensión Tipo 1 )
4. Contenido matriz + (Expansión Tipo 1 + Expansión Tipo 2 + Extensión Tipo 2 )

## SNT de NIVEL 5

Máximo desarrollo del sistema (2+2)

1. Contenido matriz + (Extensión tipo 1 + Extensión Tipo 2 + (Expansión Tipo 1 + Extensión Tipo 2)



Tener claros los niveles nos ayudará también a poder diseñar la SNT que mejor encaje con nuestro producto y bajar o subir uno o varios escalones en función de las necesidades de ampliación o contracción de nuestro universo aumentado. Podemos empezar en un nivel 0 y subir progresivamente la complejidad del sistema, peldaño a peldaño hasta el nivel más alto de desarrollo ocupando todo el despliegue de acciones posible, pasar de 0 al nivel más alto sin pasar por los estados intermedios, o directamente empezar desde arriba, medir las acciones y mantener exclusivamente aquellas que mejor funcionen.

Hemos visto los niveles en función de las tipologías pero debes valorar que dentro de cada nivel existe un rango de grados de complejidad que variará en función de cuántos de los módulos catalogados en cada de expansión / extensión hayamos decidido activar.

### **3.3 Estructura de un sistema SNT. La arquitectura multinivel.**

En este punto trabajaremos sobre la disposición e integración de los diferentes módulos en un nivel estructural. Para empezar, conceptualiza en tu mente cada uno de tus sub-sistemas como un sistema en sí mismo pero también como parte (componente) de otro mayor (el sistema SNT completo de tu producto). Recuerda que la coherencia y la consistencia del todo debe mantenerse en cada una de las partes. De la misma manera que antes de las posibilidades que hoy nos ofrecen los contenidos digitales escribíamos un guión en negro sobre blanco tratando de optimizar nuestra creatividad en una única pieza, ahora lo primero que tenemos que hacer es definir las partes (empezando por el contenido principal) en las que vamos a desplegar el sistema narrativo y cómo éstas van a relacionarse entre ellas y el usuario. De esta manera, insistimos, garantizaremos la coherencia y que el sistema funcione como un todo completo y consistente. En este proceso preliminar tenemos también que seleccionar y desarrollar la estrategia de formatos y medios, los

códigos, la infraestructura tecnológica y técnica necesaria, y cómo se presentará cada partición en la interfaz del usuario (UI/UX).

También estableceremos los requisitos del sistema, los parámetros, sus marcos de referencia y los límites en los que nuestra narrativa SNT funcionará. Los requisitos del sistema van a evolucionar en el transcurso y avance del despliegue SNT, por lo tanto debéis estar atentos y dotar de la flexibilidad y los recursos necesarios al sistema para cumplir en todo momento con los requisitos cuando estos exijan más.

- **3.4 Capas y particiones.**

Cada uno de los componentes de tu sistema debe ser testado y evaluado internamente antes de incorporarlo a la narrativa. Debéis validar las especificaciones de diseño, técnicas, operativas y funcionales. No olvides que cada vez que incorporas una nueva extensión / expansión estáis sacando un producto al mercado que lleva vuestra marca y hasta la más pequeña capa de aumento (acción transmedia) representa, para bien o para mal, al 100% tu franquicia. De lo macro a lo micro. El universo se forma de cúmulos galácticos, estos a su vez de galaxias que contienen sistemas planetarios entre los que está tu planeta, dentro de él tu casa y así hasta los quarks... el sistema más grande está formado por unidades más pequeñas que lo hacen controlable y comprensible.

Ya has definido tu contenido base, las extensiones y expansiones con las que lo ampliarás y ahora es momento de ocuparse de cómo en tu galaxia transmedia los soles y los planetas bailarán en una danza con tu audiencia, oportuna y milimétricamente sincronizada por tu equipo SNT. El desarrollo de esta característica esencial a la que denominamos *integración*, se ha de llevar a cabo teniendo en cuenta los diferentes niveles de participación activa de la audiencia en los que opere tu sistema. Haciéndolo así tendrás siempre bajo



control qué cambios se permitirá que afecten a las distintas capas narrativas, y en última instancia, al contenido matriz.

El análisis de los módulos debe realizarse desde una triple óptica:

- **Visión estática:** ¿Qué componentes tiene cada módulo?
- **Visión funcional:** ¿Qué hace cada componente?, ¿Qué aporta?, ¿Para qué sirve?
- **Visión dinámica:** ¿Cómo se comporta e interacciona con el resto y con la comunidad a lo largo del tiempo?, ¿En qué momento se incorpora o se desacopla un determinado módulo?

En el cronograma SNT plasmaremos todos los flujos de entradas y salidas de módulos de contenido y hasta aquello que a priori pudiera parecer de una complejidad inabarcable, funcionará como una ingeniería relojera en la que cada acción se desencadena en el momento oportuno para el que ha sido diseñada. Más adelante estudiaremos detalladamente cómo desplegar tu estrategia SNT para obtener el mayor rendimiento, rentabilidad, control y efectividad, pero antes debemos ver los soportes en los que aterrizar los componentes de la arquitectura aumentada de tu historia.

## **2X04 Worldbuilding en un sistema narrativo modular**

En este apartado nos centraremos en el material narrativo propiamente dicho. Lo haremos en forma de resumen y a muy grandes rasgos, ya que en el tercer volumen de esta serie de manuales nos centraremos en exclusiva en el aspecto creativo relacionado con las historias y el guión.

## 4.1 Los 4 pilares del Worldbuilding SNT

Como en cualquier otro tipo de expresión creativa, la calidad en términos absolutos más que una característica es un atributo que debemos dar por hecho. Pero, ¿A qué nos referimos cuando hablamos de calidad?, ¿Calidad técnica?, ¿Calidad en un tema innovador?, ¿Calidad en unos personajes magnéticos?, ¿En un mundo asombroso por descubrir?

Lo ideal es ofrecer el máximo nivel de calidad en todas y cada una de las facetas, las artísticas, guionísticas, realización, postproducción, etc en un equilibrio que optimice los recursos y los requisitos, teniendo en cuenta las prioridades de importancia en cualquier narración audiovisual. Aunque si bien como acabamos de mencionar, las calidades son determinantes, en el caso específico de las narrativas aumentadas SNT, el producto debe poseer desde su concepto una serie de características fundamentales que permitan poder crear un amplio volumen de módulos interactivos a su alrededor.

La mejor idea SNT es aquella que cuenta y se desarrolla sobre los siguientes cuatro pilares básicos:

- **Un tema de interés para un segmento de mercado**

Aquello en lo que se basa todo tu flujo de contenidos tiene que conectar como pegamento con al menos un *micronicho* dentro de los distintos targets del mercado. Es muy necesario realizar previamente un estudio de mercado, no obstante la puesta de tu serie o película acabada a disposición del usuario es en realidad el lanzamiento de un producto al alcance de un potencial cliente, y es necesario conocer a qué cliente ofrecemos nuestro producto si es que pretendemos una respuesta favorable por parte de nuestra audiencia objetivo. Puedes elegir temáticas universales que engloban y dispersan la tipología de usuario, o concentrar tu oferta

en las necesidades / deseos de una tribu concreta con la que sabes que tu historia funcionará sin duda alguna.

- **Elementos y Personajes que impliquen al espectador en la trama**

Identificado el nicho y el tema, como en cualquier otra experiencia narrativa, lo más importante es conseguir que nuestra audiencia se identifique con nuestros personajes, que se implique emocionalmente, que se preocupe por su destino, que los apoyen en sus aventuras y desventuras según sea el caso. En los sistemas SNT estas cualidades se pueden expandir exponencialmente ya que el usuario puede no solo profundizar en los personajes si no influir en su destino, o interactuar con ellos. Incluir elementos materiales característicos, piezas por unir, objetos relevantes dotados de misterio, etc, generarán muchísimo engagement entre tus personajes, sus cosas, y tu audiencia.

- **Worldness: Mundo temático y mundo local**

Desde el principio de los tiempos uno de los patrones que han demostrado ser más efectivos a la hora de dotar de credibilidad, fuerza y personalidad a una historia es contextualizarla de forma correcta, concreta y con abundancia de detalles que unan el cuento al lugar, época, o dimensión en el que se desenvuelve. Este aspecto es uno de los más orgánicos a la hora de generar contenidos expansivos, el mundo local define a tu producto tanto como sus personajes o elementos, y por lo tanto puedes profundizar en él tanto como tu audiencia lo requiera o tu se lo propongas. Lo mismo sucede con el universo temático, si eliges un tema que lleve aparejado un conocimiento, una historia, una técnica, una filosofía, etc, podrás generar todos los módulos SNT que quieras para disfrute de tus usuarios.

- **Escalabilidad y potencial de desarrollo ilimitado**

No importa si la puesta en producción se lleva a cabo con recursos limitados, si en el ADN de tu proyecto está la semilla del crecimiento, el entorno será la tierra y tu comunidad será el agua que le permitirán crecer hasta expandir los límites. Pero para eso es necesario haber planteado conceptualmente el proyecto en términos de escalabilidad, es decir, contemplando hasta dónde puede llegar a crecer potencialmente, decidamos luego o no dar salida a dicho potencial. Si tu planteamiento es autoconclusivo, limitado y limitante en estos aspectos, las posibilidades de construir una arquitectura transdigital potente en movook también lo serán.

## **2X05 El Architect@ Transdigital - Social Media Manager**

### **5.1 Introducción a la figura del AT**

En una producción tradicional tenemos un equipo de producción que gestiona y facilita las necesidades de un equipo de rodaje que realiza el trabajo de campo sobre un plano de obra diseñado por el equipo de guión. Al mismo tiempo los equipos de marketing, distribución y exhibición trabajan en las diferentes acciones para que una vez el material esté terminado se replique tantas veces como sea necesario, en el mayor número de pantallas posible.

En una producción SNT el planteamiento es sensiblemente diferente. La figura principal, el equivalente al showrunner, es el Arquitecto Transdigital, al que llamaremos AT y AT-SMM si es también la persona que asume las competencias de Social Media Manager.

Este/a puede ser una sola persona o el líder de un equipo de arquitectos narrativos. Puede ser un diseñador independiente del guionista-director, o ser la misma persona (que realmente es lo

ideal para garantizar una visión unitaria y única) la que planifica el despliegue de cada módulo y comanda su desarrollo e implementación. Lo que en ningún caso puede ser es una función que se lleve a cabo de forma desorganizada, sin un responsable que tenga objetivos claros.

## **5.2 Características básicas de un/a arquitecto digital transmedia**

- **Visión y misión:** Tan importante es saber cómo lanzar al mar toda la flota de contenidos, como saber cuál es el destino de las naves. Todo debe obedecer a un rumbo prefijado, se ha de saber qué se quiere conseguir con cada módulo (de nada nos servirá medir el rendimiento de una acción si no hemos establecido los marcos referenciales para poder valorar si está funcionando o no) y ejecutar cada paso huyendo de la improvisación (que es algo muy distinto a escuchar a la comunidad y generar acciones “no previstas inicialmente” en consecuencia) y atendiendo a un plan sólido y justificado.
- **Omnisciencia:** El AT es la persona que más sabe de la mitología narrativa del producto que lidera. Combina conocimiento enciclopédico del universo temático, mundo local, personajes, sucesos acontecidos, narrados y no narrados, con los recursos necesarios para hacer emerger nueva información coherente en cualquier lugar del mundo ficticio y en cualquier punto de la(s) línea(s) temporal(es).
- **Estrategia:** La habilidad del guionista para disponer los elementos (informativos, narrativos y dramáticos) estratégicamente para conseguir impactar, sorprender, emocionar, captar y retener la atención de la audiencia, cobra una nueva dimensión en la formación de galaxias SNT. Ahora,

además de lo anteriormente mencionado, el guionista se transforma en arquitecto e ingeniero de un sistema narrativo multinivel cuyos flujos textuales están dispuestos en capas con mayor o menor exposición a la transformación por parte de la comunidad de usuarios.

- **Análisis creativo:** Capacidad de ver simultáneamente el mapa completo y también cada una de sus partes, operando creativamente en la optimización de los dos niveles de la estructura, el macro y el micro.

Una vez enumeradas las características, pasemos ahora a estudiar las responsabilidades que ejerce el AT en la práctica.

De entre las funciones principales del Arquitecto transmedia podemos destacar las siguientes:

Estrategia, gestión y puesta en producción de los contenidos

- **Crear e implementar los módulos / acciones** (extensiones y expansiones) para aumentar la experiencia y conseguir que la audiencia se sume y participe en la narrativa.
- **Particionar el sistema** narrativo en módulos, capas y sub-sistemas integrados.
- **Seleccionar los canales, códigos, medios y formatos** en los que se desarrollará cada módulo
- **Diseñar los bocetos, modelos, prototipos y guías** de usuario.
- **Evaluar el coste/beneficio** de las distintas acciones y garantizar su funcionamiento individual y dentro del sistema.
- **Realizar las pruebas, test de aceptación, feedback, medición y análisis** junto con el equipo encargado de la producción del módulo a testar.

- **Gestionar los niveles limitantes** , es decir establecer los costes, el timing de las acciones, etc.

Estrategia, gestión y control de la comunidad de usuarios

Como hemos visto en la unidad anterior el AT si no se encargara personalmente de las funciones del SMM (Social Media Manager) será el coordinador y responsable de todas ellas además de las suyas propias que exceden las competencias del SMM:

- **Diseño, control, gestión y coordinación** de la interfaz de comunicación producto-usuario.
- **Generar los requisitos del sistema** (basados en las necesidades detectadas/activadas) en los usuarios.
- **Gestionar la comunidad de fans** a todos los efectos y niveles (administración + funciones de SMM).
- **Representar** a la comunidad en el equipo creativo, y al equipo creativo en la comunidad.

En resumen:

El Arquitecto/a Transdigital Social Media Manager en una ficción audiovisual es la fuerza unificada que rige sobre todas las distintas piezas del sistema, diseñando el contexto interactivo, creando acciones que abren a su vez posibilidades de acción; puertas y caminos ramificados para que los diferentes planetas del sistema evolucionen con la complicitad de la audiencia, optimizando medios y contenidos, al tiempo que mantiene imperturbable la coherencia de la fuente original.

## **2x06 Despliegue de contenidos: Estrategias, mapas, cronogramas y planes de acción.**

### **6.1 Ingredientes elementales de una estrategia SNT**

Llegados a este punto, como arquitecto/a de tu SNT has de haber seguido el siguiente esquema de pasos en la creación de los elementos tu sistema:

- **Elección de un entorno:** Al estudiar la implementación del despliegue transmedia en el entorno digital, el medioambiente en que ésta se desarrollará será un espacio conectado con capacidad para publicar módulos multimedia en cualquier formato y con interactividad para que todos los participantes conectados puedan comunicarse. Es decir, un entorno social media específicamente habilitado para concentrar a tu comunidad de usuarios y desplegar tu estrategia SNT.
- **Selección de un material optimizado para SNT:** Habrás valorado trabajar sobre una historia, un contexto y unos personajes que den mucho de sí para aprovechar todas las posibilidades que te ofrece la creación de un sistema de contenidos expandidos y extendidos.
- **Selección del nivel de SNT y de las extensiones / expansiones a implementar:** Es difícil que dos proyectos SNT se parezcan. No solo se diferenciarán en el nivel de complejidad elegido o en sus variaciones a lo largo del tiempo si no en las acciones concretas, en el uso de los formatos y los códigos, en su integración con la narrativa matriz. Las combinaciones son infinitas y esto conlleva que los productos sean muy diferentes. Se trata de creatividad pura, de exploración evolutiva y de co-creación.



Al mismo tiempo que se diseña el contenido episódico básico, planificaréis los módulos concretos que corresponden a ese primer bloque de contenido. Recuerda, no dejamos nada a la improvisación, estamos edificando un sistema en el que las partes, aunque separadas, tienen que encajar unas con otras, y por esta razón en tu documento guía (biblia SNT) han de estar reflejados tanto los argumentos y guiones de los episodios como todos los paquetes transmedia que los acompañan, y por supuesto las partidas presupuestarias de producción deben contemplar tanto a unos como a otros dotándolos del mismo nivel de exigencia e importancia.

Al fin, ya tenemos todos los ingredientes (de momento sobre papel) para realizar un guiso con el que maravillar a todos nuestros invitados. Nuestro objetivo va a ser hacerles disfrutar cuanto más, y más tiempo mejor. Sin embargo, el hecho de contar y conocer las materias primas no nos garantiza el éxito. Cada ingrediente tiene su punto de cocción, depende de un punto de ebullición distinto, unos requieren fuego lento, otros un hervor rápido. Los hay que deben dejarse en remojo con antelación y los que no se echan al puchero hasta el último momento. Entendednos la analogía, con los mejores y más frescos ingredientes se puede preparar el mejor banquete del mundo pero también se puede malograr todo el género, dejarlo crudo o carbonizado haciendo que lo que debía haber sido néctar en los paladares de nuestra audiencia, los aleje para nunca volver. La ejecución del plan de acción es lo más importante, no olvides nunca que un sistema SNT es un sistema vivo cuyo flujo de contenidos se extiende en el espacio y en el tiempo.

## **6.2 Plan de acción SNT: Despliegue espacio-tiempo**

Dicho esto, vamos a estudiar el diseño del plan de acción general para desplegar tu estrategia de contenidos. Lo primero que hay que

tener en cuenta es, como dijimos arriba, el espacio-tiempo en el vamos a implementar nuestras acciones. En esta fase crucial hay muchas decisiones que tomar y ninguna de ellas podemos dejarla al azar, cada paso debe haber sido estudiado y testado en vuestro “laboratorio” (*mastermind* interna) previamente. Cuando se trata de creatividad e innovación no existe una ciencia exacta que nos asegure el éxito pero cuanto más meditada esté nuestra estrategia, más probabilidades de funcionar tendrá.

¿Publicaremos todo el bloque de contenido matriz (cuando se ofrezca por episodios) de una sola vez –recomendado- o con intervalos de tiempo?, De ser así ¿Con cuánto tiempo entre episodios?, Si generamos expansiones vinculadas a la evolución de las tramas episódicas, ¿Cuándo debemos lanzarlas?, ¿Publicaremos todos los módulos a la vez?, ¿En qué orden?, ¿Cuántos satélites son los óptimos?, y ¿Cómo evitamos los spoilers en el transmedia entre episodios de aquellos usuarios que vayan más avanzados?, ¿Cómo diferenciamos el contenido expandido entre capítulo y capítulo, del muro transmedia general, la fanzone, etc, etc?... No te agobies, ¡por esto lo llamamos “Arquitectura”! Vayamos paso a paso (o mejor sería decir, bloque a bloque)

Para ir respondiendo a todas estas preguntas, igual que hemos hecho con los elementos del sistema, ahora vamos a descomponer la estrategia de publicación en sus partes fundamentales para que cada uno podáis abordar la ejecución de vuestro plan personalizado siguiendo un patrón operativo:

### **6.3 El doble espacio-tiempo: Módulos episódicos y Muro general transmedia**

#### **World: Módulos episódicos\***

Imagina que cada uno de tus episodios es un piso en un bloque de apartamentos. El piloto es el primero, el 1x02 es el segundo, y así sucesivamente. Ahora imagina que tu usuario viaja en un ascensor que le lleva desde la planta cero hasta tu último piso, recorriendo tu producto de principio a fin. Aunque la narrativa esté “rota” y dividida en plantas separadas, no deja de ser una única pieza fragmentada, y el usuario puede realizar el viaje sin detenerse en las paradas más que para tomar impulso y reproducir el siguiente episodio.

Ahora imagina que después de pasar por el piso 1 y antes de subir al piso 2, el ascensor se para en seco y queda suspendido en la entreplanta; en el piso 1 ½. En una narrativa tradicional, aquí nuestro espectador se encontraría atrapado en las tinieblas de una tierra de nadie. Sin embargo en un sistema SNT, este espacio transversal entre episodios contiene los universos expandidos y extendidos que existen entre los fragmentos del contenido matriz. De esta manera hacemos participar a la audiencia de la narrativa y sus periféricos desde el primer momento, creando para su uso y disfrute los módulos conectados a cada episodio.

Algunos de ellos serán recurrentes y el espectador los esperará tras cada capítulo, otros serán exclusivos y estarán totalmente relacionados con ese fragmento concreto de la historia o, se “desbloquearán contenidos en función del punto de la narración al que hayamos llegado para sumarse al transmedia recurrente a partir de ese momento.

#### **World: El Muro General Transmedia\*\***

Utilizamos el término *muro* para hacer referencia a un entorno análogo al espacio compartido por una comunidad de usuarios en

una red social. Un lugar concreto en el mundo digital donde se reúnen los contenidos modulares transmedia (extensiones y expansiones), el equipo creativo que está detrás del producto y la comunidad de seguidores y fans. Como ya hemos visto, las brechas entre episodios son oportunidades infinitas para aumentar nuestra narrativa, un anexo vinculado a cada parte de la matriz en el que las posibilidades están servicio de vuestra creatividad. Ahora pensemos en el bloque de contenido completo, la suma de todos los episodios que componen una entrega de material que ponemos en manos del consumidor / usuario.

Como es habitual en la industria del entretenimiento audiovisual el contenido se publica en tandas, lo que denominamos “temporadas”, que se comportan como una parte completa y compuesta de partes más pequeñas, obedeciendo a una estructura (exposición/confrontación/resolución (abierta) ). Hasta no hace demasiado tiempo, la publicación de episodios era periódica (diaria, semanal, etc) pero hoy en día a este modelo se suma uno más acorde a la realidad digital: La publicación del contenido completo cuyo consumo y dosificación depende de cada usuario. De esta manera, hay quien consume todo el bloque sin más interrupción que el cambio de un episodio a otro, pero también hay quien lo raciona y lo condura. Mismo material, diferentes consumidores, distintos modos de consumo. Pero, ¿Qué ocurre cuando se termina el último episodio?... En una narrativa convencional, se pone en marcha el cronómetro de espera hasta que llegue al usuario nuevo material de estreno. En un sistema SNT, este vacío se llena con mil y una actividades, es un espacio impagable para sondear, recoger feedback cualificado e involucrar a la audiencia a niveles hasta ahora desconocidos. Según sea el caso y en función de optimizar el rendimiento, los módulos del muro general correspondientes al bloque publicado en su totalidad, pueden generarse al mismo tiempo que el material base y también como actualizaciones en tiempo real. Los usuarios recibe notificaciones en sus dispositivos y participan, juegan o descubren nuevas caras de personajes o

elementos de tu historia, que llenan el espacio de tiempo hasta la publicación de un nuevo bloque de contenidos.

*\* y \*\* En la actual versión de la app ambos Worlds están reunidos en un único muro. En la siguiente fase de desarrollo se independizarán.*

## **6.4 Cronograma integral de la estrategia SNT**

En la implementación de tu sistema utilizarás estas dos modalidades como una misma estrategia dividida en dos proyectos con la misma raíz y tronco, pero ramificados y complementarios.

## **6.5 Las 3 fases de creación de un módulo SNT**

Ya hemos visto el panel de control de tu SNT desde el que puedes mapear todas las acciones que tú y tu equipo desarrollaréis en relación a un bloque completo de contenido matriz. La clave del éxito de vuestra estrategia radica en trabajar cada módulo de forma independiente atendiendo a tres elementos fundamentales:

- **Planificación;** Realizar el cronograma sobre papel incluyendo todos y cada uno de los módulos que se van a desarrollar, incluyendo el código, formato y medio de cada uno y el punto en la línea de tiempo en que serán desplegados.
- **Implementación:** Llevar a cabo el plan de producción y la publicación de los módulos tal y como están diseñados en el cronograma.
- **Medición y validación:** Someter cada módulo / acción transmedia a auditorías internas para valorar el éxito y la continuidad de los mismos o su exclusión / sustitución del sistema

¡Enhorabuena! Estás preparado/a para lanzar al mundo tu sistema SNT! En las siguientes unidades vamos a trabajar en ofrecerte las herramientas para consolidarlo, darle una larga y fructífera vida, y proteger el sistema de las posibles inclemencias que pueda deparar la travesía.

## **2x07 Desarrollo evolutivo de los Sistemas SNT**

Igual que en el acto de respirar, el aire, los pulmones y la persona no se disocian, si no que se complementan y representan diferentes niveles de la misma realidad, así debes integrar y cohesionar las 3 grandes particiones de tu SNT: Tu equipo, tu usuario y el trabajo que hacéis juntos. Al poner en marcha un Sistema narrativo Transdigital que implica a tu equipo creativo, el producto, su galaxia aumentada, y la comunidad de usuarios, no debes ver estos elementos por separado, si no como un único sistema vivo al que hay que alimentar, hacer crecer y ayudar en todos los aspectos necesarios para que pueda convertirse (y mantenerse) en su mejor versión.

### **7.1 Consejos para un mantenimiento y crecimiento evolutivo de un sistema SNT**

Empecemos por los *tips* básicos, aquellos a los que por ser tan elementales en ocasiones no prestamos toda la atención que debiéramos y pueden suponer una importantísima solución de continuidad para nuestros mundos narrativos.

- **Sorprende e implementa novedades tanto como puedas**

La novedad cura todas las enfermedades que puedan afectar a tu sistema. Incluso puede llegar a tener el poder de arreglar

instantáneamente averías o fallos graves producidos en cualquier parte del sistema, pero cuidado, la novedad y la sorpresa tienen unas propiedades maravillosas y a la vez un efecto secundario devastador. Consiguen como ninguna otra herramienta despertar la atención, excitar los sentidos y fomentar la viralidad. Su reverso tenebroso es lo rápido que dejan de ser lo que son.

Es decir, una novedad pierde sus estatus de primicia sorprendente casi al mismo tiempo en que es puesta en común con la audiencia. Su brillo es muy potente pero también extraordinariamente efímero. Tu sistema no vivirá mucho tiempo de una gran idea, de una súper novedad, si no de muchas y muy variadas a lo largo del tiempo. Las novedades y las sorpresas son inputs extra de energía revitalizante que aportas al sistema. Son el elixir de la eterna juventud. Así que no te repitas y ten en cuenta que cuanto más alto pongas el listón, más te exigirá tu audiencia.

- **Arriesga (conforme a un plan bien definido)**

Un paso más allá de la novedad bajo control, está el salto al vacío. Nunca reprimas el instinto de hacer algo verdaderamente nuevo, distinto, transgresor, disruptivo... pero si es posible salta con una red que te amortigüe si algo no va del todo bien. Ten en cuenta que solo unos pocos entenderán rápidamente la propuesta vanguardista y que la mayoría tardará más tiempo. Cuando no comprendemos algo generalmente la reacción es rechazarlo. Ten paciencia y dales tiempo pero no más del que tu audiencia masiva te permita para experimentar con ella. Implementa, mide, valida, continúa o retira el módulo/propuesta/actividad en función de los resultados (respecto al marco de referencia de tus KPI'S) y hazlo lo más rápido que sea posible. Aprende, itera e incorpora el bucle de feedback (que veremos más abajo) resultante a todas las arterias del sistema.

- **En el equilibrio está la virtud (y el éxito a medio-largo plazo)**

La creación de un sistema SNT conlleva muchas decisiones, desde el planteamiento inicial, los módulos que se pondrán en producción, el nivel de complejidad sobre el que articularemos un mayor o menor despliegue de contenidos y actividades, hasta la capacidad (rigidez vs flexibilidad) que tendrá el sistema para introducir o extraer de él particiones sin afectar (o afectando de forma controlada) al núcleo duro de la narrativa. Cada SNT es un mundo (nunca mejor dicho) pero hay un axioma que siempre debemos contemplar en nuestra mesa de diseño “Ni mucho ni poco, si no todo lo contrarió”. El tamaño y el número de tus módulos, el calendario de publicación y la cantidad de ítems desplegados deben guardar un equilibrio. De no ser así nos encontraremos con una de estas dos peligrosas opciones para la salud de nuestro sistema:

- **Sistema anémico:** Se produce cuando no se alimenta suficientemente ni al producto ni a la comunidad. Es un sistema muy débil que tiende a su propia aniquilación por falta de activos que retengan a los usuarios. Cuando la audiencia abandona el sistema, este perece. No es lo mismo una estrategia conservadora, en la que se decide ejecutar un plan de nivel 1-2 y después decidir si crecer o mantenerse, que un sistema desangelado, *pseudoabandonado*, a la deriva y famélico por falta de combustible.
- **Sistema saturado:** La situación inversa. Un sistema inflado, con un menú de cientos de platos, todos apretados para que quepan en la misma carta. Combinaciones absurdas, propuestas de muy bajo interés solo por tener más y más módulos activos, no van a conseguir generar ni una buena experiencia de



usuario ni una buena reputación. Tus usuarios quieren salir satisfechos, siempre con ganas de más, pero la sensación de empacho y relleno es algo que no le gusta a nadie, pudiendo llegar a causar un colapso en el propio sistema y enfermarlo por sobrecarga.

- **Retroalimentación (Bucle de feedback):** Este concepto está indisolublemente unido a la dinámica de sistemas complejos. Se produce cuando los efectos se convierten en causas. Los datos y toda la información recogida de una acción deben procesarse y servir de aprendizaje para retroalimentar el siguiente bloque de contenido.

Tenemos que contemplar que siempre que exponamos una información al alcance del sistema va a generarse un bucle y que este puede ser de distinta polaridad. En un caso suma y en el otro resta. Si la tendencia refuerza la acción es retroalimentación positiva (refuerzo), si se opone a ella, es negativa (compensador).

- **Catálisis:** Es el ideal de un retorno de información efecto-causa. Un sistema SNT autocatalizador genera (a través del feedback / inputs de los usuarios) la información necesaria para ejecutar el siguiente ciclo, retroalimentando el sistema y dando lugar al nuevo bloque de contenidos nacido de la interacción de todos los elementos del sistema sobre la generación anterior de material narrativo.

## 7.2 Flujos del sistema SNT

Por tanto, queda implícito en lo anteriormente expuesto que entre las habilidades del Arquitecto Digital Transmedia está el

comprender analíticamente el desarrollo del sistema a partir del flujo de procesos desencadenados en el tiempo. Los flujos con los que trabajará nuestro sistema serán los siguientes:

- **Flujos de entrada:** Recursos (módulos o acciones) que se incorporan al sistema.
- **Flujos de salida:** Recursos o bienes acabados que salen del sistema.

El AT para una mejor organización de estos recursos debe trabajar con 3 listados diferentes:

- **Flujos preparados** para entrar al sistema en el momento preciso según el cronograma SNT.
- **Flujos activos operativos** y funcionando actualmente.
- **Flujos finalizados y extraídos**, que aún fuera del sistema puede que parte de su información –en caso de que haya ejercido alguna transformación en algún momento del tiempo sobre el contenido matriz- permanezca integrada en la mitología de tu SNT.

### 7.3 Alcanzando el conocimiento del sistema

Llegados a este punto, el AT comienza a manejar el sistema ejerciendo un control central en el que están contempladas todos y cada unos de los satélites. El SNT funciona como un todo y el director@ de operaciones debe garantizar el equilibrio y el crecimiento atendiendo a estos factores:

- **Refactorizar:** Cambiar los procesos para lograr que el sistema rinda más en eficacia, velocidad, rentabilidad, que exija menos recursos) sin afectar al resultado final.
- **Detectar patrones, reagrupar** procesos por inputs similares.

- **Optimizar:** Descubrir rápidamente que módulos generan mejores resultados y trabajar en ellos. Eliminar sin piedad lo que no funciona o lo hace por debajo de los límites que hemos determinado como marcos de referencia.

## **2X08 Protocolos de control y seguridad de un Sistema SNT**

Entramos en el episodio final de nuestra guía para la creación e implementación de sistemas narrativos aumentados en el entorno digital social. En él nos vamos a centrar en suministraros las principales normas, reglas y herramientas de seguridad con el fin de que las tengáis en cuenta al gestionar vuestro sistema. Aquí abordaremos exclusivamente los mecanismos relacionados con el funcionamiento general de la SNT, profundizando exhaustivamente en todo lo referente a cómo los usuarios pueden afectar al sistema, en la capacitación específica *Administración y gestión de comunidades virtuales SNT*.

### **8.1 ¿Por qué securizar mi sistema SNT?**

Lo más importante de todo esto es tener siempre presente que el sistema está formado por 4 agentes básicos:

**Entorno, creativos, producto y comunidad.**

Por lo tanto tú como creativo/a eres parte del sistema pero también el responsable último de todo el universo SNT, de su bienestar y supervivencia. En tu mano está protegerlo, cuidarlo, defenderlo, y mantenerlo en condiciones óptimas, vigorosas y saludables.

Por supuesto puedes dejar estas cuestiones de lado hasta que se presenten los problemas y luego intentar reaccionar realizando todo el proceso (detección-análisis-evaluación-diseño de soluciones-aplicación de soluciones). El problema es que mientras vacilas sobre cómo resolver la crisis cuando ésta ya es una realidad, la grieta, la infección o el ataque se extienden y devastan tu estructura y tu comunidad. Si se produce un incendio, el camión de bomberos puede tardar más o menos tiempo en llegar para sofocar las llamas, pero si hay que construir el vehículo pieza a pieza, seleccionar y contratar a los bomberos, diseñar los tanques de aprovisionamiento de agua, la forma y tamaño de las mangueras, y todo mientras la ciudad arde...

Puedes hacer lo anterior, pero te lo desaconsejamos enérgicamente. En tus gabinetes de crisis no se deben tomar decisiones, únicamente ejecutar las que están diseñadas en los protocolos según cada contingencia. El análisis proyectivo de las situaciones que pueden atentar contra el sistema y disponer preventivamente de un catálogo de módulos y operaciones “antídoto” para cada una de ellas, reducirá al mínimo la posibilidad de que vuestras defensas se vean comprometidas por mucho tiempo.

Y en un sistema vivo, planetario, permanente expuesto y en constante movimiento interactivo 24/7, el tiempo de reacción es la clave.

## **8.2 Los peligros que acechan a un sistema SNT**

De alguna manera tenemos que pensar que poner “*On Air*” un nuevo sistema SNT es como sacar un cachorro a pasear por primera vez: Es más que aconsejable hacerlo una vez que le hemos puesto todas las vacunas que le protejan de los patógenos que puedan afectarle.

Pero, ¿Qué es en la práctica un peligro para una arquitectura narrativa? Todo aquello que está fuera de nuestro control creativo activo, es decir, todo lo que nos obliga a reaccionar para que el sistema siga funcionando debemos tratarlo como una amenaza potencial. En una SNT exponemos continuamente la narrativa a elementos que siendo parte del sistema, están fuera de nuestro control.

Veamos cuáles son las principales situaciones sobre las debemos poner especial atención para poder ejercer un control preventivo:

- **Controlar** (en la medida de lo posible) la incertidumbre

La gran diferencia entre nuestra narrativa aumentada y permeable, y un show de ficción tradicional, es que la SNT incorpora de forma totalmente inclusiva a la audiencia, o lo que es lo mismo, queda expuesta al bombardeo de una gigantesca cantidad de información externa, impredecible e incontrolable.

El primer paso para resolver un problema es reconocerlo, y nosotros sabemos bien que por ejemplo con una comunidad de 250K usuarios con libertad de acción es imposible predecir con exactitud el comportamiento que tendrá el sistema en un punto (módulo/acción) concreto. Porque los usuarios no usan el sistema, son parte del sistema.

- **Diseñar diagramas de estado**

Determinar cada una de las rutas que puede describir un movimiento de información al ejecutarse el proceso. Permite acotar las variables y predecir las variaciones para poder anticiparse o responder de forma efectiva a las diferentes casuísticas que puedan presentarse.

- **Simulación virtual del módulo SNT**

La incertidumbre es especialmente crítica en expansiones de tipo 2 variables en las que el objetivo de la acción va a ser generar inputs co-creativos en la comunidad. Es decir, el sistema necesita una respuesta para no colapsarse en ese punto y producir un fallo que afecte a la estructura completa. Eso no puede pasar, por lo tanto hay que prever al detalle qué es lo que puede pasar.

No pensaremos entonces en lo que no podemos hacer, si no en lo que sí podemos hacer y haremos esto de la mejor manera posible. Siendo cierto que no podemos predecir con precisión atómica todos los posibles resultados de una acción lo que sí podemos es realizar (en la fase de diseño del módulo a implementar) una simulación virtual de los escenarios que pueden llegar a producirse.

Podemos reducir el árbol de opciones críticas en la Expansiones T2 variables a 3 escenarios virtuales:

- **Resolución de enigmas diegéticos:**

**Problema:** Tenemos activo un módulo gamificado cuyo objetivo es poner a trabajar a la comunidad para dar respuesta a un interrogante clave necesario para la continuidad de la narrativa principal, pero la comunidad NO consigue resolverlo.

**Solución:** Facilitar pistas, claves o nuevas informaciones más explicativas hasta conseguir que el enigma sea resuelto por al menos 1 miembro de la comunidad, desbloqueando así el acertijo.

**Operativa:** Se han de tener previstas y diseñadas al menos 3 micromódulos que hagan descender en nivel de facultad del enigma para poder liberarlas, si es necesario poner en marcha la estrategia de simplificación.

- **Rumbo de avance colectivo:**

**Problema:** Hemos planteado a la comunidad opciones finitas y claras para que sean ellos quienes tomen una decisión trascendental que afecta a uno o varios elementos del relato (destino de un personaje, emplazamiento geográfico, decisiones selectivas a nivel narrativo o dramático) y que se llevarán a cabo transformando la narración, pero la comunidad NO participa en la acción o NO conseguimos que se decanten por una opción con suficiente fuerza como para tener la seguridad de que implementarla corresponde con los deseos reales de la audiencia.

**Solución:** Incentivar positivamente a tus usuarios a participar y tomar partido. Tienes dos poderosas herramientas para ello, de las que puedes servirte en cualquier circunstancia en la que necesites activar/incentivar a tus usuarios:

- 1- **Generar un sistema de recompensas:** Si el que está al otro lado no se siente llamado, aludido o motivado a tu “llamada a la acción” es porque no reconoce el valor que tiene para él/ella. Si esto sucede, el problema puede estar en que realmente lo que parecía una idea interesante para ofrecer en co-creación carece de interés-valor real al activarla, o que no la hemos presentado correctamente potenciando el elemento de valor que representa. En cualquiera de los dos casos, se deduce como síntoma una falta en la percepción del valor por parte del usuario, por lo tanto la solución para neutralizarla es agregar valor. Ofrece valor añadido al módulo, recompensa generosamente la implicación, el esfuerzo y el ingenio que aporten tus users y estarás reforzando de forma muy potente sus necesidades de autorrealización y reconocimiento.

2- **Desarrollar acciones que fomenten la inmersión y la interactividad:** Diseña micromódulos y actividades que sean tan directas, atractivas y excitantes que el usuario no pueda inhibirse de participar. Guíale y enséñale a ser un activo de la narración en lugar de un pasivo, y pronto hasta el menos intervencionista estará co-creando contigo.

Es importante reflexionar y actuar en consecuencia teniendo conocimiento de que si esto –inactividad, baja participación, no implicación- llega a ocurrir se debe a que:

a) **Tu audiencia aún no ha dado el paso de implicarse, porque no se siente aludida a hacerlo.** Esto significa que les estás dando la opción de inhibirse de participar y evidentemente siguen la tendencia natural humana mirar hacia otro lado y esperar que sea otro quien lleve a cabo la acción. Si todos hacen esto, la acción se quedará por tanto sin hacer.

b) **Hay problemas en tu estrategia de comunicación:** Tienes que captar la atención, el interés y una vez conseguido hacer llegar rápidamente al “cliente” tu propuesta de valor. Aquí entra en juego el talento de tu equipo de marketing, si abris inputs colaborativos tienen que ser tan irresistibles que nadie pueda dejar de sumarse a ellos.

**Operativa:** Se han de tener previstas y diseñadas al menos 3 micromódulos que hagan descender en nivel de facultad del enigma para poder liberarlas si es necesario poner en marcha la estrategia de simplificación.



- **Demanda de Inputs creativos libres dentro de un marco de referencia:**

**Problema:** Cuando nos encontramos en este caso es cuando no damos opciones como en el anterior, si no que requerimos de los usuarios ayuda –vinculante narrativamente o no-creativa para desarrollar algún elemento de la narrativa. Es el grado máximo de co-creación porque es una invitación abierta a que usen su imaginación y aporten las ideas de su cosecha, pero siempre debemos explicitar los límites del marco de referencia en los que se proyecta dicha creatividad. Sin lugar a dudas esta es la casuística que dispara a alerta máxima los niveles de riesgo.

**Solución:** Si la usamos las acciones que demandan del usuario inputs narrativos de forma lúdica y con el objetivo de sondear la imaginación y deseos libres de la comunidad será inofensiva, pero si la ofrecemos como una negociación que vincule el rumbo de la matriz al *brainstorming* colectivo, o bien estamos muy, muy seguros de lo que estamos haciendo y preparados para aceptar el resultado, o nos avocaremos a la peor de las situaciones posibles: La pérdida total de control sobre el sistema.

**Operativa:** En esta ocasión, el protocolo práctico de seguridad reside en que tú y tu equipo tengáis totalmente bajo control el marco de referencia de la parte de tu *worldness* que has abierto a la participación colectiva, así como el grado de afectación que permites que impacte a la matriz.

### **10.3 Alteraciones del entorno**

Ya lo hemos expuesto en episodios anteriores pero merece la pena traer de nuevo ese tema a la sección de seguridad. Las mutaciones en el ecosistema previstas / imprevistas sucederán con total y

absoluta seguridad. Si no estamos alerta las detectaremos cuando ya hayan sucedido, y generalmente repararemos en ellas porque se han producido fallos irreparables en el sistema. Toda tu arquitectura se despliega y respira en su entorno, si este cambia el SNT está obligado a adecuarse y re-equilibrarse fluyendo junto a los cambios del entorno cuando estos se producen es una forma de ejercer control sobre el sistema. A medida que el entorno cambie, las acciones cambiarán también.

Por nuestra parte es todo, ahora te toca a ti procesar toda esta información que hemos sistematizado desde movook para facilitarte el sacarle el máximo partido a la herramienta. La teoría se valida en la práctica así que empieza por el principio, diseña tu mundo, desenvuélvelo según las infinitas posibilidades que hemos recogido en estos 8 episodios, haz sitio para que se suban a él más ingentes de espectadores-colaboradores y vive y disfruta de lo que más te apasiona!

¿Ya lo tienes desarrollado? Escríbenos a [contenidos@movook.com](mailto:contenidos@movook.com) y hagamos realidad.

[www.movook.app](http://www.movook.app)

