



Fernando Alcaraz, director de Operaciones (izquierda) y Javier Martínez, director Creativo (derecha), en las instalaciones de Big Bang Box. :: word

# La factoría de animación digital despegua con dos proyectos que moverán más de 15 millones

**Big Bang Box estrenará en 2018 la primera serie transmedia y en 2019 su largometraje 'Animagika'**

**SALAMANCA.** Hace tiempo que Salamanca fue descubierta para el cine. La deslumbrante 'Nueve Cartas a Berta' de Basilio Martín Patino abrió una puerta que cruzaron luego algunos grandes nombres del celuloide, en una larga lista a la que entre otros da lustre Milos Forman. En la ciudad se han localizado algunos importantes rodajes, tanto para el cine como para la televisión. Y si hablamos del mundo de la imagen, siempre pensamos inevitablemente en lo mismo: cámaras, grandes focos, decorados... Pero también hay otra forma de hacer cine, la animación. Y también aquí Salamanca va

a ser protagonista, porque en estos últimos meses del año echan a andar definitivamente dos grandes proyectos su factoría de animación digital, Big Bang Box, que movilizarán más de 15 millones de euros.

En el edificio M3 del Parque Científico de la Universidad de Salamanca, en Villamayor, se encuentra la oficina de Big Bang Box. Una idea empresarial surgida de cuatro socios con amplia experiencia en el mundo de los juegos y la telefonía móvil. Una andadura de éxito, que a pesar de las dificultades de un sector que no ha escapado a la crisis, no ha dejado de crecer, y que ha logrado ir incorpo-

rando cada vez socios de mayor importancia que garantizaron la estabilidad financiera del proyecto.

Tras algunos buenos resultados, los miembros de la factoría decidían hace unos años comenzar a trabajar en un gran proyecto, poner en marcha el primer largometraje de animación realizado desde Castilla y León. Lo que en un principio parecía una absoluta locura, cada vez ha ido tomando más tintes de realidad. El punto de inflexión definitivo fue la selección del proyecto en Cartoon Forum 2014 y a partir de ahí la rueda no ha parado. Tanto que en estos momentos la compañía está en condi-

ción con un presupuesto cercano a los 11 millones de euros. «Para reunir esa cantidad de dinero tienes que moverte mucho y por suerte nosotros finalmente contamos como socios con dos gigantes europeos de la animación, dos auténticos primeros espada en el sector».

Y es que este largometraje contará con el apoyo de Lightbox Animation Studios (responsables de títulos de animación con tanto éxito como 'Tadeo Jones' o 'Atrapa la bandera') y de la compañía belga Walking the Dog, todo un referente en el mundo de la animación.

La dirección de la película correrá a cargo de Javier Martínez, director Creativo de Big Bang Box, que explica que hasta ahora desde Salamanca «hemos desarrollado la idea dando forma al proyecto, con la que elaboramos un 'teaser' de dos minutos que consiguió convencer a nuestros dos socios para que coprodujeran con nosotros la película».

Tras conseguir dar los complicados primeros pasos, el equipo de la empresa salmantina ha continuado realizando ya por completo el guion del largometraje, así como el desarrollo de los personajes principales. «Ahora mismo estamos en una fase que durará unos seis meses y que consiste con el material que tenemos en comenzar a cerrar



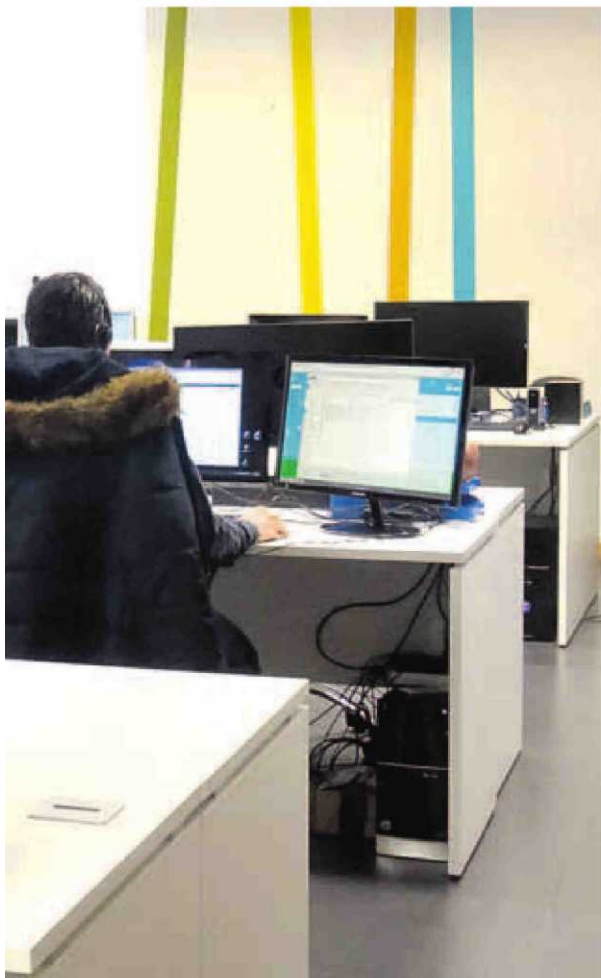
FRANCISCO GÓMEZ

ciones de fechar para el año 2019 el estreno de este largometraje.

Fernando Alcaraz es el director de Operaciones de Big Bang Box y explica que «cuando nos metimos de lleno en el mundo de la animación digital nos dimos cuenta que la máxima aspiración siempre es realizar un largometraje y nosotros queríamos apuntar a lo más alto, así que decidimos intentarlo y hoy estamos en el buen camino».

Este primer largometraje de animación digital con el sello de Castilla y León será 'Animagika' y conta-





## Y para la tele, una guardería de monstruos

de F. G.

**SALAMANCA.** Antes de que llegue a las pantallas 'Animagika', Big Bang Box espera haber puesto ya en emisión el otro gran proyecto en el que trabaja actualmente. Se trata de una serie de televisión que en esta ocasión juega con el encanto de los monstruos. Pero según explica el director creativo de la compañía, Javier Martínez, 'My preschool Monsters' no es una serie más, sino que se trata de un proyecto transmedia. «Estamos hablando de llevar a un mismo universo a diferentes medios y esta idea siempre se fue desarrollando pensando en tres patas diferentes», señala.

Así, por un lado está la serie de televisión como parte más visible, pero también se trabaja en paralelo en unos muñecos de peluche 'inteligentes' que cobran vida cuando están cerca de un dispositivo como un teléfono móvil, una tableta o una Smart-TV, y finalmente se desarrolla una app para niños.

De esta forma, los contenidos que se presentan en la serie, pueden ser luego reproducidos a través de la aplicación y que los menores continúen interactuando en todo momento con los personajes televisivos.

La idea consiste esta vez en con-

tar las peripecias de cinco divertidos monstruos que quieren ser los mejores amigos de los niños, pero no saben nada de sus gustos y de cómo hacerlo. Así que no les queda más remedio que aprender a fuerza de equivocarse. Cada capítulo comenzará con el planteamiento de alguna actividad que gusta a los niños (hacer carreras, volar cometas, jugar al fútbol...) y luego los monstruos intentarán emular esas actividades lo mejor que puedan para ganarse la amistad de los niños, algo que resultará muy divertido.

Javier Martínez explica que en este proyecto «ya contamos con el apoyo de un estudio de Barcelona, KD Productions Toons and Games, que coproducirá con nosotros la serie y que además forma parte de un gran grupo empresarial juguetero francés que será el encargado del desarrollo de los muñecos y del mer-

chandising». Además, se han sumado al proyecto también una importante productora belga de animación y Televisión Española a través de su canal Clan, donde se emitirá la serie en 2018. El presupuesto de esta serie transmedia roza los 4 millones de euros, de los que en Salamanca se ejecutarán cerca de un millón de euros.

El director creativo de Big Bang Box explica que «estamos en un mundo bastante complicado en el que cada proyecto necesita mover muchos engranajes que al menos se prolongan durante dos años para ver aprobada una idea, por lo que ya tenemos que estar pensando en los siguientes proyectos que empezar a mover para cuando finalice el desarrollo de los que ya tenemos lanzados con el fin de que la cadena ya no pare y nos convirtamos en un foco importante de animación digital».

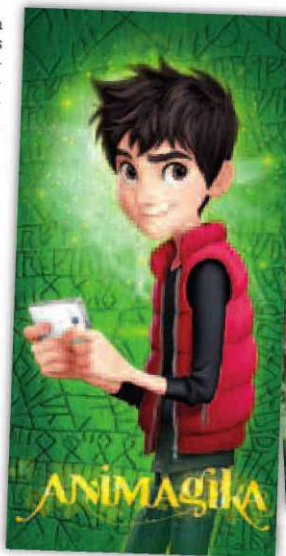


ya la firma de acuerdos con distribuidoras y con canales de televisión, a partir de ahí en verano de 2017 empezará propiamente la producción para poder estrenar, calculamos, en otoño de 2019», avanza el director.

De los 11 millones de euros con los que cuenta el proyecto globalmente, 6 millones de euros se destinarán directamente al desarrollo de la parte del trabajo que se va a llevar a cabo desde Salamanca. El director señala que la tarea que tendrá el equipo de Big Bang Box tendrá una incidencia fundamental en el resultado, ya que además de la dirección en sí del largometraje, también se realizará la dirección de arte, el diseño de personajes y escenarios y la narrativa.

Javier Martínez explica el reto de una producción que «tendrá un coste aproximado de algo más de 300.000 euros por minuto, lo que significa que todos y cada uno de los planos están pensando a lo grande, para sorprender y tener la máxima calidad en escenarios, profundidad y texturas».

El director del proyecto explica que a la hora de plantearse el proyecto del largometraje de animación «pensamos en dos de las cosas que más les gustaban a los niños y llega-



mos a la conclusión de que había básicamente dos factores: uno es el mundo de los animales y otro el de la magia, así que decidimos juntarlos».

Además, prosigue el director, «quisimos complicar un poco más el plan-

**El edificio M3 del Parque Científico de la Usal acoge la oficina de Big Bang Box**

**A plena producción, trabajarán desde la factoría salmantina más de 60 personas**



teamiento y nos preguntamos cómo curar a los animales mágicos: quiénes curan a un Can Cerbero con pulgas, a una sirena con miedo al agua o a una ave fénix hipocondríaca y esta vuelta de tuerca «fue realmente la clave del proyecto, porque fue un concepto rompedor que es el que ha enamorado a los productores», señala.

Así nace 'Animagika', que propone una curiosa trama en la que por distintos avatares un grupo de personajes tendrá que ayudar a animales mágicos a curarse de un peligro que les amenaza, la rabia roja. Una clínica veterinaria mágica que de paso enseñará a los niños valores como la amistad, la solidaridad o el esfuerzo para ayudar a los demás.

El director de Operaciones, Fernando Alcaraz, destaca que llegar hasta aquí, hasta esta rampa de lanzamiento para 'Animagika' ha sido realmente un camino difícil. «Es un proceso constante de ir mostrando el producto, hay que celebrar muchas reuniones, hablar con mucha gente y ser capaz de transmitir confianza para mostrar a los inversores que este era un proyecto realmente sólido».

Un proceso en el que, asegura Alcaraz, estar en Salamanca no ha supuesto una dificultad especial. «Afortunadamente, estamos en un mundo cada vez más globalizado y en la industria tecnológica ya no es tan importante el lugar en el que tienes la oficina, en nuestro caso desarrollando desde Salamanca el trabajo, aunque sí que es verdad que contamos con una delegación en Madrid».

Por el momento, en el M3 de la Universidad de Salamanca, el equipo con el que ha venido trabajando Big Bang Box está integrado por diez personas, aunque el planteamiento es aumentar la plantilla en breve de manera importante, ya que cuando coincidan las fases de desarrollo de producción del largometraje con otros proyectos, trabajarán desde la factoría salmantina más de 60 personas.