



TALLERES DE EXPRESION Y CREATIVIDAD CON NIÑOS PARA REALIZAR
UN CORTOMENTRAJE

JESUS LIBARDO CUASPUD BOTINA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2012

TALLERES DE EXPRESION Y CREATIVIDAD CON NIÑOS PARA REALIZAR
UN CORTOMENTRAJE

JESUS LIBARDO CUASPUD BOTINA

Trabajo de Grado para optar el titulo de Licenciado en Artes Visuales

ASESOR
ALFREDO PALACIOS
Maestro en Artes Visuales

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2012

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1^{ro} del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación:

Firma del Presidente de tesis

Firma del jurado

Firma del jurado

San Juan de Pasto, noviembre de 2012

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primero que a todo al señor Dios todo poderoso, por brindarme la vida, el conocimiento y la capacidad creativa, al apoyo incondicional de mis padres y hermanos, a los conocimientos que han compartido los docentes de la Facultad de Artes durante este proceso pedagógico y artístico. En este proyecto al maestro Alfredo Palacios, que más que un profesor y asesor es un gran amigo. A Diego Chamorro y Camilo Guerrero, compañeros que se convirtieron en grandes personas y amigos por el apoyo incondicional en este proyecto, a Marcela Andrea Calderón que fue una persona que estuvo pendiente y apoyándome con su positivismo en este proceso educativo, y como final a las mejores personas y excelentes niños y niñas del semillero de educación artística y expresión visual, que sin ellos no se hubiera realizado este proyecto investigativo.

DEDICATORIA

Dedicado a todos los niños y niñas del Semillero de Educación Artística y expresión visual, que gracias a su inmensa capacidad creativa e imaginativa, de su mundo fantástico son posibles llevarlas a la realidad por medio de la producción audiovisual.

“Detrás de cada dibujo y sueño hay una bomba, que si logramos activarla, se conocería cosas fantásticas”

Jesús Cuaspud.

RESUMEN

El desarrollo de la creatividad y la expresión en el niño es una riqueza que con el tiempo se delimita, por causas tanto académicas como personales. Este proyecto investigativo desarrollada en actividades de creación - expresión en diferentes técnicas y con el apoyo del docente, da a un inicio y una manera de ver las cosas que tiene el niño, en ese mundo fantástico. Al crear una propuesta audiovisual, con esos personajes e historias se genera en los niños el fortalecimiento de sus propias creaciones y que en la vida, sus sueños de fantasía se pueden hacer realidad por medios de las ayudas tecnologías

ABSTRACT

The development of creativity and expression in the child is a treasure that is delimited in time, for reasons both academic and personal. This research project developed in creativity - expression in different techniques and with the support of the teacher, gives a start and a way of looking at things that have a child in this fantastic world. By creating an audiovisual proposal with those characters and stories generated in children strengthen their own creations and that in life, your dreams can come true fantasy means of support technologies.

CONTENIDO

Pág.

RESUMEN

ACSTRAC

LISTA DE FIGURAS

INTRODUCCIÓN

1. LA EXPRESIÓN Y CREATIVIDAD EN LOS TALLERES

1.1 CREATIVIDAD

1.2 LA EXPRESION CREATIVA DEL NIÑO

1.3 EL DESARROLLO DE LOS TALLERES

2. CONSTRUYENDO PERSONJES E HISTORIAS

2.1 LAS IDEAS – CREACION DE PERSONAJES

2.2 SOCIALIZACION DE LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

2.3 CASTING DE PERSONAJES

2.4 HISTORIA PARA CREAR UNA PRODUCCION AUDIOVISUAL

3. LA REALIZACION DE LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

3.1 EL DESARROLLO DE PRODUCCION AUDIOVISUAL

3.2 LA CREACION DE LA IDEA

3.3 EL ARGUMENTO DEL CORTOMETRAJE

3.4 LA SINOPSIS DEL CORTOMETRAJE

3. 5 EL GUION TECNICO DEL CORTOMETRAJE

3.6 EL GUION LITERARIO DEL CORTOMETRAJE

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFIA

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Niños jugando – Corregimiento Catambuco | 12 |
| Figura 2. Exposición | 13 |
| Figura 3. El poder del fantasma | 13 |
| Figura 4. Perros intoxicados | 15 |
| Figura 5. Los enamorados | 17 |
| Figura 6. Dos mujeres en la playa | 19 |
| Figura 7. El mono del circo | 20 |
| Figura 8. La mujer vampiro | 21 |
| Figura 9. Trabajo libre | 24 |
| Figura 10. El mundo de los dos lados | 25 |
| Figura 11. Exposición | 26 |
| Figura 12. La trituradora y la casa | 32 |
| Figura 13. Los chicos poderosos | 33 |
| Figura 14. Colores locos | 34 |
| Figura 15. Hombre cósmico | 34 |
| Figura 16. Payaso tin tin | 35 |
| Figura 17. Los rock eros | 35 |
| Figura 18. Los hermanos azul y naranja | 36 |
| Figura 19. Pablo y Rosita | 36 |
| Figura 20. La rana Manuela y los ratones | 37 |
| Figura 21. Gato cocinero | 37 |
| Figura 22. El aplastado | 38 |
| Figura 23. Hombre rayo | 39 |

INTRODUCCION

Talleres de expresión y creatividad con niños para la realización de un cortometraje, da a conocer el desarrollo y la importancia que tiene los medios audiovisuales en la educación artística parte primordial en la formación integral en niños y niñas con potenciamiento creativo. Actualmente estos medios se han apoderado en nuestra vida cotidiana, observando programas de televisión, y en cine gran capacidades creativas e imaginativas para el desarrollo de atracción del televidente y para ver más allá del mundo cotidiano. En el cine se observa ese juego de ficción, fantasía y realidad, donde muchos directores de películas juegan lo posible con lo imposible, es así como el niño y niña tiene también esas ideas que muchas veces las plasman en un dibujo o escrito y terminan en este punto, sin ir más allá del sueño y el juego, y el propósito de esto no es formar unos grandes realizadores de cine o televisión, sino personas capaces de conocer y valorar su imaginación y la importancia que tiene los medios audiovisuales como parte del ser humano y que es posible llevar esas ideas a realidad por medio de una producción audiovisual como otra manera de expresión y educación con los niños.

La niña y el niño creativo es espontáneo, recursivo, innovador, propone sus propias ideas juegan con el tiempo dibujando el presente, o el pasado, o el futuro, algo tan comunicativo para él. Donde sólo pidiendo explicación de lo realizado se comprenderá ese imaginario escondido que muchas veces el docente de la materia no pregunta o no tiene idea de ello, pretendiendo el profesor formarlos con ideas de su mismo pensar. Dejando a un lado las propias imágenes del niño en el abismo de la oscuridad, generando con el tiempo la dificultad de desarrollar esas grandes ideas que alguna vez fluyeron por el río de la imaginación y su libre expresión.

El trabajo desarrollado en el semillero de educación artística y expresión visual, dedicado al fortalecimiento de la educación artística con niños y niñas que por gusto propio pintan y expresan como un medio de comunicación infantil única y agradable. Con sus pinturas, caballetes, mesas, colores, crayones, plastilina,

arcilla y mucho papel, teniendo la libertad de coger la técnica y hacer florecer su imaginación siendo participe la originalidad.

Como docente es parte fundamental motivar al niño y la niña, en el apoyo de exposiciones, concursos, y de dar a conocer nuevas técnicas audiovisuales para el apropiamiento de su propia identidad y de su desarrollo creativo. La otra parte importante y principal es el apoyo de los padres, pues bien puede existir un sin número de nuevas formas de enseñanza e innovaciones, que el docente desarrolle, pero no sería suficiente con esto, sino existiera el apoyo de los padres y familiares.

Niños y niñas que se encuentran en el semillero poseen habilidades y gran espontaneidad en sus ideas. Los niños llevan un proceso a seguir, en especial los más pequeños de edades de cinco años en adelante, en ellos se cultiva la propia realidad y su propio universo del imaginativo.

Lo anterior motivo el presente trabajo que parte de la siguiente pregunta
¿Cómo aplicar metodologías de producción de historias y personajes para la producción audiovisual de un cortometraje animado mediante talleres de expresión y creatividad?

En el semillero de educación se encuentran niños y niñas que al ingresar por primera vez dan a conocer sus habilidades en dibujo, existiendo entre ellos en dar a conocer a sus compañeros y profesores esa expresión creativa y original, En su mente está llena de personajes tanto reales como caricaturescos esto indica el poder del medio audiovisual en que esta rodeado. Transformando e innovando su mundo, desempeñándose con habilidades intelectuales que cada uno tiene.

Con lo anterior se aplica metodologías de producción de historias y personajes para la producción audiovisual de un cortometraje animado mediante talleres de expresión y creatividad con niños y niñas del semillero de educación artística y expresión visual de la institución Antonio Nariño.

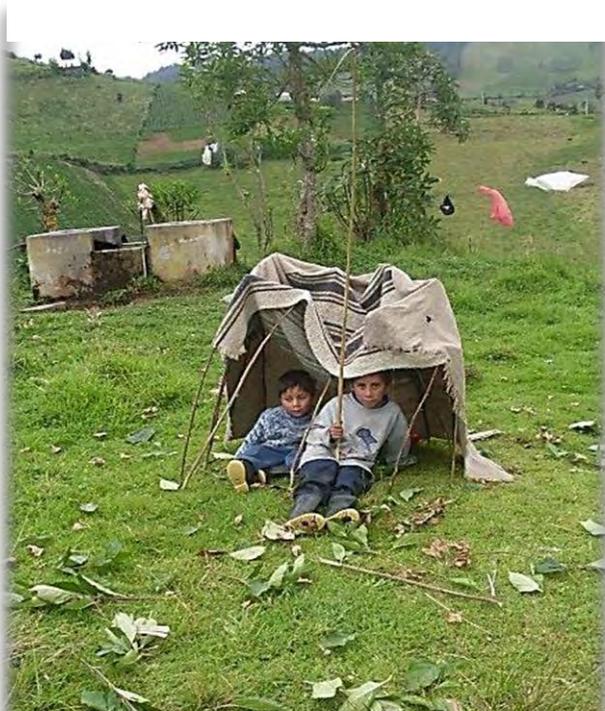
El programa de potencialización de inteligencias de esta Institución cuenta con los semilleros de pensamiento y comunicación, Pensamiento matemático, pintura y danza capacitando a niños y niñas en los devenires de una realidad que los espera para un mejor desarrollo de la comunicación y expresión.

Necesitando un proceso a seguir y a descubrir. Es por ello que desde procesos de formación, el niño y niña dará hincapié a fortalecer sus capacidades en mejora de las mismas en una enseñanza de aprendizaje significativo y artístico.

CAPITULO I

1. LA EXPRESION Y LA CREATIVIDAD EN LOS TALLERES

Imagen 1. Niños jugando – corregimiento de catambuco



Fuente: esta investigación

1.1 CREATIVIDAD

La creatividad es un tema que se lo aborda en la investigación educativa. Buscando técnicas de fortalecimiento y respuestas del porque se origina y del porque se carece de ello, teniendo en cuenta que toda persona es creativa. El ser humano trata siempre de buscar soluciones e innovaciones a nuevas expectativas que la sociedad exige en la globalización de transformación

social y la vez de ir a un paso más adelante de la maravillosa tecnología.

El niño que es curioso, juega e imagina en su mundo, siendo creativo desde sus propias herramientas de juego como ejemplo Imagen N° 1 la cual se tuvo la fortuna de conocer en una practica universitaria, algunos lugares, donde se encontró dos niños, bajo una carpa improvisada, en el cual alegremente jugaban. Muchos de los niños y niñas son recursivos a la hora de jugar cuando no cuenta con los elementos necesarios y tiene la facilidad que en segundos dan a desarrollar esa capacidad creativa de sus juegos y la expresión gráfica.

En el papel plasman con facilidad sus dibujos extraños para nosotros, pero para el niño y niña es su medio de expresar y dar a conocer de como mira su entorno que lo rodea, como los dibujos de Brandon un niño de 6 años que es muy callado pero muy expresivo a la hora de dibujar. Como se puede ver en una exposición que se realizo. Imagen N° 2

Imagen 2. Exposición



Fuente: Brandon Delgado

Estudiante 1-A

Imagen 3. El poder del fantasma



Fuente: Oscar Páez

Estudiante 7.

Pero en ocasiones el dibujo del niño y niña es la transformación de una realidad, ellos tienen un caudal de ideas que al estallar se imaginan en cada una de ellas. En muchos dibujos en especial de los niños “hombres” realizan dibujos del espacio, en el que sueñan estar por planetas, naves que crean y se sienten dentro de ellas, luchando con seres que imaginan como marcianos, monstruos, y sintiéndose el mismo que tienen poderes y armas muy modernas. Imagen N° 3. Su creatividad de imaginar está en jugar con todos los personajes siendo él mismo, protagonista de sus poderes. El niño y niña al crear estas historias le da un sentido a su inicio de vida porque él se dará cuenta de que tan grande es el universo de la imaginación en la parte real y lo imaginario ya que sin creatividad no tendría sentido la vida. En un

ensayo en internet <http://www.eumed.net/rev/cccscs/13/mvpo.htm> se dice:

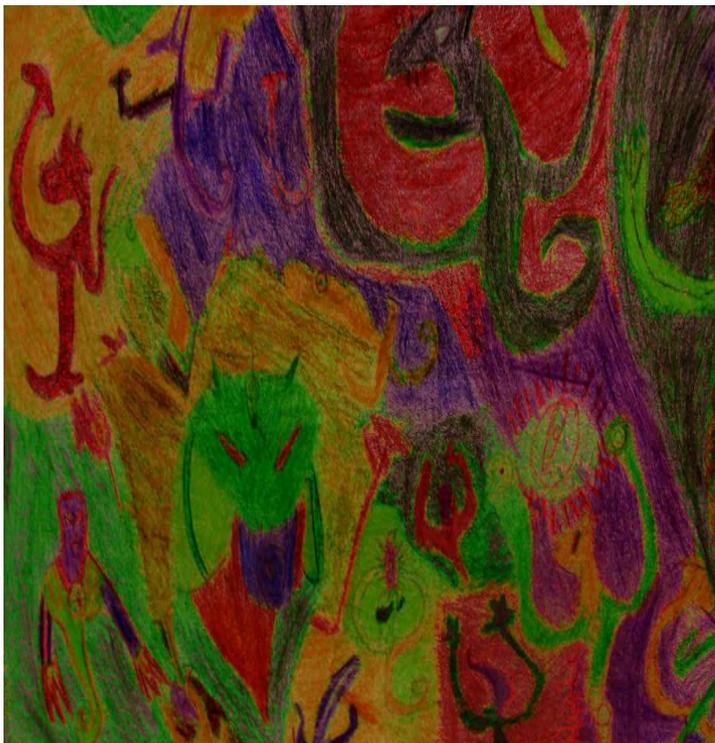
“El hombre es un ser potencialmente creativo, pues la creatividad se desarrolla a lo largo de toda nuestra vida, haciéndose necesario e importante que los docentes puedan potenciarla desde las primeras edades, correspondiendo a la escuela y a la educación, influir en la expresión creativa de nuestros educandos en la actividad cognoscitiva y para la vida.”¹

Todos somos creativos desde el más estudiado hasta el menos estudiado como el maestro de obra (albañil), es una persona muy creativa a la hora de solucionar un problema con lo más cerca que tiene a su mano. La creatividad en cada persona es como un cierto número de velas encendidas cada una es muy diferente, unas alumbran más que otras, existen de diferentes tamaños, diferentes colores de llama.

Se hace referencia a esto, cada uno tiene diferentes capacidades intelectuales las cuales se van descubriendo y moldeando poco a poco, pero muchas de esas capacidades que poseen el niño y la niña no se les coloca atención, abandonado esa capacidad creativa e innovadora. Todo esto debido a que el familiar, amigo o en la escuela se preocupa más por lo que debe mirar lo real y lo lógico del conocimiento aprendido y memorizado para sacar buenas notas y ser el mejor en su clase. Funcionando solo el hemisferio izquierdo del cerebro cabe señalar que el libro de Creatividad y transformación – teorías y técnicas de Gilda Waisburd especifica.

¹ BIBLIOTECA VIRTUALES. [en línea]: <Http://www.eumed.net/rev7cccscs/13/mvpo.htm>. [Citado el 27 de febrero del 2012]

Imagen 4. Perros intoxicados



Fuente: Brandon Delgado

Estudiante 1-a

“Esto requiere decir que la escuela educa medio cerebro: el hemisferio izquierdo. En la escuela, el niño que tiene buena calificación de 10 es aquel que puede reproducir y memorizar lo que el maestro dice, y tiene un comportamiento excelente; por callado y sumiso, es el consentido del profesor. En cambio, “el niño problema”. En la escuela primaria, lo primero que dicen al niño es “no juegues”, “no dibujes”, “no sueñes”... vamos a trabajar.

No se ha hecho consciente de que el progreso y la evolución se deben al hemisferio derecho: al que intuye, al que tiene fe, percibe, desea, siente y necesita.”²

En si el problema es la falta de seguridad y confianza por parte del profesor en arriesgarse con el niño y la niña a sentirse que tiene la misma edad de expresar y jugar, lo que sienten y quieren hacer. Donde se le dedique gran parte a la creatividad. Donde la educación no sea solo impartir solo información prohibiéndose su libre pensar. En proponer sus propias ideas.

La edad infantil es una etapa donde el desarrollo cerebral está más activo a expresar, a ejercitarse, a observar, a experimentar a imaginar, en sus propias locuras. El niño y la niña desde que empieza a gatear por todos los lugares que

² WAISBURD Gilda. Creatividad y transformación, teorías y técnicas. Editorial Trillas. 1996. México. Pág. 31

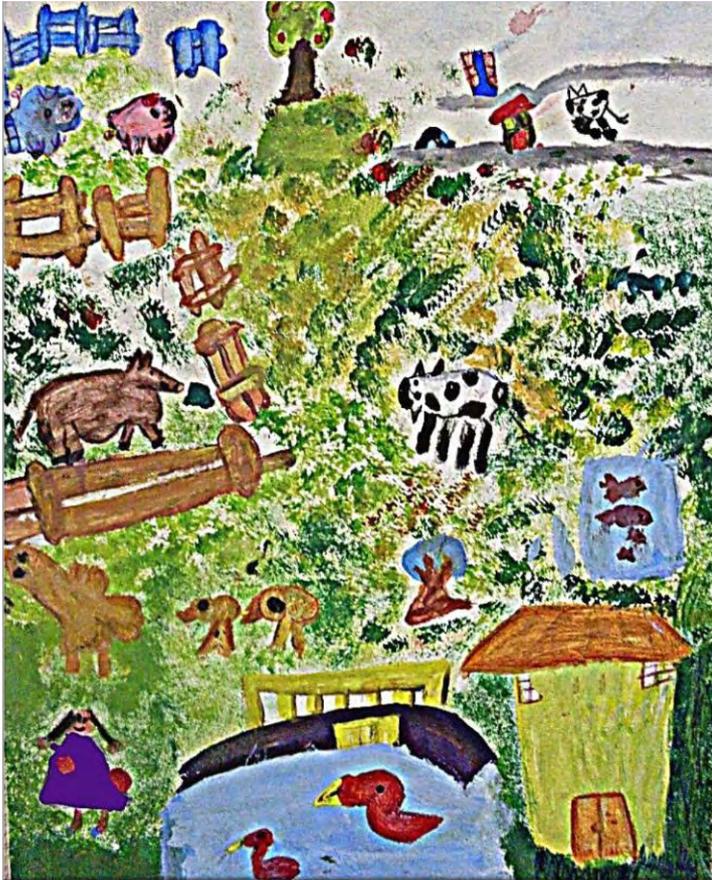
lo rodea, por cada cosa que toca, y observa, aprende nuevas sensaciones y la vez tiene una capacidad de transformar la realidad a la fantasía, a esto se le añade la creatividad y expresividad en que explican y dibujan sus ideas muy originales., como en la Imagen N° 4, un niño de 5 años, da a conocer en su dibujo unos perros que quieren alcanzar los planetas, estos personajes son muy diferentes a un perro normal porque el niño explica que estos perros comían mucho pescado y se estaban transformando en estos seres fantásticos y creativos que después irían al rescate de todos los perros que estaban sufriendo por hambre y por frío.

El niño y la niña por naturaleza son curiosos y con su mente inquietante nunca se cansa de jugar y de imaginar, está en un ritmo de plasmar esas experiencias sea a través del juego o el dibujo, dos maneras que el niño y niña conoce a su perfección. La creatividad infantil contiene dos caras la primera es el atrevimiento que todos los niños realizan pasando de lo real a lo fantástico hasta que el adulto le coloca los parámetros de lo prohibido, dando el inicio a una formación de ética – moral, donde el castigo o una mala nota va ser el temor del niño y niña, es por ello que tiene ese complejo de ser temerosos a algunas circunstancias como el aislamiento de compañeros o de ser callados, se cohíben de dar explicaciones o de preguntar, donde la curiosidad y creatividad es cegada.

Pero no todos los niños no significa que sean lo anterior dicho, muchos de ellos dan a conocer esa creatividad por medio de la expresión gráfica de personajes fantásticos, que lamentablemente es muy difícil conocer ese mundo de algunos niños y niñas. Donde estos dibujos tienen nombres y funciones en ese cosmos imaginativo. Pero actualmente niños y jóvenes están creciendo en el mundo digital en donde los medios audiovisuales que son una manera de saber qué características tienen los personajes dibujados y sus historias para pasarlos a una producción audiovisual, en que la creatividad juega un rol fundamental en estos medios.

La creatividad es parte del desarrollo intelectual. El niño y niña siempre tiene esa necesidad de ver más allá las cosas, en descubrir y mirar de una manera diferente la realidad. Logran descubrir nuevas alternativas de juego, la

Imagen 5. Los enamorados



Fuente: Juliana Ortiz

Estudiante 2-a

seguir investigando en nuevas técnicas que favorezcan en su conocimiento con ayuda del profesor para su buen desarrollo creativo en el semillero como existe niños con capacidades a descubrir y descubiertas que han logrado ser personas muy curiosas y seguras de sí mismos como es caso de una niña de siete años que en sus dibujos de juego de colores cuenta en forma creativa y expresiva, lo que sucede, como en el siguiente dibujo de la historia de la Imagen N° 5. Dibuja una granja muy grande en un cuarto de cartón paja y coloca unos personajes de unos cerditos de color azul y otro rosado en un corral y al lado coloca un árbol de manzanas cuenta la niña. Que los cerditos comieron unas manzanas encontradas en el piso y al comer de estas, se enamoraron y que se iban a casar y habían invitado a una amiga para que

integración entre compañeros, familiares y profesores son cosas que el niño y la niña ira aprendiendo a par con ellos. La creatividad infantil por su mente pasa un sin número de ideas que a veces no tienen esa seguridad de comunicarla o plasmarla dando desconfianza en sí mismo son causas que en algunos niños se conforman con lo que hacen pero no intentan en ser curiosos con nuevas sensaciones y visiones.

La visión del niño y la niña en expresar con dibujos originales y transformación del color, da al niño y niña a

asistiera a la fiesta, pero esta vaquita se le había hecho tarde y por eso la vaca iba corriendo a la fiesta. En la misma granja existía un caballo que se encontraba en el corral, y al ver la vaca al caballo se enamoraron y que después vivían muy felices, también había una gallina que había sido invitada al matrimonio de los cerditos, pero estaba perdida con sus pollitos y se les hizo tarde al banquete y la niña del dibujo tenía ganas de nadar en el lago, pero no podía, entonces se dirigió por el puente, entro a la casa y salió por la puerta de abajo convertida en un patico rojo y así pudo nadar con un amigo que se encontró.

Como se muestra en la Imagen N° 5 es realizado por una niña de 5 años, que tiene esa seguridad de contar con detalle y de forma concisa lo que sucede cuyo dibujo ha sido basado a la visita a una finca, que al observar a estos animales su parte creativa dio a crear una historia gráfica. Como se decía anteriormente parte fundamental de desarrollo creativo del niño está en crear confianza en sí mismo y tener el apoyo de los padres, siendo ellos parte fundamental de las nuevas innovaciones, para que el niño se enfrente ante una realidad de nuevas transformaciones. Gilda Waisburd en su libro dice:

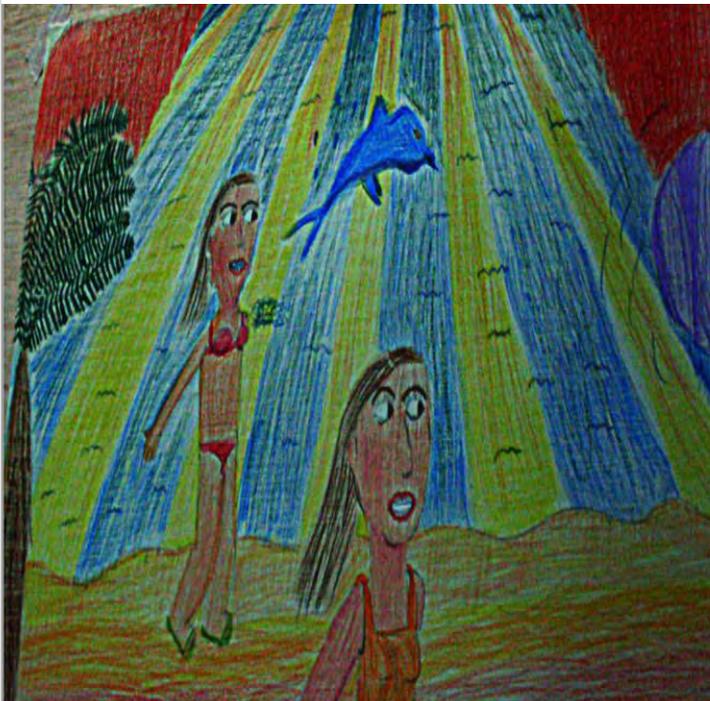
“La información es indispensable para generar nuevas ideas en torno de un problema específico. A mayor información, mayor será también la posibilidad de acercarse a una solución creativa.

El proceso creativo se basa, asimismo, en la capacidad de generar hipótesis, en la capacidad de jugar. Es el niño juguetón que todos llevamos dentro, el que se atreve a innovar, a arriesgarse a buscar nuevos caminos y alternativas.”³

³ WAISBURD Gilda,. Óp. cit., p. 31

Cabe señalar que es de gran importancia la motivación del niño y niña a ser independiente de sus cosas, autoconsciente de lo que hace y seguridad de sus ideas. Por otra parte ser creativo no solo es descubrir nuevas cosas sino también imaginarlas, de ver más allá, de entenderlas. Un ejercicio realizado en una niña 10 años, que después de haber realizados varios dibujos originales de ella, no sabía que dibujar, se sugirió fue realizar una lectura de un cuento que fue entregado de Pablo Picasso que contaba su vida y sus cuadros, una gran ventaja que ella también le gustaba la lectura y de una parte del cuento apareció una obra llamada “dos mujeres corriendo en la playa”, pero el cuento solo hablaba de esta obra, pero sin imagen, ella en su curiosidad e imaginación dibujo sobre lo leído dando como resultado esto y con su propio comentario dijo: Imagen N° 6

Figura 6. Dos mujeres corriendo en la playa



Fuente: Melanie Vázquez

Estudiante 5-b

“Es una obra de dos mujeres corriendo en la playa, entonces yo quise realizar esto y para darle más sentido del porque corrían, entonces dibuje una pelota y para darle sentido de mar realice un delfín y para hacerlo más paisajístico coloque una palmera, y con la combinación de varios colores pinte la arena como para darle un poco de realismo”.

Por otro lado la creatividad del niño y la niña esta en auto reconocerse a si mismo tal y cual como es, en valorarse por sus capacidades que son únicas e irrepetibles que solo una vez pueden pasar por la hermosa etapa de la niñez donde muchos no le temen al murmullo de quien los rodea por lo que hacen y transmiten, el cual la transformación de sus dibujos los hará únicos. Es el caso de este trabajo realizado en arcilla por una niña de 8 años titulado el mono del circo. Imagen N° 7. En que la creatividad es un juguete que toca estar jugando día tras día para ver que sorpresas podemos descubrir desde lo mas profundo del pensamiento creativo y expresivo.

1.2 LA EXPRESIÓN CREATIVA DEL NIÑO

El niño y la niña desde su nacimiento atiende a desarrollar capacidades

Figura 7. El mono del circo



Fuente: Valentina Erazo

Estudiante 3- c

comunicativas que a veces dependiendo del circulo familiar no pueden ser transmitidas atreves del dialogo por causas de miedo, timidez o no saben como decirlo y explicarlo por falta de un vocabulario acorde a las cosas que quieren expresar pero si pueden ser transmitidas a través de representación escrita o gráfica que muchas veces no puede ser los mejores dibujos sino que son mal diseñados. En cada dibujo es único, que en sus apogeos mas activos plasman ideas, emociones, la sensibilidad, los sentimientos. El grafismo del

niño y niña es imaginado de como puede ser, su forma, tamaño, color, movimientos o habilidades que solo ellos saben de esos dibujos, y que serán plasmados en el papel, donde el niño y niña no le importara su manejo de técnica al aplicarlo, su manejo de volumen, inclusive no solo por el dibujo si no también en la parte escultórica. En un taller realizado con niños y niñas,

Imagen 8. La mujer vampiro



realizaron varios bocetos para la escogencia de un dibujo para hacerlo en arcilla, una parte de niños entre los 5 y los 8 años nos les importo manipular y ensuciarse jugando con ella, y su trabajo al realizarlo fue hacer una masa, aplastarlo y dibujar sobre ella dando como trabajo final dibujo en alto relieve. Como en la Imagen N° 8 titulada la mujer vampiro.

Por consiguiente con estas edades de los niños de 5 a los 8 años la parte expresiva va mas allá de como lo hizo, si estuvo bien echo o no. Lo

Fuente: Evelin Riascos

Estudiante 3-e

importante es adaptarse a lo quiere mostrar para después llegar a ser una persona creativa, imaginativa y autónomo de sus propias capacidades. Por consiguiente Ana María Gonzales Garza apunta:

“El arte es un medio de expresión y comunicación con el que cuentan los seres humanos. Muchas veces confundimos al arte con las obras de arte, que aunque no dejan en si mismas de ser una expresión autentica del artista,

exigen perfección, estudio habilidades específicas que no todos los seres humanos poseen.

Si identificamos al arte como un medio de expresión, comunicación, relación, integración y desarrollo podemos comprender que vivir, escuchar, relacionarnos, expresarnos por medio de la música, la danza, la pintura, la escultura, etc., es considerarlo un arte.

Con base en esta concepción del arte podemos considerar al niño un verdadero artista. Cuando el niño pinta no se preocupa por sus trazos o por la perfección de sus líneas; su único deseo es plasmar lo que experimenta, lo que percibe, lo que desea transmitir; lo mismo sucede con la escultura que se realiza con lodo, arcilla o plastilina y con la danza en el cual mediante sus movimientos a veces torpes, pero libres, el niño expresa lo que siente y vive”⁴

La expresión plástica es una herramienta fundamental en desarrollo integral del niño y niña, como también del adulto en el cual somos libres de expresar lo que sentimos y queremos mostrar. En donde la materia de educación artística no tiene ni formulas ni reglas que se la tenga que cumplir a diferencia de otras materias dando importancia a que cada niño y niña se sienta importante de lo que realiza, teniendo en cuenta que no se esta formando artistas, sino personas con juicio crítico que incidan en su integridad social y en su saber ser y hacer.

1.3 DESARROLLO DE TALLERES

La motivación y el gusto por hacer las cosas sin necesidad de obligación de cualquier persona, da como resultado buenos trabajos. Al respecto a esto conviene decir que el trabajo realizado con los niños y niñas del semillero de

⁴ GONZALES Garza Ana María. El niño y su mundo. México. Editorial TRILLAS. 1987. Pág. 89

educación artística, es por gusto propio asistiendo en las tardes a los talleres libres de educación artística y expresión visual a desarrollar sus propios temas y dibujos, por el cual la única condición es que sean originales, recordándoles siempre esto, de ir mas allá de lo cotidiano o en la transformación de las cosas, de allí la comunicación audiovisual es fundamental en el desarrollo del niño y niña donde la información es mas compartida, donde niños y jóvenes crecen juntos con los medios tecnológicos, televisión, los computadores, internet, videojuegos, y todos los medios de la era digital y su entorno social. Es por ello que el desarrollo de los talleres el niño y la niña debe conocer, interpretar y jugar entre lo real y la parte imaginativa en ir más allá, en soñar e imaginar. Es dejar de copiar y ser original. Agregando a esto Agustí Corominas dice;

“La comunicación audiovisual se ha de convertir en una forma propia de comunicación y, por lo tanto, su punto de partida ha de ser el mismo que el de las otras fuentes comunicativas: la relación con el medio en que viven. Queremos insistir en este punto, ya que es definitivo en un momento en que se empieza a desarrollar esta forma de expresión. Mediante ella el niño ha de profundizar, entender, modificar y expresar este medio en el que esta inmerso. Utilizamos un concepto del “medio” mucho más amplio que el medio físico estrictamente. Sin restar importancia a este, hay que entender que, a medida que niños y niñas crecen y su curiosidad aumenta, se desarrollan muchos otros medios que condicionan también su visión del mundo: el medio afectivo, el de las relaciones sociales, el medio comunicativo a través del que pueden conocer personajes, historias, realidades lejanas espaciales y temporalmente.”⁵

⁵ COROMINAS Agustí. La comunicación audiovisual y su integración en el curricular. Barcelona. GRAO Editorial, 1994. Pág. 76.

Imagen 9. Trabajo libre



Fuente: está investigación

La importancia que tiene el niño y la niña en el proceso creativo y expresivo esta en generar confianza con lo que siente y percibe para, que sus ideas se puedan plasmar con la experimentación de materiales y mezcla de ellos mismo para la creación de su expresión grafica como trabajo final, los niños debe darse cuenta que le puede servir de materiales como vinilos, lápices de colores, plastilina, arcilla, acuarelas y otros materiales mas, en el que se sientan con ese placer de trabajar con lo que mas les llame

la atención, donde también se pueda producir un acercamiento entre estudiante y maestro facilitador.

En el taller del semillero los niños y las niñas seleccionan el dibujo que mas les gusta de su cuaderno de bocetos que constantemente están realizando de todo ese mundo fantástico y que lo colorean en la magia del color, por su facilidad de manejo, precisión y escasa opacidad. Como se ve el inicio de esta obra. Imagen 9.

Este dibujo se lo realizo en un taller donde la niña de 8 años da a conocer en su cuaderno de bocetos que es lo que quiere dibujar, donde el docente da a escoger el tamaño de papel y la técnica, y después el niño y la niña experimenta con pinturas o aplica la técnica mixta, dando como resultado su espontaneidad y la alegría de pintar en tamaños que pocas veces lo hacen.

Este el caso de una niña que tiene la seguridad de plasmar sin miedo el color que le gusta y como esta en el boceto, y la familiarización con la pintura y su espacio de trabajo, al lado de esto el profesor será el amigo que le colaborara

en sus inquietudes que el niño y la niña desee preguntar, como lo anota Gilda Waisbur, Galia Sefchovich así:

“El maestro facilitador debe tener una comprensión empática de lo que sucede al niño. Es decir, tiene que ser capaz de ponerse en el lugar del pequeño,

Imagen 10. El mundo de los dos lados



Fuente: Valentina Erazo

Estudiante 3-c

conocer sus deseos, necesidades y temores, pero sin dejar de presentar en todo momento una ley que da seguridad, que orienta, al tiempo que propone el material, estimula el trabajo y se responsabiliza de promover su propio desarrollo y el de sus alumnos.”⁶

La confianza que existe en el taller con los niños y las niñas genera la parte creativa y expresiva. Imagen N° 10

⁶ GILDA Waisbur, Galia Sefchovich. La expresión plástica y creatividad. Trillas. México. 1996. Pág. 20.

CAPITULO II

2. CONSTRUYENDO PERSONAJES E HISTORIAS

2.1 LAS IDEAS- CREACIÓN DE PERSONAJES

En la mente de los niños y las niñas del semillero existe una cantidad de personajes que muchas veces se confunden en esa locura de imaginación. En esta edad del desarrollo creativo niños y niñas juegan creando mundos fantásticos, dando a conocer sus experiencias por medio de la expresión corporal, que muchas veces se sienten grandes guerreros con poderes o niñas que son princesitas, todo esto debido, a vivencias y experiencias que los rodea, muchas veces obtenidas de los medios audiovisuales. Por otra parte con la creación de sus propias autenticidades en los dibujos y las historias fantásticas, que compartirán y jugaran con sus amiguitos es así como Víctor Montoya en un escrito dice;



Imagen 11. Exposición



Fuente: esta investigación

“La fantasía recoge su material de la realidad interna y externa, con el cual se concibe una realidad distinta, revirtiéndola o reformándola. Con el golpe de la imaginación se pueden asociar las imágenes de la realidad y agruparla en una totalidad con significado diferente, como el hecho de juntar el cuerpo de un hombre y un caballo para dar nacimiento a un centauro o dotar propiedades humanas a los animales y los objetos inanimados.”

Con la fantasía se puede deformar la personalidad a partir de un pequeño defecto, quitarle la propiedad de maldad a lo diabólico o hacer de la virtud de lo bueno mucho más bueno”⁷.

La creación de personajes para la realización del cortometraje, el niño y la niña juega e inventa de lo que presentaran. La ventaja es que muchos de ellos tienen esa autenticidad y sello único de hacer las cosas, porque durante el proceso que se lleva los niños y las niñas se motivan y moralizan de sus trabajos en exposiciones que se ha realizado. Imagen N° 11. En estos eventos es donde el niño y la niña se siente valorado y orgulloso de sus trabajos cuando se expone, en lugares que son fuera de la institución donde la sociedad conocerá la gran capacidad creativa que tiene niños y niñas. al como lo menciona en una visita y escrito del maestro en artes plásticas Oscar Romo;

“El arte como forma de expresión del ser humano, no se puede considerar como un lujo, es una necesidad del Ser civilizado que genera diálogos comunitarios que conllevan a la construcción de CULTURA. Todos los niños y niñas tienen un potencial creativo, imaginativo y expresivo infinito, que aflora a través de procesos lúdicos y de juego. La aproximación con Los Semilleros de Educación Artística y Expresión Visual de Institución Educativa Antonio Nariño, los cuales son experiencias que con el apoyo institucional fomentan en los niños de entre 5 y 12 años, a espacios complementarios a su formación curricular, en donde se potencializa las capacidades de imaginación, creación y expresión de los niños y niñas.

El Arte en si puede no significar mucho en una sociedad que valora el dinero y el poder por encima de cosas trascendentales como el

⁷ BIBLIOTECAS VIRTUALES. En línea: <http://www.leemeuncuento.com.ar/fantasia.html>. [Citado el 2 abril de 2012]

conocimiento y el pensamiento, sin embargo el brindar la posibilidad a niños y niñas para identificar y reconocer que todos tenemos una forma particular de percibir el mundo que nos afecta y nos rodea y al mismo tiempo la posibilidad de expresar esas sensaciones que se dan en nuestro interior a través del dibujo y la pintura, generan diálogos que enriquecen el imaginario colectivo, formando niños y niñas con mayor seguridad cuando proponen su pensamiento y concretan sus ideas, seres críticos y soñadores capaces de liderar procesos e iniciativas para el bien suyo y el de su comunidad.

Tal vez suenen utópicas estas palabras y la percepción del proyecto que en un par de días de compartirlo, se enriquece como artista y ser humano. Da la posibilidad de pensar que personas e instituciones quienes le apuestan a alternativas y enriquecen lo humano, fomentan la idea, aunque sea por un par de segundos de pensar en un mundo mejor donde todos podemos vivir felices.

El trabajo de los niños del Semillero de Educación Artística y Expresión visual del Programa Potenciación de Inteligencias, se presenta como una serie de experiencias que desbordan las expectativas en todos los sentidos, el imaginario infantil que relacionado con su cotidianidad y contexto se formalizan en textos visuales que convocan a soñar con viajar al espacio, alcanzar la luna y las estrellas, explorar un mundo de dragones, vivir en el paraíso con animales fantásticos, en fin toda una serie de situaciones llenas de trazos y colores que sin mayores pretensiones dan a entender que la capacidad de imaginar y soñar en la infancia es uno de los momentos más especiales en el desarrollo del ser humano”.⁸

⁸ CUASPUD, Jesús. Exposición de la primera muestra pictórica semillero educación artística. En: Folleto, creación propia. Pasto, s.n. 2010. p. 2.

2.1 SOCIALIZACION DE LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

De ello resulta que a través de bocetos, pinturas, modelado en arcilla y de diferentes ejercicios, se comenta a niños y niñas que se realizara un video animación donde los personajes se moverán y hablaran, con la técnica del paso a paso o técnicamente conocido como stop motion que se lo hará con una cámara fotográfica. Mayoría de niños y niñas relaciona esto como hacer una película, se explica que en si no se trata de una película porque una película dura mas de media hora, lo que se va ha realizar se llama un cortometraje trata que en pocos minutos vamos a contar una historia dicho de otra manera se dice;

“Un Cortometraje es una Producción Audiovisual o cinematográfica que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal. Si bien no existe una norma estricta, una posible clasificación por tiempo podría hacerse de este modo: La duración de los cortometrajes va desde menos de un minuto hasta los 30 minutos. Las películas de entre 30 y 60 minutos son [mediometrajes]. A partir de una hora de duración se las considera largometrajes”⁹

En los niños y niñas se ve el gran interés cuando se les nombra cuando sus dibujos tendrán movimiento, todos los niños se preguntan ¿como se realizara esto? ¿Quién lo va hacer? Algunos niños que tiene entre los 10 y 12 años dicen como va hablar un muñeco, no se puede hacer esto, ni los animales pueden hablar, estas preguntas se hacían entre unos y otros, pero en unos niños y niñas de menos edad explicaban a los demás grandes que si es posible, y narra que en los juegos sus muñecos y muñecas hablan, que algunas cosas les coloca sonidos como es el caso de un carro con su sonido

⁹ BIBLIOTECAS VIRTUALES. En línea: <http://www.slideshare.net/davidsc/que-es-un-cortometraje-76221>. [Citado el 25 de febrero de 2012]

de “ruuunnnnnn o pipiiiiii”. La parte audiovisual que adquiere los niños, es transmitida en sus juegos, expresando lo que viven y sienten. Al escuchar esto los niños grandes recuerdan que todo es posible, y se sienten más animados por continuar. Por lo general casi todos se imaginan sus personajes, donde algunos dicen que van a diseñar personajes que son superhéroes, personajes malos, animales, cocineros, cantantes, bailarines, en los niños y niñas de menos edad entre los 5 y 6 años, solo piensan en dibujar.

Continuando con esto las preguntas surgen, es el caso del Pacho un niño de casi 13 años que dice: “quien va a tomar las fotografías de los personaje eso se ve muy complicado estar moviendo al personaje para cada movimiento” todos caen en cuenta de lo complicado que va a ser esto. Por lo general el ser humano cuando siente que las cosas es complicado y difíciles de realizar, se desaniman y dejan a un lado sus ilusiones. En este caso al trabajar con estos niños del semillero, uno tiene la respuesta, pero son ellos quienes busquen y darán la solución, de modo que el niño sea también solucionador de problemas. Es útil recordar que son capaces de grandes cosas lo que para algunos autores significa;

“La sociedad del conocimiento requiere personas con habilidades y competencias acordes a las exigencias del nuevo escenario y, por lo tanto en este contexto también le esta reclamando cambios a la escuela. Las habilidades y competencias que se requieren para la creación de nuevos conocimientos como la solución de problemas, la comunicación, la colaboración, el espíritu crítico y la expresión creativa deben considerarse dentro de los objetivos de los planos de estudio.

La escuela del siglo XXI necesita docentes que organicen procesos de aprendizaje, les ayuden a adquirir nuevas competencias cognitivas a los estudiantes que estructuren situaciones en las que puedan aplicarlas.”¹⁰

¹⁰ BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad virtual. En línea: Portal.edu.art/debates/educaciónytic/nuevos-alfabetismos/la-produccion-audiovisual-como.php. [Citado el 4 de mayo de 2012]

Al referirme en este modo los niños, fueron soltando ideas y soluciones como;

- Es que se deje a un lado esta idea.
- Que se dibuje los personajes, y se los guarde en la carpeta
- Con los personajes hechos en plastilina se juegue entre todos los compañeros y se deje ahí, como un final feliz, y listo.
- Y una de las mejores ideas, es una niña de 9 años que posee cualidades de liderazgo a temprana edad, y da la solución diciendo “profe como usted propone hacer el video, porque no lo realiza usted, lo

Que nosotros realizaríamos es toda la parte creativa y de movimiento de personajes para la realización del cortometraje, mejor dicho usted va hacer del director y continuamos con esta idea.”

Ante excelente solución y en la cual ya se había pensando por la dificultad del niño para manejar ciertos programas de edición y la delicadeza de mover los personajes de plastilina para la animación y la toma de las fotografías se concluye como una solución en la continuidad de cortometraje animado.

2.2 CASTING DE PERSONAJES.

La creación y selección del personaje con su historia realizado por los niños y niñas juegan un papel importante en el desarrollo de este cortometraje animado. Como se ha recalado el docente es el apoyo en cada estudiante y el guía en la toma de las decisiones de niños y niñas, vale anotar de Corominas;

“Es importante que los niños y niñas del ciclo inicial comprendan en este proceso que las ideas y pensamientos de poco sirven si no se concretan. La comunicación audiovisual tiene un importante aspecto presencial. Por lo tanto, será importante que experimenten, que sepan que para plasmar sus ideas hay que presentarlas, es decir, hay que materializarlas.”¹¹

¹¹ Corominas, óp. Cit., p. 96, 97.

Imagen 12. La trituradora y la casa



Fuente: esta investigación

De esta manera, la convocatoria entre ellos mismos en escoger su personaje se resalta como;

En la imagen N° 12 da a conocer en su historia titulada “la señora más mala del mundo” y narra así;

Había una vez una señora muy mala que se llamaba La Trituradora y su mascota era un pájaro llamado Tornado y que ella atropellaba a niños y quemaba casas y tenía magia prohibida, a donde iba atacaba pueblos y armaba el caos entre los habitantes por eso nadie la quería, porque en ella solo existía el odio, por que nadie le dio amor y así murió con su maldad y fin. Al crear sus personajes a

todos se le pidió hacer la casa donde vivirían los personajes, Anny la misma creadora de la “Trituradora” es la única entre sus compañeros, que realiza una casa llamada la casa poseída.

En la imagen n° 13 el niño selecciono 3 de 9 dibujos que realizo, la capacidad creativa que algunos niños desarrollan con facilidad, a veces se pone en duda a la hora escoger una opción que le beneficié para su desarrollo integral. De este modo el docente será la brújula que guiara a donde quiere llegar. En este caso el niño debe entender que le llama la atención de cada personaje, que le gusta y disgusta, que haría con cada uno. He citado un artículo de Gabriel García Márquez refiriéndose;

“Y tal vez no lo sepa nunca, pero su destino puede ser mejor sí alguien lo

Imagen 13. Los chicos poderosos



Fuente: Francis Muños

Estudiante 4-f

ayuda a descubrirlo. No para forzarlo en ningún sentido, sino para crearle condiciones favorables y alentarlo a gozar sin temores de su juguete preferido. Creo, con una seriedad absoluta, que hacer siempre lo que a uno le gusta, y sólo eso, es la fórmula magistral para una vida larga y feliz.”¹²

En esta imagen titulado; los *Chicos Poderosos* describe que en un planeta de la galaxia, existen 3 chicos todos eran raros y feos, pero eran muy lindos por dentro, ayudaban al necesitado con sus

problemas, tenían poderes como cualquier persona. Ellos recorrían por todos los planetas en una nave turbo muy indestructible siendo al mismo tiempo era su hogar. Uno de los chicos era el que mas ayudaba, se llamaba Nauj Olbap, y los otros se llaman Latupaes y Satirri. Pero un día un grupo de jóvenes quería pelear con ellos, diciendo que eran mejores que ellos, pero ellos resolvieron pelear con la mejor arma que era el dialogo y así fueron muy felices.

¹² BIBLIOTECAS VIRTUALES. En línea: <http://www.leemeuncuento.com.ar/marquez.html>. [Citado el 24 de marzo de 2012]

Imagen 14. Colores locos



Fuente: esta investigación

Otro personaje interesante es el personaje llamado “colores locos”, imagen n° 14. Este personaje surge de una idea del niño, dice que este es el fabricante de los colores y que es de otro planeta llamado icolorig, encantado por arcoires, y que llegan a nuestra manos para pintar.

Imagen 15. El hombre cósmico



Fuente: esta investigación

El hombre cosmico; el era un hombre común y despues una bruja lo embrujo, y quedo con brazos, espinas, con rayos, tenia sangre malvada, tenia zapatos de puntillas, era un chico muy malo, el hizo un plan muy malo con la bruja Maria Yanet, ellos fueron socios, pero un dia el fue desancantado por arte de magia y se hizo muy bueno y la bruja nunca lo, pudo embrujar, y todo fue normal pero nunca cambio su forma fisica y fue un superheroe y se llamo

el hombre cosmico y la bruja Maria Yanet murio derritida y fue la escultura del parque, y Maria Yanet fue una leyenda urbana porque decian que la bruja seguia viva, jajajaja. Imagen n° 15

Imagen 16. Payaso tin tin



Tit-tin es un payaso chistoso y muy divertido, con muchas cosas que inventa y juega, vive en una gran ciudad muy calurosa, donde come muchos peces, en sus eventos realiza con su magia cosas sorprendentes, hace aparecer elefantes, tigres, perros y muchas cosas mas. Imagen n° 16

Fuente: esta investigación

Los rokereros, en una cueva existian un grupo de rokeros, que cantaban y bailan, todos los dias, porque ellos no les gustaba estar tristes, y con su alegria contagiaban a todos sus habitantes que llegaban de trabajar. Imagen n° 17.

Imagen 17. Los rock eros



Fuente: esta investigación

Imagen 18. Los hermanos azul y naranja



Fuente. Esta investigación

Los hermanos azul y naranja ellos tienen poderes de atacar con alfileres, piedras y fuego a todos sus enemigos. Imagen nº 18.

Imagen 19. Pablo y Rosita

Pablo y Rosita, son dos personas que se conocieron un día en parque y se enamoraron, se casaron y vivieron muy felices en una casa muy bonita.. Figura nº 19.



Fuente: esta investigación

Imagen 20. La rana Manuela y sus ratones



La rana Manuela y sus amigos ratones. Estos personajes los realizo porque mire un sapo y unos ratones en parque muy bonito y mi mami se asusto, porque eran feos y yo le decia que eran muy bonitos y que sus mejores amigos eran sus ratones, por ser vecinos Imagen 20.

Fuente: esta investigación

Imagen 21. El gato cocinero



El gato cocinero, es un gato que cocina muy delicioso, y que tiene un restaurante muy bonito, pero el tiene un gran problema y es que le tiene mucho miedo a los ratones y por eso le gusta tener su restaurante muy aseado. Imagen nº 21.

Fuente: esta investigación

Imagen 22. El aplastado y sus amigos



Fuente: esta investigación

Este trabajo realizado por un niño de 5 años llamado el aplastado por su físico y además porque tenía una familia que era muy delgada, él comía mucho y nunca se engordaba, además de esto algunos compañeros de la misma edad, junto a él se ponen a jugar, con sus personajes creados, donde todos son amigos entre ellos, él era el mejor vecino y amigo. Imagen 22

Imagen 23. El hombre rayo



Hombre rayo en su infancia y adolescencia fue dura, porque sus padres murieron y sus familiares no lo querían porque era muy débil para el trabajo. Una noche mientras dormía una tormenta eléctrica sacudió su casa y todos murieron, pero el rayo que lo alcanzó estaba genéticamente alterado y en ese

Fuente: esta investigación

presiso momento se volvio fuerte, agil y de sus manos podia lanzar rayos y sentellas, y desde ese dia juro proteger a sus familia y ciudad. Imagen nº 23.

Sobre algunos dibujos anteriores niños y niñas, imaginan a su personaje, un sujeto con poderes, donde relaciona lo real y lo irreal. Por lo general el niño y la niña, esta en un trance de sueños, de sentirse diferentes y separados del mundo que los rodea. con la expresión y la comunicación de imágenes niños y niñas se conectan con ese mundo de fantasia. De hecho la fantasia los lleva a ir mas alla de un conocimiento limitado donde $1 + 1 = 2$ o que el descubrimiento de America lo realizo Cristobal Colón. En una ocacion una niña de unos 8 años estaba dibujando parte de la tierra, exatamente era como la ubicación de America del Sur y unos personajes muy raros, en una nave espacial, me contaba que eran unos seres que vivian hace millones de años en otro planeta, total de que ellos se dirigian a conocer mas cerca a America porque de lejos se miraba muy bonito. La fantasia es ir mas alla como lo dice Victor Montoya:

“La fantasía es una condición fundamental del desarrollo normal de la personalidad del niño, le es orgánicamente inherente y necesaria para que se expresen libremente sus posibilidades creadoras. La fantasía no daña a nadie; por el contrario, estimula al hombre común y al hombre de ciencia”¹³

desarrollando la creacion de personajes de manera facil y tiendo encuentra sus características en cada uno. El docente o director de la produccion audiovisual, resuelve dar un paso mas, lo que es el trabajo en equipo, cooperando cada uno con sus trabajos, y cuentos para la creacion de la historia del guión.

2.3 HISTORIA PARA LA CREACIÓN – PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

¹³ BIBLIOTECAS VIRTUALES. En línea: <http://www.leemeuncuento.com.ar/fantasia.html>. [Citado el 24 de marzo de 2012]

Detrás de cada personaje he historia que nos cuenta cada niño empieza el gran momento. Esi como Agustín Corominas dice:

“Con estas experiencias pretendemos que niños y niñas vayan adquiriendo capacidad para la creación y análisis de los personajes, a la vez que les deen una ubicación y desarrollen la acción en un tiempo determinado. Es decir, mediante la narración y la acción irán viendo la necesidad de una temporización de la historia”¹⁴.

Teniendo en cuenta cada historia que propone el niño, se complica en dejarlos a ellos a que realicen una sola historia sabiendo que es muy distinta cada una y trabajar en grupo como es normal es un poco complicado cuando no hay un líder que los organice por ello el docente va ser el apoyo en ellos.

Como primera medida, se debe seleccionar actores principales y secundarios, consiguientemente se tiene en cuenta el personaje malo de la historia, y de allí buscar a los personajes que son héroes, y los habitantes, sin perder sus cualidades de cada personaje, siendo esto muy importante para cada niño, respetándole su imaginación con esto quiero decir que el rescate de su mundo fantástico es posible dejándolos volar libremente, de manera similar Gilda Waisbur, y Galia Sefchovich aclaran:

“Así mismo es primordial observar la originalidad del trabajo, las innovaciones que el niño introduce y, sobre todo, si se trabaja con placer.”¹⁵

En este sentido los niños se agrupan para mostrar y contar sus historias. De modo que cada niño escuchara e imaginara y concluirá como su personaje nombrado anteriormente con sus características puede aportar en esa narración, para ir armando una historia general entre todos los personajes, es así que da como un resultado entre todos un cuento titulado Un lugar escondido entre el niño, el dibujo y el sueño.

¹⁴ COROMINAS., óp. cit., p. 105

¹⁵ GILDA Waisbur, GALIA Sefchovich. óp. cit., p.20.

CAPITULO III

3. LA REALIZACION DE LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

3.1 EL DESARROLLO DE LA PRODUCCION AUDIOVISUAL

Todo el proceso metodológico para la realización de una producción audiovisual realizada por niños y niñas entre edades de 5 a 12 años surge con la libertad, y la parte emocional en los niños teniendo en cuenta que el trabajo de una realización de una producción audiovisual del cortometraje es muy dispendioso y agotador. Es por ello que el trabajo realizado con niños y niñas de estas edades tiene que llevarse muy libremente sin desesperar y agotar al niño y niña, donde lo único concreto es llevar y llegar a un resultado satisfactorio entre todos los niños sin importar el tiempo que se lleve por su complejidad. Tal como lo dice Rafael Ráfols y Antoni Colomer.

“No existe una metodología general, lo que existe son proyectos concretos en los que es necesario organizar, dentro de lo posible, todas las variables que en ellos intervienen para aprovechar los recursos de lo que se dispone y para que, a medida que pasa el tiempo, se vayan superando las etapas y el trabajo avance por las distintas faces creativas¹⁶”.

El desarrollo de la idea del cortometraje, surge en cada uno, con la creación de su personaje y su breve cuento que técnicamente no esta muy bien desarrollado, porque el desarrollo de la lectoescritura en algunos niños esta en proceso escolar. Lo importante aquí es que cada niño tenga claro la idea de su personaje, porque sin ideas y sin historia no pasaremos a darle forma a la construcción del guion. Para Emanuel Gall:

“He ahí una de las pocas premisas instituidas y asumidas por el equipo completo. “Tener una historia para contar es una de las pocas reglas que hay en esta escuela. Una regla simple pero capaz de organizar toda la dinámica de trabajo y aprendizaje” dirá Alirio y quedará establecida una consigna que funciona como llave de entrada. «Sin historia no hay cámara». Regla, consigna

¹⁶ RÁFOLS Rafael y Colomer Antoni. Diseño Audiovisual, Editorial Gustavo Gili, sl. Barcelona., 2003. Pág. 55.

*y eslogan, todo en el mismo pack. Un concepto que gana fuerza en la acción.*¹⁷

Es útil recordar la narración de cada niño y niña del capítulo anterior “el casting de personajes”.

3.2 LA CREACION DE LA IDEA

Con esta iniciativa se da la fusión entre personajes y cuentos. Permitiendo imaginar al niño y niña como puede intervenir sus ideas en un video donde poco a poco se ira organizando teniendo en cuenta la complejidad que esto lleva.

3.1.2 IDEA

Un lugar escondido entre el niño, el dibujo y el sueño

3.2 ARGUMENTO

Pablo y Rosita, dormían profundamente en su casa, de pronto...se sintió un estruendo, Rosita se despierta asustada, se levanta con afán abre la ventana y mira que una casa grande se mueve y camina, Rosita grita y llama a Pablo, los dos ven aterrados como la casa doña trituradora quien era malvada porque nunca sintió amor, ni cariño, y jamás recibió un abrazo, de su familia. Atropella al señor aplastado que estaba durmiendo dejándolo completamente aplastado, y sigue atropellando al que encuentra a su paso.

Al observar esto Rosita y Pablo salen corriendo de su casa por la parte atrás para no ser descubiertos ansiosos buscan un teléfono para contactarse con los Superhéroes, que viven en el espacio. Son un grupo de chicos que siempre luchan por la justicia, su jefe el Hombre Cósmico es una persona que tiene muchos poderes, importante y líder del pueblo por su trabajo por buscar la unión y bienestar de los habitantes del Lugar.

Da la vos de alarma a todos los habitantes para que tengan cuidado mientras llegan. Por esos días estaba el circo en la ciudad, de allí salen corriendo los espectadores (los amigos del aplastado). El Payaso mago quien con sus trucos aparece y desaparece, se enfrentan con su magia a la casa, todos los habitantes gritan y corren. Desorientando a doña trituradora que no sabe para qué lado coger.

¹⁷ BIBLIOTECAS VIRTUALES. EL LINEA: <http://escuelaaudiovisualinfantil.blogspot.com>
[Citado el 11 de Agosto de 2012]

Los Súper héroes utilizando sus poderes avisaron al pueblo vecino del peligro y llamaron a los chicos poderos , reunidos conformaron el “ Ejercito del Amor” , afanosos convocaron a todos los habitantes de la ciudad del juego y les pidieron que sin temor salgan de sus casas; caminaron con cuidado poco a poco hasta la casa que camina y juntos formaron un gran abrazo , Trituradora al verse rodeada de abrazos y afecto perdió fuerza, abrió puertas y ventanas de la casa que camina, salía un humo negro llamado maldad. Pero era muy grande para destruirse entonces el mago con su barita mágica hizo aparecer a dos hermanos, azul y naranja con el fuego de su boca dirigido a la casa la transformaron en una casa de bellos colores y una hermosa flor y trituradora al verse derrotada y sin su casa. Pidió perdón a todos los habitantes y se volvió alegre, y cariñosa, los habitantes quienes felices, le pidieron se quedara en la casa para prepararle una sorpresa.

Alegres fueron al restaurante del gato cocinero y le pidieron preparar una comida especial para una fiesta en la noche.

En la discoteca de los huevos rumberos, todos ayudaron a organizar la fiesta, llego el joven huesos con su mascota, llego también la espantosa rana manuela y sus ratones, orejas de elefante, entre tanto el Hombre cósmico fue por doña Trituradora, a quien lleva vendada a la fiesta, al llegar todos gritan de alegría y se arma la gran rumba con la banda de los roqueritos y felices bailaron y gozaron sin sentir el tiempo, hasta quedar profundamente dormidos.

3.3 SINOPSIS:

Basado en personajes y cuentos de un grupo de niños del Semillero de Educación Artística y expresión visual en el que permitirá conocer las aventuras de peligro, dificultades, amor y amistad que cada niño le da a su imaginación con sus personajes hechos en plastilina por medio de un cortometraje, donde serán capaces de emocionar y entretener a niños y adultos.

3.4 GUION TECNICO

| SEC | ESC. | ENCUADRE | | | IMAGEN | TR | BANDA SONORA | | | TIEM | OBSE RVACI ONES |
|------|------------------------------|---------------------|-----------|---------------------------------|--|----|----------------------|---|---------------------|---------------------|---|
| | | plano | Angulo | Mov.Cam | | | Transición | Música | Sonido | | |
| I | | | | | Descripción, locación, personajes, acciones, movimientos de personajes, iluminación, decoración | x | AMBIENTE | | | 5 SEGUN DOS | |
| II | 1. EXT. de DIA "SUEÑO" | P.G corto | 1. A.N | 1. MC. pane o | En un parque Rosa se encuentra sentada y desesperada en espera de pablo por el incumplimiento de una cita. Pablo llega con una flor se la regalo, se sientan muy felices. | x | Ambientación | | | 8 segundo s | |
| III | 2. INT. NOCHE | P.G | 1. AN | MC zoo m | Se observa una pareja durmiendo profundamente en una cama "Pablo y Rosita" Rosa se despierta de sueño y también pablo por un estruendo muy fuerte. | x | Ambiental mística | ronquidos | | 4seg. | Tiene que moverse medio (incomod os) |
| IV | 3. INT. NOCHE | P. P. | 2. A.N | MC. CON TRAP ICAD A | En la habitación se mueve el vaso que está en el nochero y otras cosas que están en la habitación. Y se despiertan con susto la mujer "Rosita" | x | Ambiental | Pasó s y ruidos extraños. aullidos | Te m bl or | 10 segundo s. | Los persona jes están bajo las cobijas. |
| V | 4. EXT. NOCHE | P.M. Cortó | A.N | M.C. zoo m | En la habitación los dos hablan de lo que sucede, se levantan Rosita con gran susto y se acercan a la ventana Y observa una casa que camina y destruye lo que encuentra a su paso y rosita advierte a pablo y salen huyendo del peligro. | x | dramática | Gritos y pasos fuertes. | x | 10 segundo s | La casa junto con la triturada ora se mueve Asia delante. Indicand o solo las piernas. |
| VI | 5 INT. NOCHE | P.G. cortó. | A.N | M.C. pane o | Rosita y pablo salen corriendo y encuentran un teléfono y hacen una llamada | x | Ambiental mística | Aullidos y gritos y una risa malévola | x | 4 según. | |
| VII | 6 EXT. NOCHE | P. ameri cano | a.n | pane o | La casa camina por la calle, destruyendo algunos personajes. "El aplastado" Siendo manejada por la Trituradora. | x | ambiental | Pasos y sonidos de agite. | x | 8 según. | |
| VIII | 7 EXT. NOCHE | P. ameri cano | a.n | p. sobr e hom bro | En un lugar del espacio (nave) se encuentran, los súper héroes y el jefe hombre cósmico. Y reciben una llamada, y es contestada por el jefe. | x | mística | Sonidos espaciales y teléfono. | x | 10 seg. | Nave volando por el espacio. |

| | | | | | | | | | | | |
|------|---------------|--------------------------------|------|----------------------|---|---|--------------------------------|------------------------------|--------------|-------------|---|
| IX | 8 EXT. NOCHE | P. EN PICADA | A.N | PANEO | El hombre cósmico y Los súper héroes con sus gritos melódicos, dan aviso del peligro que está pasando a los demás que están la ciudad. | x | Música de suspenso. | Sonidos robóticos o místicos | Viaje rápido | 10 segundos | |
| X | 9 EXT. NOCHE | P. Ge. Corto. Y detal. | A.N | M.c. zoom | De la ciudad salen corriendo de sus viviendas, esparciéndose por distintos lugares, y de un circo salen unos loquitos, bailarines, y un payaso que es mago, bailando y realizando magia. | x | Música dramática y de suspenso | Gritos y más gritos. | | 10 seg. | |
| XI | 10 EXT. NOCHE | P. en profunda. | a.n. | m.c. zoom | La casa manejada por la trituradora. Se distrae por querer aplastar a los anteriores personajes en el cual con magia y bailes se pega una confusión por no saber que hacer. | x | Música mágica. Y dramática. | Gritos y voces de buria. | | 10 seg. | Con la varita del mago aparecen cosas como sombrillas. Y otras cosas más. |
| XII | 11 EXT NOCHE | P. americano. P. contrapicado. | a.n | m. panes y zoom | Mientras los súper héroes, miraban y daban aviso del peligro, otros chicos poderosos de otros planetas escuchan y se unían con los súper héroes formándose el ejercito del amor y salen en ayuda de la ciudad | x | Ambiental. | Gritos profundos. | | 10 seg. | Chicos poderosos están en el espacio y viajan. |
| XIII | 12 EXT. NOCHE | P.ge. | a.n | panes y zoom | Los habitantes al observar que los súper héroes llegaban a solucionar el problema, salieron de casas y refugios para ayudar también a los súper héroes, | x | | ambiental | | 12 seg | |
| XIV | 13 EXT. NOCHE | P. americano | a.n | panes | Todos corrieron hacia la casa que inquietamente trataba de hacer daño al loquillo y al mago. | x | Ambiental dramática | Murmureos. | | 13seg | |
| XV | 14 EXT. NOCHE | P.PRIMER Y PRIMARIO PRIR. P | A.N | Panes, y zoom | Todos los personajes rodearon a la casa y se abrazaron y en cada uno salió un corazón, que fue transmitido hacia la casa y de ella cae con susto la trituradora, y camina hacia ellos | x | Mística magica | | | 15 seg | |
| XVI | 15 EXT NOCHE | P.ge. p. detall. p. ameri | a.n | m. zoom. M.c. m.pica | La casa mira a su alrededor y abre puertas y ventanas donde sale humo y al mismo tiempo se debilita por la fuerza transmitida, de los personajes y el ataque de los dragones | x | dramática | | | 20 seg. | |

| | | | | | | | | | | | |
|-------|---------------|--------------------------|------|-----------------|---|---|------------------------------|--------------------------------|----------------------------|---------|--|
| XVII | 16 EXT. NOCHE | p. detalle | a.n | m. paneo. | La casa se esfuma y convierten en una hermosa flor de bellos colores y de ella cae una gota de agua que se dirige a los personaje que están muertos, y reviven, | x | ambiental | | | 12 seg | |
| XVIII | 17 EXT. NOCHE | P. gene. | A. n | M .zoom | La trituradora frente a todos pide perdón y todos los personajes caminan hacia ella abrazada y perdonada por las locuras que había realizado. | x | ambiental | | | 10 seg. | |
| XIX | 18 EXT. NOCHE | P. detalle. P.gen cortó. | a.n | m. paneo y zoom | Uno de los personajes la disculpa y la invita a celebrar por la tranquilidad de la ciudad y es cubierta los ojos con una venda para darle una sorpresa en un lugar inesperado para ella. | x | ambiental | Chillido de la puerta. | | 10 seg. | |
| XX | 19 INT. NOCHE | p. americano | a.n | m.pa neo | La trituradora al quitar la venda de sus ojos se lleva una sorpresa al frente suyo mira la mejor comida que había preparado el gato cocinero y la invita a que coma. | x | ambiental | Sonido de comer y de cucharas. | | 10 seg | |
| XXI | 20 INT. NOCHE | General | a.n | Paneo y zoom | Mientras todos comían la deliciosa comida, la trituradora observo con asombro en una esquina de la cocina unos ratones y un sapo que querían comer las sobras de la comida. | x | Música de fondo "rock" | Cucharas y platos | Fusión de sonidos y música | 10 seg. | |
| XXII | 21 INT. NOCHE | p. contr. P.americano | a.n | zoom | La trituradora y todos los personajes miran al sapo y los ratones y salen corriendo por la puerta más cercana. | x | Música rock Tema por definir | Guitarra eléctrica y batería | | 12 seg | |
| XXIII | 22 INT. | P.gen eral | a.n | paneo | Desde la puerta miran con susto los ratones y el sapo como se comían el banquete. | x | | | | 13 seg | |
| XXIV | 23 EXT. | p. detalle | a.n | paneo | Al fondo del salón se escuchó una guitarra y batería muy fuerte, y los personajes dieron la vuelta y observaron un grupo de músicos "los roqueritos" y todos miran y bailan al ritmo de esta música. Hasta el cansancio. Finalizando la historia de estos personajes. | x | Música rock | | | 14 seg. | |
| | | | | | fin | | | | | | |

.5 GUIÓN LITERARIO

ESCENA 1:(SUEÑO) EXT- PARQUE. PABLO Y ROSITA CAMINAN HACIA UN ARBOL. DIA,

Los dos se miran con ternura y Pablo la invita a sentarse junto al árbol, como cerca a un parque, Pablo con su mano, agarra una flor que esta cerca al árbol y se la da a Rosita

ROSITA. (Con mirada sonriente) la recibe y de su cartera saca un pedazo de pizza y le regala.

PABLO. (La mira fijamente) le recibe y sonrío.

PABLO Y ROSITA. Los dos se cogen de la mano y se acerca para darse un beso.(Pero sucede algo que no alcanzan a darse el beso).

ESCENA 2: INT. PABLO Y ROSITA DURMIENDO. NOCHE.

ROSITA. (Se despierta asustada de una por un estruendo que escucha) ¡Pablo! Despierte, si escucho que seria...

PABLO. (MEDIO DORMIDO) Mi amor deje dormir, no debe ser nada o de pronto fue el gato cocinero que esta buscando la carne para el desayuno (se vuelve a dormir y a roncar).

DE NUEVO SE VUELVE A ESCUCHAR LOS ESTRUENDOS y las cosas de la habitación se mueven.

ROSITA. (Asustada) ¡PABLO! Se escucho de nuevo (mira el reloj que esta en la pared y se levanta y se acerca a la ventana)

ROSITA. (Mira sorprendida, a la calle) ¡Rayos! pablo!

ESCENA 3: EXT. LA CASA QUE CAMINA, MANEJADA POR LA TRITURADORA. NOCHE

LA TRITURADORA. (Se ríe maléficamente) JAJAJAJAAA he poseído grandes poderes de destrucción y he venido a cavar con la tranquilidad de esta ciudad. Ja ja ja ja.

LA CASA CAMINADORA (destruye una casa de donde sale un personaje "APLASTADO").

APLASTADO. (SALE CORRIENDO) ¡Auxilio! No mi casita que es todo esto corran sálvense... (Es aplastado por la trituradora y muere.)

ESCENA 4: INT. EN LA CASA DE PABLO Y ROSITA

ROSITA. (Asustada camina) ¡Pablo, Pablo despierte!

PABLO. (Sorprendido) Que paso, que miraste, porque tan asustada.

ROSITA. Pablo salgamos, salvemos nuestras vidas,

PABLO. Pero cálmese, que fue lo que miraste.

ROSITA. Es verdad no ha sido una leyenda de la casa que camina y que esta poseída por la malvada trituradora.

PABLO. (Asustado) ¡No puede ser, es imposible!

ROSITA. Si Pablo es verdad es la casa que nunca sintió amor porque en esa casa vivió una familia que solo sentía envidia y egoísmo por los demás.

PABLO. No puedo creer eso, pero salgamos lo más rápido posible

ROSITA. ¿Pero por donde?

PABLO. Por la puerta de atrás, antes de que nos destruya y busquemos ayuda con los súper héroes (salen corriendo).

ESCENA 5: EXT. POR UN CALLEJON. NOCHE

PABLO. ¡Mira! Allá se ve el teléfono

ROSITA. Llamemos desde ese.

PABLO. La agarra de la mano a ROSITA y caminan con cuidado mirando a todos lados hasta llegar hasta el teléfono.

PABLO. Llame de ahí, mientras yo tengo cuidado de que no se acerque.

ROSITA. (Asustada) le hace un gesto con la cabeza de que si pero sin pronunciar. Agarra el teléfono. Y marca.

PABLO. (Sorprendido y asustado) ¡Por que pasa esto!

ESCENA 6 INT. MEGA NAVE – HOMBRE COSMICO- PERRO CON ALAS, HOMBRE VERDE, ASTRANAUTA. (EN EL ESPACIO)

HOMBRE COSMICO (Esta levantado unas pesas con sus manos y suena presiona el teléfono y contesta) aquí el hombre cósmico cuénteme... ¡que! ¡Quien! No puede ser... si, pero cálmense, en este momento doy la alarma y tranquilos, iremos en su auxilio. (Cuelga).

HOMBRE VERDE. Cósmico que paso, por que tan asustado, cuéntanos,

ASTRONAUTA. Si que pasa... ¿problemas?

HOMBRE COSMICO. Compañeros. Ha surgido un tremendo problema, la ciudad esta siendo atacada por una casa que camina.

HOMBRE VERDE Y EXTRANAUTA. Se miran del uno al otro sorprendidos

HOMBRE COSMICO. ¡Hay ¡que dar alerta ha toda la ciudad para tenga cuidado mientras llegamos.

HOMBRE VERDE. Claro. (Presiona un botón que esta en la pantalla de la nave) ¡Listo!

ASTRONAUTA. Pero los tres, no somos suficientes para derrotar a la casa, he escuchado que la casa esta llena de odio, envidia, egoísmo.

HOMBRE VERDE. Si en esa casa dicen que llego una familia que solo vivían peleando, y por eso en esa casa se fue apoderando una energía muy maléfica.

HOMBRE COSMICO. Tiene razón los tres no somos suficientes para derrotar esa energía que contiene esa casa.

ASTRONAUTA. ¡Si! Comuniquémonos con los chicos súper poderosos ellos también nos podrán ayudar.

HOMBRE COSMICO. En este momento enviare una señal (Presiona un botón).

HOMBRE VERDE. Todos juntos armaremos un arma muy poderosa.

ESCENA 7. EXTERIOR. CALLE NOCHE – PAYASO

Se encuentra el **PAYASO TINTIN** frente a una mesa, con su varita mágica haciendo un espectáculo de magia alrededor de sus espectadores que miran muy concentrados y Con su varita en la mano derecha les indica a todos y en la mano izquierda indica el pañuelo y tapa la varita que tiene sujeta en la otra mano, y con su mano izquierda hace de que le pone unos polvitos mágicos que coge por el aire, y en seguida, quita el pañuelo y aparece una flor y les indica a todos,

PUBLICO. Aplaude muy felices.

PAYASO TINTIN Y PÚBLICO. Muy felices por lo que miraron, es interrumpido por el sonido de la alarma que escuchan y por un estruendo que escuchan al fondo y todos salen como locos a refugiarse en sus casas algunos de los espectadores (mono cuco- gato con alas) miran a la casa que camina y salen corriendo a sus casas.

ESCENA 8. EXT NOCHE. CASA QUE CAMINA.

LA TRITURADORA. Manejando su casa, mira al fondo de la calle como corren a refugiarse en sus casas, se ríe con una sonrisa terrorífica y corre hacia ellos.

PAYASO TINTIN. Corre hacia ella a enfrentarla.

LA TRITURADORA. Intenta aplastar al PAYASO TITIN. ¡YA! TE APLASTE (Se ríe maléficamente), ¡No puede ser! Si yo vire que te aplaste.

EL PAYASO TITIN. Se ríe graciosamente. Ven estoy acá (se ríe de nuevo) no podrás conmigo.

LA TRITURADORA. No se quien seas pero... nadie se burla. (Intenta de nuevo aplastarlo) ¡Ahora si!... ¡que! Es posible.

EL PAYASO TINTIN. Si es posible... ¡Hay! ¡Que trituradora tan odiosa y fea! Vete con tu casa lejos de aquí, das horror.

LA TRITURADORA. Me iré cuando te acabe y destruya toda la ciudad,

PAYASO TINTIN. ¿Por qué?

LA TRITURADORA. Por qué en mi casa a sufrido una metamorfosis del amor al odio, y eso es el poder que tengo odio e intolerancia y nada me podrá destruir. Acabaré contigo. (Sigue intentado acabarlo al PAYASO TINTIN.

ESCENA 9 EXT. NOCHE

PABLO Y ROSITA miran desde la esquina de una casa el enfrentamiento de la TRITURADORA Y EL PAYASO TINTIN.

ROSITA. (Sorprendida) ¡No puede ser! que locura hace: - ¡Pobre PAYASO!

PABLO. Tranquila parece un plan de el mientras llegan los súper héroes. ¡Mira!

ROSITA. ¡Son los súper héroes!

PABLO. Y vienen acompañados.

ESCENA 10. EXT. NAVE

Todos los súper héroes sorprendidos por lo que ven y mirándose entre unos y otros, van llegando al lugar de los hechos.

HOMBRE COSMICO. Amigos esa casa es muy grande y temible, la arma que tenemos cada uno va ser difícil derrotarla.

PABLO Y ROSITA y todos los personajes se acercan a donde los súper héroes.

CHICO PODEROSO. Miren todos se están acercando hacia nosotros, y tengo una idea para derrotarla.

Todos lo miran

ASTRONAUTA. ¡Pero como!

HOBRE VERDE. Si ¿cual es plan?

Todos lo miran.

CHICO PODEROSO. Es el arma más temible que podamos crear en el mundo.

(Suspenso)

HOMBRE COSMICO. ¿Cuál es esa arma?

CHICO PODEROSO. La voy a llamar el abrazatón, que produce una reacción química llamado amor

REY MONO. ¿Y como lograremos eso?

ROSITA. La casa es demasiado grande.

CHICO PODEROSO. No teman de si mismo tengan confianza. Les explicare...

ESCENA 11. EXT. NOCHE.

LA TRITURADORA. Lucha con el mago. Es un caos. Mientras todos caminan con cuidado mirando a la CASA Y LA TRITURADORA.

LA TRITURADORA LOS MIRA,

PABLO, HOMBRE VERDE. Le gritan al mago. ¡Corre! ¡Ven hacia nosotros,

Muy suspensivo.

ASTRONAUTA. Únase con nosotros.

LA TRITURADORA. Los mira a todos.

CHICO PODEROSO. ¡Ahora!

Todos se cogen de la mano cierran los ojos y los abren y de ellos le salen unos corazones que es transmitido hacia la casa.

LA TRITURADORA. (Grita) Nooooo... haaa.

EL MAGO. Con su barita mágica, hace aparecer unos dos personajes. DRAGONCILLAS.

LOS DOS GRAGONCILLAS. Abren sus bocas y votan fuego hacia ella (la casa).

Al mismo tiempo de la casa cae la trituradora, y se aleja mirando como la casa desaparece.

Y por arte de magia la casa queda reducida en papeles y tubos y de ahí surge una casa de bellos colores, y con una flor.

Los demás miran, muy contentos. Pero menos uno.

OREJAS. Mira muy triste a su amigo el Aplastado que esta muerto, lo acaricia, y se aleja.

(De la flor que esta junto al aplastado va cayendo lentamente una gota de agua, hacia el aplastado, y revive).

APLASTADO. ¡OREJAS!

OREJAS. ¡APLASTADO! Y lo abraza.

Todos se miran y miran muy felices.

LA TRITURADORA. ¡Perdón! Perdón por todo el daño que ocasione, estaba poseída por esa casa, que lo único que había era odio.

ROSITA. Ya paso todo.

REY MONO. (La mira a trituradora) ¡Sabes! Le voy a dar una sorpresa y para eso le voy a cubrir los ojos.

LA TRITURADORA (Es cubierta los ojos y es llevada a un lugar desconocido)

LA TRITURADORA. (Aparece frente a una mesa y le quitan la venda) ¡Guao! Que rico,

OREJAS. Esto es para ti.

EL GATO COCINERO. Bienvenidos todos.

ALGUNOS PERSONAJES. Mmm... rico...

Todos comen tranquilamente de pronto el HOMBRE COSMICO mientras come voltea ver, que en una esquina aparecen unos ratones y un sapo.

HOMBRE COSMICO. (Grita) haaaa... Ratones y un sapo haaa...

Todos gritan y salen corriendo por una puerta y entran a un cuarto oscuro.

Uno de los personajes dice donde estamos,

OREJAS. ¿Señor GATO donde estamos?

GATO COCINERO. Estamos en el... (Se acorta por el estruendo de una guitarra).

Se enciende las luces, y aparece unos cantantes de rock y todos saltan de la alegría...

FIN

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El resultado del proyecto planteado, que inicia desde la construcción de un proceso largo y laborioso, se lleva a cabo de manera satisfactoria por tal motivo, la investigación – creación aplicada en el área de la educación artística, genera un fortalecimiento a que los medios audiovisuales y tecnológicos son un gran aporte al descubrimiento del mundo creativo e imaginativo del niño, joven y adulto.

Por lo cual puede sostenerse que la creatividad y la expresión que lleva cada niño se las puede lanzar al abismo de la aventura, permitiendo soñar y hacer realidad sus historias y dibujos con los medios tecnológicos fortaleciendo en crear y en creer sus propias capacidades.

La importancia y la seguridad que un grupo de niños le da sus personajes se genera la experimentación de realizar un cortometraje desarrollando en los niños y niñas un mundo interior más rico, más complejo, para su proceso creativo.

Se ha debatido la cuestión de los medios tecnológicos y los medios audiovisuales que se han apoderado como un mal para la sociedad, siendo consumistas y aprendices por estas influencias, pero acontece que sin estos medios, no se daría a conocer la cantidad y variedad de información productiva que se genera en el mundo, toda la parte audiovisual que miramos depende de cada uno, si la queremos optar por escuchar y verla, teniendo en cuenta algo muy importante, que cada persona somos conscientes de nuestras capacidades creativas y expresivas para generar información y compartirla.

Teniendo en cuenta que este proyecto da unos resultados positivos, se debe dar como una sugerencia, que el proyecto para la realización del cortometraje dio como un inicio, como camina el cangrejo caminando hacia atrás, por el echo de trabajar con niños que apenas están conociendo y adentrándose en estos medios de la producción audiovisual a diferencia como se debería trabajar normalmente con personas preparadas y especializadas en el tema. Es

por ello que el trabajo realizado con los niños del semillero de Educación Artística y Expresión Visual camino como el cangrejo por el hecho de primero como es normal primero es crear la idea. En los niños se inicio con la creación y actuación de sus personajes en el juego de fantasías y emociones sin colocarle ni tiempo, ni espacio y con un breve dialogo jugando con su expresión. En esta parte el docente debe ser el director que le dará organización, cuerpo y forma a la realización de este cortometraje.

El desarrollo de la producción audiovisual se genera nuevas ideas creativas y expresivas a medida en que las escenas se van rodando donde niños y niñas van imaginando que cambios se pueden modificar. Se debe tener como sugerencia entre todos es no perder la idea central del cuento o argumento realizado por ellos. Es por eso que debe ser muy importante nombrarse o nombrar al director quien tiene la última palabra, siendo este la persona responsable de que todo funcione muy bien por el hecho de trabajar con niños y niñas de edades de 5 a 12 años que apenas están comenzando a introducirse a estos nuevos medios. Donde la experimentación, la improvisación y la alegría va ser parte fundamental en el inicio de la utilización de los medios audiovisuales.

Por otra parte una gran recomendación al trabajar con niños en un cortometraje o todo lo que se tenga que ver con el video, en el guion literario se debe trabajar entre cinco y siete palabras por la facilidad de decirlo entre ellos teniendo en cuenta que esto es apenas el fin con un inicio del fortalecimiento de la expresión y la creatividad con los medios audiovisuales en la educación artística. Y como también un gran aporte de los medios audiovisuales se puede generar en el aprendizaje de una sociedad en general.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOTECA VIRTUALES. [En línea]:

[Http://www.eumed.net/rev7ccc/13/mvpo.htm](http://www.eumed.net/rev7ccc/13/mvpo.htm). [Citado el 27 de febrero del 2012]

BIBLIOTECAS VIRTUALES. En línea:

<http://www.leemeuncuento.com.ar/fantasia.html>. [Citado el 2 abril de 2012]

BIBLIOTECAS VIRTUALES. En línea: <http://www.slideshare.net/davidsc/que-es-un-cortometraje-76221>. [Citado el 25 de febrero de 2012]

BIBLIOTECAS VIRTUALES. Comunidad virtual. En línea:

Portal.edu.art/debates/educaciónytic/nuevos-alfabetismos/la-produccion-audiovisual-como.php. [Citado el 4 de mayo de 2012]

BIBLIOTECAS VIRTUALES. En línea:
<http://www.leemeuncuento.com.ar/marquez.html>. [Citado el 24 de marzo de 2012]

BIBLIOTECAS VIRTUALES. En línea:
<http://www.leemeuncuento.com.ar/fantasia.html>. [Citado el 24 de marzo de 2012]

BIBLIOTECAS VIRTUALES. EL LINEA:

<http://escuelaaudiovisualinfantil.blogspot.com> [Citado el 11 de Agosto de 2012]

COROMINAS Agustí. La comunicación audiovisual y su integración en el currículo. Barcelona. GRAO Editorial, 1994. Pág. 76.

CUASPUD, Jesús. Exposición de la primera muestra pictórica semillero educación artística. En: Folleto, creación propia. Pasto, s.n. 2010. p. 2.

COROMINAS, Óp. Cit., p. 96, 97.

COROMINAS., óp. cit., p. 105

GONZALES Garza Ana María. El niño y su mundo. México. Editorial TRILLAS.

1987. Pág. 89

GILDA Waisbur, Galia Sefchovich. La expresión plástica y creatividad. Trillas. México. 1996. Pág. 20.

GILDA Waisbur. Óp. Cit. Pág. 20.

RÁFOLS Rafael y Colomer Antoni. Diseño Audiovisual, Editorial Gustavo Gili,sl. Barcelona., 2003. Pág. 55.

WAISBURD Gilda. Creatividad y transformación, teorías y técnicas. Editorial Trillas. 1996. México. Pág. 31

WAISBURD Gilda. Óp. cit., p. 31