



## Notas de producción

En 2016 el equipo de Desarrollo de Disney empezó a pensar en la creación de una nueva serie para Disney Junior. *“Veníamos con la idea de contar una historia con la familia como centro y con un tratamiento visual más realista y cotidiano para el público de Disney Junior. Cuando surgió la iniciativa de la compañía de incluir las temáticas de diversidad e inclusión, la historia empezó a tomar forma –cuenta Florencia Mosso, Sr. Manager TV Content Development.– Comenzamos a pensar en cómo nos paramos frente a seres diferentes a nosotros y cómo nos reconocemos en esa diferencia. También necesitábamos explorar estos conceptos en una historia cotidiana y accesible a este target”*, agrega Mosso.

En ese marco, surgió la idea de poner a la familia en el centro de la escena, ya que ese es el núcleo donde primero aflora la convivencia con un “otro”. A partir de ahí, se decidió expandir el concepto e incluir en la historia una segunda familia con características y culturas diferentes, llevando más allá los conceptos de diversidad e inclusión. Así nacieron los Nivis, provenientes del planeta Nivilux, cuyo destino se cruza con el de una familia humana cuando llegan por accidente a la Tierra. En un aterrizaje forzoso, la nave de los Nivis choca contra la habitación de Felipe, un escritor y dibujante que vive junto a su hija Isabella en la casa de su padre, Amadeo. *“La historia nos llevó a preguntarnos: «¿alguna vez imaginaste vivir con amigos de otro mundo?», y ese planteo resume el ADN del proyecto»*, concluye Mosso.

Del proceso creativo, además, surgió la necesidad y el deseo de contar esa historia a través de una combinación muy atractiva: la acción real con animación 3D. *“Hicimos un repaso de nuestras producciones locales y observamos que dentro de las diferentes técnicas utilizadas aún no habíamos generado material con animación en la región”*, comenta Diego Wapñarsky, Manager, Production of Original Programming. Los personajes humanos que integraban la familia protagonista interactuarían, entonces, con personajes extraterrestres creados en animación 3D. El desafío era grande, pero al mismo tiempo resultaba irresistible.

Para embarcarse en la aventura, Disney decidió unir fuerzas con Metrovisión, una productora que ya había trabajado en otros proyectos de la compañía y que está integrada por animadores, productores y otros profesionales con reconocida trayectoria en animación en Argentina. Su experiencia en la materia convirtió a Metrovisión en una gran aliada a la hora de dar vida a los personajes animados y hacerlos interactuar con el elenco humano. *“Creo que la elección de Metrovisión como casa productora fue una gran decisión. Ellos, con su expertise en la materia supieron acompañarnos y lograr contar las mejores historias con una técnica de primer nivel”*, concluye Wapñarsky.

### **Un nuevo terreno por conquistar**

La posibilidad de conquistar un nuevo terreno televisivo en Latinoamérica hizo del proyecto un desafío único. *“La animación es bastante trabajosa de producir, requiere de mucho tiempo y paciencia. En el proceso hay varios escalones por subir y cada uno debe pisarse fuerte para poder pasar al próximo”*, explica María Laura Moure, productora ejecutiva de **Nivis, amigos de otro mundo** y CEO de Metrovisión. Este nuevo *modus operandi* implicó, por ejemplo, que apenas un tercio del proyecto estuviera concluido al cerrar la etapa de grabación de la serie. Fuera del set había por delante larguísimas horas de posproducción en las que esas escenas grabadas en estudio se combinarían digitalmente con los personajes animados. *“Detrás de cada frame de animación hay muchas «horas hombre» de trabajo”*, agrega Moure.

Además, fue necesario trabajar meticulosamente para que las escenas de acción real combinaran a la perfección con los elementos de animación. *“El desafío estaba en lograr que las piezas encajaran*

*armónicamente, que las actuaciones combinaran bien con la animación para que el resultado final fuera bueno”, subraya Alejandro Fasce, director de layout de **Nivis, amigos de otro mundo**. Pablo Lorenzo, otro de los directores de animación de la serie, completa la explicación: “Era clave que el equipo de vivo que trabajaba en el set con los actores tomara los recaudos necesarios para que la animación se pudiera acoplar bien posteriormente. En el set, los actores estaban enfocados en sus textos y sus actuaciones, pero además debían asegurarse de mirar correctamente hacia el lugar donde después se agregaría el personaje animado”.*

Para lograrlo, antes de comenzar las grabaciones el elenco ensayó junto a Emiliano Larre, el director de la serie, y una actriz de doblaje que interpretaba a los Nivis. Además, en el set se colocaron en escena modelos corpóreos de los Nivis donde posteriormente se agregarían los personajes de animación. *“A partir de todos estos elementos, trabajamos para lograr la mejor interacción posible entre los actores y los Nivis. Fue un proceso de mucha planificación previa, pero al mismo tiempo de suficiente flexibilidad como para adaptarnos a los contratiempos o las situaciones inesperadas que surgían al momento de grabar”, cuenta Larre.*

### **Nivis para abrazar**

Antes de abocarse a la combinación digital de la acción real y la animación, el equipo de Pablo Lorenzo y Alejandro Fasce trabajó intensamente con Disney para desarrollar el aspecto de los Nivis y sus movimientos característicos. *“A lo largo de la etapa de preproducción de la serie hubo muchísimas versiones de los Nivis. La creación de los personajes llevó un año. Se hicieron varias propuestas de colores y formas, y trabajamos con los equipos de Disney hasta llegar a las versiones finales”,* relata Fasce. De los bocetos sobre papel en 2D hasta las versiones animadas en 3D, hubo un largo recorrido. Al elegir los diseños definitivos, además de contemplar cuestiones técnicas que hacían a los tiempos de animación, se buscó que Blink, Baldo, Nika y Nox transmitieran emociones, que fueran “abrazables”.

En cuanto a la inspiración para el aspecto visual de los personajes, los animadores coinciden en que las referencias fueron muchas, pero el objetivo central era que los Nivis no se parecieran a nadie. *“Intentamos que fueran lo más originales posible, que no se parecieran a otros personajes de Disney ni de otras películas o series. Eso es difícil de lograr porque ya hay mucho hecho e inevitablemente se encuentran referencias, pero creo que llegamos a algo especial”,* confiesa orgullosamente Lorenzo.

### **Una familia actual**

La familia humana de **Nivis, amigos de otro mundo** se aleja del esquema de familia tipo: Felipe, el protagonista de la historia, es un padre separado que vuelve a la casa paterna para vivir con su padre, Amadeo, y su hija, Isabella. *“Estamos en un período de transformación social en el que el concepto de «modelo de familia» se está revisando. Hoy hay más de una conformación familiar, y creemos que esa realidad se debe ver reflejada en nuestros contenidos –señala Mosso–. En **Nivis, amigos de otro mundo** pudimos reflejar dos familias de conformación diferente, la de los Nivis y la humana, además de la tercera que resulta del ensamble de ambas y del vínculo de afecto que los terminará uniendo”.*

A su vez, se construyó un mundo de personajes diversos, creíbles, actuales y alejados de los estereotipos. En ese universo se incluyen los Nivis, con toda la fantasía que traen a la historia; los vecinos del consorcio del edificio, que provienen de distintos países, cada uno con su propia personalidad y sus historias personales. tienen una discapacidad, como el personaje interpretado por una actriz con Síndrome de Down. A su vez, la historia se centra en una niña de padres separados, que vive parte de la semana con su mamá y parte con su papá, y que disfruta de cantar y bailar pero también de jugar al fútbol. Su papá, además, tiene alma de niño. Le gusta dibujar, colecciona naves de juguete y no es bueno pateando la pelota.

Vinicius Campos, Lourdes Errante y Gustavo Masó –los actores que interpretan a Felipe, Isabella y Amadeo respectivamente– trabajaron intensamente durante los ensayos para lograr una auténtica dinámica familiar al momento de grabar. *“En esa etapa «encontramos» a los personajes y logramos una química grupal. El*

*desafío fue poder amalgamar estas diferentes generaciones para que hablaran un lenguaje común. Además, me sirvió como director para entender qué tenía que hacer con cada uno de los actores”, explica Larre.*

Las actrices Claribel Medina (“Marisol”) y Clara Saccone (“Flor”) completan el elenco adulto de **Nivis, amigos de otro mundo**, al tiempo que Joaquina Zorrilla (“Valentina”) y Valentina Steffens (“Delfina”) completan el elenco infantil.

### **Hogar, dulce hogar**

Las historias de **Nivis, amigos de otro mundo** transcurren principalmente en la casa de Amadeo, Felipe e Isabella. Para darle vida a los distintos espacios dentro del hogar, la directora de arte Marlene Lievendag y su equipo se inspiraron en las personalidades y ocupaciones de sus residentes. Así, en línea con la profesión de director de orquesta de Amadeo, se incluyeron varios elementos musicales en la ambientación. Las lámparas de casi todos los ambientes, por ejemplo, están hechas con instrumentos. *“Por otra parte, quisimos reflejar la «invasión» de los espacios de la casa por parte de Felipe. Su personalidad descontracturada contrasta con la rigidez de Amadeo, y eso se evidencia en la omnipresencia de sus materiales de dibujo, por ejemplo”,* explica Lievendag. La habitación de Isabella, en tanto, refleja su afición por el fútbol. *“Por último, buscamos que los espacios fueran grandes para transmitir la sensación que tienen los chicos cuando habitan una casa”,* agrega. Por otra parte, se dio especial importancia a los pisos del set, ya que, por un lado, debían contemplar el rebote de los Nivis al transformarse en pelotas para desplazarse y, por otro, debían tener en cuenta los requerimientos de textura para la animación 3D. La presencia de los Nivis en la casa hizo necesaria la ambientación de los espacios en función de su escala pequeña, y también influyó en la paleta de colores de los objetos.

Paralelamente, el director de arte Sebastián Barreiro trabajó en la creación del “mundo Nivi”, comprendido por los espacios del planeta Nivilux donde se desenvuelve la familia de Blink. Si bien estos escenarios no aparecen en la serie, se revelan poco a poco a través de cortos que rotarán en la pantalla de Disney Junior y en plataformas digitales. *“El objetivo principal al momento de crear este universo fue desarrollar elementos y espacios que fueran fácilmente reconocibles por la audiencia infantil, pero que al mismo tiempo tuvieran un toque especial de otro mundo”,* explica Barreiro. Siguiendo esa línea, se crearon una serie de objetos que los Nivis llevan con ellos cuando accidentalmente llegan a la Tierra. Además, se diseñó la casa de los Nivis en su planeta, cuyos espacios están interconectados por tubos y están inspirados en los módulos de las viviendas de hámsters.

### **Acercando mundos, canción por canción**

Otro de los grandes desafíos del proyecto de **Nivis, amigos de otro mundo** fue encontrar el lenguaje musical perfecto para acompañar la historia. Para liderar la producción musical del proyecto, se convocó entonces al compositor y director de orquesta Damián Mahler. *“Cuando empecé a trabajar, pensé mucho en el encuentro entre dos mundos que se da en la serie, y cómo reflejar eso a nivel sonoro. Quise que la música resultara cercana y accesible para los niños, pero que al mismo tiempo tuviera algunos elementos distintivos”,* describe Mahler, tanto en relación a la música incidental como a las canciones de la serie.

El hecho de que el proyecto tuviera animación también influyó en el proceso creativo de Mahler: *“Creo que la animación siempre nos predispone a lo lúdico, y el caso de la música no fue la excepción. Cuando vi a Blink por primera vez, me dio mucha ternura. Sentí que la música debía ser divertida, pero a su vez tenía que reflejar esa ternura que me generó a mí y que también genera en Felipe dentro de la historia”.*

Bajo la producción de Mahler, cuatro grupos de compositores trabajaron en las canciones de **Nivis, amigos de otro mundo**. Componiendo dentro del género del pop, cada uno dejó su impronta en la banda sonora de la serie, al tiempo que Mahler encontró la manera de cohesionar las canciones para que tuvieran una identidad común. En cuanto a los temas que aborda el repertorio, van desde la inclusión y el respeto por las diferencias, hasta las problemáticas típicas de la primera infancia, como la amistad, los miedos y la diferencian entre la mentira y la verdad.

Para Mahler, fanático autoconfeso del legado cinematográfico de Disney, ser parte del proyecto de **Nivis, amigos de otro mundo** es un sueño hecho realidad. *“Crecí con esas películas y, en lo profesional, admiro profundamente el trabajo de compositores emblemáticos de la compañía, como Alan Menken. Me encantaría que las canciones de la serie se escuchen en todo el mundo y creo que es un proyecto que reúne las condiciones para llegar lejos”,* concluye.

### **Respetar e incluir**

Entre esas condiciones está, sin dudas, la misión que tiene la serie de transmitir un mensaje positivo en torno a la diversidad y la inclusión. Ese mensaje, incluso, se extiende más allá de lo que sucede dentro de la pantalla. *“Decidimos articular la diversidad y la inclusión de manera transversal. Por supuesto, está presente en la narrativa, pero principalmente se ve en la manera de trabajar de los equipos involucrados en el proyecto y en las decisiones tomadas en todos los niveles. La misión fue corrernos constantemente de los estereotipos socialmente impuestos, y eso impactó en todas las elecciones hechas a lo largo del proceso”,* señala Wapñarsky.

En este sentido, todas las partes involucradas en el proyecto –desde el elenco hasta los equipos de Desarrollo y Producción de Disney– expresan el mismo deseo para el desembarco de **Nivis, amigos de otro mundo** en la pantalla de Disney Junior: que la serie contribuya a la idea de que ser distinto está bien, y que la presentación de personajes y situaciones plurales dentro de la historia construyan un camino divertido y emotivo para cumplir con esa misión.