



constitución

Bailando un tesoro
EL VIDEOJUEGO
DEL BALLETO NACIONAL DE ESPAÑA



**El Ballet Nacional España
presenta "*Bailando un Tesoro*" el
primer videojuego inspirado en la
Danza Española**



constitución

- **El Ballet Nacional de España presenta el primer videojuego centrado en la danza española, que se podrá descargar de forma gratuita para iPhone y Android.**
- **Con una duración aproximada de 1 hora, los jugadores podrán aprender sobre los 4 estilos de Danza Española, con personajes que bailarán en distintos escenarios, desarrollando su propia carrera.**



constitución

El Ballet Nacional de España ha estado trabajando los últimos años en diversas iniciativas para acercar la Danza Española a los jóvenes. Desde el proyecto pedagógico del Ballet Nacional de España se ha editado el libro *Bailando un tesoro* para la difusión de la Danza Española entre los jóvenes y además se han estado realizando talleres de danza en colegios públicos, concertados y privados, que culminará el año que viene con una investigación sobre el conocimiento de la Danza en los colegios. En esta línea, el Ballet Nacional de España, presenta hoy la creación de su primer videojuego: ***Bailando un tesoro. El videojuego.***





constitución

Se trata de un proyecto que comenzó en octubre de 2015, momento en que Belén Moreno, Responsable del Dpto. de Patrocinio y RRPP del BNE, contacta con y Borja Manero, investigador especializado en videojuegos teatrales, para proponerle la creación del primer videojuego e Danza Española. De este encuentro nace un proyecto de colaboración entre el Ballet Nacional de España y la Facultad de Informática para que alumnos de último curso del Grado de Informática a través de unas becas puedan desarrollar el videojuego.

Desde entonces, se han dado 3 años de trabajo bajo la dirección de Antonio Najarro, contando con Azucena Huidobro, como supervisora artística y Belén Moreno, como coordinadora de proyecto.





constitución

El primer paso fue la organización de un Hackathon, que serviría para comprobar la viabilidad del proyecto y crear un grupo de trabajo afín a los valores del Ballet. Esta iniciativa resultó ser un éxito y permitió encontrar a Alejandro Romero, Manuel González y César Díaz-Faes, que se convirtieron en los desarrolladores del videojuego, gracias a las becas, ofertadas por la UCM y subvencionadas por Ann Kreis, a las que optaron junto con otros estudiantes que empezaron a formar parte del equipo de proyecto.

Una vez iniciado el trabajo, fue necesario incluir a grafistas que diesen forma a los personajes y creasen los escenarios donde bailarían. Esta tarea quedó en manos de Domingo Delgado y Alvaro Pascual, que conforman el equipo de grafistas. También la música era un aspecto esencial para un videojuego de danza, por suerte hemos podido contar con Alicia Morote, exalumna de la Berklee School of Music, quien ha desarrollado un espacio musical completo en el que los usuarios se sumergirán.



constitución

Con todos estos elementos, sólo falta crear una buena historia capaz de seducir a los jugadores. Así entraron en el proyecto Matt Weise y Clara Fernández-Vara, expertos del Massachusetts Institute of Technology (MIT) y de la New York University en la creación de videojuegos, que crearían toda la narrativa de esta aplicación, basada principalmente en potenciar e inculcar en los más jóvenes los grandes valores que acompañan al mundo de la danza.





constitución



Todo este trabajo de cooperación en conjunto, unido a la implicación y apoyo de Acción Cultural Española (AC/E), que se ha querido sumar a esta iniciativa pedagógicas y didáctica para posibilitar el entendimiento de la danza y su acercamiento a nuevos públicos, y Ann Kreis como benefactora, han hecho posible dar vida a este proyecto.

El resultado es una aplicación desarrollada mediante tecnología Unity 3D, con un interfaz sencillo y diseño atractivo para el público más joven. Para darle un mayor realismo, se han

replicado los pasos del director del BNE Antonio Najarro con un traje de captura de movimiento.

La finalidad de este proyecto es la creación de una potente herramienta de comunicación que nos ayude acercar la danza española a públicos más jóvenes, que en el futuro serán los encargados de apoyar el desarrollo de sectores creativos y culturales de nuestro país.



constitución



Al respecto, Antonio Najarro, director artístico del proyecto, ha asegurado que: *“El hecho de que el primer videojuego de danza española vea la luz supone para mí un gran logro en la difusión de nuestro arte a través del Ballet Nacional de España entre los más pequeños. Considero imprescindible adaptarnos a las nuevas tecnologías para seducir y captar el interés de posibles futuros bailarines o aficionados a la danza, haciéndoles adentrarse en nuestro mundo y transmitiéndoles la sensibilidad y los valores que acompañan la formación y carrera de un bailarín”.*

Del mismo modo, Azucena Huidobro, también directora artística, ha declarado que: *“personalmente es un proyecto muy especial al ver cómo con el videojuego el libro ‘cobra vida’. Un trabajo de muchos meses con los programadores, siguiendo muy de cerca todo el proceso. Revisando y creando con Antonio Najarro contenidos artísticos, y trabajando con especial cuidado cada una de las imágenes y los movimientos, para intentar que el resultado fuera lo más real posible. Un magnífico trabajo de todo el equipo que se ha implicado al máximo para entender todos los detalles entorno a la danza que se tenían que cuidar, un gran esfuerzo que sin duda se refleja en el resultado final. Una nueva oportunidad, un nuevo camino para acercarnos a los más jóvenes, esta vez en un formato que forma parte de su día a día”.*



constitución

Además, la coordinadora del proyecto Belén Moreno explica que *“El videojuego ha sido un proyecto de gran envergadura, muy enriquecedor desde su comienzo, la idea del proyecto, como desarrollarlo, la búsqueda de colaboradores, financiación y la coordinación de toda la gente que ha participado. Una gran experiencia al trabajar con profesionales de sectores, como la informática y el diseño gráfico. Espero que sea el principio y la base de grandes proyectos pedagógicos que consigan acercar la Danza Española a los más pequeños usando las nuevas tecnologías”*.





constitución

En cuanto a los demás participantes de este proyecto, nos explican cómo ha sido este proceso para ellos:

Borja Manero Iglesias

Dirección de desarrollo

'Biblioteca Widener - Harvard University - un día de otoño del 2015. Suena mi teléfono: número desconocido. Este es el comienzo de este proyecto para mí.

Desde entonces, mi equipo y yo nos hemos sumergido en la danza española, un mundo nuevo para nosotros ¡Y qué mundo! En este proyecto nos hemos dejado contagiar por la pasión del Ballet, que ha sido lo que nos ha dado fuerzas en los momentos duros... que los ha habido ¿El premio? Hacer algo que no se había hecho nunca, y con esta calidad.

Fascinación, innovación y alegría, ese es mi resumen de estos años...".

César Díaz-faes Pérez

Diseñador

"Trabajar en este videojuego ha sido una experiencia increíble, me he enriquecido culturalmente de un mundo que antes era desconocido para mí.



constitución

Un proyecto del que he disfrutado mucho, vivido un montón de experiencias y del que me llevo un bonito recuerdo. Creo que el trabajo que hemos realizado ha sido muy bueno, colaborando codo con codo con el equipo del Ballet y que, fruto de ello, ha resultado un videojuego divertido y con personalidad.

Deseo que tenga mucho éxito, y ayude a los jóvenes a acercarse más al Ballet".

Manuel González Riojo

Diseñador

"Crear desde cero un videojuego donde mostrar todo lo que representa el Ballet Nacional de España ha sido todo un reto. No había antecedentes de videojuegos similares. Podemos decir que hemos creado el primer videojuego sobre danza española del mundo.

Esto disparó nuestra motivación a la hora de aprender sobre danza española y ponernos a diseñar toda la historia, estructura y mecánica del videojuego. Estamos muy contentos con el resultado, con la colaboración constante con el equipo del Ballet Nacional de España y con las primeras impresiones obtenidas por aquellos pequeños que han tenido la ocasión de probarlo antes de su lanzamiento, que son el público al que realmente le tiene que gustar este proyecto".



constitución

Alejandro Romero Hernández

Diseñador

"La realización de este proyecto ha sido todo un reto para mi profesionalmente. Desarrollar un proyecto tan (finalmente) gigante nos ha llevado al nivel siguiente en cuanto a habilidades de organización y comunicación se refieren, en esta última destacando sobre todo la mezcla de dos mundos tan diferentes como son la informática y la danza. Esta comunicación tanto con Belén, Azucena y Antonio ha sido gratificante a la par que todo un reto. Me siento un privilegiado de poder haber participado en el proyecto".

Alicia Morote

Música

"Componer la banda sonora del videojuego Bailando Un Tesoro ha supuesto una gran oportunidad para mí en muchos aspectos. En primer lugar, trabajar para una institución como es el Ballet Nacional de España y conocer su sede en Madrid; y por otra parte, en la parte creativa, ha sido todo una aventura. El propio videojuego consiguió su objetivo conmigo: meterme en las danzas españolas y ayudarme a entender todo su proceso de aprendizaje. A través de la evolución de los bailarines en el juego,



constitución

la música también va creciendo en complejidad, siempre con un toque inocente, dinámico y muy cinematográfico, para mostrar la cara más mágica e ilusionante de la danza española”.

Domingo Delgado

Grafista 2D

“Ha sido una experiencia muy especial. He vuelto a conectar con mi yo de pequeño, con lo que conocía, los compañeros, los ensayos, la evolución del bailarín y, sobre todo, la ilusión. Ilusión por hacer algo que te gusta doblemente y que esperas que llegue a esas pequeñas personas que aún no conocen este maravilloso mundo del baile. Espero que disfrutéis de este juego y aprendáis todo lo que podéis transmitir y divertir os aprendiendo a bailar”.

Alvaro Pascual

Grafista 3D

“No siempre es fácil combinar dos pasiones, pero esta vez ha sido posible. Entré en este proyecto sin pensármelo dos veces, iba a poder aprovechar todo lo que sabía de baile, aplicarlo al 3D y no solo eso, poder pasar meses conectado con algo tan emocionante como es el Ballet Nacional de España, y la verdad es que así ha sido. He podido trabajar con estupendos profesionales, asistir a sus ensayos, trabajar mano a mano con ellos y disfrutar de su saber. Además de sentir como mí trabajo



constitución

se veía con fascinación. Ha sido una experiencia enriquecedora y apasionante, que me ha ayudado a crecer como profesional y como amante de la danza, y ojalá podamos transmitir un poco del cariño que se ha puesto en el proyecto a todas la personas que disfruten de este juego”.

Ann Kreis

Benefactora BNE

“Que un videojuego sea el medio por el cual una nueva generación de españoles puedan acercarse a su cultura, en especial a la danza española, resulta innovador; hace que la cultura este en línea con los avances tecnológicos y el cambio que ello supone en la sociedad actual”.

Con la colaboración de:

