



TEMA:

PERSONAJES DESTACADOS DE NUESTRA HISTORIA

SUBLINEA DE INVESTIGACIÓN:

Raíces e Identidad

Programa

TÉCNICA PROFESIONAL EN FOTOGRAFÍA, TELEVISIÓN Y VIDEO

ESCUELA DE COMUNICACIONES Y ARTES

Jefe de Programa SERGIO ANDRES PEDRAZA CHACÓN

NIVEL 3

Trabajo Interdisciplinario

Integrantes:

EDWIN GÓMEZ MESA (Sistemas II)

Diego López (Edición II)

Juan José Velázquez (Producción I)

Nivel III

MEDELLIN

2013

INTRODUCCIÓN

Identidad cultural, el conjunto de valores, símbolos, creencias y costumbres de una cultura

Un mundo lleno de formas de ser, de personajes notables por su astucia en los negocios, o para hacer reír la gente, artistas, literatos, en fin, cada ciudad, cada pueblo tiene un ser notable que va más allá, temerario, atrevido, arriesgado.

Personajes que dejaron huella, y nos dieron fama como raza.

La propuesta para el proyecto de la materia que integrará todas las materias del nivel 3, es la realización de una serie animada para WEB, de entre los 1 y dos minutos de duración por capítulo. Esta serie esta dedicada a resaltar a los personajes ilustres de la ciudad de Medellín, por medio de piezas animadas de máximo minuto y medio, donde se cuente a manera de relato, una experiencia, una historia jocosa o alentadora que definen a estos personajes. Este guión narrado, musicalizado y sonorizado, será ambientado por la animación de ilustraciones de estudiantes del Instituto de Bellas Artes, como alianza estratégica para el desarrollo de una buena factura de los capítulos a ser animados.

Para la primera serie se propone trabajar con los personajes ilustres que han marcado nuestra historia, personajes tales como: Diego Echavarría Misas, Cociaca, Pepe Sierra, Rodrigo Arenas Betancur entre muchos otros.

La idea es generar un producto sólido con una misma línea, que sirva como piloto para vender la serie a otros municipios o como proyecto para las becas de creación o del Ministerio de Cultura.

JUSTIFICACIÓN

Las Manifestaciones artísticas tales como el desfile de mitos y leyendas, y las actividades alrededor de la fiesta del libro, y feria de flores, demuestran el gran ahínco que se tiene por el resaltar de alguna manera, los hechos, personajes, costumbres y valores de Colombia. Tradición colorida y llena de historias y mitos o leyendas dignas de reconocer mediante la creación de una serie animada, que sirve como elemento ilustrativo, educativo y conmemorativo de cada uno de los personajes de sus capítulos.

La generación de contenido dirigido a los nuevos medios de comunicación e información hace pertinente aunar esfuerzos entre docentes de diferentes áreas, con el fin de desarrollar una propuesta con un estilo y factura de gran calidad, y que sirva como piloto para el desarrollo de un proyecto.

Logrando al final, completar una colección inigualable de nuestra cultura, pensando en su difusión masiva en los nuevos medios.

Conocer y adaptar en formato de animación un segmento de la vida de estos personajes, es un reto y una oportunidad para que los estudiantes, además de conocer algo nuevo u olvidado sobre su cultura, tendrán la forma de desarrollar su creatividad, investigar y demostrar su integración a un grupo interdisciplinar de producción, donde deberá estar un ilustrador como base fundamental para el desarrollo de la idea.

OBJETIVOS

General

Desarrollar las potencialidades creativas de los estudiantes, a través de un ejercicio de producción que tiene como fin, ser el piloto de un proyecto de cubrimiento a nivel departamental, donde en el ejercicio de la práctica se aprende el trabajo en equipo y el desarrollo de un producto final de carácter cultural y de promoción de nuestra cultura.

Específicos

Relacionar diferentes saberes y competencias en pro de la realización de una Serie de capítulos animados de entre 1 y minuto y medio de duración.

Estimular el desarrollo creativo impulsando los diversos lenguajes y estilos artísticos de creativos.

Analizar el comportamiento de los equipos ante el reto, y el resultado del trabajo en grupo tanto al interior de la Academia como en las reuniones efectuadas con el ilustrador conseguido por cada grupo de trabajo.

Descubrir nuevos formatos de realización, que permitirá a los estudiantes crear desde los recursos del relato acompañado de ilustraciones animadas.

PREGUNTA PROPLEMATIZADORA

¿Podemos los docentes de Nivel 3, congregar de manera ordenada y sistemática, grupos creativos conformados por estudiantes de dos instituciones académicas, en pro de la realización de una serie animada sobre personajes iconos, como realización de un piloto?

MARCO DE REFERENCIA o MARCO TEÓRICO

Las manifestaciones culturales a nivel local que realzan, a través de diversas expresiones actividades capaces de agremiar y fortalecer el sentido de identidad de los habitantes de nuestro país con manifestaciones tales como: Feria de Flores, Fiesta del Libro, Desfile de mitos y leyendas, Fiestas de negros y Blancos, Carnaval de Barranquilla entre muchos otras. Son referentes inmediatos que refuerzan el propósito de la realización de una serie.

La serie, va a responder al desarrollo de una investigación además de diferentes propuestas observadas en el transcurso de la realización de la investigación del estado del arte de este tipo de series animadas, donde se encontró como mejor referente, el esfuerzo realizado por TELEVISA, un canal de televisión mexicano, el cual mediante una serie de capítulos animados llamada “**IMAGINANTES**”, cuenta segmentos de libros, historias de escritores incentivando a la lectura como eje fundamental para la educación..

(link de la serie en youtube

<http://www.youtube.com/watch?v=j-RahZsAZ-g&list=PL9A736F4BF68E8F59>

Y en el siguiente link encontraran 10 series web animadas

<http://www.creadictos.com/10-adictivos-series-animadas-online-espanol/>

METODOLOGÍA

La investigación sobre los personajes será el punto de partida, teniendo como uno de sus objetivos, entrevistarse con un familiar del personaje o una persona especialista en su vida y obra. Realizada la investigación se deberá tabular y valorar cual es el aparte de la vida del personaje que se representará en la animación.

Luego de escoger que se quiere decir y de adaptar esto en formato de guión de animación, se deberá buscar una persona idónea para la ilustración que servirá desarrollar la animación, e incluirla en el grupo de trabajo como mano de obra fundamental para alcanzar una buena factura del producto. Teniendo en cuenta los tiempos productivos de cada integrante del grupo, se realizará el desglose y plan de producción, el cual deberá tener en cuenta:

Tiempo de ilustración, grabación de la voz en off, Animación, efectos sonoros y render final.

RESULTADOS O HALLAZGOS ESPERADOS

Productos

5 capítulos de la serie animada:

con una duración cada uno de entre 1 minuto y un minuto y medio.

Entregable

Dos DVDs, uno en formato DVD con Menú y otro con los archivos de la serie en formato mp4, compresión h263.

Criterios de Evaluación

1. Idea para el desarrollo del historia, pertinencia con el proyecto.
2. Look, Ilustraciones que apoyen el contexto en el cual se desenvuelva el capítulo, de buena factura y recordación.,
3. Fluidez narrativa y en la animación.
4. Calidad en el audio de la voz en off, la música y los efectos sonoros.
5. Sub titulación y/o traducción al inglés. Con el propósito de tener un producto de exportación.

CIBERGRAFIA

En Línea:

<http://www.slideshare.net/ortizximena/como-hacer-introduccion>

Tema: INTRODUCCIÓN

En Línea:

http://courseware.url.edu.gt/Facultades/Facultad%20de%20Ciencias%20Econ%3%B3micas/T%3%A9cnicas%20B%3%A1sicas%20de%20Investigaci%3%B3n/Segundo%20ciclo%202010/Planteamiento%20del%20problema/01%20Planteamiento%20del%20problema/verbos_para_objetivos_generales_y_objetivos_especificos.html

Tema: VERBOS

En Línea:

<http://www.slideshare.net/SasNoizemaker/cmo-elaborar-un-marco-terico>

Tema: MARCO TEÓRICO.

En Línea:

<http://www.slideshare.net/psicologavanessasoto/pasos-para-la-elaboracion-de-la-justificacion-y-los-objetivos>

Tema: OBJETIVOS.

**FORMATO INFORME Y EVIDENCIAS
ABP 2014-01**

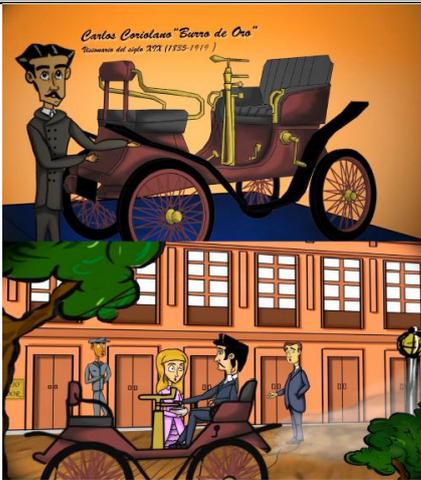
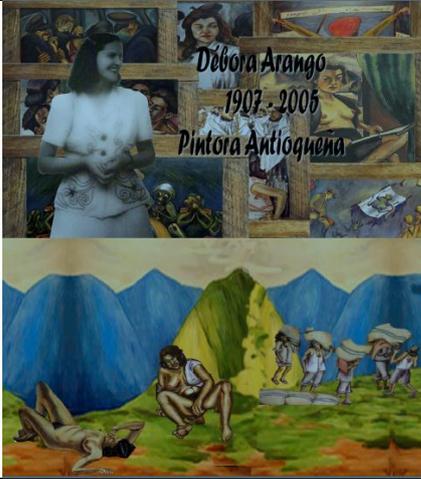
ESCUELA DE COMUNICACIONES Y ARTES			
1. NOMBRE DEL PROYECTO	SERIE WEB		
IDENTIFICACIÓN	ACADEMIA SUPERIOR DE ARTES ESCUELA DE COMUNICACIONES Y ARTES JEFE DE ESCUELA: SERGIO ANDRÉS PEDRAZA CHACÓN DOCENTE: EDWIN GOMEZ		
2. Sub Línea de Investigación	- Raíces e Identidad		
3. NIVEL Indique que o de cuales niveles son los cursos participantes O cursos de otros Programas.	NIVEL 3, Memoria y Patrimonio	4. PARTICIPANTES, CURSOS, NIVELES	Sistemas II Docente Edwin Gómez Edición II Diego López Producción I Juan José Velázquez
5. PREGUNTA (s) PROBLEMATIZADORA	<p>¿Es posible congregar un grupo al rededor de un reto de producción de una pieza audiovisual?</p> <p>¿Podemos los docentes de Nivel 3, congregar de manera ordenada y sistemática, grupos creativos conformados por estudiantes de dos instituciones académicas, en pro de la realización de una serie animada sobre personajes iconos de nuestra variada cultura nacional?</p>		
6. OBJETIVOS			
OBJETIVO GENERAL	Desarrollar las potencialidades creativas de los estudiantes, a través de un ejercicio de producción que tiene como fin, ser el piloto de un proyecto de cubrimiento a nivel departamental, donde en el ejercicio de la práctica se aprende el trabajo en grupo y se obtiene como resultado, un producto final de carácter cultural y de promoción de nuestra identidad.		
OBJETIVOS ESPECIFICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Impulsar el trabajo en grupo. - Difundir la cultura por medio de piezas audiovisuales de máximo 2 minutos. - Desarrollar un ejercicio que permita a los estudiantes conocer sus capacidades de producción. 		
PILDORAS PARA LA MEMORIA es una serie animada que por medio			

7. PRESENTACION DE LA PROPUESTA	<p>de capítulos de 1 y hasta dos minutos de duración, rinde tributo a los Colombianos notables en todas las artes. En esta serie, se describirá la vida y/o obra de los personajes, a manera de homenaje, que a su vez servirá como fuente de inspiración para la creación de piezas culturales y educativas diseñadas para su libre emisión y la promoción de nuestra cultura por los diferentes canales de comunicación nacionales e internacionales.</p> <p>Los protagonistas de la serie, serán escritores, cantantes, humoristas, pintores, músicos, en fin, todo tipo de artistas, Colombianos que hayan hecho vibrar al país mediante su vida u obra, Historias que por su Trascendencia constituirían una serie sin precedente en nuestro país.</p>
--	---

PROCESO FORMATIVO	
9. FASES en el Proceso Formativo ABP	FASE 1. Formulación del macroproyecto y presentación a los alumnos del nivel
	FASE 2. Los alumnos, en grupos de 3 personas, presentaron las propuestas de los personajes.
	FASE 3. Asesorías a los estudiantes.
	FASE 4. Entrega final.

10. CONCLUSIONES GENERALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es posible generar proyectos de nivel pensados en la difusión y oportunidades que brindan los recursos estatales mediante convocatorias. 2. El propósito de desarrollar un ejercicio de producción es valido, pero debe llevarse un acompañamiento y supervisión a cada grupo, pues que este semestre no se desarrollaron actividades de recolección o
-----------------------------------	--

	Financiamiento de fondos.
	3. El peso de la realización exagerada de audiovisuales, como tarea de otras asignaturas del nivel, no permite que los alumnos se dediquen enteramente a sacar un producto de talla internacional, se debe comprometer todo el cuerpo docente.

11. PRODUCTOS	TITULO	TIPO DE PRODUCTO (Video-revista, etc.)	INTEGRA NTES
	Animación Carlos Coriolano Amador, industrial antioqueño que trajo el Primer auto a Suramérica.		
	Animación Débora Arango, pintora Antioqueña.		

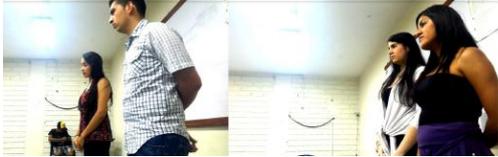
		<p>Los alumnos, en grupos de 3 personas, presentaron las propuestas de los personajes.</p>
		<p>FASE 3.</p> <p>Asesorías a los estudiantes.</p>
		<p>FASE 4.</p> <p>Entrega final.</p> <p>Animación</p>
		<p>SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN.</p> <p>Captura de movimiento</p>
		<p>Foto visita a tecnoparque</p>

		Foto prácticas en FUNDACIÓN TERRÍCOLA
		promocionales para las carreras de la academia, como ejercicio de animación inicial básico.

**FORMATO INFORME Y EVIDENCIAS
ABP 2014-01**

ESCUELA DE COMUNICACIONES Y ARTES			
NOMBRE DEL PROYECTO	Serie Web Personajes de memoria “Paisas de pura cepa”.		
IDENTIFICACIÓN	ACADEMIA SUPERIOR DE ARTES ESCUELA DE COMUNICACIONES Y ARTES JEFE DE ESCUELA: SERGIO ANDRÉS PEDRAZA CHACÓN DOCENTE: EDWIN GOMEZ		
Sub Línea de Investigación	Selecciones y deje enunciada la sub - línea de investigación trabajada en el nivel correspondiente, para este semestre fueron: - Raíces e Identidad		
NIVEL	Nivel 3. Serie Web Personajes de memoria “Paisas de pura cepa”	4. PARTICIPANTES, CURSOS, NIVELES	Edición Grupo 1 a cargo del docente Edwin Gómez. Edición Grupo 2 a cargo del docente Diego López. Producción de video 1 a cargo del docente Juan José Velásquez

			Fernández.
5. PREGUNTA (s) PROBLEMATIZADORA	<p>Aquí se asigna una situación para abrir la perspectiva que se tiene del problema, como la percepción de nuevos usos, aplicaciones o posibilidades, un servicio. Estos enfoques los puede obtener formulando una pregunta que lleve a un acercamiento y construcción de conocimiento</p> <p>¿Podemos los docentes de Nivel 3, congregar de manera ordenada y sistemática, grupos creativos conformados por estudiantes de dos instituciones académicas, en pro de la realización de una serie animada sobre personajes iconos de la cultura paisa nacidos en la ciudad de Medellín, como realización de un piloto de un proyecto que abarque todos los municipios de Antioquia?</p> <p>¿De qué manera influyen en el desarrollo cultural y social la exaltación de personajes de nuestra idiosincrasia nacional?</p> <p>LA PREGUNTA PROBLEMATIZADORA DEBE IR ACORDE AL TEMA DEL NIVEL EN QUE SE GENERA.</p>		
7. OBJETIVOS			
OBJETIVO GENERAL	<p>Desarrollar las potencialidades creativas de los estudiantes, a través de un ejercicio de producción que tiene como fin, ser el piloto de un proyecto de cubrimiento cultural, donde en el ejercicio de la práctica se aprende el trabajo en equipo y el desarrollo de un producto final de carácter cultural y de promoción de nuestra identidad.</p>		
OBJETIVOS ESPECIFICOS	<ul style="list-style-type: none"> -Relacionar diferentes saberes y competencias en pro de la realización de una Serie de capítulos animados de entre 1 y minuto y medio de duración. -Estimular el desarrollo creativo impulsando los diversos lenguajes y estilos artísticos de creativos. -Analizar el comportamiento de los equipos ante el reto, y el resultado del trabajo en grupo tanto al interior de la Academia como en las reuniones efectuadas con el ilustrador conseguido por cada grupo de trabajo. -Descubrir nuevos formatos de realización, que permitirá a los estudiantes crear desde los recursos del relato acompañado de ilustraciones animadas. 		
7. PRESENTACION DE LA PROPUESTA	<p>La generación de contenido dirigido a los nuevos medios de comunicación e información hace pertinente aunar esfuerzos entre docentes de diferentes áreas, con el fin de desarrollar una propuesta con un estilo y factura de gran</p>		

	<p>calidad, y que sirva como piloto para el desarrollo de un proyecto que contemple la realización en todos los municipios de Antioquia.</p> <p>Logrando al final, completar una colección inigualable de nuestra cultura paisa, pensando en su difusión masiva en los nuevos medios.</p>
<p style="text-align: center;">8.PRE PROYECTOS INVESTIGATIVOS</p>	<p>- Las memorias del odio“Manuel Saturio Valencia Mena”(Video- animado)</p> <p>Estudiantes: Camila Palacio Hidalgo, Alejandro Mejía Ruiz, Estefanía Vélez Rojas, Julián Gutiérrez, Diego Suarez.</p> <p>Video Animado: 1:30 min.</p>
	<p>- Fernando Botero</p> <p>Estudiantes: Camila Rosero, Alejandro Gutiérrez, Carolina Monsalve, Santiago Arbeláez, Vanessa Izasa, Mariana Jaramillo Carmona, Santiago Isaza.</p> <p>Video animado: 1:30 min</p>
	<p>- “Burro de oro”</p> <p>Estudiantes: Elizabeth Álvarez Maldonado, John César Coboleda Gutiérrez, Manuela De Bedout Uribe, Alejandra Osorio Botero, David Peñas Londoño.</p> <p>Video animado: 1:30 min</p>
	<p>- “Tomas carrasquilla ”</p> <p>Estudiantes: Andrea Martínez Mesa, Daniel Duque Morales, Edwin José Luna Venecia, Henry Alejandro Camacho, Sebastián Rodríguez.</p> <p>Video animado: 1:30 min</p>
	<p>- “Debora Arango”</p> <p>Estudiantes: Evelyn Johana Niño Lopera, Juan David García Castrillón, Daniela Restrepo Molina.</p> <p>Video animado: 1:30 min</p>

	PROCESO FORMATIVO	OBSERVACIONES	CONCLUSIONES
9. FASES en el Proceso Formativo ABP	FASE 1. Durante de la primera fase del proceso formativo, para la asignatura Producción de video 1. Se fortaleció el desarrollo de conceptos claros, frente al papel del productor dentro de un proyecto audiovisual. Conceptos vitales para el desarrollo de cualquier proyecto. Creación de talleres con expertos.	Producir es el acto creativo para llevar a buen término un proyecto. Busca a través de estrategias de comunicación y desarrollo la consecución de recursos necesarios para cumplir los objetivos de un proyecto audiovisual. A través de la invitación de productores internacionales como Eugenio Ramírez, Vía Internet desde Chile. Un productor joven con vasta experiencia en cine y televisión.	Reconocer el papel del productor y su importancia dentro de un proyecto. Es vital para emprender el desarrollo de una pieza audiovisual.
	FASE 2. (Preproducción) Desarrollo de ideas para proyecto de serie. ASESORIAS	Se estableció un proceso creativo para la creación de ideas para proyectos audiovisuales.	- A través del trabajo en equipo y de la generación de ideas para el proyecto de serie. Los estudiantes generaron ideas para el proyecto a través del ejercicio y la creación colectiva.
	FASE 3. PITCH Selección de Trabajos para el proyecto por Nivel III.	Después de haber presentado unas propuestas previas Los Estudiantes prepararon una presentación donde se seleccionaron los proyectos para desarrollar para el nivel III.	Los estudiantes, reconocieron uno de los ejercicios profesionales para la producción de proyectos audiovisuales.
	FASE 4.	Durante esta fase, se	Se conformaron los

	Preproducción.	plantearon asesorías y trabajos de clase para fortalecer los procesos creativos de cada equipo de trabajo.	equipos de trabajo. Se establecieron, temáticamente los conocimientos de procesos para la producción.
	FASE 5. Producción	Durante la producción se desarrollaron los trabajos por parte de cada integrante del equipo, en cuento al desarrollo de propuestas creativas por departamentos, el diseño del libro de producción y el macro proyecto investigativo. Obteniendo como resultado el proceso de animación y producción sonora.	Los integrantes de cada equipo de manera individual desarrollaron propuestas por departamentos partir de asesorías con los docentes, arte, animación, dirección, producción y fotografía.
	FASE 6. Postproducción. (asesorías)	Después de la producción se desarrolla el proceso de postproducción de cada uno de los departamentos Sonido, fotografía, animación, dirección y producción. Todo lo anterior con el acompañamiento y la asesoría de los docentes.	

10. CONCLUSIONES GENERALES	1. Los estudiantes entendieron las dinámicas orientadas a un proceso de producción de un proyecto audiovisual.
	2. Los estudiantes identifican plenamente los roles de una producción audiovisual.
	3. Muchos de los estudiantes presentaron inconvenientes para la producción de conceptos creativos y llevarlos al papel de manera clara y asertiva.
	4. Los proyectos entregados tuvieron grandes falencias en el diseño y la postproducción sonora.

--	--

11. PRODUCTOS	TITULO	TIPO DE PRODUCTO (Video-revista, etc.)	INTEGRANTES
	- Las memorias del odio "Manuel Saturio Valencia Mena	(Video- animado)	Camila Palacio Hidalgo, Alejandro Mejía Ruiz, Estefanía Vélez Rojas, Julián Gutiérrez, Diego Suarez.
	"Tomas Carrasquilla "	(Video- animado)	Andrea Martínez Mesa, Daniel Duque Morales, Edwin José Luna Venecia, Henry Alejandro Camacho, Sebastián Rodríguez.
	"Burro de oro"	(Video- animado)	Elizabeth Álvarez Maldonado, John César Cobaleda Gutiérrez, Manuela De Bedout Uribe, Alejandra Osorio Botero, David Peñas Londoño.
	Fernando Botero	(Video- animado)	Camila Rosero, Alejandro Gutiérrez, Carolina Monsalve, Santiago Arbeláez, Vanessa Izasa, Mariana Jaramillo Carmona, Santiago Isaza.
	"Debora Arango"	(Video- animado)	Evelyn Johana Niño Lopera, Juan David García Castrillón, Daniela Restrepo Molina.

12. BIBLIOGRAFIA	MONTOYA, Saúl. La Producción de Videos "Procesos y modos de Expresión" Producción de Video "Disciplinas y Técnicas 8a. Edición, Mc Graw Hill"
	Diccionario de cine, Eduardo A. RUSSO " La ardua tarea del Productor"
13. CIBERGRAFIA	"Con el cine a cuestas" Osvaldo Osorio Publicado en la edición No. 30 de diciembre de 2011 en el periódico Universo Centro. http://www.cinefaqos.net/
	Quando el cine crispeta no deja de donde escoger. Osvaldo Osorio Publicado el 10 de julio de 2009 en el periódico El Mundo de Medellín. http://www.cinefaqos.net/

	EJERCICIOS	DESCRIPCIÓN
14. EVIDENCIAS	Tema: Master Class de producción. Lugar: Academia superior de artes. Fecha: 27 de febrero de 2014	Descripción: invitación del productor Eugenio Ramirez Chileno a través de internet, donde se habló de temas como la consecución de recursos, la financiación y conceptos básicos de producción.
	Tema: Ejercicio de Pich Lugar: Academia superior de artes. Fecha: 10 de abril de 2014	Descripción: Ejercicio de pich donde se seleccionaron los 5 proyectos por parte de los docentes.
	Tema: Taller Expresión corporal y trabajo en equipo.	Descripción: Durante la etapa preproducción se diseñó un taller de expresión corporal y trabajo en equipo dictado por un actor de teatro para generar dinámicas de confianza entre los equipos de trabajo, dejando de lado los egos y aprendiendo a confiar en los conocimientos de los compañeros.

Lugar: Academia superior de artes.
Fecha: 15 de mayo de 2014



Taller Expresión corporal y trabajo en equipo



Animación Carlos Coriolano

https://www.youtube.com/watch?v=sBPRz_S4xAU



Animación TOMAS CARRASQUILLA

<https://www.youtube.com/watch?v=WmcNwQievxk>



GARZON

<https://www.youtube.com/watch?v=qppltwoG7tw>



LA CASA EN EL AIRE

<https://www.youtube.com/watch?v=14pDmpPFYCM>