

LA EXPERIENCIA

El objetivo de este documento es definir los elementos mínimos que conformarán la experiencia durante la Semana de Cine Fantástico y de Terror. Pretende ser un documento que vayamos reformando, al que vayamos ideando, añadiendo, cuestionando y descartando elementos entre todos los profesores.

El objetivo es definir un contenido que sea sencillo y que suponga un desarrollo ameno y sin agobios. Porque al final, se trata de que todos los que formamos parte de esta aventura disfrutemos y pasemos una semana de aprendizaje, de trabajo en equipo y diversión.

Para trabajar este documento, proponemos emplear como “color de fuente”, aquellos que utilizamos en la sesiones de trabajo mediante post-its:

- Goyo-Ana: azul
- Laia: verde
- Rubén: amarillo
- Jon/Joxean/Aitor: rojo
- Arturo: morado

La WEB

- <http://cloarca.wordpress.com/> Esta web se realizó con recursos muy básicos para el [Rompeolas 2012](#) en Cristina Enea. Como referencia básica partimos de que se pueda desarrollar algo similar y que pueda tutorizarse el proceso de la creación de la web.
- <http://www.goatandmonkey.co.uk/seed/> ¿Qué grado de dificultad tiene la web de esta experiencia Transmedia?

STORYLINE

Aquella mañana el Grimorio comenzó a emitir un extraño brillo. John .K. Ward conocía perfectamente el significado: en la Quinta luna, la Quinta Madre daría a luz y el Quinto Niño vendría a este mundo para desencadenar el Último Mal. Era el momento de pasar a la acción.

Primer paso: reclutar a su equipo. Para ello, iba a recorrer La Semana de Cine Fantástico, a priori los mejores preparados dado su conocimiento en temas de terror, a través de distintas pruebas y desafíos.

Segundo paso: detener a la Quinta Madre. Y sabía cómo detenerlo evitando el sacrificio de la madre. Si se recitaba la última estrofa del Grimorio ante la madre y al filo de la medianoche de la Quinta Luna (la noche de Halloween), el Demonio volvería al libro y quedaría atrapado en él por toda la eternidad.

RASGOS GENERALES

- Se jugará durante toda La Semana de Cine Fantástico y de Terror, del día 25 al día 1. Cada día se considera un capítulo de la historia de los Cinco Niños.
- Contará con un master: un actor que interpretará a John .K. Ward durante toda la semana (a priori y a falta de su ok Joseba Roldán). Interactuará con los espectadores y portará una cámara con la que recogerá las reacciones. Estas grabaciones serán recogidas en la web e incluso se podrían proyectar entre sesión y sesión. Podemos contar con el actor para trabajar en el taller de septiembre el personaje de John K.
- En gran parte se desarrollará entre sesión y sesión de películas. Serán pequeñas píldoras jugables que desbloquearán el capítulo del día, añadiendo una pieza diaria a la narración.

FASES

Día: Fecha por confirmar. Suele ser unos días antes del comienzo del Festival.

Espacio: La cola de sustitos (la cola del Principal para comprar abonos)

Target: Los fieles de la Semana.

Descripción: Se trata de la fase de clasificación del Master Of Doom. Dinamizada por el propio John .K. Ward, planteará una serie de preguntas sobre películas de terror relacionadas con el ocultismo, la demonología y la brujería. Se puede realizar en streaming para que las personas fieles que no están en la cola puedan participar desde sus casas.

Duración: 1 hora

Sistema de recompensa: los 5 mejores pasan a la fase final que se realizará dentro del Teatro Principal el miércoles 30 de octubre. (Capitanes: hay que definir el grado de implicación/acción que tendrán a lo largo de la semana). De esos cinco, los 2 primeros, reciben un abono gratis.

Formatos posibles:

- Sistema A: preguntas tipo test. Ward plantea las preguntas y la gente apunta las respuestas en un papel.
- Sistema B: identificar a qué película pertenece cada fragmento de secuencia. Necesitaríamos un sistema portátil para proyectar los fragmentos. La gente apuntaría las respuestas en un papel.
- Sistema C: que las respuestas, en lugar de apuntarse en un papel, se recojan a través de una app, o incluso que las preguntas se planteen a través de la app

Recursos:

- Una cuenta de redes sociales. Podrían ser Facebook o Twitter.
- Pantalla, proyector, y un ordenador.
- Un dinamizador

Día: 27 de octubre. Primera luna.

Espacio: Poteo Of The Dead (Donostia Zombiewalk 2012)

Target: Todos los públicos (fieles, padres, niños, etc)

Descripción: Ward participará en la marcha cámara en mano. Será el reportero de la Zombiewalk desde dentro. Incluso se puede plantear que él sea el maestro de ceremonias y guía. Siguiendo con la tradición de la Zombiewalk madrileña, podemos poner un precio

simbólico para el Stand de maquillaje: donar comida a cambio del servicio. Podemos buscar la colaboración con alguna ONG (o directamente con la plataforma ONGI https://www.facebook.com/pages/ONGiEuskadi/161063437333495?sk=map&activecategory=Fotos&session_id=1333591758) y que empleen sus redes para hablar previamente la experiencia.

Duración: 3 horas.

Sistema de recompensa: se darán dos premios. A la mejor caracterización zombi-vasca y a la mejor pose zombi.

¿Podría hacerse algo durante este recorrido?

Día: 28 de octubre. Segunda luna.

Espacios propuestos: San Telmo (Convento). Urgull (Cementerio de los Ingleses, Castillo de la Mota) Parte Vieja (Calle Angel, Santa Corda, Puerto, 31 de Agosto).

El Castillo de la Mota es el lugar para terminar el juego y completar la estrofa. Hay que crear distintos recorridos para que los equipos no se “pisen” las pistas.

Target: familiar. Podría ser interesante enfocarlo hacia un juego abuelos-padres-niños (empoderamiento tecnológico de la 3ra edad)

Descripción: Se trata de una búsqueda del tesoro. En este caso, la búsqueda de la última estrofa del Grimorio. Se trata de un juego por equipos. Hay que definir el número de equipos y el número de integrantes-familias por cada equipo. Cada equipo tiene que reunir un verso.

Duración: 2-3 horas.

Sistema de recompensa: un premio para el equipo que primero reúna su verso.

Formato: A través de una serie de pistas-QRs:

- Se jugará a través de una App. Proponemos como referencia la aplicación que fue realizada en 48 horas para el Olatu Talka: CLOARCA. Está descargable en el Android Market.
- Cada equipo tendrá 5 Qrs que hallar.
- Cada Qr llevará a una página con la palabra desbloqueada y una pista de texto tipo acertijo.
- Si un equipo se atasca, recurrirá a las redes sociales y la web en busca de ayuda. Si tampoco así encuentran la respuesta, .K. Ward será quien de pistas extra a través de la redes sociales.
- Al final del juego, de forma colaborativa, tienen que ordenar los versos hasta dar con el orden correcto. La estrofa se utilizará para realizar la invocación.

Día: 29 de octubre. Tercera luna.

Espacio: Teatro Principal

Target:

Descripción: La Final del Master Of Doom, dinamizada por John .K. Ward.

Duración: 30 minutos

Sistema de recompensa: Cetro del Horror +regalo (¿tablet?)

Formato: se trata de imitar el formato de concurso tipo “saber y ganar”

- Se necesitan elementos de atrezzo: sillas, mesas, pulsadores

- ¿Cómo podrían ayudar/participar los espectadores?

Día: 30 de octubre. Cuarta luna.

Espacio: Teatro Principal

Target:

Descripción:

Duración:

Sistema de recompensa:

Formato:

Día: 31 de octubre. Quinta luna.

Espacio: Teatro Principal

Target: Presentes en el Teatro + Streaming?

Descripción: Se trata de la escenificación de la invocación. Con .K. Ward de maestro de ceremonias, el objetivo es que todas las personas que estén en el teatro hagan la invocación al unísono y detengan a la Quinta Madre. Su presencia puede ser física o virtual.

Duración: 30 minutos.

Sistema de recompensa: vivir la experiencia.

Formato: Se trata de generar una experiencia inmersiva que intente generar miedo, aprovechando el espíritu de la noche de Halloween. A través de :

- Actores: Joseba Roldán +..
- Efectos de sonido
- Jugar con la iluminación del Teatro. Referencia: Teatro Negro.

<http://www.youtube.com/watch?v=ozHAKApTIDg>

<http://www.youtube.com/watch?v=saYcxjitV6c>