

ANO



comarex
Worldwide Media Distribution

MECÁNICA DE AÑO 0

El escenario de Año 0 es la post catástrofe. Una serie de terremotos y maremotos han provocado la destrucción total y un grupo de 11 hombres y 11 mujeres se refugiaron en el desierto para salvarse del gran cataclismo. El desafío ahora es encontrar un nuevo lugar donde vivir, donde fundar una nueva sociedad.

22 concursantes, ya sean famosos o desconocidos, se embarcan en esta aventura. A lo largo de 18 semanas convivirán en un refugio que emulará una antigua fábrica abandonada, la cual deberán adaptar para poder habitar en ella.

Durante esta aventura, distintos expertos los visitarán para ayudarlos a sacar provecho de los escasos recursos con lo que ellos cuentan y mejorar el hábitat en el que están. Pero no estarán solos...un peligro latente los mantendrá en alerta porque otros tratarán de quedarse con el bien más preciado en época de escasez: la comida.



A. INICIO DEL PROGRAMA CAMINATA EN EL DESIERTO



Cuando los participantes se embarcan en esta aventura, no tienen más conocimiento que el que se tratará de un reality extremo. Cada participante llega con un backpack en el cual deberá incluir los elementos que él o ella cree le servirán para sobrevivir a este hipotético fin del mundo. El tamaño del backpack es estándar para todos. Comida, chocolate, fósforos entre otros productos serán parte del ingenio de estos aventureros.

Televisivamente, los participantes inician su aventura con dicho backpack. Son desprovistos de sus ropas y la producción les entrega un overol igual para todos.

Cuando lleguen al refugio encontrarán más indumentaria para vestir, claro que uniforme. Por su parte la ropa de cada participante se transformará en un preciado bien. A medida que el reality se vaya desarrollando y de acuerdo a ciertos beneficios que puedan ir ganando, los participantes recibirán como incentivo una caja con alguna de las posesiones que ellos tengan. (Más detalles en capítulo siguiente).

El grupo de participantes desconocidos es introducido en un container y, luego de un rato, llega un camión que los trasladará a un lugar que ellos no imaginan. A través de cámaras ubicadas dentro de este espacio, el espectador podrá ver las reacciones de estos nerviosos concursantes. Mientras vayan en el container, éste comenzará a moverse emulando el esperado cataclismo. Así, el desconcierto se apodera de todos los participantes quienes carecen de información respecto a lo que está pasando y lo que vendrá.

Todo esto, acrecentado por la oscuridad total en la que están sumidos. Tras un par de horas encerrados y detenidos, la puerta del container se abrirá.

Los participantes se encuentran en medio de la nada, en un inhóspito territorio. A los minutos, aparece el Guía (Ver más en Talentos Involucrados) quien les anuncia que deben iniciar esta travesía en busca de otros que lo están pasando peor que ellos. Se inicia la “Caminata en el Desierto”.

A poco andar, hallan un container abandonado. Lo abren y en él se encuentran con 9 participantes famosos¹.

Continúan la travesía a fin de encontrar el refugio que los albergará. La caminata se prolonga hasta la noche; duermen en el desierto en dos domos y es justamente ésta la primera gran prueba, ya que deberán enfrentarse a una noche fría, sin abrigo y sin comida, más que la que hayan traído consigo.

Al día siguiente vivirán la primera prueba de desafío individual. Tras ella, se elegirá a los gobernadores (un hombre y una mujer). (VER MÁS en Prueba Individual)

¹ Es importante que el segundo grupo de participantes efectivamente sea un grupo de famosos, ya que esta división de por sí generará conflicto natural entre desconocidos y personajes.

B. LLEGADA AL REFUGIO RECONSTRUCCIÓN

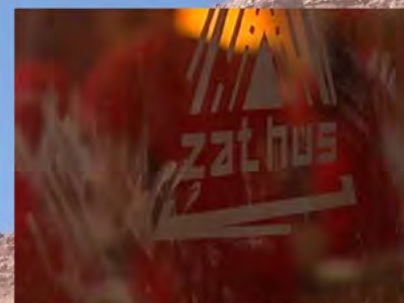
Esa misma noche, tras largas horas de caminata, llegarán al refugio (ver más en historia del refugio). El guía les insiste en que será un lugar en donde encontrarán alimento y abrigo para poder quedarse ahí.

No obstante, cuando llegan, encuentran una casa abandonada, habitada sólo por algunos animales de diferentes especies y que necesita con urgencia ser reconstruida. Se percibe que es un lugar que ha estado años abandonado. Además del impacto por llegar a un lugar derruido, los participantes se encontrarán con que el número de camas que ahí hay no coincidirá con la cantidad de participantes, por lo cual deberán compartir cama y abrigarse con lo que encuentren en el lugar.

C. CONFORMACIÓN DE EQUIPOS COMIENZA EL JUEGO

Tras la primera noche en el refugio, hombres y mujeres serán divididos arbitrariamente por producción en dos equipos mixtos: Renacer y Esperanza.

Cada semana deberán enfrentarse en una competencia de acuerdo a distintas variables: Equilibrio, Agilidad, Fuerza. Destreza, Habilidad y Resistencia.



D. COMPETENCIAS

D.1 PRUEBA DE INMUNIDAD Y ELECCIÓN DE GOBERNADORES

Cada semana se realizará una prueba individual para determinar los inmunes de la semana (hombre-mujer). A su vez, los ganadores de esta prueba se transformarán en gobernadores por toda una semana, cuya labor será administrar alimentos, designar tareas y dirimir en cualquier materia en la que se requiera, como por ejemplo un desempate en votación.

Todas las actividades que estime la producción serán encabezadas por ambos participantes a través de notas y cartas. Sólo si la actividad lo requiere, intervendrán los conductores. Al igual que las otras competencias (Competencias por Equipos, Duelos, entre otros), las Pruebas de Inmunidad evaluarán distintos aspectos: habilidad, equilibrio, fuerza, resistencia, agilidad. Cuando comiencen los Juegos de Bienestar, ambos gobernadores junto a quienes triunfen en esta categoría, podrán asistir al ansiado DOMO de beneficios

D.2 COMPETENCIA POR EQUIPOS

Al día siguiente de la prueba individual, los equipos se enfrentarán en una Competencia por Equipos. El grupo que resulte ganador será inmune por toda la semana. El equipo perdedor en cambio, deberá eliminar a uno de sus integrantes.

D.3 JUEGO DE BIENESTAR

A partir de la cuarta semana se incorpora el Juego de Bienestar. Cercano a la locación se instala un domo con distintas comodidades y diversión: Comida, música, masajes, tratamientos de belleza, entre otras comodidades a las que podrán acceder 4 participantes a la semana: los 2 gobernadores y los ganadores del juego de bienestar. Al igual que la competencia por inmunidad, el juego de bienestar se realiza entre géneros (hombre versus hombres, mujeres versus mujeres).



VISITA AL DOMO

Los gobernadores de la semana que gozan de inmunidad, así como los ganadores de la prueba de bienestar podrán gozar de una tarde/noche de placeres como comida, música, masaje y relajación.

E. ELIMINACIÓN

Tras la competencia por equipos, el grupo perdedor deberá eliminar a uno de sus integrantes. Para ello se realizarán dos consejos de eliminación.

E.1 CONSEJO DE ELIMINACIÓN

En el Primer Consejo de Eliminación, el equipo perdedor elegirá a su primer duelista. Es importante tener claro que el género del primer duelista definirá el género del segundo, es decir, los duelos NUNCA serán mixtos. En el Segundo Consejo de Eliminación será el equipo inmune el encargado de elegir al segundo duelista.

CARA A CARA

En ambos consejos (primero y segundo) la dinámica es la misma: conductor invita a participante a emitir su voto al centro de la locación, participante parte diciendo “mi nominado es...” y dicha persona se acerca y se pone frente a participante que lo está votando. Ahí tendrán oportunidad de dar explicación de por qué se quiere eliminar a dicho integrante y a su vez, dicho participante tendrá la posibilidad de hacer sus descargos. Quien consiga más cantidad de votos será elegido duelista. En caso de haber empate, el gobernador de la semana será el encargado de emitir un voto de desempate.



NOTA A LA PRODUCCIÓN

Cuando concluyen las actividades como duelos, competencias y eliminación, es importante continuar con la grabación. Después de estos hitos es cuando se producen los diálogos más atractivos.

F. DUELO

El duelo se realizará por género, es decir hombre-hombre o mujer-mujer. Se llevará a cabo de noche; los participantes lo presenciarán desde las gradas. El conductor debe generar un diálogo entre los duelistas y los participantes antes de la contienda y luego de ésta, enfatizar opiniones sobre todo si existe algún conflicto pendiente entre los participantes.

Para realizar el duelo habrá dos opciones: una casa contigua donde se realiza la votación o un amplio espacio al aire libre, que también es contiguo al refugio, aunque televisivamente es fuera de él. Tras el término de la contienda, el eliminado o eliminada deberá despedirse en el lugar del duelo de sus compañeros y luego tendrá unos minutos para ir solo al refugio a buscar sus cosas y a dejar cualquier otro legado que quiera legar (mensaje, regalo, etcétera). De esta manera, cuando los participantes regresen al refugio, encontrarán los regalos o mensajes del eliminado.



G. VISITA DE LOS NINJAS

Un elemento omnipresente en el reality será la visita de los Ninjas. Primero serán sólo un mito, no obstante la angustia se acrecentará cuando los participantes comiencen a descubrir rayados en sus paredes anunciando la desagradable visita. Porque no serán visitas de cortesía; ellos son sobrevivientes como ellos y como tales, necesitan comida para subsistir.

En Año 0 Chile, los ninjas visitaron el refugio en 5 oportunidades, no todas con la misma intensidad. En efecto la primera vez fue sólo un anuncio; en la segunda visita, realizada de noche, se “raptaron” por 24 horas a un participante a quien devolvieron rayado y con un corte de pelo particular. La tercera visita fue la más violenta: En medio de una actividad con un trío de magos, los participantes fueron amarrados e intempestivamente entró una treintena de ninjas que destruyeron puertas, ventanas, sillas, etcétera. Es importante que los participantes tengan claro durante todo el reality la posibilidad de que los ninjas aparezcan, ya que será una buena motivación para que el grupo se organice y proteja lo que tanto les ha costado construir.

NOTA A LA PRODUCCIÓN

Si bien es importante el realismo con el cuál los ninjas deben atacar a los participantes, es necesario que el enfrentamiento no pase a mayores. En el caso de Año 0 Chile, el grupo de ninjas estuvo conformado por gente de producción y externos. La amenaza fue con pistolas de paintball, sin pintura y solo con balines, pero al verse amenazados los participantes se defendieron como si fuese un ataque real y algunos de los ninjas respondieron de la misma manera. Resultado, uno de los participantes resultó con un impacto muy cerca del ojo lo que lo dejó alejado de las competencias por varias semanas.

2. VISITA DE EXPERTOS

Cada semana, diferentes expertos visitarán a los participantes para ayudarlos en la tarea de reconstrucción.

Especialista en Supervivencia: Será el guía del grupo. De hecho, el primero en conducirlos hacia el refugio desde la nada. Debe ser un aventurero por naturaleza. Un personaje que tenga pleno conocimiento de técnicas de sobrevivencia. Debe tener el carisma suficiente para generar confianza en el grupo y además, ser capaz de controlar a los participantes quienes- no hay que olvidar- están en condiciones extremas.

Una de las características de este personaje es por ejemplo que maneja técnicas para hidratarse y ocupar todas las partes de un animal –incluido sus ojos- en pos de la propia sobrevivencia.

Experto en Invención y en energía sustentable: él los guiará en hacer mejoras en el lugar. La presencia de este guía será muy importante, ya que los incentivará a utilizar elementos reciclados y muchos de ellos basados en la utilización de la energía solar.

Instructor en Artes Marciales: esta visita es muy importante, ya que hará las veces de guía espiritual de los participantes. Será el cable a tierra y quien los calmará sobretodo en momentos como el ataque de los ninjas.

Cultivos: La presencia de expertos cuyo fin es instruir a los participantes en la creación de huerto orgánico².

Coreógrafo: A poco andar, una de las actividades que se incorporan en el refugio es la visita semanal de un coreógrafo. De esta manera, cada semana tras un arduo trabajo, los participantes realizarán un musical en el cual se caracterizarán. Esta actividad cobra relevancia por el nivel de stress al cual están sometidos estos intrépidos sobrevivientes.

Actores: Al igual que la actividad anterior, la presencia de esta pareja ayudará a descomprimir el ambiente a través de actividades lúdicas como lo es la comedia de improvisación.

Otros expertos: Cada semana serán invitados distintos expertos por el experto “inventor” que liderará las tareas de reconstrucción en el refugio. De esta manera, durante un par de semanas será invitada una decoradora de interiores, quien ayudará a los participantes a mejorar la calidad de la casaestudio. Por ejemplo, el primer proyecto será elaborar mantas con retazos.

² Es importante considerar el tiempo de duración de Año Cero. En el caso de Chile, no fructificó la idea del huerto porque se comenzó de cero y es importante considerar las necesidades de los participantes y el tiempo que demora en sembrar y cosechar los productos. Se sugiere que el huerto ya exista en el lugar.

LISTADO DE PROFESORES

Profesor / Instructor / Especialista
INVENTOR ESTILO “MAC GYVER”

Fijo x mes

ESPECIALISTA EN SUPERVIVENCIA

Fijo x mes ó por participación

INSTRUCTOR DE ARTES MARCIALES MIXTAS

Fijo x mes ó por participación

INGENIERO / MAESTRO DE CONSTRUCCIÓN

VETERINARIO

Por participación

CULTIVOS Y PARQUIZACIÓN

Por participación

MÚSICA + LUTHIER

Por participación

COCINA

Visita esporádica

MODA

Visita esporádica

ARTE

Visita esporádica

3. LOCACIÓN

A. DESIERTO

Esta aventura comienza en un lugar inhóspito. En el caso de Chile comenzó en el Parque Natural de Ischigualasto o Valle de la Luna, en San Juan, Argentina. Es importante que este primer desafío marque un fuerte contraste con la realidad y que traspase a la pantalla lo extrema que será esta aventura. Por eso es tan importante lo inhóspito del territorio. Luego de esta aventura, televisivamente el espectador verá la llegada al refugio.



B. REFUGIO

Es un lugar que dará la impresión de estar realmente apartado de toda forma de civilización. Debe ser un lugar que necesita ser reconstruido, aunque con las facilidades para hacerlo. Por ejemplo, la primera prueba será que los participantes instalen las cañerías para que el agua llegue al refugio. Lo que ellos no saben, es que el refugio ya cuenta con agua.



HISTORIA DEL REFUGIO

(esta se contará a través de documentos que los participantes encuentren ahí)

La corporación Zathus solía ser un centro de estudios a fin de experimentar con distintas especies de la flora y fauna. En ella trabajaba un grupo de científicos preocupados por el futuro del planeta; preveían que algo podría ocurrir con el cambio climático y los sucesivos terremotos. Por ello tuvieron la precaución de resguardar algunos víveres, ropa, y elementos básicos para vivir en este refugio. Sin embargo, el refugio sigue en pie y es ahí en donde los sobrevivientes permanecerán las semanas que dure el reality.



CREACIÓN DEL REFUGIO

El refugio de Año Cero es una casa habilitada con distintos espacios: dos habitaciones, una gran sala de estar con cocina integrada, baños unisex, una huerta, un patio en donde deambularán animales, un corral, una piscina.

En el mismo recinto del refugio también debe haber un estanque de agua que se utilizará para pruebas acuáticas (esto es muy necesario si el programa se emite en verano). Además del refugio, contiguo a él, pero no televisivamente, estará un espacio amplio denominada Zona de Juegos. Otro galpón para las nominaciones y eliminaciones que se utilizará de noche. Cercano a la locación estará el domo, el cual con una estética minimalista y moderna, contará con la tecnología apropiada para ver videos, escuchar música, además de ofrecer todos los placeres de los que el refugio carece.

Por el contexto de Año Cero, no existe una decoración definida en el refugio. De hecho, las paredes de concreto podrán ser decoradas como parte de las actividades de reconstrucción que alguno de los expertos les asignarán. Respecto al mobiliario, cuando comienza el reality y encuentran las camas, éstas no serán equivalentes al número de participantes, lo mismo que la ropa de cama, por ello los participantes deberán utilizar su ingenio o muchas veces compartir la misma colcha.³

El diseño de las camas será acorde al refugio: emularán ser recicladas de cintas transportadoras. Es importante destacar que por las características de este refugio en ruinas, no existe cocina ni conservador de alimentos. Por lo mismo, los participantes deberán cocinar a leña (o con algún otro elemento basado en la

energía sustentable) en un lugar que ellos habilitarán. Respecto al conservador de alimentos, en el caso de Año Cero Chile, los participantes recibieron como beneficio un refrigerador que se llenaría de productos una vez a la semana.

Como el espíritu del programa estaba basado en reconstruir de acuerdo a las posibilidades de un mundo en ruinas, sin energía eléctrica, el refrigerador contaba con una batería que debía ser cargada por una bicicleta. Esta al menos fue la explicación televisiva, aunque en el programa, sólo las primeras semanas se cumplió con este requerimiento, pero cuando los ninjas los asaltaron y trataron de robarse el refrigerador, éste cayó y se dañó, por lo que debió ser cambiado por uno a electricidad. No obstante lo anterior, la audiencia quedó convencida que el refrigerador debía funcionar mediante la carga de la batería por tracción humana.



³ Una de las actividades fijas en las primeras semanas será la visita de una experta decoradora que les dará los materiales para que cada participante fabrique a mano su propia colcha. La misma decoradora los instruirá para realizar alfombras y bajadas de cama que hagan más confortable el refugio.

CONSIDERACIONES RESPECTO A LA HUERTA

El espíritu de Año Cero es aprovechar la energía sustentable y aprender el autoabastecimiento en período de crisis. No obstante lo anterior, es importante considerar una huerta que ya cuente con algunos productos para su cosecha.

En el caso de Año Cero Chile, no se le pudo sacar provecho a esta condición, ya que la huerta debieron trabajarla ellos desde cero y hay que considerar que la mayoría de las verduras se pueden cosechar luego de 1 mes y medio de haber sido cultivadas.

ANIMALES

Dentro del contexto de Año Cero, cuando los participantes llegan al refugio se encuentran con distintas especies de animales. Sin embargo hay varios factores a considerar:

- Necesitan agua y comida para sobrevivir. En el caso de Chile, era la producción la que se encargaba fuera de pantalla de proveer a los animales de alimento.
- Como el reality es extremo, en más de alguna oportunidad la discusión de los participantes será si matar o no un animal para comérselo. Es importante tener en cuenta las leyes locales de especies protegidas⁴ y normas básicas de higiene⁵.

NOTA A LA PRODUCCIÓN

Si bien este es un reality extremo, es importante no exagerar con la escasez de comida. En el caso de Año 0 Chile, las primeras 3 semanas los participantes efectivamente comían una vez al día y prácticamente sólo verduras y carbohidratos (alrededor de 800 calorías al día). La escasa alimentación se hizo notar no solo en el bajo rendimiento físico y en el bajo ánimo, si no que comenzó a afectar el programa, puesto que los participantes dormían prácticamente todo el día.

Esto se resolvió dándoles a los participantes la oportunidad de elegir el premio que ellos quisiesen...en este caso, ellos optaron por un refrigerador lleno de comida... para ello tuvieron que cumplir una prueba planteada por el guía y que se prolongó para todo el grupo por 24 horas. Lo que sí se mantuvo, fue que ellos mismos debían organizarse para cocinar y distribuir los alimentos y cuidar que duraran toda la semana.

⁴ Por desinformación, una de las actividades de sobrevivencia fue cocinar una especie de culebras de cola larga, las cuales estaban dentro de la lista de especies protegidas. Por ello, el canal que exhibió el reality debió pagar una importante multa.

⁵ Otra actividad fue cazar un cerdo. Cuando los participantes ya estaban decididos a matarlo, el guía intervino y se los cambió por un cerdo destazado y se llevó al animal.