



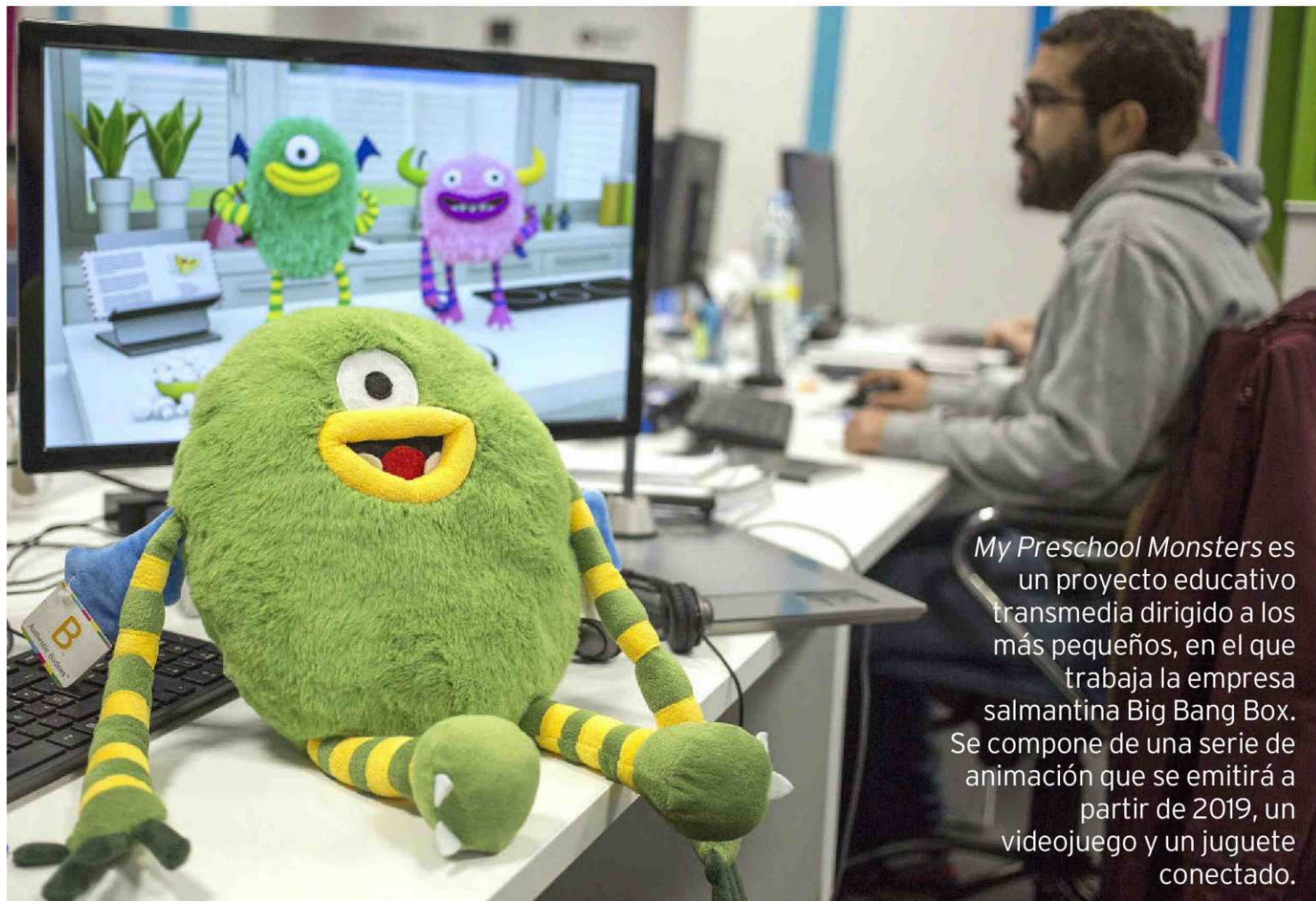
¿Retiraría o mantendría el medallón de Franco?



PEDRO DE MERCADER

«Tendrían que quitarlo, no debería estar entre tanta figura histórica. No creo que se merezca ese honor. Los medallones tendrían que ser para los reyes, no para los dictadores».

TECNOLOGÍA Y ANIMACIÓN EMPRESAS DEL PARQUE CIENTÍFICO DE LA UNIVERSIDAD



My Preschool Monsters es un proyecto educativo transmedia dirigido a los más pequeños, en el que trabaja la empresa salmantina Big Bang Box. Se compone de una serie de animación que se emitirá a partir de 2019, un videojuego y un juguete conectado.

Peluche de uno de los protagonistas de la serie de animación *My Preschool Monsters*, de la empresa salmantina Big Bang Box. / FOTOS: DAVID ARRANZ (ICAL)

BEATRIZ JIMÉNEZ | ICAL

Los adorables *Hoho* y *Haha* son dos de los protagonistas de este proyecto transmedia que verá la luz en 2019. La empresa salmantina Big Bang Box se encarga de dar forma y dotar de vida a estos pequeños *monstruitos* en la serie de televisión y el videojuego, que harán las delicias de los más pequeños, también con el juguete conectado.

Y es que cuando se entra en el estudio de Big Bang Box. Ubicado en el Parque Científico de la Universidad de Salamanca, se aprecia el buen ambiente que reina en la empresa: una amplia sala con máquinas de juego como las de los recreativos, carteles de colores, zona de trabajo y también de descanso, libros y sus muñecos... Todo listo para dar rienda suelta a la imaginación. «El día a día es duro, como en cualquier empresa, porque hay que gestionar a mucha gente y trabajar con todos los recursos que tenemos para conseguir lo que queremos», confiesa el director de

MONSTRUITOS SALMANTINOS PARA APRENDER

Operaciones, Fernando Alcaraz. Pero, asegura con una sonrisa, «el resultado es muy reconfortante». «Cuando sacas el producto y ves que funciona, ahí sientes algo dentro del corazoncito que es especial».

El equipo salmantino de Big Bang Box lo forman diseñadores gráficos, programadores, dibujantes, animadores y diseñadores de juego. Son un equipo multidisciplinar con una amplia experiencia en la producción de largometrajes y series de animación para el mercado internacional, el desarrollo de videojuegos para diversas plataformas y la aplicación de la ga-

mificación en apps, páginas webs y campañas de publicidad. «Intentamos coger músculo financiero», indica Alcaraz.

DE IDEAS A PROYECTOS. La serie de animación 3D *My Preschool Monsters*, junto con el videojuego y el juguete conectado, es uno de los proyectos en los que se ocupan sin descanso en Big Bang Box. Alcaraz explica que se trabaja con un proceso creativo «largo, pero necesario». En primer lugar está el desarrollo de la idea y el tratamiento del guión junto con unas ilustraciones, hasta llegar a formar el paquete de venta comercial. Es-

te se prueba en ferias internacionales donde se pide opinión a otros productores, distribuidores y televisiones. «Así comienza a darse forma al proyecto».

Con este paquete de venta inicial van «al mercado». «Recibimos *feedback*, buscamos coproductores, porque para hacer esto hay que hablar de millones». Fernando reconoce que de primeras no pueden asumir económicamente todo el proyecto; lo que hacen es buscar coproductores internacionales. «Eso ayuda a tener visibilidad a nivel europeo». Cuando se cierra la serie se buscan distribuidores para venderla por todo el mundo y «ahí es cuando se convierte la idea inicial en producto».

Después, pueden tardar hasta 24 meses en hacer la producción y sacarla definitivamente a la luz. Orgulloso cuenta, por ejemplo, que «Televisión Española ya es socio coproductor del proyecto, por lo que la serie se emitirá en el canal infantil Clan TV».

My Preschool Monsters ya tiene

diez guiones; están en marcha y «en enero empezará la fase de concepto, de dibujar definitivamente los personajes y de crear el estilo visual». A partir de ahí comienza la producción, que son unos 19 meses como señaló Fernando.

La idea de este proyecto transmedia son unos *monstruitos* que quieren aprender a ser los mejores amigos de los niños, y en la serie van a ir a una guardería donde les enseñarán cómo conseguirlo. Fernando Alcaraz explicó que «en cada episodio saldrá un niño de imagen real, de distintas nacionalidades, para decir qué es lo que más le gusta». Por ejemplo «aparecerá una niña a la que le gusta jugar al fútbol, un niño al que le encanta hacer *cupcakes*, otro al que le gusta volar cometas... y los *monstruitos* van a lograr aprender todo eso».

EL PROYECTO TRANSMEDIA. En paralelo se trabaja ya en una aplicación educativa de *My Preschool Monsters* con la que los niños, en-



¿Retiraría o mantendría el medallón de Franco?



BEATRIZ TRILLA

«No quiero que el medallón de Franco permanezca más en su ubicación actual. Me gustaría que lo retirasen».



Aspecto de la oficina de Big Bang Box, en el Parque Científico de la Universidad de Salamanca.

tre los dos y los seis años, aprenderán las tareas de esa etapa escolar en el entorno donde se ha producido la serie de televisión». Se combinan las mecánicas de juego tradicionales con contenidos de enseñanza gamificados, de este modo, «el proceso de adquisición de conocimiento se producirá mientras los niños juegan y se divierten».

«La tecnología juega a nuestro favor y nos facilitan las cosas trabajar con lenguaje inteligente, escucha activa», explica. Se trata de aprender de manera divertida, «si el *monstruito* aprende a volar cometas, igual el niño aprende a contar esas cometas», sonríe el di-

rector de operaciones. Pero, además, en Big Bang Box trabajan en los juguetes conectados que son «los juguetes tradicionales que cobran vida cuando hay cerca un dispositivo inteligente, como un teléfono o una tablet para entrar a formar parte de la trama».

INTERACCIÓN E IDEA INICIAL. Desde esta empresa salmantina quieren que el juguete interactúe con el niño y sirva de refuerzo positivo. «Esto es lo novedoso que no ha hecho nadie aún, incluir el juguete conectado como parte de tu historia narrativa». Y, según Fernando: «En nuestro universo, lo vimos

claro y apostamos por ello».

La idea original de este *My Preschool Monsters* surgió cuando el director general de la empresa, Roberto Martín, y Fernando Alcaraz, acudieron a un evento del sector en Holanda y vieron las posibilidades que proporcionaba la tecnología de los juguetes conectados. «A la vuelta empezamos a trabajar en ello con mucha ilusión» remarca Alcaraz. «Dentro del proceso educativo, es muy importante que sea el niño el que enseñe al *monstruito*, y que no sea la figura del profesor, es como darle la vuelta al proceso de aprendizaje».

ANIMACIÓN 3D EN CASTILLA Y LEÓN

La empresa salmantina Big Bang Box también es la encargada de la producción de la primera película de animación 3D en la Comunidad. El largometraje *Animagika* tiene los coproductores cerrados. Emocionado, Fernando Alcaraz cuenta que Lightbox Animation Studios, responsable de *Las aventuras de Tadeo Jones* y *Atrapa la*



bandera, y los belgas *Walking the Dog*, han apostado por este proyecto. Los define como «dos jugadores de primera división, brutales». «En breve se cerrará el guión definitivo y vendrán distribuidores internacionales para conocerla», además, aseguraron estar «muy contentos por conseguir estos retos». Ahora queda el proceso de convencer y llegar a un acuerdo. «La idea es empezar la producción en verano de 2017, y 27 meses después, estrenarla». A partir de 2019, también estará en las pantallas de cine.

En el argumento «se han mezclado el mundo de las mascotas y el tema de la magia». «Hemos creado unos veterinarios de animales mágicos, animales a los que no es posible ver porque tienen un velo que los cubre de la gente normal y así evitan que los humanos les hagan daño». De este modo, sólo los veterinarios

pueden cuidarlos. El protagonista es un niño que siempre está conectado al teléfono y todo lo hace con él en la mano. Como no le gusta la naturaleza, le mandan a un campamento de veterinarios y «allí sufrirá y aprenderá a pensar más en los demás, a no ser egoísta y valorar las cosas importantes como la amistad, hasta llegar a ser el elegido», explican desde Big Bang Box.

Con esta apuesta de animación en 3D intentarán llegar a los niños a través de los valores esenciales.

Hablando de cifras, desde la empresa salmantina indicaron que el presupuesto de la serie son cuatro millones de euros, de los cuales ellos tienen un millón en esa coproducción, mientras que el largometraje son cerca de los diez millones de euros. «En Big Bang Box apostamos por lo que creemos y luchamos para conseguirlo», concluyó Fernando.