



# Ben 10 Challenge

CAZANDO ALIENS CON ASTON Y ONDEMAND

Ben 10 es una serie de animación producida por Cartoon Network que trata de las aventuras de Ben Tennyson, un chico de 10 años, que encuentra un dispositivo llamado Omnitrix, que le permite transformarse en diferentes aliens.

La exitosa serie, ganadora de un Emmy, cuenta con varias secuelas en televisión y en cine, la más reciente en 2016. Convertida en una franquicia exitosa, Ben 10 ya no es solo una serie de animación, sino que se ha desarrollado como merchandising y apps para móvil. En verano de 2017 Cartoon Network decidió producir

un concurso televisivo basado en la serie, que se emitiría en 8 países: España, Alemania, Reino Unido, Italia, Francia, Polonia, Turquía y Emiratos Árabes Unidos.

El concurso requería un plató con dos escenarios y público, presidido por un enorme videowall de 16 metros de

ancho que continuamente disparaba gráficos en contexto del concurso y las pruebas. Éste se basa en una serie de preguntas y pruebas interactivas relativas a la serie que deben pasar los equipos de padres e hijos, lo que requería un estricto control y gestión de los gráficos en emisión, que detallaban las preguntas, opciones de respuesta, animaciones de entrada y salida, animaciones de respuesta correcta o incorrecta, premios conseguidos, etc.

Uno de los objetivos era que el concurso fuera un show tanto para los asistentes como para la audiencia en casa. La productora confió en el equipo de Production Services de Brainstorm para la creación de toda la escenografía gráfica, que utilizó



Aston tanto para la creación del material audiovisual como para su reproducción durante las pruebas. Este grafismo, junto con el atrezzo y la iluminación, pretendía recrear los diferentes mundos donde se iban a desarrollar las pruebas físicas. E stos diferente mundos tenían su reflejo en el videowall, que combinaba varias salidas HD emitidas directamente desde Aston.

El montaje constaba de tres sistemas Aston y un OnDemand. Los tres Aston alimentaban tanto el videowall como la pantalla de la puerta y el DSK del mezclado, mientras que OnDemand se ocupaba de lanzar los gráficos al aire y de la operación manual en directo. Los equipos estaban

conectados al Control Central a través de conexión HD-SDI, enviando señales de video + key de los gráficos.

Aston servía tanto los gráficos de la lógica del concurso como la salida de altísima definición del videowall del plató. Para facilitar la operación en directo se creó un interface personalizado, de manera que durante la operación solo los botones necesarios estaban visibles, lo que facilita enormemente la producción en directo (o en falso directo, como es este caso, live-to-tape) al evitar errores de operación. La operación era crítica, pues aún siendo un montaje live-to-tape se intentaba conseguir un falso directo para no afectar a la dinámica de las pruebas, de tal manera que los

concurantes no se vieran afectados por interrupciones y se conservara la fluidez del programa.

Una de las pruebas del concurso requería que los niños pudieran "cazar" aliens en un entorno de realidad aumentada en tiempo real. Esto requirió integrarse con un sistema de captura de movimiento Neuron para proveer de los datos espaciales en tiempo real a Aston, con lo que el sistema podía saber cuándo se capturaba cada alien.

Para la prueba final, se dispuso de una gran esfera en la que los concursantes tenían que reconstruir una secuencia de aliens, para lo que se necesitó otro Aston controlado via GPI, cuya señal permitía saber si acertaban o no el alien que tocaban en cada momento y así generar el gráfico adecuado.

