

# Lecciones de la experiencia colombiana

Carlos Smith, director de HierroAnimación, y Pedro Tosin, productor ejecutivo de Oruga Studios, mostraron ejemplos de sus producciones de series para niños y relataron cómo se han adaptado para llegar a mercados internacionales.

Arrancamos de una forma en la que se recomienda no hacerlo”, advirtió, Carlos Smith al hablar de la experiencia con *Cuentos de viejos*, un documental animado que cuenta la historia a partir de los recuerdos de los mayores y que desde el punto de vista de producción es una antiserie muy poco rentable: “Cada capítulo incluye personajes, música y animación nuevos, lo cual hace difícil crear una línea de producción rápida y casi imposible generar una franquicia, condición importante para que sea monetizable”.

El programa acaba de comenzar la segunda temporada, ya están empezando a producir la tercera y ha recibido numerosos premios internacionales, pero para llegar a ese punto sus creadores de HierroAnimación, Piaggiodematei (España) y Señal Colombia debieron someterla a consultorías en Europa, Colombia y Canadá para recibir retroalimentación.



Tres son los personajes de *Troubling monsters* que les ayudan a los niños a lidiar con sus monstruos: Nina, la experta que puede buscarlos en su libro; Alex, el dibujante, y Antonio, el monstruo amigo, que los entiende y actúa como relacionista público.

“Al comienzo queríamos capítulos de 24 minutos, con 4 personajes y 4 historias cortas, cuyo tema era la guerra, pero cuando el proyecto aún estaba muy biche, nos dimos cuenta de que debíamos ajustar muchas cosas” relató Smith. Así, con el socio de Barcelona, lo convirtieron en un proyecto transmedia que ha producido 26 episodios de 5 minutos para una serie animada de televisión y que tiene, además, una plataforma colaborativa, donde la gente puede presentarles a sus viejos. La base de datos contiene cerca de 200 historias y pronto subirán 150 más enviadas por los usuarios o producidas por ellos. Esto se complementa

con los proyectos escolares, mediante los cuales invitan a las instituciones a hacer talleres alrededor de la memoria para que los estudiantes entrevisten a personas cercanas, alimenten la base de datos y generen contenidos que se difunden en un micrositio de <http://cuentosdeviejos.com>

El director de HierroAnimación también se refirió a *Troubling Monsters* (también se llama *Mostros afechantes*), otro proyecto transmedia que busca motivar a los niños a lidiar con los monstruos con el concurso de tres personajes que les ayudan a dibujarlos, a entenderlos y a clasificarlos.

La propuesta tiene un componente de uso gratuito: la serie de televisión; el gran libro de monstruos; una página web con una base de datos de los protagonistas para que los niños envíen los suyos; un canal de YouTube (en construcción) con pequeños documentales sobre la vida de esos seres fantásticos, y aplicaciones para que los capturen o dibujen en sus casas.

También tiene una parte monetizable con *book apps* específicos que contienen

“ Pueden hacer un gran *show*, llegar a Japón, a Europa, a Brasil o a Inglaterra, pero Estados Unidos es el objetivo si quieren que sea un *hit* mundial”.

las historias desde el punto de vista de los personajes y con peluches interactivos que se pueden armar y desarmar a partir de colecciones de patas, de ojos, de manos... El desarrollo lleva 7 meses y se espera que al final del año esté completo para empezar a venderlo.

### La búsqueda de Oruga Studios

Pedro Tosin, productor ejecutivo de Oruga Studios, relató que después de varios años de hacer animación 3D, decidieron apostarles a los contenidos originales y, en los festivales internacionales a los que los llevaron, entendieron que debían reforzar el aspecto de contar la historia (*story telling*) para que fueran comerciales.

En ese proceso desarrollaron *Seeky Ricky*, iniciativa del proyecto D.A.V.I.D, del que hace parte el DISC (ver Foros ISIS # 1, pág. 41, # 2, pág. 34 y # 4, pág. 38). Se dirige a un público de 3 a 6 años y se basa en un detective que, con sus amigos, busca pistas de los animales que lo visitaron por la noche en su casa. “Empezamos probando técnicas muy complejas en animación

“ Con *Seeky Ricky* empezamos probando técnicas muy complejas en animación 3D y nos dimos cuenta de que debíamos hacer una producción más sencilla, más serial, más barata y que fuera un hito para los niños”.

Pedro Tosin

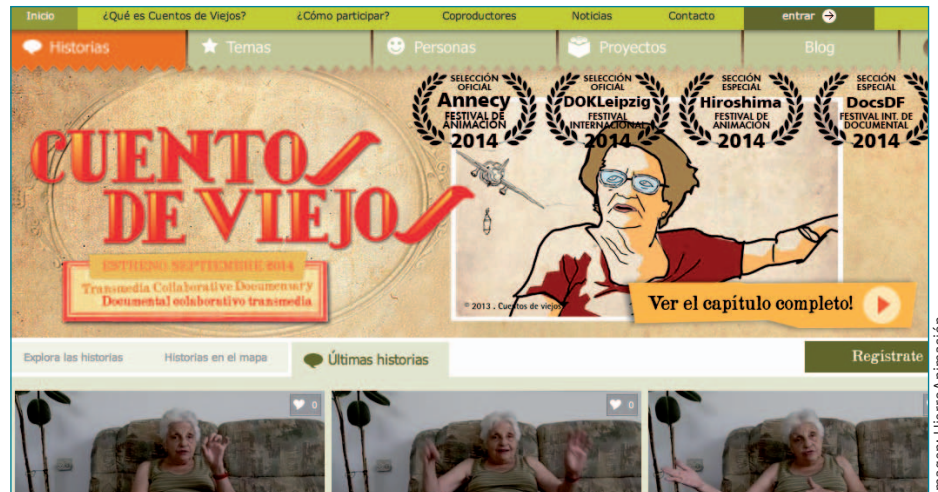


Imagen: HierroAnimación

Arriba: *Cuentos de viejos* ha recibido numerosos reconocimientos internacionales. Abajo: En *Seeky Ricky*, Ricky es el líder de la banda, Elvison pregunta todo, Pecano es imaginativo y Zuri busca las ideas y saca las conclusiones.



3D — dijo — y nos dimos cuenta de que debíamos hacer una producción más sencilla, más serial, más barata y que fuera un hito para los niños”.

Desde el principio, se propusieron que fuera internacional y, por eso, desde muy temprano empezaron a fogearlo en esos mercados, contrataron psicólogos y pedagogos e hicieron pruebas con niños reales para entender los componentes de los programas infantiles: “Llevamos casi tres años, hemos tenido 5 versiones del personaje, 5 títulos distintos y trabajado 4 técnicas diferentes de animación”. Para diferenciarse de lo que había en el mercado eliminaron o variaron personajes, añadieron texturas, mejoraron la paleta de colores, desarrollaron perspectivas que no corresponden a la vida real o diseñaron espacios que cambian con la imaginación.

Pedro Tosin mostró “la biblia” que usan para venderse en eventos internacionales. Esta incluye *pitches* que muestran el proyecto (cómo funciona, cuántos capítulos, cuántos episodios, el *target*); el título y la presentación de los personajes con sus proporciones y diferencias de formas (aspecto relevante en animación), la sinopsis y la estructura y duración de los capítulos.

*Seeky Ricky* es un proyecto transmedia, entre cuyos componentes tiene un *e-book*, con actividades relacionadas con partes del cuerpo, figuras geométricas, colores, dónde viven los animales... Es decir, el componente de aprendizaje es esencial y, además, los papás pueden conectarse para ver lo que hace su hijo y percatarse de si está corto en algún aspecto y recibir recomendaciones y aplicaciones que pueden descargar para reforzar esas habilidades. ■