

Pico Pico



¡Toda emoción inicia una gran aventura!

Tagline: ¡Toda emoción inicia una gran aventura!

INDICE

1. Créditos Principales.....pag.3
2. Ficha Técnica.....pag.4
3. Sinopsis.....pag.5
4. ¿De dónde viene Pico Pico?.....pag.7
5. Descripción Personajes.....pag.8
6. Descripción de localizaciones.....pag.15
7. Objetivos.....pag.19
8. Estructura Narrativa.....pag.21
9. Sinopsis 13 capítulos.....pag.22
10. Bio Eva Pérez.....pag.28
11. Bio Pepe Sánchez.....pag.29
12. Bio Enrique Viciano.....pag.30
13. Bio Pao Tejera.....pag.31
14. Bio Toon Wolf.....pag.32
15. Bio LA Madriguera.....pag.33
16. Bio Buen Paso.....pag.34
17. Plan comercialización.....pag.35
18. Plan sostenibilidad audiovisual....pag.36





1-Créditos Principales

Argumento original: Pepe Sánchez Alonso

Guion piloto: Eva Pérez Misa

Guiones y coordinación: Eva Pérez Misa y Pepe Sánchez Alonso

Productor: Enrique Viciano

Producción ejecutiva: Pepe Sánchez, Enrique Viciano, Paola Tejera, Dolores Martorell

Dirección: Pepe Sánchez Alonso

Co-dirección: Paola Tejera, María Manero Muro

Diseño de producción: Pepe Sánchez

Desarrollo de proyecto: Pepe Sánchez, Eva Pérez, Paola Tejera

Director de arte: Pepe Sánchez

Supervisión creativa: María Pulido

Dirección de animación: Daniel Albaladejo

Compositor musical: Mario A. Morellón

Storyboard supervisor: Javier Salvador, Juan Luis Vician Artero

Supervisora animación: Rosa Milán García

Dirección y supervisión de Producción: Paola Tejera Manchón

Editores: José Moo, Juan Luis Vician Artero

2-Ficha Técnica

Creado por **Eva Pérez Misa**
y **Pepe Sánchez**

Título: PICO PICO

Desarrollo / producción: 2024/2027

Formato: Serie de animación

Género: Edutainment – Pre-escolar 3 a 5 años

Subgénero: Aventuras

Episodios 1ª Temporada: 26 x 7'

Duración total: 182'

Páginas guion: 9/10, letra Courier new 12

Versión original: Castellana

Otras versiones: Valenciana, inglesa, portuguesa

Coproducción nacional: Toonwolf, S.L.; La Madriguera
Animation Studio S.L.; Buenpaso Films, S.L.;

Pres. Coprod. Nacional: 1.598.000€

Pres. Coprod. Intern.: 685.200€ (30%)

Pres. Total: 2.284.000€



3-Sinopsis

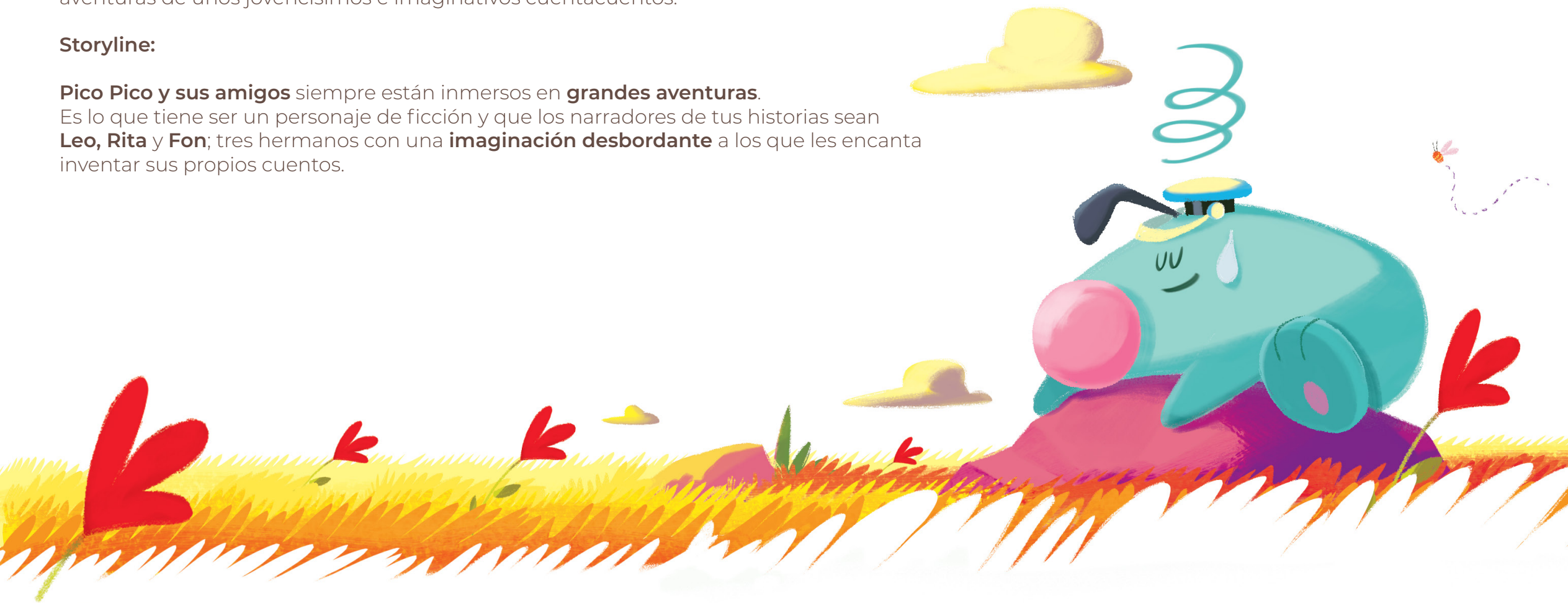
Logline:

Pico Pico y sus amigos son tres personajes de ficción que, cada día, recrean las alocadas aventuras de unos jovencísimos e imaginativos cuentacuentos.

Storyline:

Pico Pico y sus amigos siempre están inmersos en **grandes aventuras**.

Es lo que tiene ser un personaje de ficción y que los narradores de tus historias sean **Leo, Rita y Fon**; tres hermanos con una **imaginación desbordante** a los que les encanta inventar sus propios cuentos.



3-Sinopsis

Viajar a una estrella fugaz, adentrarse en la boca de una ballena muda o encontrar un tesoro en una isla naciente son algunas de las disparatadas historias que se le ocurren a **Leo, Rita y Fon**; tres hermanos a los que les encanta narrar sus propios cuentos.

Aventuras inocentes e imaginativas donde los personajes que viven dichas aventuras son el valiente **Pico Pico**, la alocada **Cala** y el tímido **Pu**; unos singulares aventureros que deben enfrentarse a todas las ideas que a los tres hermanos se les ocurren.

De esta manera, **los pequeños cuentacuentos** narrarán sus historias influenciados más por sus **emociones** que por la lógica de la historia. Así, si ese día, los **tres hermanos** están enfadados, **Pico Pico** y sus **amigos** viajarán a una isla con un volcán a punto de entrar en erupción, o si de repente uno de los pequeños se aburre, el **barquito** tomará un rumbo totalmente distinto al planeado.

Por suerte, todas las historias tendrán un final feliz para **Pico Pico** y **sus amigos** que averiguarán la forma de salir airoso sobre su adorable **barquito transformable** mientras los **tres narradores** del cuento encuentran una forma de volver a la calma emocional gracias a la historia.



4- ¿De dónde viene Pico Pico?

Pico Pico es una serie de cómics creada por el conocido ilustrador **Pepe Sánchez**, con experiencia en animación en series como Jelly Jam o Pocoyó.

En los cómics, **Pico Pico** es un valiente aventurero que recorre los mares en su barquito modulable junto a sus intrépidos amigos **Cala** y **Pu** buscando aventuras. La idea de Pepe era que los niños disfrutasen de las historias que a él le emocionaban de niño. Historias de aventuras con **exploradores** y **piratas**.

Basándonos en esa idea de fomentar el amor por las historias de **aventuras** y la lectura, hemos desarrollado la serie de **Pico Pico**. En ella, nuestros personajes sirven a las historias que crean los propios niños, incentivando el **juego** y la **imaginación** como herramientas para gestionar las **emociones**.



5-Descripción Personajes

Nuestros **personajes** se dividen en **dos**:

Por un lado, **los niños** que narran las historias y que sólo aparecerán como tres voces en off. Sus nombres son **Leo, Rita y Fon.**

Por otro, **Pico Pico y sus amigos**; los personajes de ficción, que se enfrentarán en pantalla a las historias narradas y que no hablarán durante los episodios.

LEO
RITA
FON



PICO PICO

PICO PICO

PU



Los tres hermanos: Los narradores de las historias.

Leo, Rita y Fon son tres hermanos que se divierten **contando historias** juntos. Durante la serie, sólo escucharemos sus **voces** inventándose las aventuras más creativas y que dependen exclusivamente de la **interacción** entre ellos y su **estado emocional**.

Leo: «¡Como hermano mayor, creo que deberíamos hacerlo así!»

A sus 6 años, **Leo** ya es un líder nato que no tiene miedo a llevar **la iniciativa**. Al contrario, adora que el resto sigan sus divertidas ocurrencias y que lo busquen cuando no saben qué hacer.

Leo es **el mayor** de tres hermanos y le encanta demostrar que lo es; ya sea compartiendo todas las curiosidades que sabe sobre el mundo o subrayando todo lo que **físicamente** puede hacer. Sí, Leo no tiene problema en mostrar que puede aguantar veinte segundos sin respirar o compartir sus sobrados conocimientos sobre tiburones si el momento se lo permite.

Pero a veces, como sucede en estos casos, no todos están de acuerdo con el trabajo **jerarquizado** y se rebelan sin querer contra las geniales ideas de Leo. Cuando ésto sucede, **el orgullo** de Leo se siente un poco herido, por lo que Leo siempre busca la forma de imponerse -¡desde la lógica, claro!-:Ya sea enumerando los motivos para hacer lo que él dice como **compartiendo** todo lo que él sabe para demostrar que él es el más sabio de los tres.

Por su carácter **fuerte**, Leo es quien suele **empezar los cuentos** y también, el que intenta darle una **resolución lógica** cuando alguna aventura se tuerce inesperadamente.

También, es el que **verbaliza** los sentimientos y emociones de **Pico Pico** cuando es necesario.



Rita: «¡Se me acaba de ocurrir una idea y me encanta!»

Rita es una niña súper **imaginativa** a la que le llaman la atención los contrastes y todo aquello que se sale de lo anodino como las ballenas mudas o los pulpos con purpurina.

Rita es **enérgica**, parlanchina, no tiene filtros a la hora de expresar sus emociones y siente auténtica devoción por la **comida y los animales** (en los que se incluyen los unicornios, dinosaurios y dragones).

Todas estas cualidades pueden hacerla parecer **inocente** e inconsciente, incluso que actúa por impulsos, pero esto es una verdad a medias... Y es que Rita sabe lo que tiene que hacer para salirse con la suya en cualquier situación. Su forma de **resolver un problema** no es tanto lógica como a través de la empatía emocional y sabiendo qué decir a las personas en cada momento.

Su punto débil es que es un **poco caprichosa** y le gusta dejarse llevar más por sus instintos que por los hechos. Además, tienden a actuar en solitario y sin consenso, por lo que acaba metiendo en muchos **líos** a sus amigos de ficción.

Se encarga de verbalizar las necesidades de Cala cuando lo ve conveniente.



Fon: «¡Eh! ¡Esperadme!»

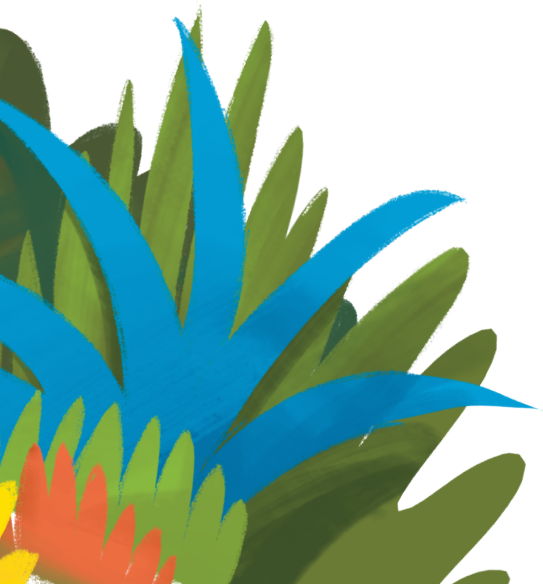
Fon es el más pequeño y, según sus hermanos, se nota. A sus cuatro años, Fon intenta seguir el ritmo de los mayores, pero no siempre lo consigue y se pierde, haciendo que su personaje; Pu, también se quede atrás muerto de **miedo** o **enfurruñado**.

Fon es un niño sensible que se queda **ensimismado** mirando los pequeños detalles que nadie más es capaz de apreciar como la forma de las hojas o el sonido de la lava burbujeante, y aunque en las aventuras intenta focalizarse sólo en sus hermanos, le cuesta muchísimo **mantener la atención** en lo esencial. Pero esta cualidad puede ser muy útil según qué aventura. Por ejemplo, en una búsqueda del tesoro, su atención a los detalles puede ayudar a que pasen una y otra prueba sin esfuerzo.

Además, Fon es un niño **afable** y **bondadoso** que siempre piensa bien de los demás, por lo que no es fácil que se enfade o se sienta dolido. Éso sí, siempre está ahí para dar un **abrazo** cuando otros lo necesitan. También, le gusta hacer lo correcto en todo momento.

A Fon le encanta la música y los ruidos raros. En las historias, introduce siempre algún **baile** o ruido inesperado en los momentos más inoportunos para Pico Pico y sus amigos.

Es el que se encarga de hablar por **Pu** si la ocasión lo requiere.



Personajes de ficción: Pura acción en pantalla.

Pico Pico, Cala y Pu son los personajes que vivirán todas las aventuras que se les ocurran a los tres hermanos. Durante los episodios, Pico Pico, Cala y Pu serán personajes mudos que reaccionarán ante los obstáculos que vayan apareciendo en el cuento.

Pico Pico: Un perro de buen carácter y muy confiado.

Pico Pico es un perro al que le encantan las aventuras. Para él, todo posible conflicto es una **experiencia** que merece ser vivida.

Pasional, optimista y carismático, Pico Pico está acostumbrado a destacar sin querer, a ser un personaje digno de admirar y, por ello, se toma esa posición muy en serio. Pico Pico es un **perro honorable** que no hará nada reprochable aunque a veces le cueste no hacerlo. Según dice, ser un **buen chico** es lo más importante.

Pero, en realidad, sus amigos son lo más importante para él y no está dispuesto a ser un mal ejemplo para ellos, ni a dejarles nunca atrás, aunque puede que al estar acostumbrado a ser **el líder** de las aventuras le cueste un poco asumir que no siempre tiene razón.

Su único defecto es que, a veces, está tan centrado en ver el lado bueno de las cosas que obvia los evidentes puntos negativos y **no escucha** a los demás cuando intentan mostrárselos. También, que su orgullo está siempre ahí y se esconde tras la etiqueta de querer seguir **siendo un ejemplo** para todos.



Cala: Un pulpo muy inteligente y estrafalario.

Cala tiene una mente privilegiada y, con sus elásticos tentáculos, es capaz de llegar a cualquier parte, pero la mayoría de las veces usa estas cualidades simplemente para **divertirse**.

A **Cala** le cuesta estar **quieta** y **reflexionar**. De hecho, siempre que hay que planificar algo, Cala pierde el mínimo tiempo posible. Su rápido pensamiento lógico la ayudan a llegar a conclusiones acertadas muy rápido la mayoría de las veces, pero cuando no es así, suele generar problemas bastante graves por culpa de su **impaciencia**.

Aún así, **Cala** es una pulpito a la que buscar en momentos de tensión: Ya sea porque te va a dar una respuesta o te va a **hacer reír** de lo lindo. Cala es muy **divertida** y **risueña**, por lo que contagia su energía allá por donde pasa, llenando cualquier lugar de sonrisas y **buen rollo**.

Sí, Cala es alocada, irreflexiva e hiperactiva, pero también tierna, risueña y resolutiva.



Pu: El cerdito que quiere destacar.

Pu es un cerdito que se ha quedado pequeño, por lo que siente que todo le cuesta más que a los demás y, por si no fuera suficiente, su narrador es tan **despistado** que siempre se queda atrás.

Aún así, Pu lo intenta y sigue adelante con la esperanza de aprender a hacerlo mejor, a llegar a ser como Pico Pico y destacar sobre el resto, pero su **impaciencia** y **frustración** le juegan malas pasadas la mayoría de las veces.

Cuando Pu siente que no lo va a conseguir, se centra tanto en que su **esfuerzo** sea recompensado que se olvida de los demás. Piensa que, como él se ha esforzado más que el resto, se lo merece más. Este pensamiento lleva a que a veces sea un poco tramposo y celoso.

Por suerte, **Fon**; su voz en off, le pondrá en su sitio y no le permitirá abandonar el **“buen camino”** aunque le pese.

Todo esto no quiere decir que **Pu** sea un mal amigo. De hecho, **¡le encantan los abrazos!** Es sólo que le encantaría ser el mejor en algo. Puede que si escuchase más a su narrador, lo consiguiese.



6- Descripción de localizaciones

-Set Up:

Pico Pico y **sus amigos** viajan a distintos lugares llevados por la imaginación de sus jóvenes narradores. Esto puede resultar abrumador, ya que si la imaginación de un niño es **ilimitada**, ¡imagina cuántos parajes pueden surgir al multiplicarlo por tres!, pero hemos encontrado un modo para poder delimitar los lugares a visitar.

Hay un lugar desde el que se inician todas las aventuras: Un **pequeño barquito modular** capaz de convertirse en un **submarino**, una **nave espacial** o un **globo aerostático** si la aventura lo requiere. Gracias a ello, nuestros personajes pueden viajar a **distintos parajes** inhabitables y explorarlos desde la sala de mandos, saliendo del barco sólo en ocasiones donde el lugar lo permita.



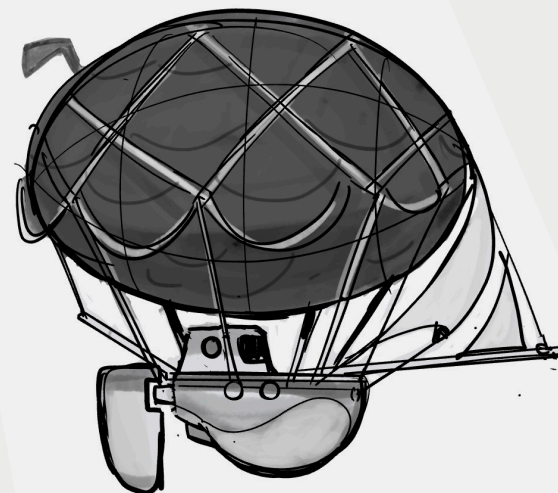
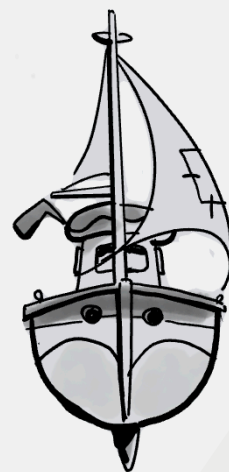
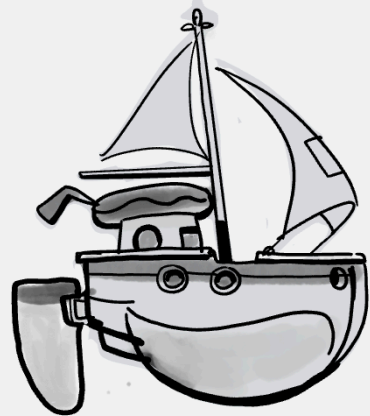
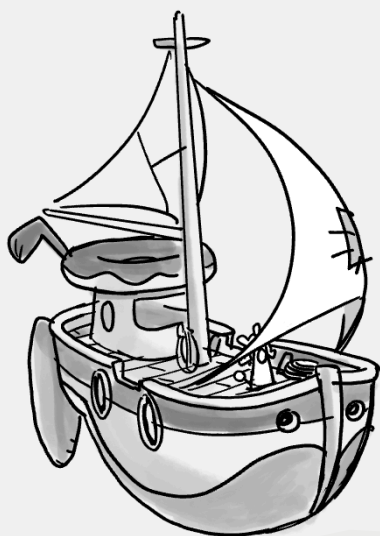
-Localizaciones:

Barquito modulable

¿Te gustan las historias de **aventuras**? Entonces, te encantará el barquito modulable de Pico Pico.

Su forma original es la de un adorable velero con su gran timón en la cubierta y su oscura bodega en la barriga del mismo. Con un “puf” de Fon, el barquito puede convertirse en un **submarino**, un **globo aerostático**, una **nave espacial** o una particular **excavadora** donde todas las estancias se unen una sola desde la que ver el exterior a través de su parabrisas, portillos y escotillas.

En nuestro barquito modulable, podrás encontrar el **timón** en la cubierta principal -que se convierte en una sala de mandos con todos los artilugios que necesita un submarino o una nave espacial si se requiere-, la pequeña cocina donde la comida siempre se balancea de un lado a otro sin llegar a desparramarse, el camarote con las **camas-literas** empotradas en la pared o cajones secretos donde esconder tus tesoros y una oscura **bodega** que siempre cruje y que, cuando enciendes la luz, te das cuenta que es más grande de lo esperabas -sus **infinitos pasillos** le da aspecto de laberinto-.



Isla Naciente:

Durante uno de los episodios, **Pico Pico** y sus amigos serán testigos del **nacimiento** de una isla a la que apodarán la isla naciente. En ella, sucederán muchas de las aventuras ya que la isla tiene un **paisaje cambiante** y de lo más variado.

Por un lado, podemos encontrar la zona del embarcadero, una pequeña cala cerca de un río donde Pico Pico amarra su barquito cuando las aventuras deben seguir a pie. Está cerca de la zona selvática donde las lianas y la flora pueden recordar a las historias de naufragos o búsquedas del tesoro perdido.

Cerca de allí, hay un río de gran caudal que desciende desde la colina de un **antiguo volcán** convertido en manantial -Aunque si el cuento lo requiere, puede volver a explotar- y que da alimento a los pingüinos caníbales; llamados así porque tienen colmillo pero no porque coman a otros animales. Su campamento recuerda a los **inuits** y es que si pasas al otro lado del río, encontrarás una **zona desértica** que puede llenarse de dunas de arena o de nieve según la ocasión.

Además, el volcán ha dejado un montón de **cuevas** y **pasadizos** subterráneos donde encontrar mundos con animales desconocidos o cobijo para estar un ratito a solas.

Como decimos, un sin fin de parajes que los niños pueden **transformar** a su antojo.



Océano:

Por si no fuera suficiente, el barquito de Pico Pico sale a **navegar** para surcar los mares en busca de más aventuras donde las tormentas o la niebla repentina pueden jugar **malas pasadas**. Aunque todo riesgo tiene una recompensa y si Pico Pico surca los mares es para poder encontrar momentos **increíbles** como observar auroras boreales o escuchar el canto de los **elefantes-sirenas**.

Como Pico Pico y Leo son dos grandes apasionados del mundo acuático, el barquito también se convierte en un **submarino** con el que recorrer el **fondo marino** observando todas las curiosidades que éste puede ofrecer: Desde barcos hundidos a **ballenas mudas**.



7- Objetivos

Gestión de las emociones:

Los niños aprenden a gestionar sus **emociones** gracias al **juego** y las herramientas que se les revelan en su día a día.

Contar historias es un juego conocido para ellos, por lo que creemos que mostrarles distintas herramientas para gestionar sus emociones a través de él va a facilitar que se sientan identificados y que sean capaces de reconocer las herramientas más fácilmente para tomar ejemplo.

Incentivar los juegos fuera de las pantallas:

Una de las problemáticas que más preocupa a los **padres** en la actualidad es que sus **hijos** pasan mucho tiempo frente a las **pantallas**. Creemos que, curiosamente, el audiovisual puede ayudar con este problema.

Si mostramos a los niños patrones de juego fuera de las propias pantallas, los niños aprenden nuevas formas de entretenimiento, por lo que queremos que Pico Pico sirva como ejemplo a los niños y que jueguen a crear sus propias historias.

Cultura general:

Toda **historia** nace de las **referencias** que has tenido al alcance de tu mano durante tu **vida**, por lo tanto, creemos que las historias que nacen de nuestros protagonistas pueden venir de sus **conocimientos generales** y así, fomentar el aprendizaje en el espectador al hacer guiños a cuentos que ya existen, compartir información sobre cómo funciona el ecosistema marino o de qué depende que un volcán erupcione o no.

Información que ayude a los niños a conocer su entorno, active su curiosidad para saber más y promueva el **aprendizaje** como algo divertido y útil.

Promover la imaginación:

Para aprender y desarrollarse, los niños usan constantemente su **imaginación** y adoran hacerlo. Por ello, hemos decidido que Pico Pico participe en su proceso, ayudando a fomentarlo a través de la **diversión** y el **entretenimiento**.



8- Referencias

La historia interminable: Vivir en una historia siendo el protagonista y narrador de la misma.

Todos recordamos “**la historia interminable**” y a ese niño que se convertía en un gran héroe al sumergirse en su libro de ficción. Él no conocía la historia del libro, pero la iba descubriendo al tener que enfrentarse a ella, **aprendiendo** cualidades de él mismo que ni siquiera llegaba a imaginar que tenía. Ese es el germen desde el que queremos que parta Pico Pico.

A través de historias más **amenas**, espontáneas y cómicas, haremos que los niños que están contando la historia descubran **cualidades y emociones** de sí mismos con las que aprender a lidiar a través de la propia historia que ellos van creando en base a sus emociones.

El Diario de Alice: Tono cómico, tierno y ameno.

La serie **luso-española** cuenta la historia de una niña de cinco años que, como no sabe escribir, dibuja su propio diario de una forma muy particular. Es una serie **tierna, imaginativa y muy cómica** que los niños disfrutan.

Queremos que Pico Pico tenga ese tono distendido e inocente, como creado por un niño, para dejarnos llevar por la **pura imaginación** y comedia que nace de las ideas que a un niño se le pueden ocurrir.

Samuel: El uso de la voz en off.

La serie de Samuel ha triunfado entre los niños de primaria y, aunque nuestra serie es para un target mucho más pequeño, creemos que el uso que hace Samuel de la **voz en off** puede ser extrapolable al target.

En Samuel, el narrador **no sobreexplica** con la voz en off si no que sirve como apoyo para revelar el estado emocional en el que se encuentra Samuel en un momento concreto y, desde ahí, mostrar lo que sucedió en la historia a través de la acción exclusivamente. La voz en off es **casi inexistente**, pero parece estar durante toda la narración y guía muy bien al espectador que no pierde en ningún momento la lógica del personaje protagonista, facilitando **sentir empatía** por Samuel.

9- Estructura Narrativa

Cada capítulo empieza con Pico Pico, Cala y Pu en **mitad de una aventura** que nuestros particulares narradores están contando en **voz en off** y que parece ir bien hasta que uno de los niños siente una **emoción** que le lleva a generar un giro en la historia. Por ejemplo, siente envidia, ira o aburrimiento y decide llevar a los personajes a otro lugar, ponerles un nuevo inconveniente o hacer que tengan una reacción inesperada.

Este nuevo giro inicia la historia del capítulo en la que los personajes de **ficción** (Pico Pico y sus amigos) tendrán que ser ingeniosos y reaccionar para salir del problema al que se van enfrentando por culpa (o gracias) a las voces en off.

Los personajes de ficción no hablarán, pero si en algún momento dialogan, será a través del niño que le pone voz haciendo un **falsillo** al interpretar las caras y gestos del personaje de ficción.

Tampoco interactúan con los niños. Puede que Pico Pico, Cala y Pu reaccionen a algún comentario suspirando, alegrándose o preocupándose, pero **no buscarán** a los niños rompiendo la cuarta pared con miradas fuera de plano.

Como hemos dicho, la historia se acabará cuando los niños resuelvan sus **problemas emocionales**, pero quien encuentra la solución al problema final dentro de la historia de aventuras serán los personajes de ficción y nunca se lo resolverán los niños narradores.o no.



10- Sinopsis 13 capítulos

La nevada:

Pico Pico y **sus amigos** están disfrutando de una **divertida aventura** en la nieve cuando, de repente, Leo, Rita y Fon tienen distintas ideas para que la historia avance: Leo quiere que escalen la **montaña** de la isla para alcanzar la cumbre, Rita que pesquen peces fosforescentes con la tribu de pingüinos inuits y Fon que disfruten de la noche estrellada con auroras boreales. Así, empieza una discusión que levanta una **gran ventisca** en la que Pico Pico y sus amigos se pierden y cada uno, aparece en una de las ideas de los **cuentacuentos**. Leo, Fon y Rita creen que es lo mejor, que cada uno cuente su historia, pero la verdad es que no funciona: **Las ideas** sin los otros o no son tan divertidas o son demasiado arriesgadas o no avanzan... Así que Pico Pico y sus amigos encuentran la forma de volver a **reencontrarse** y que los hermanos se pidan perdón para tener un **final feliz**: Si mantienen la calma y colaboran, pueden escalar la montaña con la ayuda de los inuits nomadas para ver las auroras boreales desde el principio.

La ballena muda:

(Localizaciones: Océano e interior de la ballena sin salir del barco y medio en penumbra)

Leo y Fon se divierten llevando a Pico Pico y sus amigos a ver lo maravilloso qué es el mar, pero Rita y Cala se aburren, así que no dejan de meterles en **pequeños problemas**, molestando muchísimo a Leo. Éste decide no dejar a Rita intervenir nunca más en este cuento y Fon le da la razón a su hermano mayor, así que Rita se va y Cala se sienta en una esquina renegada y muda. Mientras observa, Cala se da cuenta que una **tormenta** se está acercando e intenta **avisar** a sus amigos, pero no tiene voz, por lo que el barco acaba perdiendo **el rumbo** dentro de una ballena ¿qué van a hacer ahora!? ¡Están encallados en las penumbrosas tripas de una ballena! ¡Con muchos caminos que podrían seguir para salir! Fon propone preguntarle a la ballena, pero ésta no responde ¿Por qué? Leo busca a Rita para que les ayude, pero ni Rita ni Cala quieren participar. Por lo que Leo decide introducirse con Pico Pico y Pu por las distintas estancias del **interior** de la ballena. Pronto descubren que éstas resultan ser de lo más entretenidas para todos -incluida Rita-. Así, Rita y Cala vuelven a involucrarse poco a poco con el cuento y encontrar la forma de salir... Resulta que la ballena es muda y por eso no les responde con palabras, pero puede comunicarse con ellos a través de las **vibraciones** de su cuerpo. Al salir, Leo y Fon piden perdón a Rita y la dejan seguir participando en el cuento del océano.

La isla naciente

(Localizaciones: Barquito convertido en submarino e Isla -Definir espacios a disfrutar y que puedan servir para el futuro-)

Pico Pico y sus amigos están recorriendo las **profundidades** marinas cuando un terremoto les coge por sorpresa: ¡Dos rocas están chocando y una isla virgen está naciendo frente a sus ojos! ¡Bien! Leo y sus hermanos creen que es un lugar fantástico para enseñarles a ser verdaderos supervivientes: Como trepar a por cocos, crear una cabaña o hacer fuego. Pico Pico y sus amigos intentan acabar las tareas cuanto antes para poder disfrutar de la isla, pero la imaginación de los niños crea **retos** constantemente ¡y cada vez más difíciles! Por lo que llega un punto en el que Pico Pico y sus amigos ya no pueden más. Los hermanos se quejan, pero tras ver todo lo que han hecho en la isla, se dan cuenta de que igual se han **emocionado** de más y deciden dar marcha atrás, dándoles a Pico Pico y sus amigos un tiempo para **disfrutar** de la isla como quieran... y es que jugar juntos está bien, pero todos necesitamos un poco de **espacio**.

El desierto

(Localización: Desierto de la isla)

Pico Pico y sus amigos están inmersos en una **gran aventura** por el desierto cuando Fon y Rita anuncian que deben irse a su extraescolar y no pueden seguir jugando. Leo asegura que no pasa nada, que puede seguir contando la historia solo, pero una **horrible tormenta** de arena hace que Pico Pico se desoriente y acabe solo en el desierto ¡Pico Pico odia estar solo! ¡Se aburre y no sabe qué hacer! El desierto se convierte así en un lugar **horroroso** por el que transitar, donde no hay nada qué hacer salvo pasar calor y mirar al infinito, hasta que llega un punto en el que Pico Pico descubre pequeños detalles que le entretienen como el baile de las dunas al que puede unirse o pequeños animales que pasan desapercibidos en el ambiente. El ambiente le muestra que estar solo en el desierto no tiene porqué ser negativo, que puede conocer muchas cosas sobre **sí mismo** como lo bien que se le da bailar y hacer nuevos amigos. Cuando Leo se lo está pasando mejor que nunca, aparecen Rita y Fon para **compartir** la nueva aventura.

Espejismos

(Localización: Desierto de la isla pero nevado)

Cala, Pico Pico y Pu acaban de terminar una **gran aventura** en el desierto, por la que todos están cansados y quieren ir a dormir... Bueno, todos menos Rita. La pequeña empieza a inventar todo tipo de **inconvenientes** para no irse a la cama: Nevadas, tribus de pingüinos caníbales ¡incluso Bigfoots en el desierto! Mientras Pico Pico y sus amigos se enfrentan a los conflictos, Leo y Fon buscan la forma de encauzar la historia como pueden, pero las ideas de Rita empiezan a ser incoherentes por culpa del sueño y amenazan con colapsar, generando un **monstruo gigante** en medio del desierto que está devorando todo a su paso ¡Hay que salvar el barquito de Pico Pico! Cala encuentra la forma de dormir al monstruo -No hay cosa que más le aburra que **contar olas** incluso de arena- para que Pico Pico pueda huir y salvar su barquito. Ahora sí, hora de dormir -Aunque Rita ya está dormida-

El día oscuro

Suena el despertador dentro del barco. Como cada mañana, Pico Pico se levanta temprano para saludar al sol, pero hoy, el sol no ha salido... A Fon se le ha ocurrido contar una **historia de miedo** en la que Pico Pico y sus amigos deben ir en busca del sol, venciendo su miedo a la oscuridad. Sus hermanos no están muy de acuerdo en contar esta historia -saben que al pequeño de Fon le dan mucho miedo este tipo de historias-, pero Fon quiere ser tan **valiente** como sus hermanos ¡Y Pu no piensa dejar que le llamen gallina! Así, Pico Pico, Cala y Pu salen a la aventura de encontrar el sol mientras se enfrentan a muchos temores como ruidos en la oscuridad, desorientación o cosas que se mueven bajo sus pies. Pronto, descubren que nada es lo que parece y que la oscuridad **no da tanto miedo** porque esa sombra que ves al fondo o ese ruido que has escuchado detrás de ti no son monstruos o depredadores o pozos. Se trata de cosas más simples como la lluvia, unos cangrejos durmiendo o tu propio eco resonando. Es ahí cuando encuentran las pistas para llegar al sol y despertarlo, el gallo está enfermo y no había despertado a nuestro astro rey, por lo que nuestros personajes de ficción arrojan al gallo y van a despertarlo **sin miedo** a la oscuridad.

Efecto Mariposa

A pesar de que Pu ha encontrado todas las pistas para llegar hasta las **mariposas doradas** y rescatarlas de ser devoradas por los ornitorrincos nocturnos, Pico Pico y Cala se llevan todas las felicitaciones porque se han atrevido a saltar por lianas y enfrentarse a los pingüinos. Según los hermanos mayores, Pico Pico y Cala se lo merecen por ser tan **valientes** y enfrentarse a sus miedos. Fon intenta que la opinión de sus hermanos no le afecte, pero Pú está muerto de la **envidia**, por lo que espanta a todas las mariposas enfurruñado. Ésto provoca una cadena de desdichas en la isla que pone en peligro a Pico Pico y Cala. Por suerte, Fon deduce cómo ayudarles y Pu vence sus miedos, saltando por lianas para enfrentarse a los ornitorrincos y rescatar a sus amigos. Pu se siente súper fuerte a pesar de que son Cala y Pico Pico quienes reciben toda la atención de nuevo para comprobar que están **sanos y salvos**. A Fon tampoco le importa mucho, él sabe que lo han **hecho bien** y éso es lo que importa.

Los peces globo

Pico Pico y sus amigos han terminado otra aventura con éxito y, en esta, Cala se ha hecho muy amiga de unos divertidísimos **peces globo**. Pero los peces globo empiezan a hincharse para irse flotando y regresar con su familia, por lo que Cala se queda **triste** y una enorme nube gris aparece sobre el barquito. Para animarla, los tres hermanos deciden contar una aventura con la que Cala pueda pasárselo bien y conocer a más animales, pero, a pesar de que la aventura es **divertidísima**, la nube no desaparece del todo, así que, finalmente, los hermanos deciden llevarla con los peces globo de nuevo convirtiendo el barco en un dirigible. Al llegar, Cala ve a los peces globo disfrutando de su familia y decide no acercarse. Cala se va con la nube sobre su cabeza, pero su color ya no es gris, ha cambiado a un color más brillante.

Viaje al centro del manantial

Pico Pico y sus amigos están buscando el tesoro del pirata tortuga cuando el río por el que transitan se seca, dejando a todos los animales de la isla en **peligro**. Los tres hermanos aseguran que Pico Pico y sus amigos deben salvarlos, pero Pu quiere seguir buscando el tesoro, así que cambia las pistas para seguir yendo en busca del **tesoro**. Poco a poco, todos van dándose cuenta de que Pu está mintiéndoles, pero el pequeño Fon confía en él y lo protege de los demás, por lo que Pu consigue llegar hasta el tesoro. Al descubrir las verdaderas intenciones de Pu, Fon se entristece muchísimo, haciendo que Pu se sienta **culpable** y quiera **enmendarlo**, pero ya es tarde, nadie confía en él. Tanto es su esfuerzo que Pu acaba olvidándose del tesoro en pro de **ayudar** con la sequía. Cuando Fon se da cuenta de que Pu ha olvidado el tesoro en el lugar de origen, se lo hace ver a los demás para que lo perdonen. Una vez todo vuelve a ser como antes, Pu le echa un vistazo al tesoro y descubre un **pequeño manantial** escondido dentro ¡Ya tienen agua!

El baúl

(Localizaciones: Océano e isla)

Pico Pico y sus amigos se dan cuenta de que los pingüinos caníbales están **muy tranquilos**, resulta que tienen un baúl enorme que están protegiendo con un sin fin de medidas de seguridad. Los cuentacuentos sienten **curiosidad** por saber qué hay en el baúl, así que Pico Pico, Cala y Pu buscan la forma de conseguirlo. Al principio, intentarán **juegos limpios** como despistar a los pingüinos para echar un vistazo rápido o hacer un trueque, pero como no funcionan, Cala pasará a la acción impulsivamente, generando un plan un poco **maquiavélico** para robarlo. El resto no están muy seguros, pero Cala consigue **convencerles** con poco. Tras llevar a cabo el plan y tener algún que otro problemilla, los aventureros consiguen el tesoro y abrirlo. Dentro, había un enjambre de abejas... Resulta que los pingüinos habían conseguido librarse de ellas tras varias semanas intentando darles caza. Si hubieran preguntado, se lo habrían dicho y ahora, no habría un montón de **abejas rabiosas** persiguiéndoles.

El mundo perdido

Pico Pico y sus amigos deben capturar a una **preciosa ave** para llevarla de vuelta a su lugar de origen, pero Pico Pico no sabe camuflarse ni ser silencioso, así que el **ave escapa** cada dos por tres. Al verlo, los narradores de la historia se ríen de lo mal que se esconde Pico Pico y Leo; orgulloso, propone hacer una competición: Pico Pico se va a esconder y si no lo descubren antes del atardecer, Pico Pico gana y todos deben **pedirle disculpas**. Así, Pico Pico encuentra una cueva dentro de la isla en la que esconderse. Un lugar alucinante con criaturas totalmente sorprendentes como murciélagos multicolor y un mini dinosaurio feísimo, pero un lugar donde cualquier pequeño ruido puede generar un desplome. Mientras sus amigos lo buscan sin encontrarlo, Pico Pico intenta ser **sigiloso** para poder ganar, pero en el último momento, Pico Pico enseña al mini dinosaurio a rugir, generando un desplome en la cueva. Gracias a ser muy ruidoso, Pico Pico puede hacerse oír por encima del ruido del derrumbe y guiar a los animales fuera de ahí. Al salir, Pico Pico le muestra su descubrimiento a sus amigos **triste por no haber ganado** y ser el más ruidoso de todos. Entonces, el mini dinosaurio le abraza y lanza un pequeño rugido que atrae al ave que intentaban capturar al inicio: Resulta que el mini dinosaurio es la cría de esa ave -porque las aves nacen sin plumas- y que su madre lo estaba buscando. Pico Pico se da cuenta que quizá ser el más ruidoso sea de **ayuda**.

MUAJAJA

Rita no puede recoger caramelos este año porque tiene una caries, así que todos sus hermanos se han visto obligados a **“solidarizarse con ella”** y nadie irá a por caramelos en esta ocasión. **Rita**, sintiéndose un poco **culpable**, inventa una historia para animar a sus hermanos. Al principio, la historia es divertida: Pico Pico y sus amigos han encontrado un tesoro de caramelos y van a cumplir el deseo de los narradores, pero cuando están celebrando el hallazgo, se despistan y los **caramelos desaparecen**. Entonces, Cala ve un pingüino correr y un rastro de caramelos que llevan al campamento de los pingüinos caníbales. Pico Pico y sus amigos deben colarse en el territorio de los pingüinos caníbales para recuperar “los caramelos perdidos”. Para ello, Rita convierte el barco en una calabaza que se cuelga en el campamento de los pingüinos cual caballo de Troya, así sólo deben esperar a que anochezca para salir del barco y coger los caramelos. Cuando llega la noche, el plan va sobre ruedas, pero a Rita no le parece suficientemente **divertido**, así que dejándose llevar por la emoción de hacer la historia cada vez más divertida, Rita empieza a inventarse un sin fin de contratiempos que acaban convirtiendo la aventura en una **experiencia terrorífica** con un montón de Pingüinos disfrazados de zombies persiguiéndoles. A Fon y Pu, ésta situación les da bastante miedo aunque no quieren reconocerlo. Por suerte, Leo reconduce la emoción de Rita y consigue que toda la situación pierda seriedad pidiéndole a Fon que haga sonidos para los movimientos de los zombies. Fon se ríe con los pingüinos. Así, Pico Pico y sus amigos descubren que sólo tienen que **actuar** como si nada les diese miedo para que esa aventura acabe. Descubriendo que nada es tan terrorífico como parece y convirtiendo la experiencia en algo **divertido** con la que hasta los pingüinos disfrutan.

PREMISA NAVIDAD

Es la noche de Navidad y nuestros hermanos quieren acabar pronto el cuento de Pico Pico para irse a **dormir**: Así que Pico Pico y sus amigos sólo tienen que encontrar la estrella que más brille durante la noche, pero Rita se niega a terminar el **último cuento** del año de cualquier manera, quiere un final espectacular... y no le vale una lluvia de estrellas, una estrella fugaz o una súper luna, quiere algo impactante, algo inesperado. Cuanto más fácil es **terminar la historia**, más se retuerce el desenlace por culpa de Rita, poniendo al resto de hermanos un poquito **nerviosos** e incluso llegando a plantearse dejar el cuento sin terminar. Menos mal que Leo recuerda que es una noche para agradecer y decide tener paciencia, ocurriéndole una **aventura memorable**: De repente, el pequeño barquito de Pico Pico se introduce en una cueva de divertidas aguas bravas donde peces fluorescentes les alumbran el camino hasta llegar a un lugar con deliciosas plantas son comestibles y al fondo, algo brilla: Es un **estrella helada**, tan fría, que los refleja a Pico Pico, Cala y Pu felices. A su alrededor, están todos sus amigos del resto de historias esperándolos. Fon, Leo y Rita les desean **Feliz Navidad**. Ahora, sí que pueden irse a dormir. Pico Pico y sus amigos esperan a que Leo, Rita y Fon se vayan a la cama para darse los regalos y abrazarse iluminados.

11-BIO Eva Pérez Misa

Eva es una guionista gallego-argentina especializada en proyectos de animación para **público infantil y familiar**.

Actualmente, es la responsable del departamento de guión en las series preschool **«Los Wawies»** (Imagic Tv, Wawaland & Clan Tv).

Eva ha escrito y/o desarrollado series infantiles que se están emitiendo en canales como **Netflix, HBO Max, Amazon, Cartoonito, RTL Kids, Clan TV, Boing o Disney Channel** y que han sido traducidas a más de una docena de idiomas. Series como *Bebés Llorones* (Hampa Studio & IMC), el exitoso especial de *La Granja de Zenón* titulado **«Bartolito, una aventura emplumada»** (El Reino Infantil, Cartoonito & HBO Max), **«El Diario de Alice»** (Clan TV, Lightbox, Sardinha em Lata & Geppetto Films), *«Cuquín»* (Anima Kitchen) o la nueva serie y película de **«Superthings: El poder del Kazoom»** (Tandem Films, Filmmax, Magicbox & Clan Tv).

Además, es profesora de la parte práctica del Máster de Producción, Marketing y Distribución para público infantil y familiar de RTVE & Universidad de Salamanca, y vocal del área de formación de la asociación de mujeres en la industria de la animación; MIA.



Autora y guionista



12-BIO Pepe Sánchez

Pepe Sánchez Alonso es uno de los profesionales españoles más valorados en el campo de la animación y la preproducción, con más de **30 años de experiencia**. Como CEO y Director de **Toonwolf**, una empresa especializada en preproducción, animación y desarrollo de proyectos, **Pepe** ha colaborado con reconocidas empresas como **Disney, Don Bluth, Reel FX y Cartoon Saloon**. Su extenso portafolio incluye producciones destacadas como **“Batman”, “El Cid: La Leyenda” y “Asterix and the Vikings”**. La experiencia de Pepe se extiende a la dirección de animación en películas como **“Help I’m a Fish” y “Duck Ugly”**, y a la supervisión de aclamadas series como **“Pocoyo”**. Además, es autor de cómics y profesor de diseño de personajes en el **Master en Animación de la UPV**. **Pepe** es el **diseñador de producción y director de animación** en la película de animación **“Mariposas Negras”** de **Ikiru y Tinglado Films** premiada con el **Goya a mejor película de animación 2025** y de los premios **Gaudi, Forqué y Platino** entre otros. Actualmente Pepe está involucrado en la supervisión del storyboard de **Tadeo Jones 4** y en la realización de un cortometraje del que es el autor en coproducción con **Lightbox Animation** con el titulado **“Open Day”**



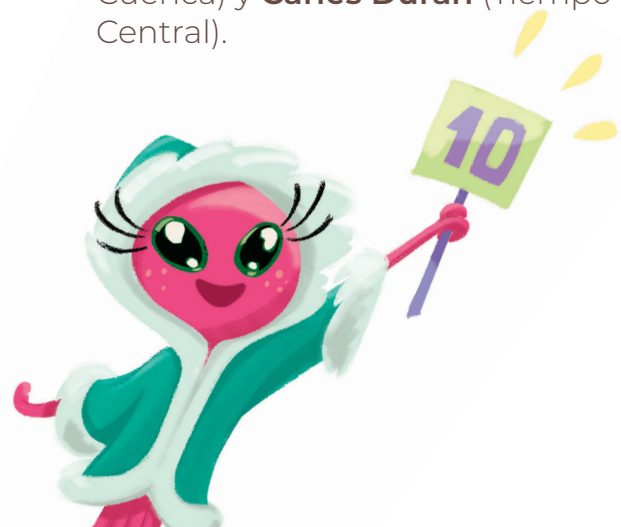
**Autor, director
y productor ejecutivo**



13-BIO Enrique Viciano

Enrique Viciano es productor ejecutivo, director, guionista y empresario de cine y televisión. Ha sido consejero delegado, director general y/o productor ejecutivo en empresas del sector audiovisual. Licenciado en Ciencias de la Imagen, Cine y Televisión (U. Complutense, Madrid, 1972-1977), Máster en Dirección de Producción Audiovisual (UV, 2000), Máster en Dirección de Empresas Audiovisuales, MBA, (Instituto de Empresa, 2000) y Máster en **Interculturalidad y Políticas Comunicativas** en la Sociedad de la Información (UV, 2013). Ha sido profesor colaborador de investigación de Semiótica del Cine y Proyectos de Producción (U. Central, Barcelona, 1979-1987), y ha impartido clases de finanzas en el **Máster en Contenidos y Formatos Audiovisuales** (UV, 2013-2016).

Es miembro de la **Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas** de España desde 1987, con el número 197, avalado por los productores **Alfredo Matas** (La vaquilla y El crimen de Cuenca) y **Carles Durán** (Tiempo de silencio y Asesinato en el Comité Central).



Productor ejecutivo



14-BIO Paola Tejera Manchón

Paola Tejera Manchón (Alicante, 1992) es una de las fundadoras del estudio de animación y productora valenciana **La Madriguera Animation Studio** (2017-Actualidad). Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), se especializó en animación 2D y, tras finalizar la carrera, completó sus estudios con el Máster en Animación y Producción de la misma universidad.

Tras su etapa formativa, Paola Tejera inició su camino como emprendedora en la industria de la animación y junto a sus compañeros Rosa Milán García, David Tejera Manchón y Juan Luis Viciano Artero, fundó La Madriguera. Desde el nacimiento del estudio ha trabajado y formado parte de numerosos proyectos a nivel nacional e internacional, donde destaca su papel como directora en la serie de animación infantil **Crocodoc** (2021-actualidad) coproducida con Buenpaso Films y Nuts Ideas, o su papel como **Assistant Project Manager** en la película de **Disney Desencantada** (2022).



Productora ejecutiva



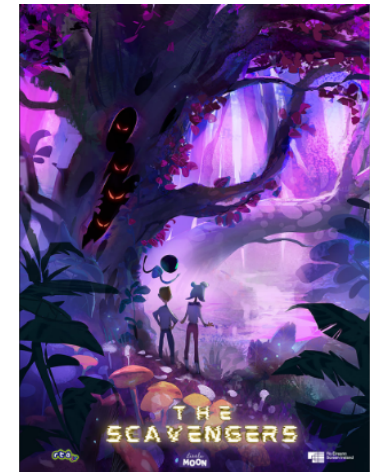
15-BIO ToonWolf



Toonwolf es un estudio de preproducción y animación fundado en 2021 por **Pepe Sánchez**. El estudio se especializa en la realización de storyboards, animatics, beatboards, character designs y animación, abarcando todos los procesos de la producción de animación.

Toonwolf ha destacado en la creación de teasers para diversos proyectos, como **“Kaisa”** y **“Los wawies”**, realizando funciones de diseño, arte, animación y postproducción. Cuenta con una amplia lista de clientes, entre ellos **Boulder Media, Cartoon Saloon, Lighbox Animation, Bigbangbox, Brownbag, Arxanima, Littlemoon, Ikiru Films, ReelFX, Lingokids** y **Uniko**.

Además de prestar servicios como productora, también desarrolla y financia sus propios contenidos. Actualmente, se encuentra trabajando en varios proyectos en fase de desarrollo, incluyendo **“Sierra Dragon”**.



16-B10 La Madriguera



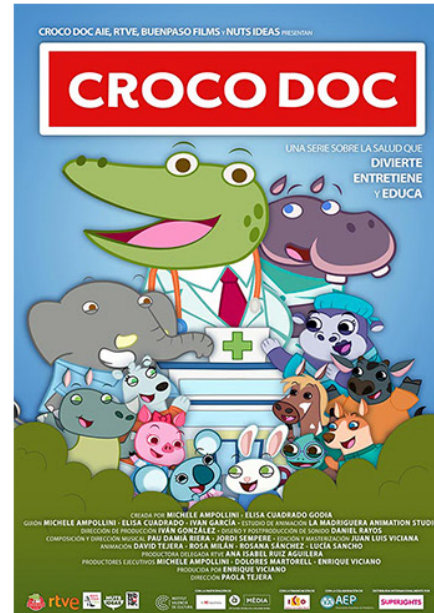
Somos un estudio y productora de **animación 2D** con sede en Valencia, fundado en 2017. Creamos trabajos tanto originales como por encargo a través de una amplia **gama de formatos**, estilos y temas. Nuestro equipo multidisciplinar aporta soluciones frescas y creativas a cada proyecto a través de la colaboración y la **adaptabilidad**.



17-BIO Buen Paso



Somos una productora independiente con sede en Valencia, España, activa desde 2010. Producimos **películas, series y documentales**, con un enfoque creciente en la animación desde 2020. Nuestros proyectos abarcan **ficción, no ficción y contenido infantil**, y trabajamos regularmente con socios españoles e internacionales.



18-Plan comercialización. Estrategia digital.

Objetivos:

- Producción de varias temporadas en coproducción con RTVE.
- La participación en coproducción o derechos de emisión de canales en otras lenguas diferentes al castellano.
- La participación de À Punt Mèdia con la adquisición de derechos de emisión.
- Coproducción de estudios de animación extranjeros con una participación significativa, no inferior al 10% y no superior al 40%.
- Distribución internacional.
- Conseguir la etiqueta o calificación de proyecto MEDIA de especial interés para la infancia.
- Preventas de derechos de emisión a televisiones y plataformas en diferentes idiomas y en LATAM.
- Ediciones de episodios posteriores a la emisión en abierto.
- Merchandising y licencias de productos derivados compartidos según IP con las cadenas en régimen de coproducción.
- Posible desarrollo de largometraje basado en la serie de televisión, una vez las emisiones hayan alcanzado la 3ª temporada de la serie.



19-Plan sostenibilidad audiovisual

PICO PICO es un proyecto de animación digital. Se ha restringido el uso de papel y materiales físicos en su totalidad, tanto en el desarrollo visual inicial como en el proceso de producción. Todo el proceso de preproducción, producción y postproducción se trabaja de manera digital por ordenador con los distintos softwares a nuestra disposición.

Este concepto también se extrapola a la preparación de material promocional para su futura distribución en festivales y mercados. Todos los documentos de promoción relacionados con el proyecto, como dossier, biblias o carteles, se mostrarán y distribuirán en formato digital en la medida de lo posible. De esta forma seguimos apoyando un uso responsable del papel y el gasto de agua, como consecuencia de su fabricación y posterior proceso de reciclaje.

Por otro lado, todos los integrantes del equipo artístico y de producción del proyecto, tienen la opción de trabajar en remoto. Con esta medida, no solo ampliamos las posibilidades de contar con colaboradores que se encuentran en distintos territorios, si no que fomentamos y apoyamos la conciliación de la vida personal de todo nuestro equipo humano. Además, con ello también se evita el desplazamiento físico y el uso de transportes, tanto privados como públicos, de forma innecesaria. Ayudando a reducir las emisiones de CO2 y la saturación de servicios públicos.

Esta filosofía de trabajo lleva implantada desde los inicios de La Madriguera, y sus integrantes están muy concienciados con la sostenibilidad. La realización de PICO PICO no supone una huella de carbono significativa que perjudique el medio ambiente.



¡Gracias por explorar hasta aquí!
Si te interesa saber más, no dudes en contactarnos.



Contacto:

Pepe Sánchez, CEO ToonWolf
pepe.sanchez@toonwolf.com +34 663 059 962