



## FICHA DE PROYECTO

### Título

POLARIS CAMP (Wifire camp)

### Autora

Beatriz Iso Soto

### Género

Animación

33

### Tagline

Humor, aventura y diversión se unen Polaris Camp con un único objetivo: desconectar para conectar.

### Target

Infantil y familiar

### Posible director del proyecto

### Posibles protagonistas

### Egilearen CV laburra - Breve CV del autor

Coguionista de **"El Sueño de una Noche de San Juan"**, Goya a la mejor película de animación 2006. Guionista de **"Espíritu del Bosque"**, nominada a mejor película de animación 2008. Coguionista de **"Olentzero eta Iratxoeren jauntxoa"** en 2009 y autora de la idea original y coguionista de **"Holly Night"** nominada al Goya a la mejor película de animación 2017.

Actualmente estoy trabajando con Anima Kitchent en la escritura del largometraje basado en los personajes de la serie **"Jelly Jamm"** y con Lady Bug films el largometraje de animación **"Dinogame"** y los capítulos de la serie basada en sus personajes.

Profesora en el Máster de Guión de la Universidad de Navarra, he trabajado en diversos proyectos de series de televisión y documentales.

## MEMORIA

Que nuestros hijos, sobrinos y nietos, esos a los que llamamos “nativos digitales”, están “enganchados” a las nuevas tecnologías es un hecho. Son capaces de manejar un mando con más de 120 canales, navegan por la red sin manguitos y no hay smartphone ni clave que se les resista. La pregunta es: ¿serían capaces de sobrevivir 10 días en plena naturaleza sin móvil, tablet y consola? ¿Podrían divertirse, comunicarse y sobre todo relacionarse sin dispositivos electrónicos? Y ya que estamos haciendo preguntas... ¿Podríamos hacerlo nosotros?

La premisa de la que parte Polaris Camp es sencilla: niños de ahora en un campamento de toda la vida. Pero aunque la tecnología, o su falta, estará presente en la película, sobre todo a través de gags y situaciones divertidas, no es el centro de la historia. No se pretende demonizar el uso de dispositivos electrónicos, ni aleccionar a los niños en su consumo, sino contar una historia de AMISTAD.

Polaris Camp es la historia de cuatro niños, cada cual con sus cualidades, defectos y secretos que aprenden a ser un equipo. Es la historia de MAIKI y de cómo aprende a nadar, de DANI que hace amigos “de carne y hueso”, y de SOLPHIE, que se da cuenta de que si no abandonas, creces.

Pero sobre todo es la historia de LUCÍA, que arrastra con su energía al resto, pero que oculta un pequeño gran secreto. LUCÍA siempre ha sido segura y confiada pero cuando el peor de sus momentos, el más vergonzoso, un gran estornudo y sus buenos churros de mocos, se convierten en un fenómeno viral en las redes sociales, le duele. Apenas se la reconoce en el conocido como el vídeo de “la mocos”, pero ella lo sabe y eso le avergüenza. LUCÍA sabe que LETI, la youtuber del momento y ahora compañera de campamento, no es culpable del vídeo, en todo caso de haberlo versionado hasta el aburrimiento, pero no puede evitar responsabilizarla. Y cuidado, que LETI no lo ha hecho por maldad. Simplemente nunca había parado a pensar que algo así, en principio divertido, pudiera dañar a otro.

Todos nos hemos reído con vídeos que nos mandan por Internet, pero ¿cuántos querríamos ser el protagonista de uno?

Polaris Camp es el lugar donde crecer, superar tus miedos y tus barreras y, a través de la historia de LUCÍA y LETI, desde el humor, la emoción y la aventura, tal vez despertar cierta conciencia ante la exposición cada vez mayor de la intimidad en las redes. Ojalá.

## SINOPSIS

POLARIS CAMP recibe un año más a sus jóvenes moradores. Por delante, 10 días de aventura, naturaleza y sobre todo, ausencia de tecnología. Y es que Polaris Camp es un campamento *detox* que se rige por un lema: desconectar para conectar. ¿Estarán nuestros nativos digitales preparados para dejar atrás el móvil, la tablet y las consolas?

LUCÍA, 12, sí. Precisamente por eso ha elegido este campamento. No así MAIKI, 12, aspirante a youtuber, SOLPHIE, 12, adicta a los selfis y DANI, 12, el chico con mil amigos, todos en la red. Los cuatro componen la cabaña Roble y tienen asignado como monitor a DAVID, que tampoco puede creer que la directora, MARIMÍ, le haya quitado el móvil.

La batalla de las cabañas rige el campamento. Por cada reto superado en todo tipo de actividades, las cabañas reciben una estrella que se coloca en la puerta. La que más estrellas tenga al final del campamento, será la ganadora.

LUCÍA quiere ganar la batalla, sobre todo desde que descubre que LETI, 12, famosa youtuber, está en la cabaña de enfrente. Pero necesita el apoyo de su equipo y está dispuesta a comprarlo si es necesario. No puede ofrecerles un móvil, pero sí otras cosas, que consigue haciendo todo tipo de trabajos para otros campistas.

Aunque los primeros pasos parecen condenarles al fracaso, la cabaña del Roble logra su primera estrella y el equipo comienza a estar unido. Sobre todo a raíz de que descubren el gran secreto de MAIKI, que se niega a acercarse al lago porque no sabe nadar. MAIKI recibe una carta anónima y aunque piensa que es de LETI, a quien pretende conquistar, se encuentra con sus compañeros de cabaña, armados con flotadores y dispuestos a ayudarlo.

De día avanzan las pruebas y de noche, la cabaña del Roble se reúne en el lago. Las cosas se complican cuando dejan una canoa mal atada y ésta desaparece. Para su sorpresa, DAVID los cubre asegurando que pasaron la noche viendo las estrellas.

El equipo está unido y dispuesto a devolver el favor a su monitor. Y es que DAVID también tiene un secreto: ha mentido en su curriculum y no es astrónomo, sino informático. Tiene que conducir la noche de las estrellas y no tiene ni idea. SOLPHIE ha descubierto que MARIMÍ tiene un móvil para emergencias y deciden robarlo para que DAVID pueda consultar wikipedia.

Antes de devolverlo, MAIKI entra en el canal de LETI y descubre el mayor de los secretos. Hace unos meses, un gigantesco estornudo convirtió a LUCÍA en "la mocos", involuntaria protagonista de un vídeo viral gracias al buen hacer de LETI como youtuber. MAIKI intenta hablar con ella, pero es demasiado tarde. Dispuesta a ganar, LUCÍA sabotea la cuerda de LETI, que sufre un accidente.

Arrepentida, LUCÍA confiesa su culpa e intentado ayudarla, MAIKI hace público su gran secreto. LUCÍA huye seguida por sus amigos y cruzan el perímetro del campamento, internándose en el bosque.

MAIKI, LUCÍA, SOLPHIE y DANI abren sus corazones pero sobre todo descubren que son mucho más que aquello que temen. Han aprendido a desconectar para conectar, pero les espera un último gran reto. Y es que el oso del bosque no es sólo un cuento de MARIMÍ pasa asustar a los campistas. ¿Lograrán hacerle frente y regresar sanos y salvos a Polaris Camp?