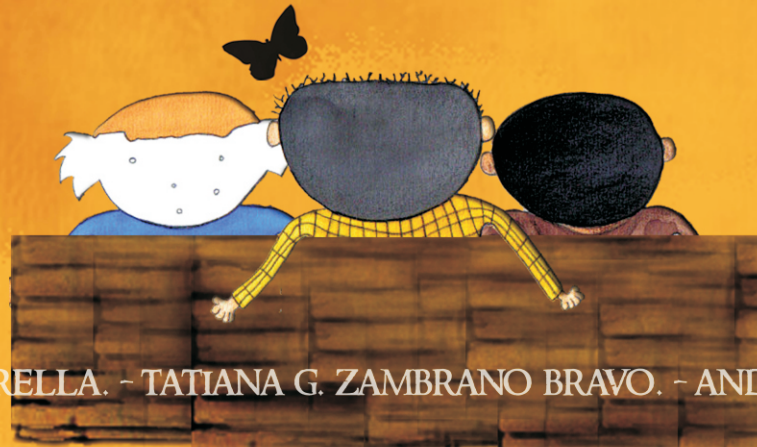




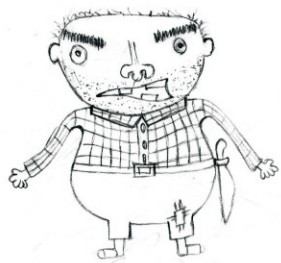
CUENTOS DE URCUNINA

CAPITULO I

“A ROBAR A LA PIEDRA PINTADA”



JESÚS E. FIGUEROA ESTRELLA. - TATIANA G. ZAMBRANO BRAVO. - ANDRÉS J. ORTEGA VALENCIA.





“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del Acuerdo No 324 de Octubre de 1966, emanado del honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Jurado: Hugo Plazas

Jurado: Ana Tímarán

Jurado: Jaime Pineda

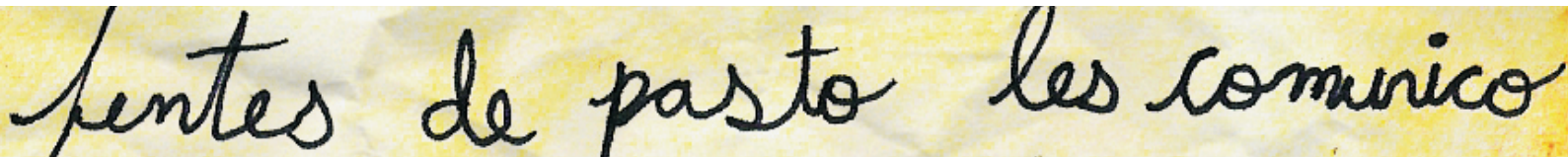
San Juan de Pasto, Marzo 12 de 2010

CUENTOS DE URCUNINA

Cuentos de Urcunina es un proyecto que tiene como intención contar a Nariño desde aquellas historias transmitidas por medio de la tradición Oral y por la literatura Nariñense. El Departamento de Nariño desde sus creación ha presentado hechos y acontecimientos importantes que han dando origen a muchas características culturales tales como, los Acentos al hablar, las costumbres, las festividades etc. Dichas características las hemos adoptado como propias y están presentes dentro de nuestra cotidianidad, identificándonos al relacionarnos entre nosotros mismos como también con el resto del país. Aun así es interesante como Nariñenses conocer más allá de nuestro modo de vida y descubrir que hay una historia detrás de cada una de nuestras características.

Es por esta razón que nosotros los realizadores de Cuentos de Urcunina desde la profesión del diseño gráfico y como habitantes de Nariño proponemos otra forma de transmitir estas historias, dicha forma es por medio de una serie animada para televisión fundamentada en la investigación de los acontecimientos singulares sucedidos durante los últimos cien años en Nariño y adaptando estos hechos a historias audiovisuales en donde intervienen procesos de desarrollo tales como la adaptación del guión, la ilustración, la interpretación y grabación de voces, musicalización y animación. Estos procesos se desarrollan teniendo en cuenta conceptos tradicionales autóctonos y humorísticos, propios de Nariño con el fin de darle identidad a la serie animada y de esta manera lograr llamar la atención del público local, como también dar a conocer a la región nariñense en otras regiones.

Es así como este proyecto demuestra que desde el diseño gráfico se puede trabajar en equipo con medios de comunicación como la televisión que es un medio muy aceptado por el público, creando propuestas audiovisuales encaminadas al reconocimiento de la región recuperando y dando a conocer su valor histórico, social y literario.



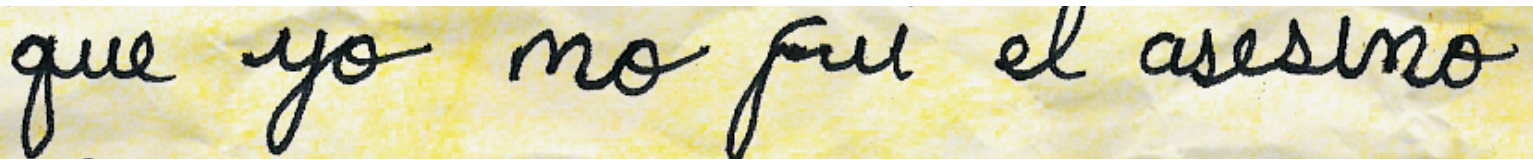
fuentes de pasto les comunico

URCUNINA'S TALES

Urcunina's tales is a project which main intention is to talk about Nariño through those transmitted stories via oral tradition and by the literature from Nariño. The Department of Nariño, since its creation, has presented important facts and events that have originated many cultural characteristics such as accents when speaking, customs, festivities, etc. we have adopted those characteristics like our own, and they are included in our daily lives and in the rest of the country too. It is interesting how the people from Nariño know more about our way of living and discover that there is a history behind each one of our characteristics.

For this reason, we, the creators of Urcunina's tales from our profession Graphic design and like residents of Nariño, put our way to transmit these stories through an animated series of television based on the research of the singular events which happened the last hundred years in Nariño. we have also adapted these events to audiovisual stories where developmental processes such as adaptation of the script, illustration, interpretation and recording of voices, music, and animation take part. These processes are developed taking into account traditional, native, and historical concepts from Nariño with the purpose of giving identity to animated series, in this way; we can attract the attention of the local public. We can also show the region of Nariño to other places.

In this way, this project proves that from graphic design, it is possible to work in team with mass media such as television which is a very accepted by the public creating audiovisual proposals that lead to the acknowledgment of the region by recovering and showing its historical, social, and literary value.



que yo no fui el asesino

“Son muchas las personas especiales a las que nos gustaría agradecer su amistad, apoyo, animo y compañía en las diferentes etapas de nuestras vidas. Algunas están aquí con nosotros y otras en nuestros recuerdos y en el corazón. Sin importar donde estén o si alguna vez llegan a leer estas dedicatorias queremos darles las gracias por formar parte de nosotros, por todo lo que nos han brindado y por todas sus bendiciones”

CUENTOS DE URCUNINA

Trabajo de grado

Jesús Eduardo Figueroa Estrella

Tatiana Gissell Zambrano Bravo

Andrés Javier Ortega Valencia

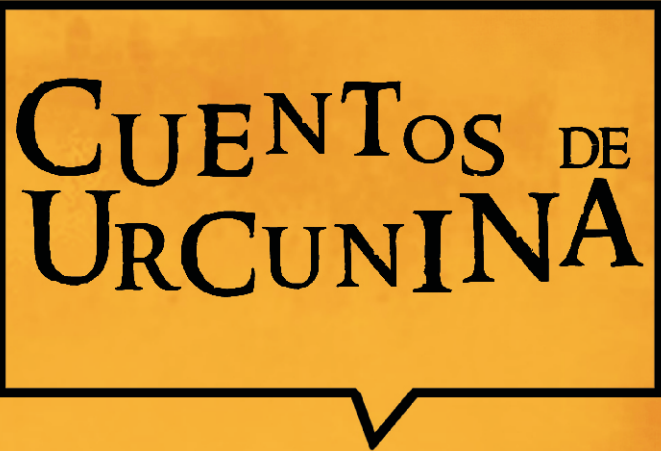
Asesor

Alberto Vega

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

San Juan de Pasto 2010



CUENTOS DE
URCUNINA

“A ROBAR A LA PIEDRA PINTADA”

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES* DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIAL
JESÚS FIGUEROA * TATIANA ZAMBRANO * ANDRÉS ORTEGA
SAN JUAN DE PASTO 2010



INTRODUCCIÓN

"Cuentos de Urcunina", es una invitación para el público pastuso a reconocer todas aquellas historias que hicieron parte de la región en algún momento y que significaron en gran parte los acontecimientos en el desarrollo de la ciudad de Pasto y el departamento de Nariño.

En todos los rincones del sur del país existen diversas historias que han sido contadas por tradición oral y otras por algunos escritores en libros por lo que es posible encontrarlas y conocerlas, aun así tan solo algunos grupos de personas pueden tener acceso a estas y no la totalidad de la población; es el caso por ejemplo del sector juvenil, es necesario el empleo de diferentes formas y técnicas de comunicación para poder dar a conocer estos relatos de valor histórico, literario y cultural a la población pastusa.

Inicialmente "Cuentos de Urcunina" fue una idea motivada por una experiencia académica de octavo semestre en la cual se conoce nuevas alternativas de

comunicación dentro del Diseño Gráfico, que permiten asumir el reto de dar a conocer a la región representando sus historias por medio de la animación.

Es así como se plantea la presentación de "Cuentos de Urcunina" como una serie de animación que entretenga e informe sobre los valores autóctonos y literarios de la región. Todos los procesos de investigación, conceptualización, diseño y técnicas de creatividad empleadas en el proyecto para la consecución de la pieza multimedial, se presentan a lo largo de este documento iniciando con el firme deseo de ofrecer a la ciudad de Pasto comunicación, entretenimiento e información y finalizando con una pieza audiovisual que desde medios alternativos como son el diseño y la animación, logre el fin de quedarse en la mente de la ciudadanía pastusa y ganar el reconocimiento de la misma.

Sean pues bienvenidos al desarrollo de "Cuentos de Urcunina".

Cuentos de Urcunina

Gracias a la flexibilidad que tiene el diseño gráfico para adaptarse a nuevos medios y soportes de comunicación hemos visto un aumento en los proyectos de grado que integran lenguajes propios de otras disciplinas como el cine, la música y la televisión, con propuestas innovadoras y originales que nutren la producción audiovisual regional. El proyecto Cuentos de Urcunina plantea la necesidad de recuperar la tradición oral y los imaginarios regionales a través de una propuesta televisiva realizada con técnicas de animación 2D, sumándose a los esfuerzos que actualmente hacen muchos jóvenes nariñenses para presentar productos audiovisuales de calidad. Este proyecto resulta interesante porque se propone representar las tradiciones y costumbres locales para un público más abierto y global, adaptando el lenguaje propio del pueblo pastuso a un medio de gran cubrimiento como lo es la televisión, con un estilo entretenido y de gran riqueza visual. La historia escogida para

realizar el piloto llamada “a robar a la piedra pintada”, es una muestra del grado de comprensión que tiene el grupo sobre el medio audiovisual y de las capacidades técnicas y creativas que se requieren para elaborar un capítulo de esta duración, por tanto considero que este proyecto tendría buenas posibilidades para ser presentado ante los canales de emisión adecuados, previo estudio de los requerimientos técnicos para una producción profesional.

Esperamos que este trabajo de grado sirva para entusiasmar a las próximas generaciones de diseñadores para que se vinculen a la creciente actividad del medio audiovisual en nuestra región, consolidando de esta manera nuevos grupos de realizadores y productores y estableciendo un contacto fructífero con el sector empresarial, para que el cine y la televisión de Nariño obtenga un reconocido grado de calidad.

Alberto Vega
Asesor

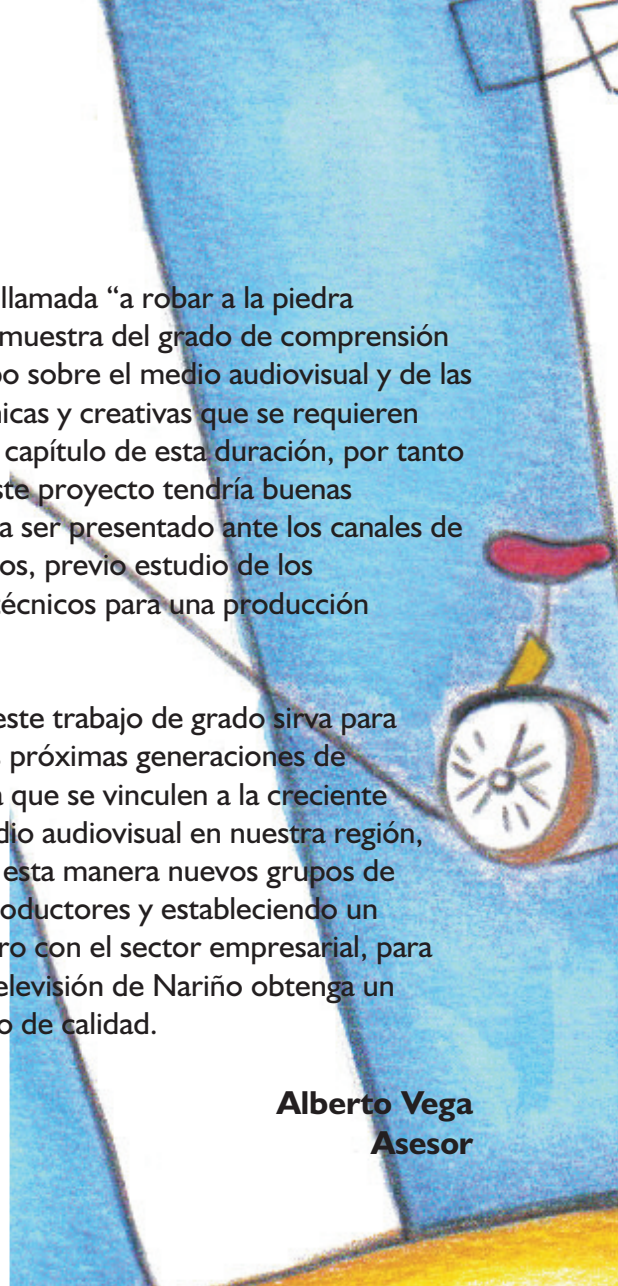


TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Carta del asesor	10
1. Tema y Problema	
1.1 Planteamiento	15
1.2 Formulación	15
1.3 Justificación	16
2. Objetivos de Comunicación Visual y Gráfico	
2.1 General	18
2.2 Específicos	18
3. Desarrollo y documentación del tema. Marco Teórico y Conceptual	
3.1 MARCO CONCEPTUAL	
3.1.1 La Televisión	20
3.1.2 La Animación	20
3.1.3 Las series animadas	22

3.1.4 Géneros televisivos	22
3.2 MARCO TEÓRICO	
3.2.1 Temáticas para Televisión	23
3.2.2 Formatos televisivos	24
3.2.3 Imaginarios Colectivos	25
3.3 MARCO REFERENCIAL	
3.3.1 Referentes Gráficos	27
3.3.2 El arte naif	28
3.3.3 Lo tradicional, histórico y humorístico.	29
3.3.4 Alberto Cerriteño	30
3.3.5 Jim Bradshaw	31
3.3.6 Profesor Super O	32
3.4 MARCO CONTEXTUAL	
3.4.1 La Televisión en Colombia	33
3.4.2 La Televisión en San Juan de Pasto	34



3.5 MARCO LEGAL

3.5.1 Comisión Nacional de Televisión Acuerdo No 012 de 1997

38

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 Etapa de análisis y construcción teórica

41

4.2 Etapa de pre - producción

42

4.3 Etapa de diseño y Producción

42

Proceso Gráfico

45

4.4 Etapa de post - producción

89

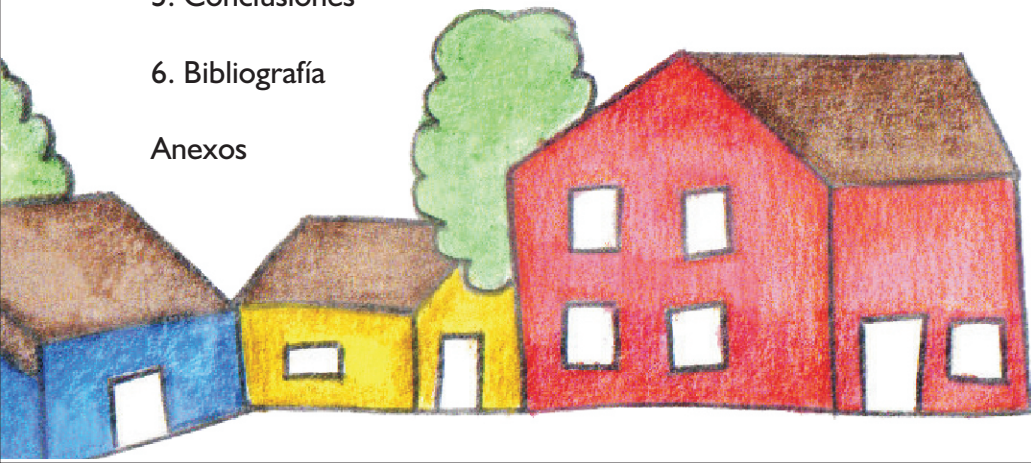
5. Conclusiones

93

6. Bibliografía

95

Anexos





TEMA Y PROBLEMA

1.1 Planteamiento

La televisión regional en la ciudad de San Juan de Pasto presenta una corta trayectoria. Según la investigación realizada durante el IX semestre basada en encuestas y entrevistas a la población arrojo resultados que nos permiten darnos cuenta que la animación es una forma mas atractiva de comunicar y hacer televisión para el publico en general, ademas la televisión regional viene experimentando procesos de cambio mediante los cuales está creciendo y explorando nuevas formas de hacer Televisión; aún así falta mucho para salir de una postura lineal y mejorar su tratamiento audiovisual. Es aquí donde observamos la necesidad de presentar una propuesta a través de la cual se atrepe la atención del publico juvenil, con un proyecto de animación original que sea rico en el aspecto gráfico y auditivo.

1.2 Formulación

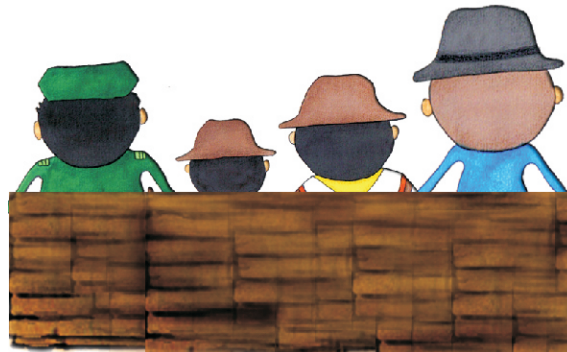
¿Cómo realizar historias animadas de tradición popular de San Juan de Pasto para la televisión?



I.3 Justificación

La televisión es uno de los medios más importantes de comunicación a nivel mundial; toda vez que la gente encuentra en él una amplia información y varias opciones de recreación. Por otro lado la televisión en Pasto esta en desarrollo lo cual permite aportar desde el campo del Diseño Gráfico en el mejoramiento comunicacional y la calidad de imagen combinado con las bases de las nuevas tecnologías aprendidas para lograr un mejor resultado.

A nivel social se trata de resaltar la creatividad, el reconocimiento y recuperar los valores literarios de la región como punto de partida para la elaboración de guiones de animación. Con la realización y desarrollo de este proyecto se quiere beneficiar al público nariñense y más que todo al público juvenil, brindando entretenimiento e información, además contribuir a la programación de los canales de Pasto aportando una nueva forma de comunicar y de realizar una producción que sea del agrado y disfrute del grupo.





OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Proponer una serie animada para televisión tomando como primera historia de la serie "A robar a la Piedra Pintada" de Neftalí Benavides.

2.2 Objetivos Específicos

- * Realizar el análisis formal de la obra y adaptar el texto al formato audiovisual
- * Desarrollar cada uno de los elementos de la pieza final, tales como la ilustración de personajes, escenarios, fotografía, grabación de audio y musicalización y posteriormente realizar los procesos de animación y edición.
- * Presentar la historia llamada "A robar a la piedra pintada" como parte de la propuesta para la serie "Cuentos de Urcunina"



terior. Día. Iglesia Santia
raile gordo y acolorado



DOCUMENTACIÓN DEL TEMA MARCO CONCEPTUAL Y TEORICO

3.1 MARCO CONCEPTUAL

3.1.1 La televisión

La televisión es uno de los principales medios de comunicación que aparece en la década de los años 20, llegando a todos los hogares y a las clases sociales del mundo, por lo cual tiene gran influencia en el comportamiento de los individuos y más aún en los niños.

La televisión presenta múltiples facetas de interés general para el público, es el medio de comunicación que mayor influencia tiene dentro de los hogares al colocarse como una organización social, como una cultura socializadora que lleva inmerso un estudio de vida unida a necesidades, aspiraciones, formas de pensar y actuar con el propósito de crear una masa de usuarios que responde a los intereses de los grupos económicos dominantes.

El tiempo ocupado en ver televisión representa la

secuencia en los horarios de los diferentes días y distintos canales, un ejemplo de esto son las telenovelas, las comedias, las películas, los noticieros, entre otros, que aparecen como un espacio de confrontación cotidiana entre el sentido de lo nacional, la sensibilidad, los personajes propios, modelos y formatos televisivos capaces de trascender la frontera nacional.

La T.V es un fenómeno particular que posee identidad por sí misma y que ha logrado cumplir más eficientemente el contenido, logrando acercarse cada día más al público.

3.1.2 La Animación

La animación es aquella técnica utilizada para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o

fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Se encuentran diferentes técnicas de animación que de cierta forma han sido las bases para realizar buenos procesos de animación y su desarrollo en el campo digital, entre ellos tenemos:

* **Stop Motion:** Animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías.

* **Pixelación:** Animación de objetos auténticos comunes o incluso personas. Estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía.

* **Rotoscopía:** Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real.

* **Animación de recortes o Cut Out.:** Animación realizada mediante procesos de recortes en fotografía o papel.

Para “Cuentos de Urcunina” hemos empleado ciertas características del Cut Out, como se podrá ver más adelante en el proceso de animación.

En la mayoría de los métodos de animación por ordenador, un animador crea una representación simplificada de la anatomía de un personaje, pues tiene menos dificultad para ser animada. En Personajes Bípedos o Cuadrúpedos, muchas partes del esqueleto del personaje corresponden a los huesos reales. La animación con huesos también es utilizada para animar otras muchas cosas, tales como expresiones faciales, un carro u otro objeto que se quiera dotar de movimiento.





3.1.3 Las series animadas

Es un formato de entretenimiento que busca el interés del espectador, logrando una cercanía a la población que se dirigen, suele mantener un contacto con la realidad conservando así la atención de la audiencia con cierta variedad de ambientes gracias a la característica de los personajes planteados.

3.1.4 Géneros televisivos

Según los objetivos que se plantea cualquier medio de comunicación: informar, formar y entretener; podemos distinguir los siguientes géneros:

INFORMAR: Esta ligado al funcionamiento de los distintos sistemas de radio y televisión en la que prevalece una concepción de la televisión como servicio público, el mantener informados a los ciudadanos sobre los acontecimientos más

relevantes a nivel nacional e internacional es un deber. Se puede distinguir un conjunto de programas informativos y de actualidad en televisión, que son: Flash Informativo, Telediario, Edición Especial, Programas de Opinión y/o debate, Programas de actualidad.

FORMAR: Podemos distinguir a aquellos programas divulgativos y educativos no documentales de los programas documentales. En el caso de los primeros, se trata de formatos del tipo magazín o revista divulgativa (de libros, de medioambiente, de actividades artesanales...); concursos de preguntas y respuestas sobre aspectos de cultura general; retransmisiones de conciertos, conferencias, actuaciones artísticas; agendas culturales; programas de cocina; de divulgación científica; reportajes de investigación, etc.

ENTRENER: Los programas de entretenimiento basan sus contenidos en cuatro grandes conceptos:



la sorpresa, el humor, el sentimiento y la emoción.

La sorpresa: es el gancho de cualquier programa. Por eso los programas se asemejan y la tendencia es la de comprar formatos de probado éxito en el extranjero.

El humor: no puede haber entretenimiento sin humor. Los programas de variedades y de entrevistas, incluso algunos concursos, han servido para plantear una inversión transgresora de la normalidad a partir del humor.

El sentimiento: define el nivel de interrelación entre espectador y programa. En otras palabras, la manera en que un programa nos implica como espectadores.

La emoción: es el componente de identificación entre espectador y programa.

Tampoco la televisión puede prescindir de transmitir emoción. Los sentimientos humanos en general sirven para crear esa vinculación entre espectador y programa, presentando problemas y dramas personales como elemento de atracción.

Los programas de entretenimiento son un claro reflejo, traducido en imágenes y símbolos, de nuestro acontecer cotidiano, es por eso que “Cuentos de Urcunina” puede ser parte de este género, que muestra los símbolos representativos de la región.

3.2 MARCO TEÓRICO

3.2.1 Temáticas para Televisión

La televisión tiene ahora como función principal el ser un medio de distracción, el alcance de la difusión resulta inigualable, hay transmisiones de

espectáculos u otros acontecimientos que son vistos simultáneamente en muchos países, por cientos de millones de personas, narrados en distintas lenguas. La televisión también tiene aplicaciones en operaciones del proceso productivo de la industria, en la enseñanza y en servicios especializados y lugares públicos.

En la ciudad de San Juan de Pasto dentro de las temáticas que se están manejando respecto a la televisión podemos encontrar distintos referentes como son los noticieros, programas de concurso, programas de música, magazine y documentales en los cuales se observa como son manejadas las distintas temáticas y como estas son enfocadas a públicos jóvenes, universitarios y adultos.

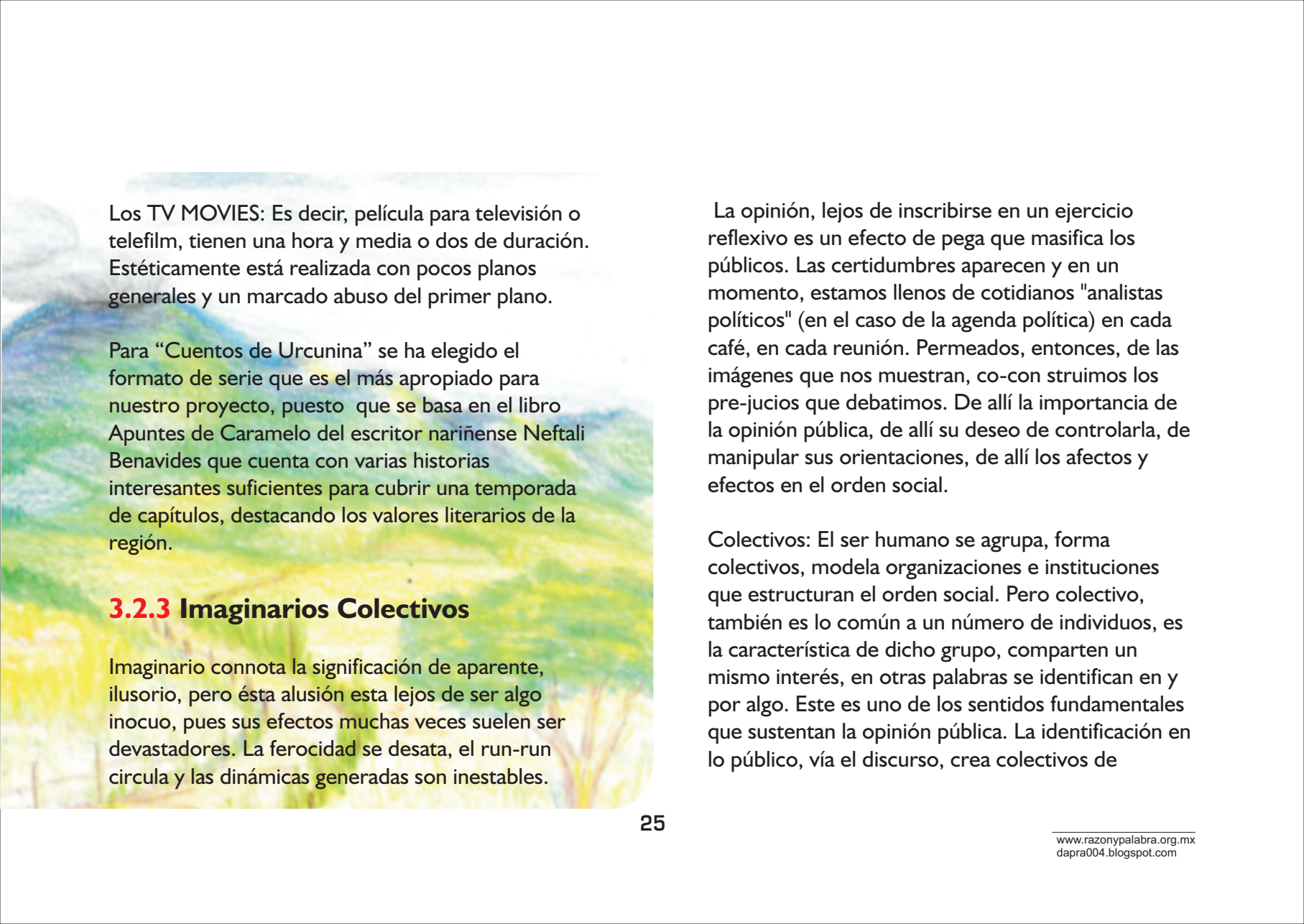
3.2.2 formatos televisivos

Es importante para el proyecto identificar los formatos televisivos presentes hoy en día que de

alguna manera puedan entenderse y presentarse en el medio, a continuación se presentan dos tipos de formato los cuales serán guía para el desarrollo del proyecto.

LA SERIE: consecución episódica de relatos cuyo esquema más usual contiene un número de personajes fijos relacionados por unas tramas que: a) se continúan durante varios episodios o en toda la serie como las telenovelas; o b) se concluyen en cada episodio.

La **MINISERIE** consiste en dos o tres episodios hasta alcanzar una duración entre cuatro y seis horas; todos los episodios poseen una única trama principal que va resolviéndose, episodio tras episodio, como si de un extenso film se tratase. Los episodios suelen cerrarse con un clímax que genere una expectativa en el espectador para engancharle al próximo episodio.



Los TV MOVIES: Es decir, película para televisión o telefilm, tienen una hora y media o dos de duración. Estéticamente está realizada con pocos planos generales y un marcado abuso del primer plano.

Para “Cuentos de Urcunina” se ha elegido el formato de serie que es el más apropiado para nuestro proyecto, puesto que se basa en el libro Apuntes de Caramelo del escritor nariñense Neftali Benavides que cuenta con varias historias interesantes suficientes para cubrir una temporada de capítulos, destacando los valores literarios de la región.

3.2.3 Imaginarios Colectivos

Imaginario connota la significación de aparente, ilusorio, pero ésta alusión está lejos de ser algo inocuo, pues sus efectos muchas veces suelen ser devastadores. La ferocidad se desata, el run-run circula y las dinámicas generadas son inestables.

La opinión, lejos de inscribirse en un ejercicio reflexivo es un efecto de pega que masifica los públicos. Las certidumbres aparecen y en un momento, estamos llenos de cotidianos "analistas políticos" (en el caso de la agenda política) en cada café, en cada reunión. Permeados, entonces, de las imágenes que nos muestran, co-construimos los pre-jucios que debatimos. De allí la importancia de la opinión pública, de allí su deseo de controlarla, de manipular sus orientaciones, de allí los afectos y efectos en el orden social.

Colectivos: El ser humano se agrupa, forma colectivos, modela organizaciones e instituciones que estructuran el orden social. Pero colectivo, también es lo común a un número de individuos, es la característica de dicho grupo, comparten un mismo interés, en otras palabras se identifican en y por algo. Este es uno de los sentidos fundamentales que sustentan la opinión pública. La identificación en lo público, vía el discurso, crea colectivos de

opinión. Entonces, los colectivos se articulan de formas diferentes en las posibles relaciones de su interacción en grupos, masas, redes, existiendo varios nombres para los mismos fenómenos. Los colectivos como una forma de la interacción comunicativa, generan fenómenos, acciones y acuerdos de sentido, algunas veces cerca del consenso, del ejercicio simbólico del aná lisis, de la articulación discursiva; otras, del desacuerdo, de la inmediatez del afecto y sed de control. Pero, la articulación discursiva permite que el sujeto se inscriba en lo social de una manera distinta.

Entonces podemos decir que un imaginario colectivo se compone de costumbres, valores, prácticas y razonamientos que existen en una sociedad. La instauración de un imaginario colectivo no debe ser una utopía. La imagen está directamente relacionada con la figura o apariencia; convirtiéndose en una representación [mental] de lo que se percibe. Esta percepción, al ubicarse en un

contexto y tiempo determinado, no siempre concuerda con la realidad. El “imaginario colectivo” no surge de la nada sino que se trata de una construcción social en la que intervienen los diferentes grupos de la sociedad y concurren a ella todos los sectores que la conforman. Los que disponen de mayores recursos, humanos, económicos, artísticos, mediáticos, hacen "pesar" para imponer su “imagen” por sobre las provenientes de grupos más numerosos pero con menores posibilidades.

El ejemplo más claro de la lucha y la construcción de un imaginario colectivo lo constituyen los nacionalismos. Lo que hoy nosotros esperamos y tenemos interiorizado como la imagen de “lo mexicano”, “lo argentino”, “lo francés”, es el resultado de largos procesos delineados tanto por la integración territorial de los estados como por la formación e invención de la “nación”. Al concluir estas pugnas “la nación” se convierte en la entidad legitimadora del estado.

A sepia-toned historical photograph of a busy street in San Juan de Pasto. The street is lined with multi-story buildings featuring classical architectural elements like columns and large windows. A large crowd of people, including men in suits and hats, women in long dresses, and children, is walking along the sidewalk. In the background, a sign for 'ROMERO' is visible above a doorway. The overall atmosphere is that of a bustling, early 20th-century urban environment.

3.3 MARCO REFERENCIAL

3.3.1 Referentes Gráficos

La exploración de referentes ha aportado gran libertad al proyecto, puesto que las posibilidades en cuanto al tratamiento gráfico, argumento, animación y demás componentes de una producción animada, han sido variadas y a las cuales se puede recurrir para el desarrollo de una serie animada, en este punto la visualización de la serie que se piensa realizar se presenta con más claridad.

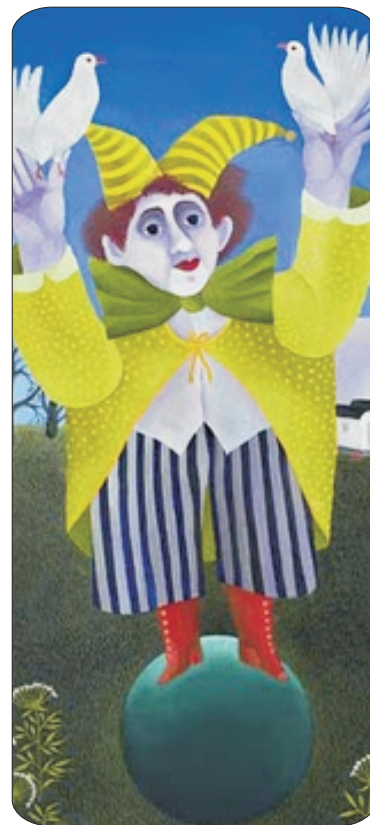
Dentro del contexto de la ciudad San Juan de Pasto, la realización de una serie animada para televisión tiene mucho de donde escoger para basarse, existen temas políticos, culturales, geográficos, tradicionales, costumbristas, históricos- humorísticos, etc., de los cuales este proyecto acude a lo histórico, tradicional y humorístico, que son aspectos de los cuales el proyecto se apoya en los referentes para tratarlos adecuadamente mediante procesos audiovisuales.

3.3.2 El arte naif

El arte Naif es aquel que desarrollaron un grupo de artistas al que denominaron naifs o aficionados por el hecho de no dedicarse a la pintura como actividad principal, sino al margen de sus respectivas ocupaciones profesionales. En todos los casos fueron creadores autodidactas.

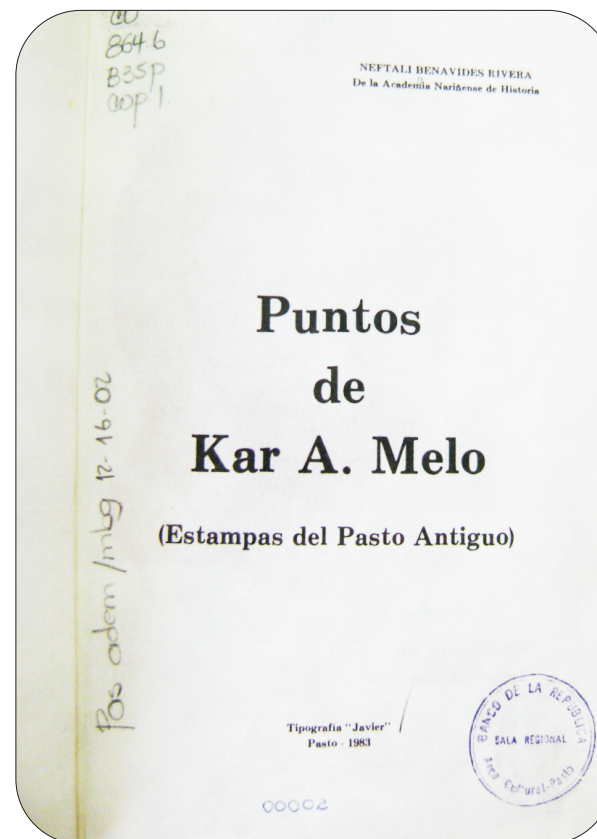
Las principales características del arte naif son: contornos definidos con mucha precisión, falta de perspectiva, sensación volumétrica conseguida por medio de un extraordinario colorido, pintura detallista y minuciosa y gran potencia expresiva, aunque el dibujo puede ser incorrecto.

Este arte no deseaba representar la vida cotidiana ni tuvo ambiciones revolucionarias, sino que buscaba una representación sencilla y, en ocasiones, idealizada del mundo.



3.3.3 Lo tradicional, histórico y humorístico.

En San Juan de Pasto hay muchas historias que se pueden encontrar en cada rincón de la ciudad, en cada barrio o en cada casa hay algo que contar. Neftalí Benavides Rivera un escritor Nariñense ha recopilado algunas de las historias que ocurrieron en la ciudad de Pasto en el libro titulado Puntos de Kar A. Melo, este libro es la fuente de la serie animada a realizarse, valdrá para representar lo tradicional, lo histórico y lo humorístico, pues en sus verídicas historias estos elementos se presentan por medio de acontecimientos, locaciones y situaciones con la aplicación de técnicas como la ilustración y la animación poder recrear adecuadamente y presentarse al público de la ciudad de San Juan de Pasto.



REFERENTES VISUALES

3.3.4 Alberto Cerriteño

Ilustrador y diseñador de la Ciudad de México que le gusta animar, actualmente trabaja como ilustrador independiente, animador y director con base en Portland, OR y que también tiene personal de obras de arte en su "tiempo libre".

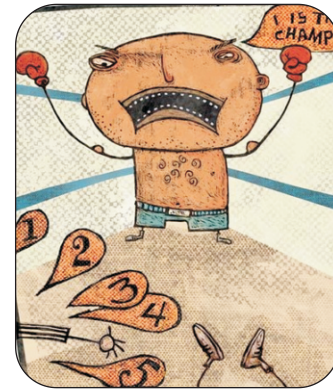
A cerca de este autor como referente se ha destacado su trabajo con el manejo de textura dentro de la ilustración y ambientación utilizando colores planos y de carácter vivo. Ilustración sencilla y básica que en su gran mayoría emplea el círculo; además es muy expresivo en la exageración de gestos en creación de personajes.



3.3.5 Jim Bradshaw

Artista Ilustrador que le gusta plasmar sus trabajos en diferentes materiales como Madera, cartón, Disquetes y con distintas técnicas, su arte lo asigna en paredes, pisos y techos.

Sobre este autor se analiza el manejo gráfico que realiza en su trabajo, lo que más se destaca de él es su trabajo con fondos, ambientaciones y el manejo riguroso en cuanto al trabajo de técnicas con diferentes materiales, como son pinturas, lápices de color entre otros, y sus ilustraciones de carácter sencillo no detallada en rasgos físicos y exageraciones en expresiones faciales hacen de él un artista experimental.



3.3.6 Profesor Super O

Serie animada realizada en la productora de animación Conexión Creativa, su misión es combatir la “ignorancia idiomático” y cambiar el curso de la historia para bien, su historia sencilla se adapta a la cultura Pacífica; vista por niños, jóvenes y adultos de todo el país.

Sobre este referente podemos analizar la contextualización de un tema como es la gramática en todo el país, destacando la importancia de educar de un manera entretenida y eficaz.



3.4 MARCO CONTEXTUAL

3.4.1 La televisión en Colombia

La televisión en Colombia nace como un proyecto de Estado, comandado por el General Gustavo Rojas Pinilla, quien había subido al poder en 13 de junio de 1953 y él mismo abanderó el sueño de traer la Televisión a Colombia. El interés de Rojas Pinilla por la televisión nace años atrás en 1936, cuando estando en Berlín conoció el novedoso invento, que por entonces estaba siendo desarrollado en distintas partes del mundo. La idea quedó fija en la mente del militar, quería hacer posible el proyecto de traer la Televisión al país.

El 13 de Junio de 1954 cumpliéndose el primer año de gobierno militar de Gustavo rojas Pinilla es inaugurada oficialmente la Televisión en Colombia, como un servicio prestado directamente por el Estado. El gobierno en busca de herramientas para la divulgación cultural y la educación popular, encontró en la televisión el medio ideal.

La imagen tenía una calidad excelente, se habían superado los distintos problemas técnicos en la instalación y puesta en marcha del sistema y la acogida fue inminente. Las personas que tenían acceso a los televisores disfrutaron de inmediato del nuevo medio de comunicación, y para aquellos que no podían adquirir los televisores, el gobierno instaló televisores en algunas vitrinas de Bogotá y Medellín desde donde muchos vivieron el acontecimiento.

En la década de los sesenta, nace INRAVISION, tras una fuerte crisis económica de los fondos de la televisión estatal, que desemboca en el sistema mixto del manejo de la televisión en el país. Con esto, el sector privado manejaba la programación y la explotación de los espacios en televisión, pero era el Estado el que seguía siendo el dueño del medio.

Durante los primeros años solo existía un canal de televisión, y toda la programación era emitida por

este, pero para 1967 nace un nuevo canal, que inicialmente se llamó Teletigre. El canal funcionó durante tres años y pasó a ser el anteriormente conocido Canal 9, después Canal A y ahora Institucional.

A partir de 1985 comienzan a aparecer los canales regionales como Teleantioquia, Televalle, después conocido como Telepacífico y demás. Aparece el sistema de parabólica y la televisión por suscripción, que puso al acceso de todo de los colombianos la televisión realizada alrededor del mundo. La primera empresa de suscripción fue TV Cable que llegó a Colombia en 1987.

En 1995 se crea la Comisión Nacional de Televisión (CNTV). Con este nuevo ente rector y con la libertad de crear nuevos medios de comunicación en 1997 la CNTV adjudica la licitación de los dos canales privados Caracol y RCN televisión, que entran en funcionamiento en 1998.

En los años siguientes aparecen varios canales locales y otros regionales, como es el caso de CityTV, Canal Capital, entre otros.

Esta historia de profundos cambios en la televisión es el reflejo de los distintos momentos históricos del ámbito político y social del país y en el mundo, para lo cual la televisión más que un medio de entretenimiento y de comunicación, es un fenómeno social, un documento histórico, un elemento activo en la construcción de la memoria colectiva para todos. Hoy en día la televisión privada es la que manda la parada en el país, y desde luego la televisión por cable.

3.4.2 La televisión en San Juan de Pasto

La televisión en la Ciudad de Pasto esta presente a finales de la década de los años 50, solo algunos

podían tener acceso a la televisión por el alto costo de los televisores, era entonces cuando muchos acudían a los hogares de amigos en donde tenían estos aparatos y así podían disfrutar de este Nuevo medio de comunicación tan entretenido. A medida que pasaron los años, Pasto no fue indiferente al desarrollo y a las novedades de la televisión como fue la variada programación y la transmisión televisiva a color, pronto los televisores serían más asequibles por lo que en cada casa ya había un televisor, cada familia podía tener acceso a la programación de la cadena uno y el canal A que era bien acogida entre el público pastuso.

Finalizando la década de los ochenta la televisión por cable hizo posible que la ciudad disfrutara de la televisión internacional. A principios de la década de los noventa, nace Concultura una empresa de

televisión interesada por ofrecer al público pastuso dos canales nacionales y ocho canales internacionales que generaron gran interés entre el público Pastuso, esta empresa cobraba una módica cuota anual que se acomodaba al presupuesto de los Pastusos.

Con el inicio de Concultura, nace la televisión regional Pastusa con pequeños segmentos de música, noticias, deportes etc., abriendo las puertas a varias instituciones como la Universidad Mariana y la Universidad de Nariño que con su participación estructuran las bases de la televisión Pastusa.

Para 2003 las empresas de televisión por cable han llegado a Pasto, abarcando la mayoría del Público en la ciudad, por lo que Concultura finaliza sus labores dejando un gran legado en la historia de la televisión de Pasto. Actualmente existen canales regionales patrocinados por empresas de televisión por cable tales como Cable Unión y Telmex.

MÉTODOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para llevar a cabo el proyecto utilizamos distintos métodos de recolección de datos entre los que tenemos la observación, la entrevista, además se realizó una serie de encuestas aplicada a un grupo de 50 personas.

Al realizar las encuestas encontramos que la gente de la ciudad de Pasto observa ciertos programas como son:

- * Noticieros Regionales
- * Nariño TV (NTV)
- * Viva la U
- * Entre Comillas
- * Cauchola
- * Concurso Canal 32
- * Hemisferio Derecho

- * Mundos Posibles
- * Varios Programas

Además se encontró gente que no observa los programas regionales e incluso contestaron con otros programas de diferente región. Los resultados arrojados por estos métodos de investigación son los siguientes:





Concurso canal 32



Mundos Posibles



Hemisferio derecho



Otro canal



No sabe / No responde



Viva la U



Nariño TV



Varios Programas



Cauchola



Entre comillas



Noticieros regionales

3.5 MARCO LEGAL

3.5.1 Comisión Nacional de Televisión Acuerdo No 012 de 1997

El arte de hacer televisión está sujeto a ciertas normas y leyes que deben fundamentar cada proyecto televisivo, así como estas normas representan deberes y obligaciones facilitan los caminos para hacer televisión, toda producción televisiva debe estar encaminada a satisfacer a la comunidad a la vez que aporte en el desarrollo de la misma, este aspecto se acentúa aún más en el desarrollo de proyectos regionales para la televisión, puesto que cada programa regional debe comprender su contexto para que de cierta manera pueda contribuir a la solución de las necesidades del público regional al cual se dirige.

A continuación se presenta un artículo de la comisión nacional de Televisión en donde se fundamenta los proyectos de televisión y los encamina hacia el aporte que estos deben dar a la comunidad regional.



"ARTICULO 2. OBJETO Y FUNCIONES. Los Canales Regionales, tendrán a su cargo la prestación directa del servicio público de televisión en las diferentes regiones, en consecuencia serán programadores, administradores y operadores del canal, en la frecuencia o frecuencias asignadas.

Para desarrollo de su objeto cumplirá las siguientes funciones:

b) Realizar programas de televisión, de carácter educativo, recreativo y cultural buscando satisfacer los hábitos y gustos de la teleaudiencia, con énfasis en una programación con temas y contenidos de origen regional, orientada al desarrollo social y cultural de la respectiva comunidad.

Servicios de Esparcimiento, Culturales y Deportivos

Servicios de televisión

Obligaciones afectadas Presencia local no obligatoria 10- 06 Nivel de Gobierno: Nacional Medidas Ley 14 de 1991, por la cual se dictan normas sobre el servicio de televisión y radiodifusión oficial, artículo 2º, Ley 182 de 1995, por la cual se reglamenta servicio de televisión Descripción Las organizaciones regionales de televisión, cuando contraten la elaboración de sus programas, lo harán con personas naturales o jurídicas profesionalmente dedicadas a esa actividad y que estén domiciliadas en el área autorizada de cubrimiento de la respectiva organización regional de televisión."

COMISION NACIONAL DE T.V. Acuerdo No 012 de 1997 (febrero 14)

7. Noche, Circo.
Por del Circo Rosina se encuentra sonriendo
ente, aparece Daniel el trapeaista haciendo
una impresionaria. De repente Salerio el P



DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 Etapa de análisis y adaptación de piezas literarias, orales y escritas al formato audiovisual.

- Análisis de la historia y hechos importantes dentro de la misma. (Anexos)

- Identificación de personajes principales dentro de la historia y su contexto

El desarrollo de un guión depende de que toda su estructura este bien conformada, es importante que todos los elementos que lo conforman sean los adecuados, además estos deben reforzarse entre sí pues en una historia todos sus componentes tienen un fin y es representar algo e influenciar los diferentes sucesos en el flujo o desarrollo de la misma.

En una historia son importantes los personajes, elementos que de cierta forma son el timón de la

historia en la medida en que se muestran físicamente, psicológicamente, presentando su vida interna y externa, su historia, su contexto, despertando en el espectador el interés por la trama de la historia haciéndolo parte de la misma.

Para la creación de un personaje es esencial establecer un carácter, un temperamento, una manera de ser del individuo con las personas que lo rodean y su contexto. El carácter de un personaje es lo que le permite ser identificado por el público y lo que le diferencia de otros personajes como lo es también desarrollar la trama y las subtramas de una historia mediante el enfrentamiento con el carácter de los demás personajes.

El primer paso para desarrollar el guión de la historia "Cuentos de Urkunina" fue identificar los personajes según su importancia, desde el protagonista hasta el personaje extra que aparece en una multitud lo cual permite identificar el carácter de cada uno y

descubrir de que manera los personajes pueden influir en el transcurso de la historia animada que en la narración original tomada del libro “Apuntes de Caramelo” de Neftalí Benavides Rivera no hay una descripción clara de la personalidad de cada uno de los personajes por lo cual fue necesario adjudicar el carácter que permita desarrollar la historia adecuadamente.

Según la historia original se puede identificar a los personajes así:

Personaje Principal: Cornelio Collazos

Personajes Secundarios: Esposa de Cornelio Collazos, Pedro Collazos, Padre Franciscano, Salerito el payaso, Daniel el trapecista, Rosina la bella mujer del circo, Don Ángel León, Policías y Campesinos.

4.2 Etapa de pre - producción

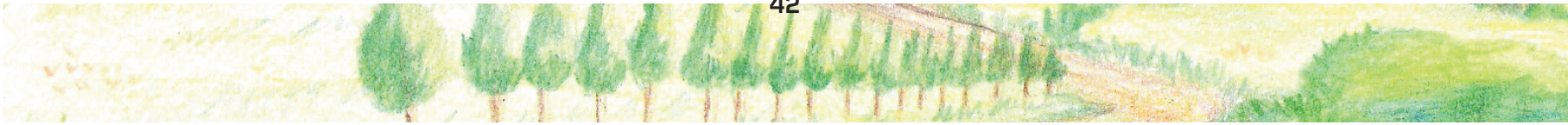
- Creación de un argumento a partir de la historia "A robar a la piedra pintada" del autor nariñense Neftalí Benavides.
- Construcción del guión para el primer capítulo "A robar a la piedra pintada"
- Destacar en el guion hechos importantes que harán parte de la propuesta audiovisual.

4.3 Etapa de diseño y Producción

- Elaboración de Story board y procesos de bocetación

STORY BOARD

Una vez realizado el guión este ofrece todas las piezas necesarias para iniciar con la visualización

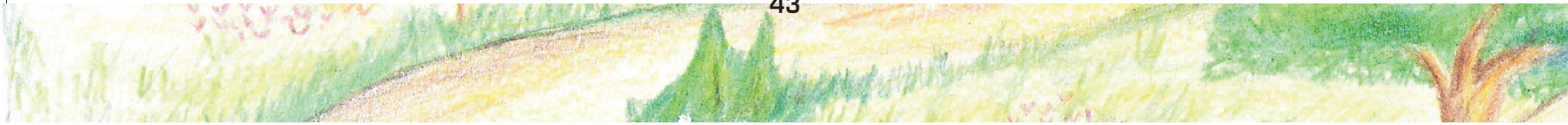


de la historia, este proceso se lleva a cabo por medio de la realización del Story board que es la historia dibujada a modo de borrador.

En el Story board la historia no se cuenta detalladamente sino que es un método que permite construirla visualmente estableciendo características como planos fotográficos, movimientos de cámara, las actitudes de los personajes (Gestos, posiciones y movimientos), locaciones y se propone la musicalización y los efectos de sonido, generando ideas que permitan desarrollar la construcción de la historia con todos los elementos necesarios en orden cronológico. Inicialmente se realizó un Story Board el cual dio una primera visión de las escenas principales de la historia lo que permitió ordenarlas y clasificarlas en tres actos fundamentales aun así este primer Story board no era el definitivo pues no especificaba la totalidad de elementos que la

animación debía tener. Iniciar con el proceso de animación implicaba tener al alcance todo lo necesario en relación a la historia, fue por eso que se procedió a realizar un segundo Story board el cual a diferencia del primero contenía variedad de planos fotográficos y movimientos de cámara, así como también describía el tipo de musicalización, los efectos de sonido y diálogos que corresponden a cada escena.

La división de la historia en tres actos se conservó al igual que en el anterior Story board, cada acto contiene escenas numeradas que se representan en diferentes cuadros explicando detalladamente la continuidad de la historia.



- Diseño y creación de personajes principales y secundarios: Interpretar e Ilustrar

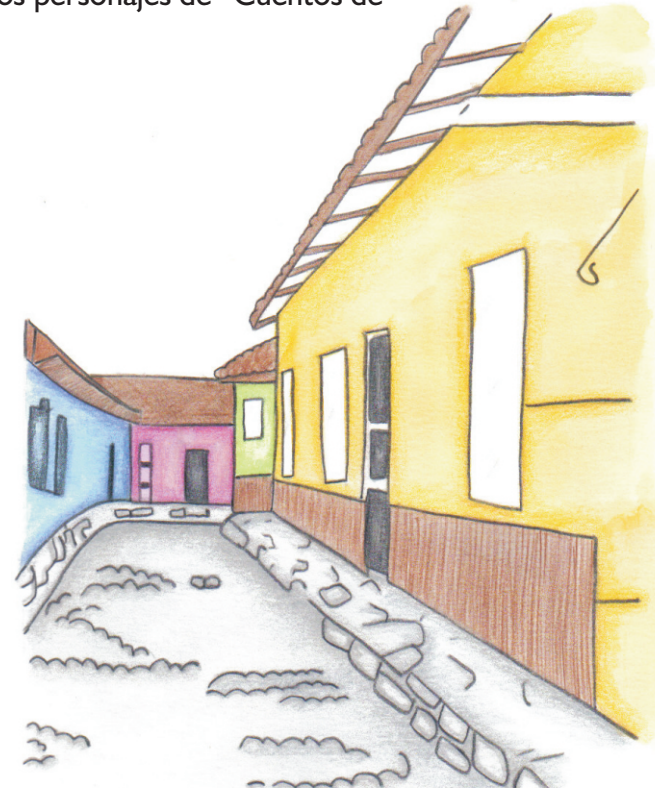
El proceso de animación inicia una vez el guión se encuentre totalmente realizado pues en esta se establecen las reglas o parámetros que la historia debe tener por ejemplo:

Los personajes Estableciendo las características de cada uno, su vida, su pasado, presente, futuro y las expectativas que tienen frente a la vida.

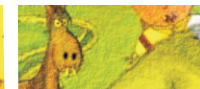
El contexto: Se refiere a lugares en otras palabras el contexto abarca todas aquellas características que se presenten en torno a las situaciones vividas por los personajes, por ejemplo, una historia puede recrearse en un contexto antiguo, contemporáneo o futurista y esto se puede notar en las características del entorno de una historia o en los elementos que rodean a los personajes.

Estos elementos que el guión nos brinda son fundamentales para desarrollar el proceso de animación de una historia.

Más adelante se presenta el canon con el cual se desarrollo a los personajes de “Cuentos de Urcunina”.

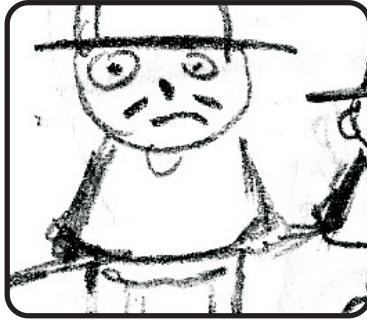


PROCESO GRÁFICO



PROCESO GRÁFICO

BOCETACIÓN



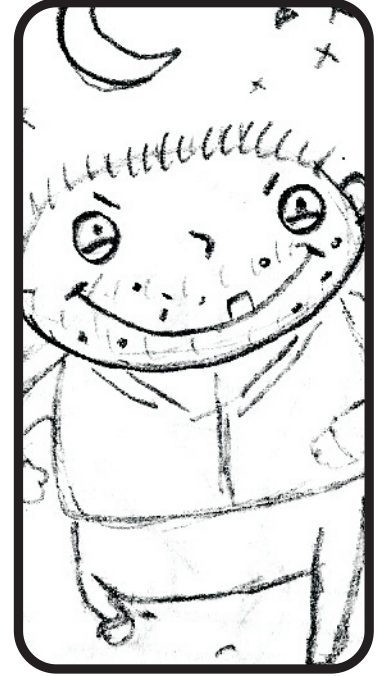
Búsqueda de personajes:
bocetación de policías
identificando algunos
rasgos físicos.



Búsqueda del personaje:
bocetación de Pedrito
Collazos con algunos
gestos.



Búsqueda de personajes:
bocetación de Cornelio
Collazos identificando el
temperamento.



Búsqueda del personaje:
bocetación de Cornelio
Collazos buscando
rasgos físicos.

PROCESO GRÁFICO

BOCETACIÓN



Búsqueda de personajes:
bocetación de Daniel
Izquierdo buscando la
actitud de este personaje



Búsqueda del personaje:
bocetación de Rosina
buscando identificando
su actitud y forma.



Búsqueda de personajes:
bocetación de Salerito
representando su
carácter.



Búsqueda del personaje:
bocetación de salerito
identificando su actitud.

<p>P6 10.12</p>	<p>P6 10.13</p>	<p>PM 10.2</p>
<p>Rosita mira Samirita a Daniel que se queda del columpio y da una gran pisurita en el aire</p>	<p>Daniel levanta su pisurita ralmado de pie con cara de burlante. Rosita se impresiona</p>	<p>Mientras Daniel Samirita ante Rosita Salecito Le da una Pisurita (EFECTO COMICO) = Patada</p>
<p>PM 10.1</p>	<p>10.1.2</p>	<p>10.2.3</p>
<p>Daniel por ser la Pisurita y un JUEGO de pisurita hacia arriba</p>	<p>Salecito como consecuencia hacia la pantalla Daniel se para y sale a jugar en el siguiente momento a una de ellas</p>	<p>Los nubes de polvo llenan la pantalla y luego se disuelven dando paso a la siguiente escena</p>

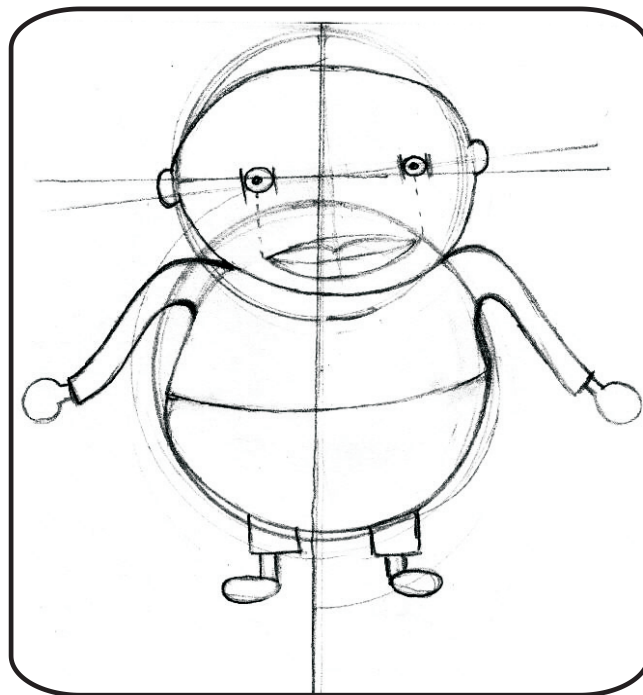
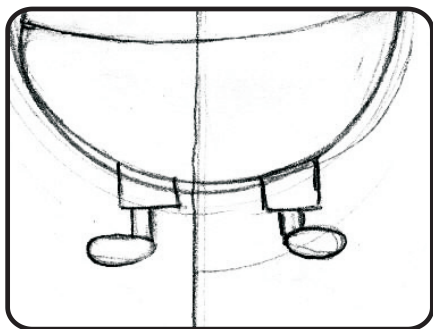
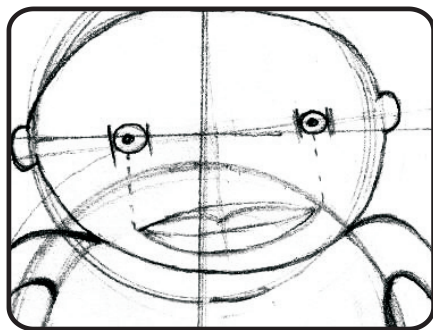
<p>PM 11.2</p>	<p>PM 11.2</p>	<p>PM 11.2</p>
<p>El efecto de Daniel con la pisurita</p>	<p>El efecto de Daniel con la pisurita</p>	<p>El efecto de Daniel con la pisurita</p>
<p>PM 11.3</p>	<p>PM 11.3</p>	<p>PM 11.3</p>
<p>Daniel: Hola como estás, como este pagaso</p>	<p>Julio: Nah, no voy a estar como este</p>	<p>Salecito: Ay que Linda Caballero</p>

<p>P6 13.1</p>	<p>P6 13.2</p>	<p>P6 13.2</p>
<p>Melodía de misterio Ambiente de campo</p>	<p>Melodía de misterio Ambiente de campo</p>	<p>Melodía de misterio Ambiente de campo</p>
<p>P6 13.4</p>	<p>PM 13.5</p>	<p>P6 14</p>
<p>Compuesto 2: Juepuchas estamos por ahí que Daniela calla los</p>	<p>Compuesto 2: Qué te va a hacer el tío que la pisurita</p>	<p>Compuesto 2: El ruido que tenemos en el tiempo por todo el día</p>

<p>P6 14.1</p>	<p>P6 14.1.2</p>	<p>P6 15</p>
<p>Ambiente</p>	<p>Ambiente Sonido</p>	<p>Ambiente Sonido</p>
<p>P6 15.1</p>	<p>P6 16</p>	<p>P6 16.1</p>
<p>Genes de Pasa, los animales que yo no fui el asustado</p>	<p>Melodía: Dios antes el error</p>	<p>Nube de polvo que indica el desarme del Circo</p>

CANON DE LOS PERSONAJES

El canon de los personajes equivale a dos cabezas y $\frac{1}{2}$. Es una figura bastante desproporcionada (si tomamos en cuenta el canon humano que es de 7 cabezas y $\frac{1}{2}$), esto se debe a la necesidad de mostrar con facilidad las expresiones de los personajes.





Creación del personaje Salerito el payaso, a partir del canon identificando la forma de su cuerpo delgado y su actitud de personaje cómico.



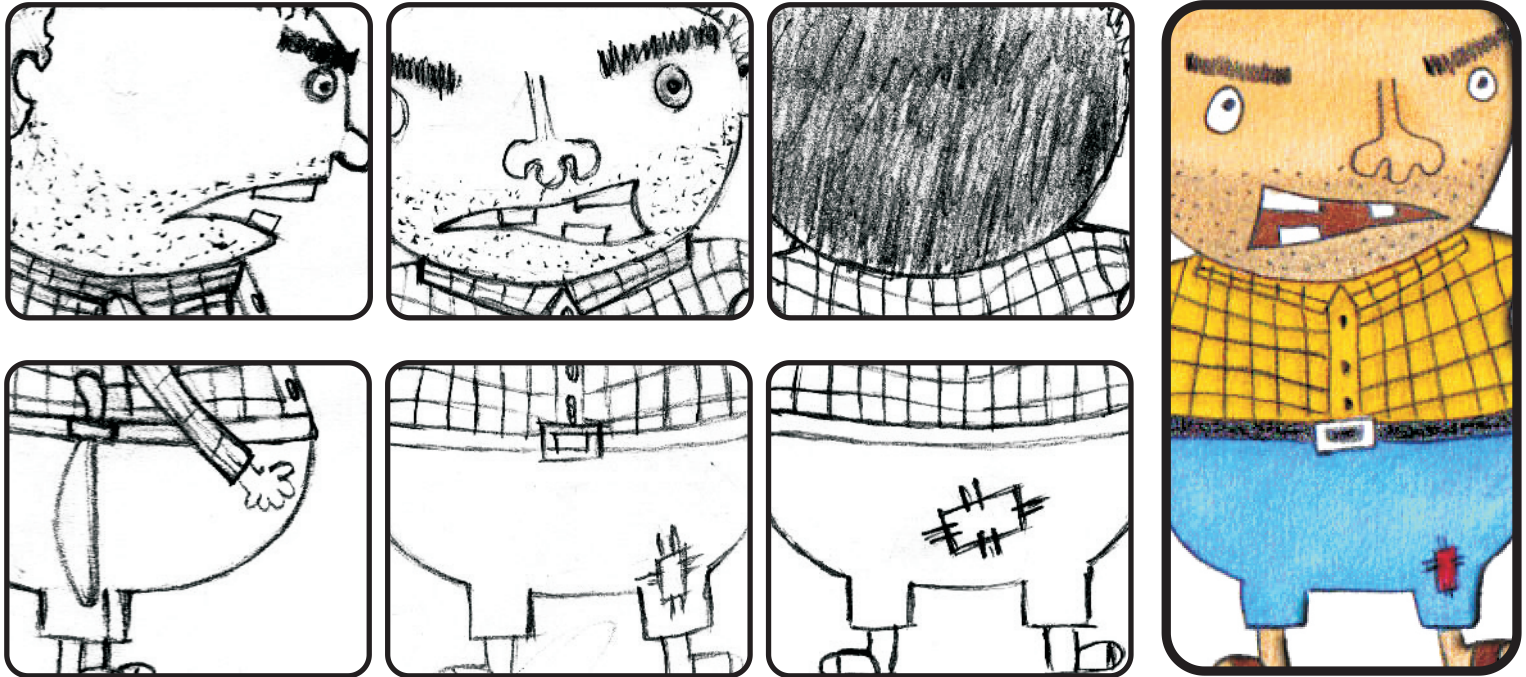
Creación del personaje principal Cornelio Collazos a partir del canon identificando la forma del cuerpo y su actitud de antihéroe.



Creación del personaje Daniel Izquierdo a partir del canon identificando la forma del cuerpo y su actitud de "guapo buen mozo".

PROCESO GRÁFICO

PROTAGONISTA



Personaje sucio, remendado, que encarna su actitud de antihéroe, un poco malandro.

Nombre: Cornelio Collezos

Alias: El salteador de Caminos

Edad: 45 años

Peso: 120 kg aproximadamente

Estado civil: Casado con socorro de Collazos

Hijos: Pedrito Collazos y otros regados por ahi.

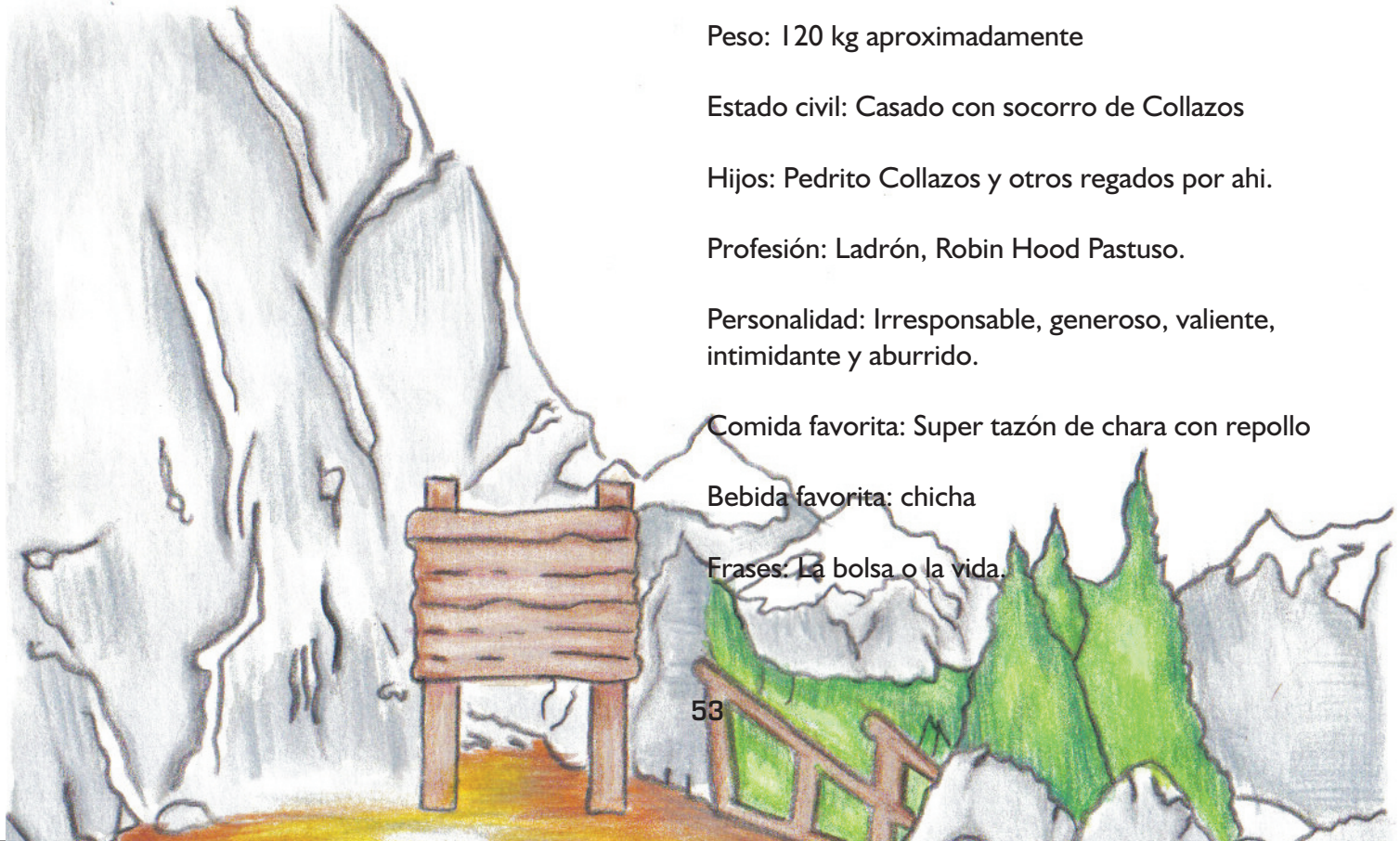
Profesión: Ladrón, Robin Hood Pastuso.

Personalidad: Irresponsable, generoso, valiente, intimidante y aburrido.

Comida favorita: Super tazón de chara con repollo

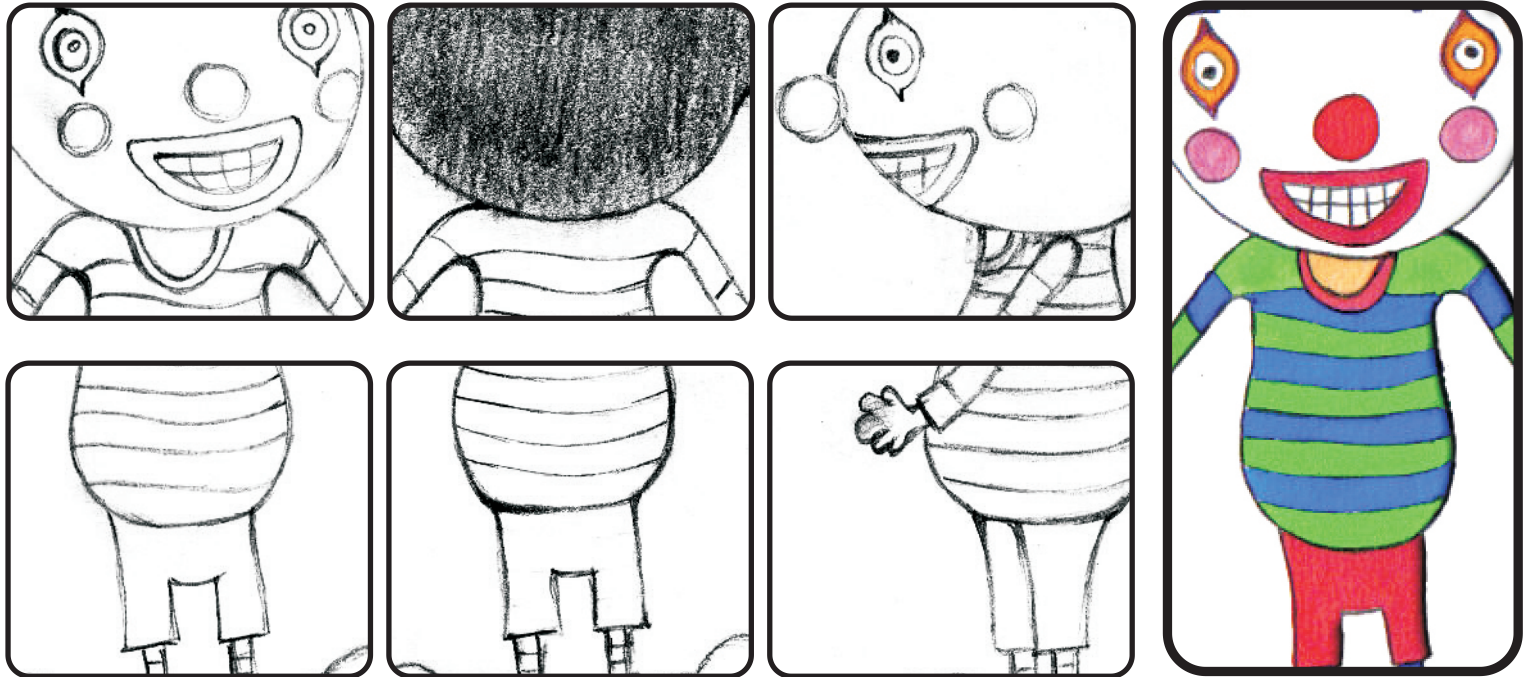
Bebida favorita: chicha

Frases: La bolsa o la vida.



PROCESO GRÁFICO

PERSONAJES SECUNDARIOS



Personaje cómico, pertenece a un circo y le encanta jugarle bromas a sus amigos



Nombre: Salerito

Alias: El payaso

Edad: 27 años

Peso: 70 kg aproximadamente

Estado civil: Soltero

Hijos: ninguno

Profesión: Payaso de Circo Tex Mora

Personalidad: Alegre, cómico, burlón, soñador

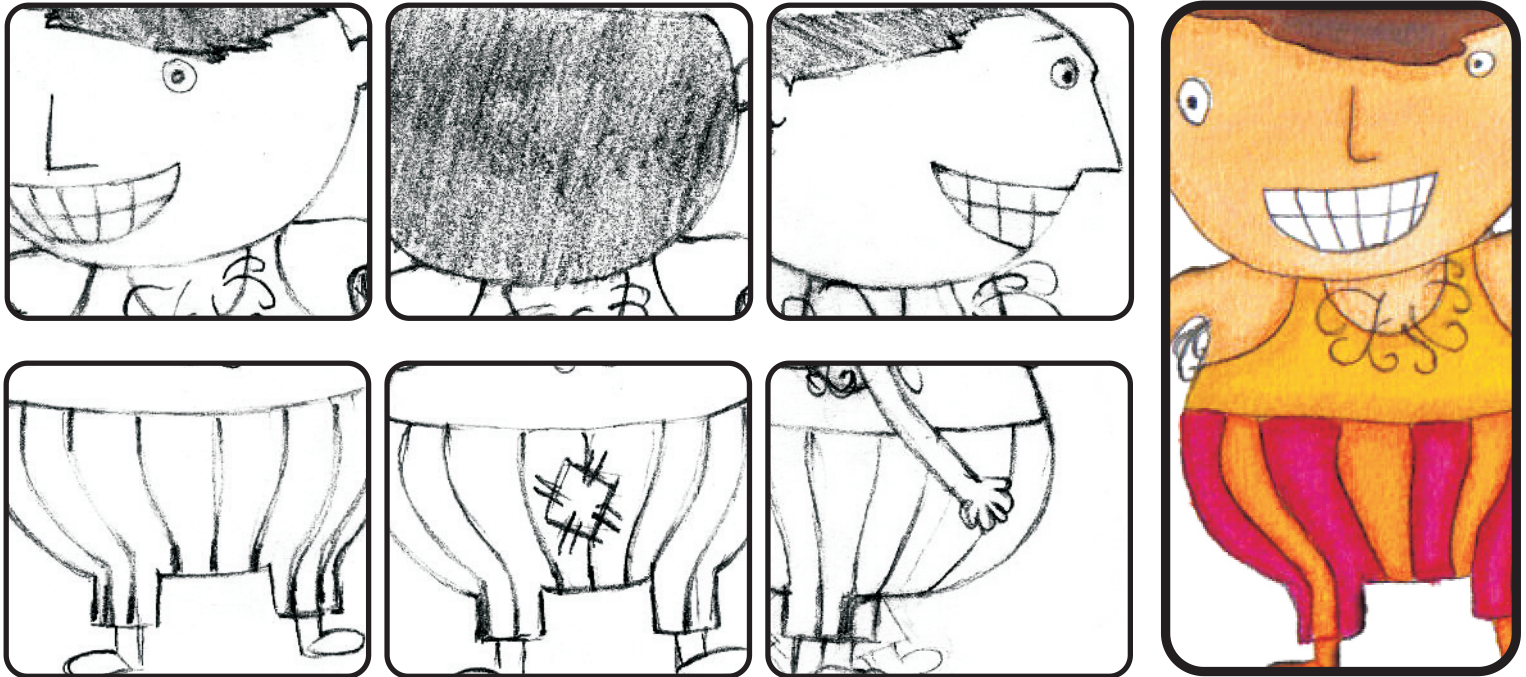
Comida favorita: Manzanas acarameladas

Bebida favorita: Refresco de guayaba.

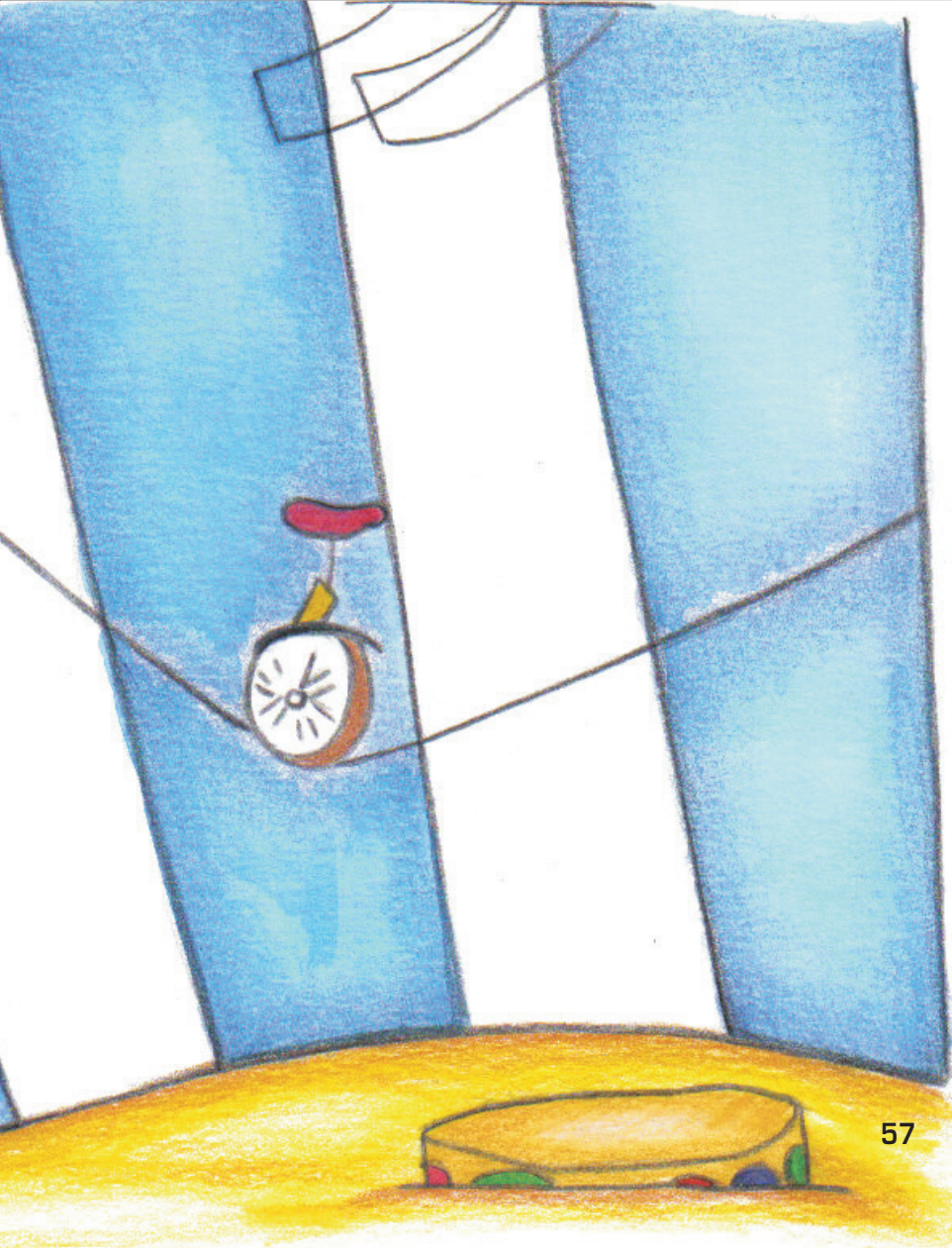
Frases: Oiga caballero

PROCESO GRÁFICO

PERSONAJES SECUNDARIOS



Se caracteriza por ser el guapo del circo y con su actitud piensa conquistar a la chica mas linda del circo



Nombre: Daniel Izquierdo.

Alias: El panameño.

Edad: 26 años

Peso: 90 kg aproximadamente.

Estado civil: Soltero.

Hijos: ninguno.

Profesión: Trapecista de Circo Tex Mora.

Personalidad: Buen mozo, sincero, cordial, amable, respetuoso.

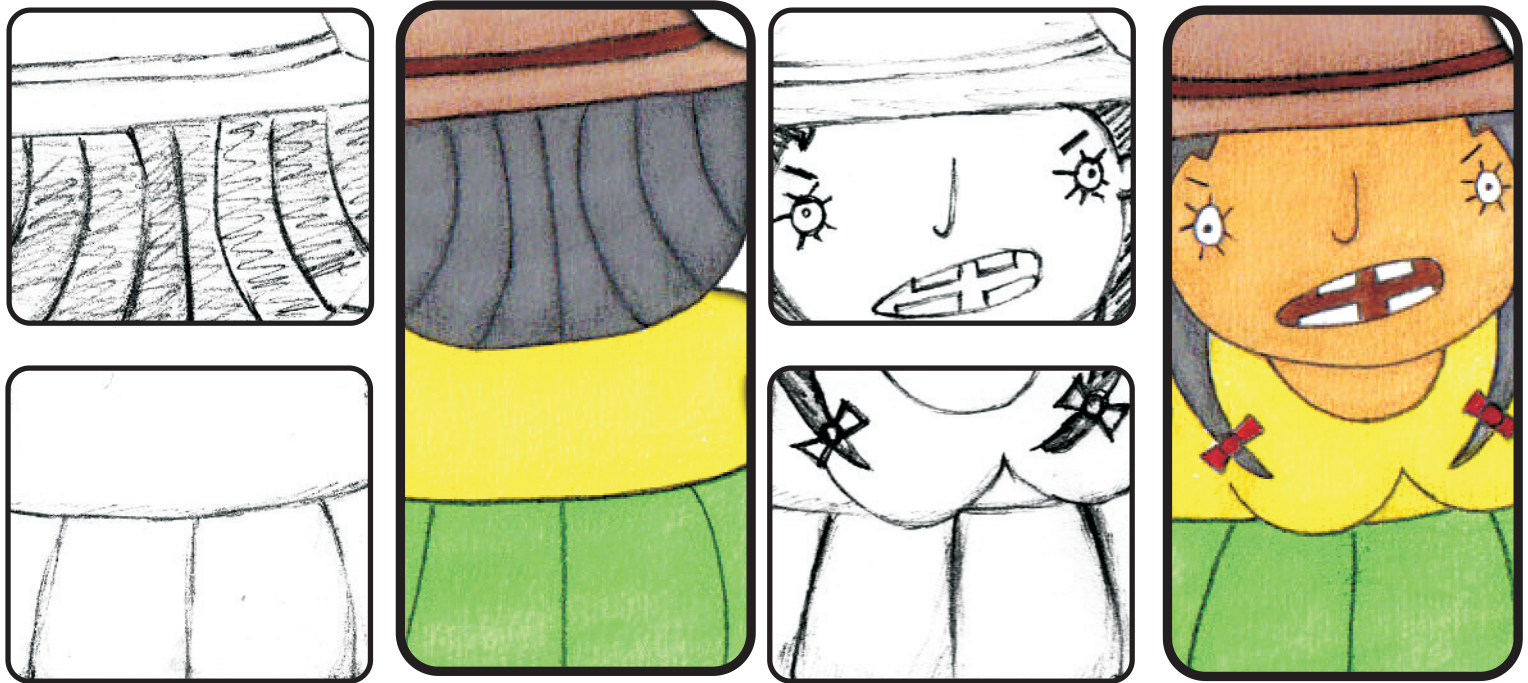
Comida favorita: Pollo sudado.

Bebida favorita: Refresco de limón

Frases: Que estas viendo payaso torpe.

PROCESO GRÁFICO

PERSONAJES SECUNDARIOS



Mujer entregada a su hogar, una persona mal arreglada que sufre con la partida de su esposo.



Nombre: Doña Socorro

Alias: La Señora de Collazos

Edad: 42 años

Peso: 110 kg aproximadamente

Estado civil: Casada con Cornelio Collazos

Hijos: Pedrito Collazos

Profesión: Ama de Casa

Personalidad: Mal humorada y buena madre.

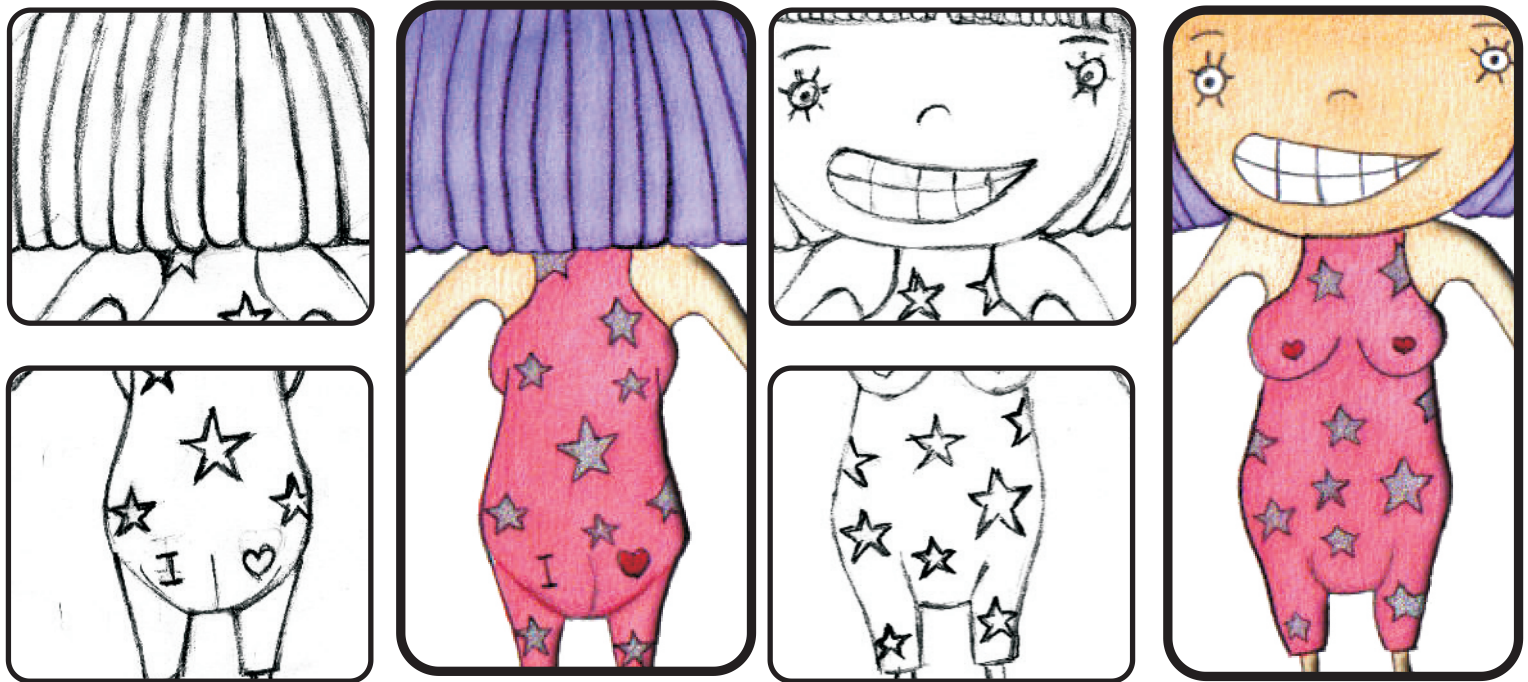
Comida favorita: Habas Tostadas.

Bebida favorita: Mazamorra.

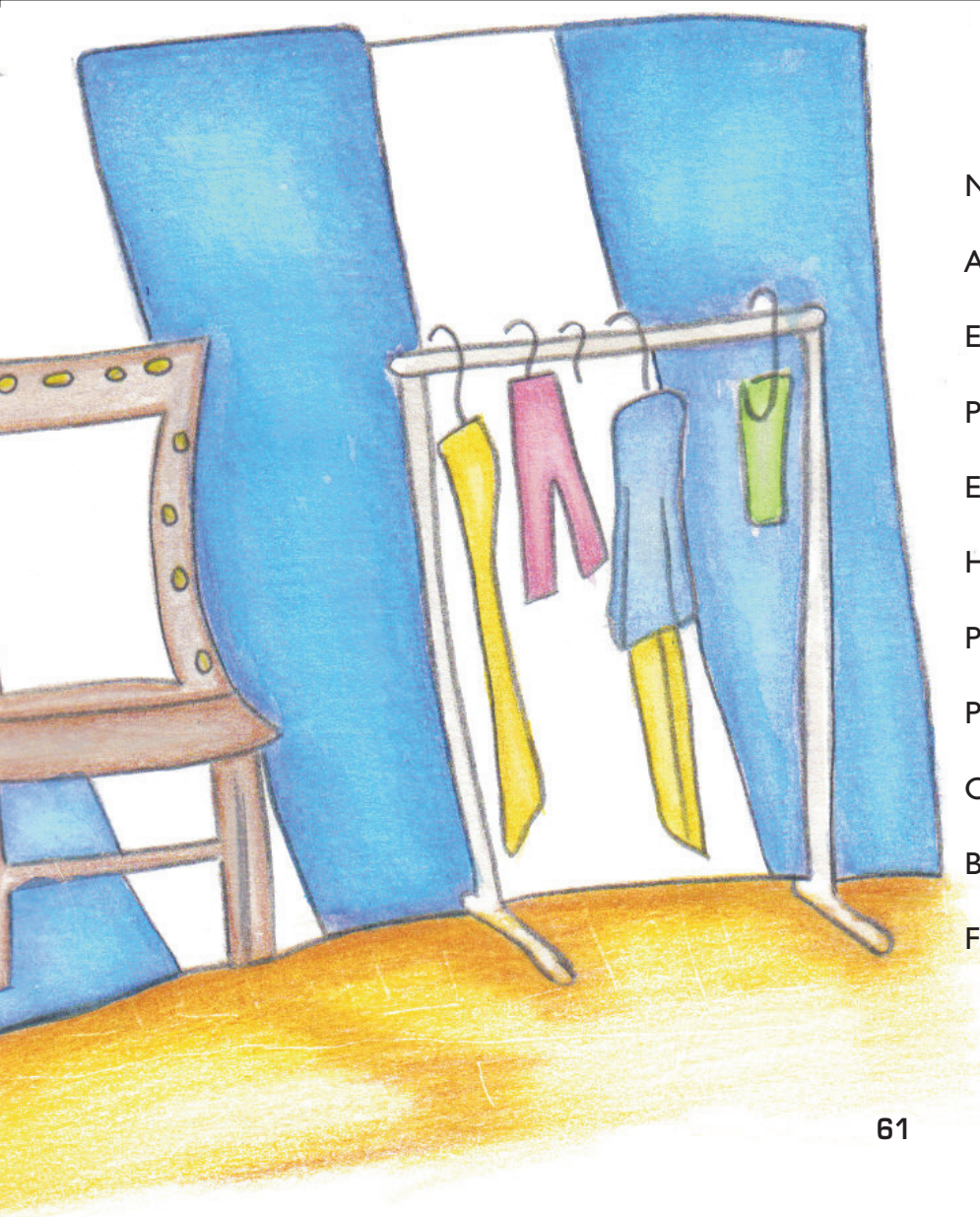
Frases: Carisino, mal marido!!

PROCESO GRÁFICO

PERSONAJES SECUNDARIOS



mujer que se caracteriza por ser una persona bella física mente, hace de esta que sea coqueta con sus compañeros de trabajo



Nombre: Rosina

Alias: La cubana

Edad: 24 años

Peso: 55 kg aproximadamente

Estado civil: Soltera.

Hijos: Ninguno.

Profesión: Contorsionista de Circo Tex Mora.

Personalidad: Coqueta, sexy, atractiva, sensual.

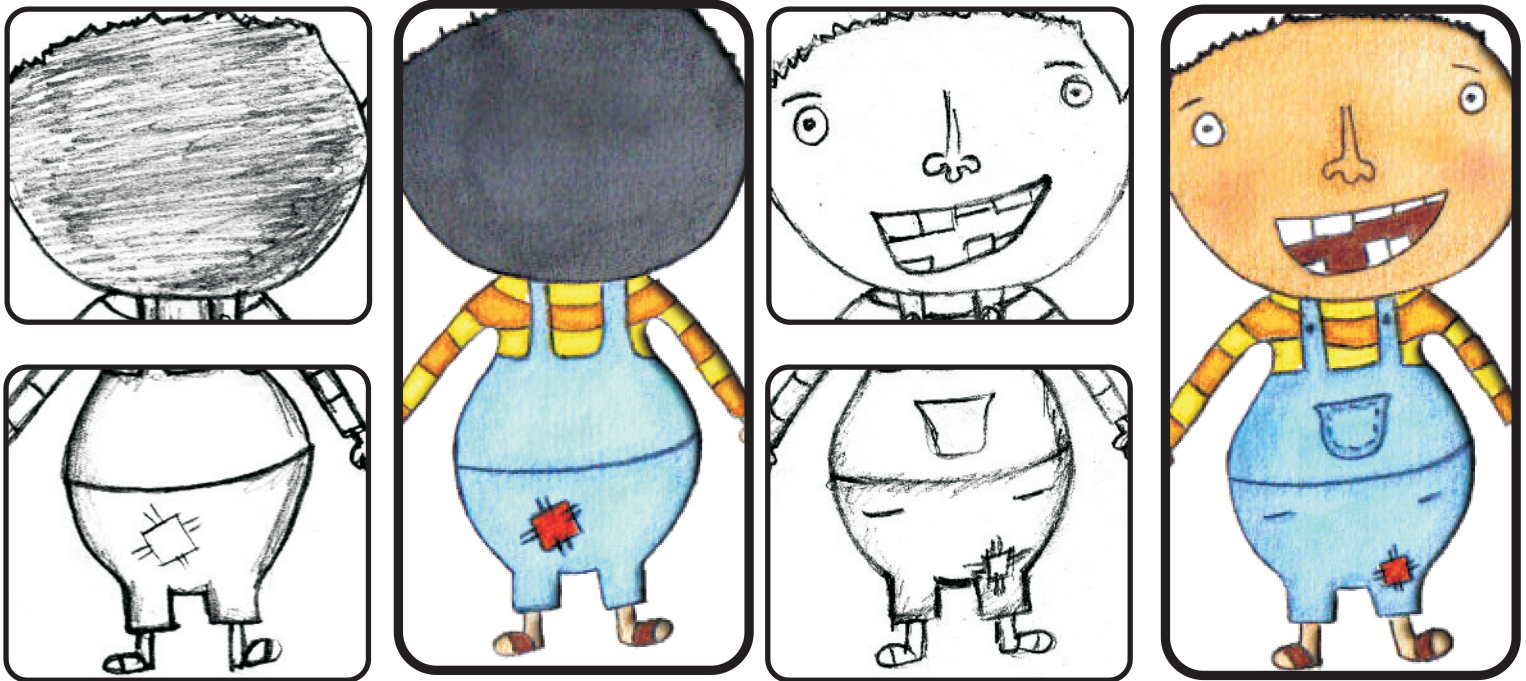
Comida favorita: Sandwich Cubano.

Bebida favorita: Mojito Cubano.

Frases: Tranquilo chico que np pasa nada.

PROCESO GRÁFICO

PERSONAJES SECUNDARIOS



Personaje infantil sencillo y humilde, sufre de algunas carencias en el hogar cuando es abandonado por su padre.

Nombre: Pedrito Collazos.

Alias: El guagua.

Edad: 8 años.

Peso: 30 kg aproximadamente.

Estado civil: Soltero.

Hijos: Ninguno.

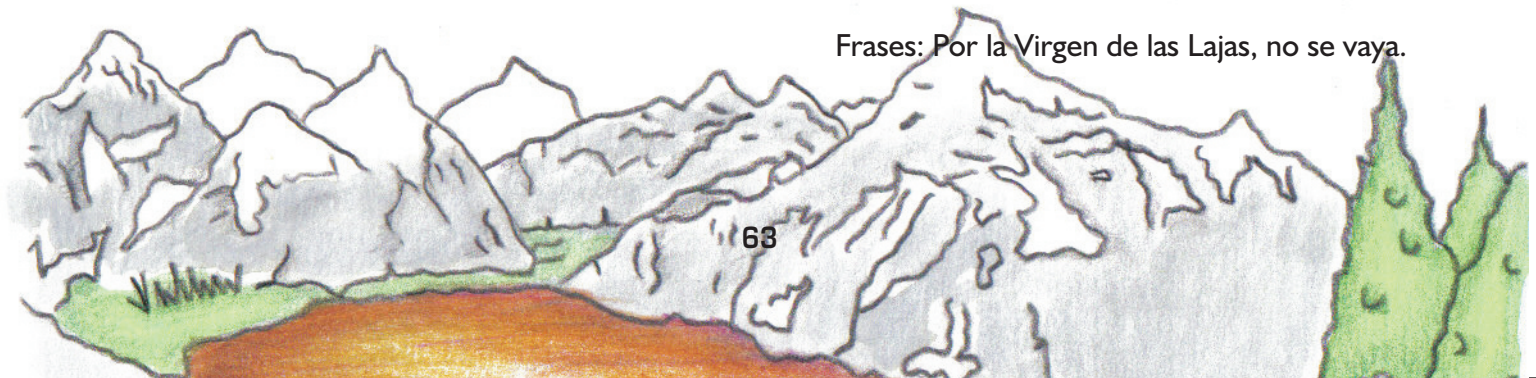
Profesión: Ninguna.

Personalidad: Llorón.

Comida favorita: Sopa Chorriada.

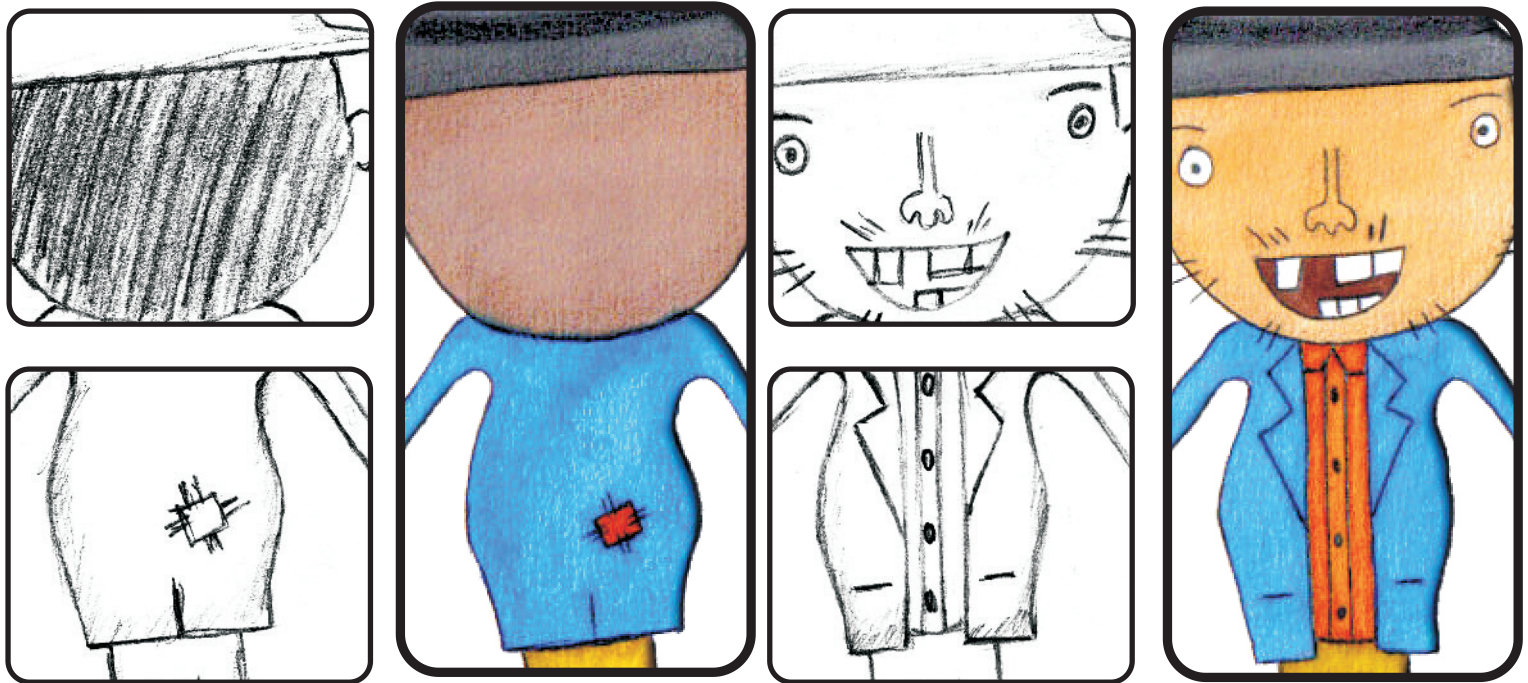
Bebida favorita: Jugo de Mora silvestre.

Frases: Por la Virgen de las Lajas, no se vaya.



PROCESO GRÁFICO

PERSONAJES SECUNDARIOS



Personaje joven y alegre quien en búsqueda de un mejor futuro para él y su familia busca trabajo en otro lugar.



Nombre: Pedro Collazos.

Alias: El joven Pedro.

Edad: 20 años.

Peso: 60 kg aproximadamente.

Estado civil: Soltero.

Hijos: Ninguno.

Profesión: Amadiero.

Personalidad: Optimista, emprendedor, luchador.

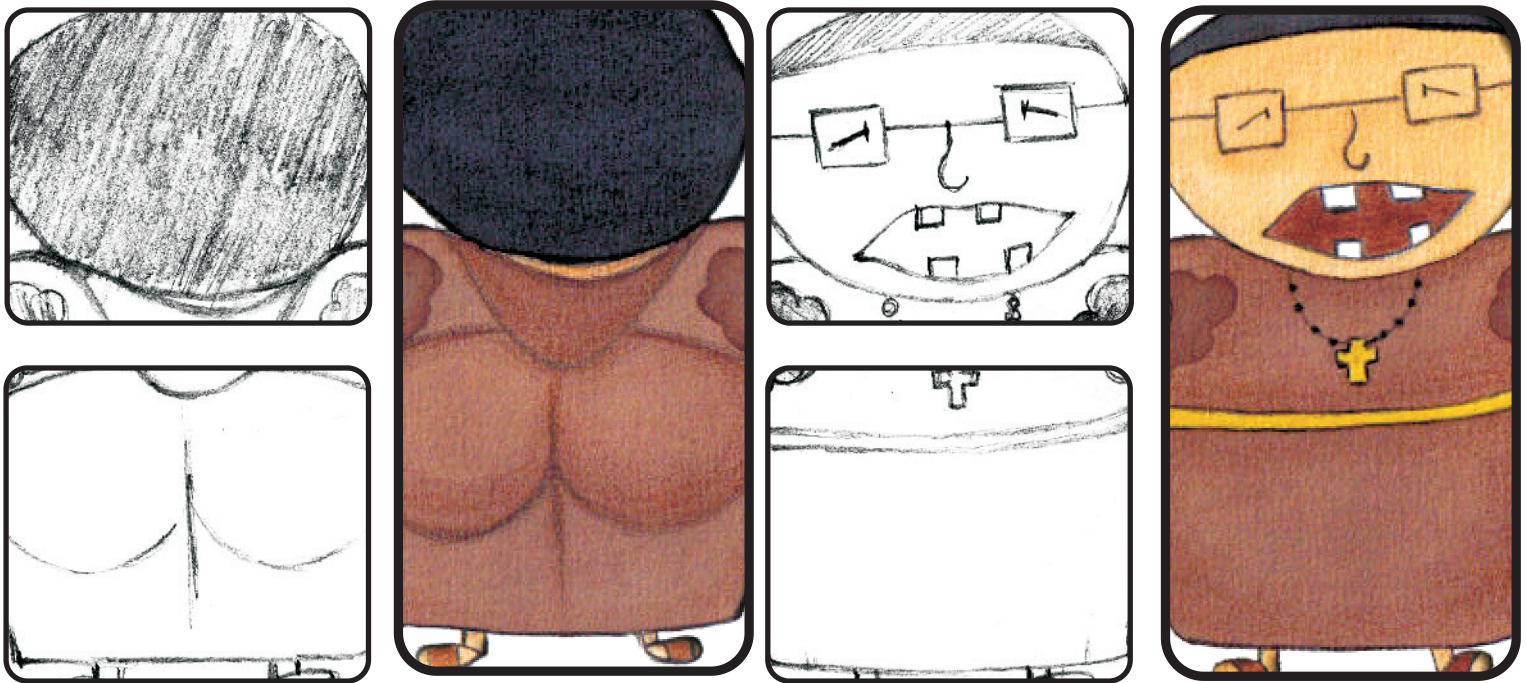
Comida favorita: Tortillas de Callana.

Bebida favorita: Café con leche.

Frases: Ya voy a llegar a mi casa a ver a mi mamita.

PROCESO GRÁFICO

PERSONAJES SECUNDARIOS



Personaje gordo y hasta algunas veces sucio, representa la autoridad de la iglesia.



Nombre: Fray Damian.

Alias: El fraile.

Edad: 48 años.

Peso: 120 kg aproximadamente.

Estado civil: Soltero.

Hijos: Ninguno.

Profesión: Sacerdote.

Personalidad: Lento, pasivo, calmado.

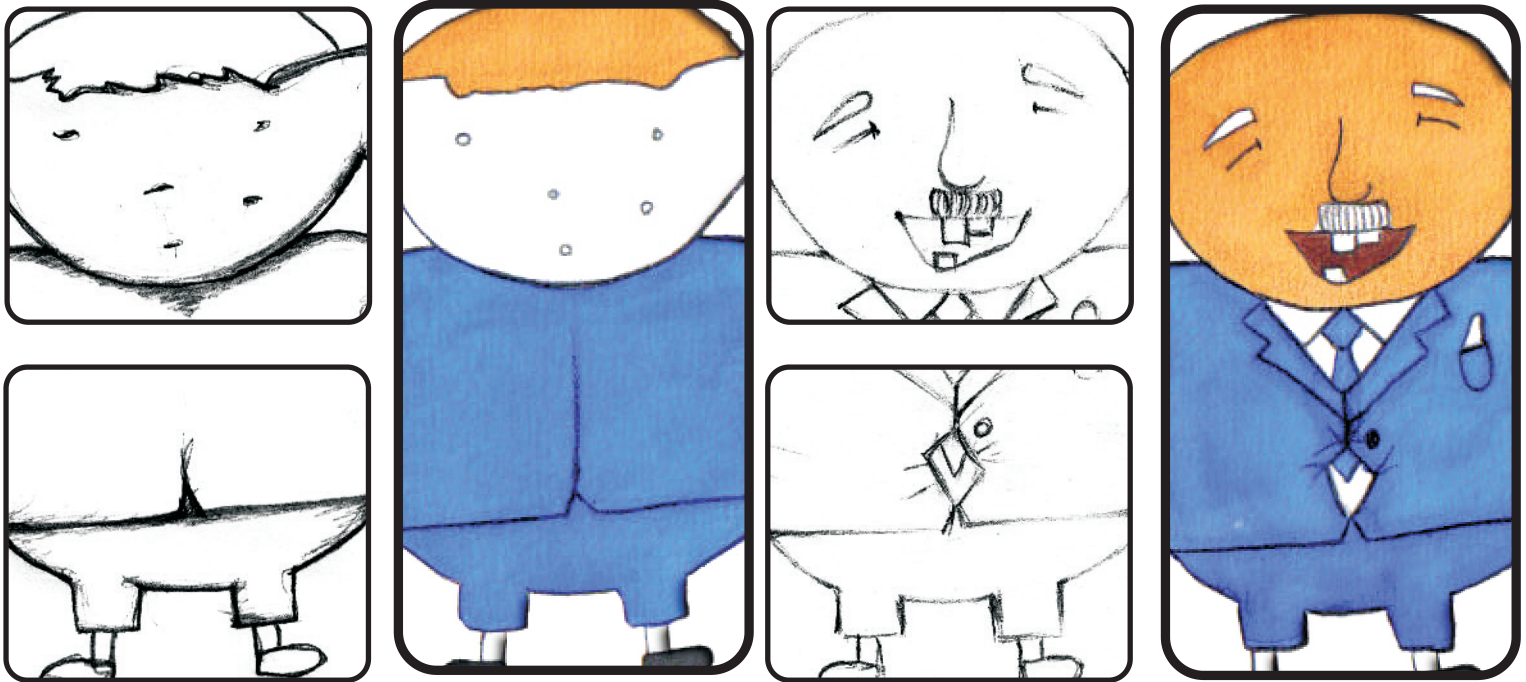
Comida favorita: Carnita de Puerco.

Bebida favorita: Vino de Consagrar.

Frases: Bendito seas padre San Francisco, bendito seas.

PROCESO GRÁFICO

PERSONAJES SECUNDARIOS



Personaje rico y anciano que por tener dinero ayuda indirectamente a los demás.



Nombre: Don Angel León.

Alias: El rico.

Edad: 60 años.

Peso: 120 kg aproximadamente.

Estado civil: Viudo.

Hijos: Dos.

Profesión: Comerciante.

Personalidad: Anciano, Temeroso y generoso.

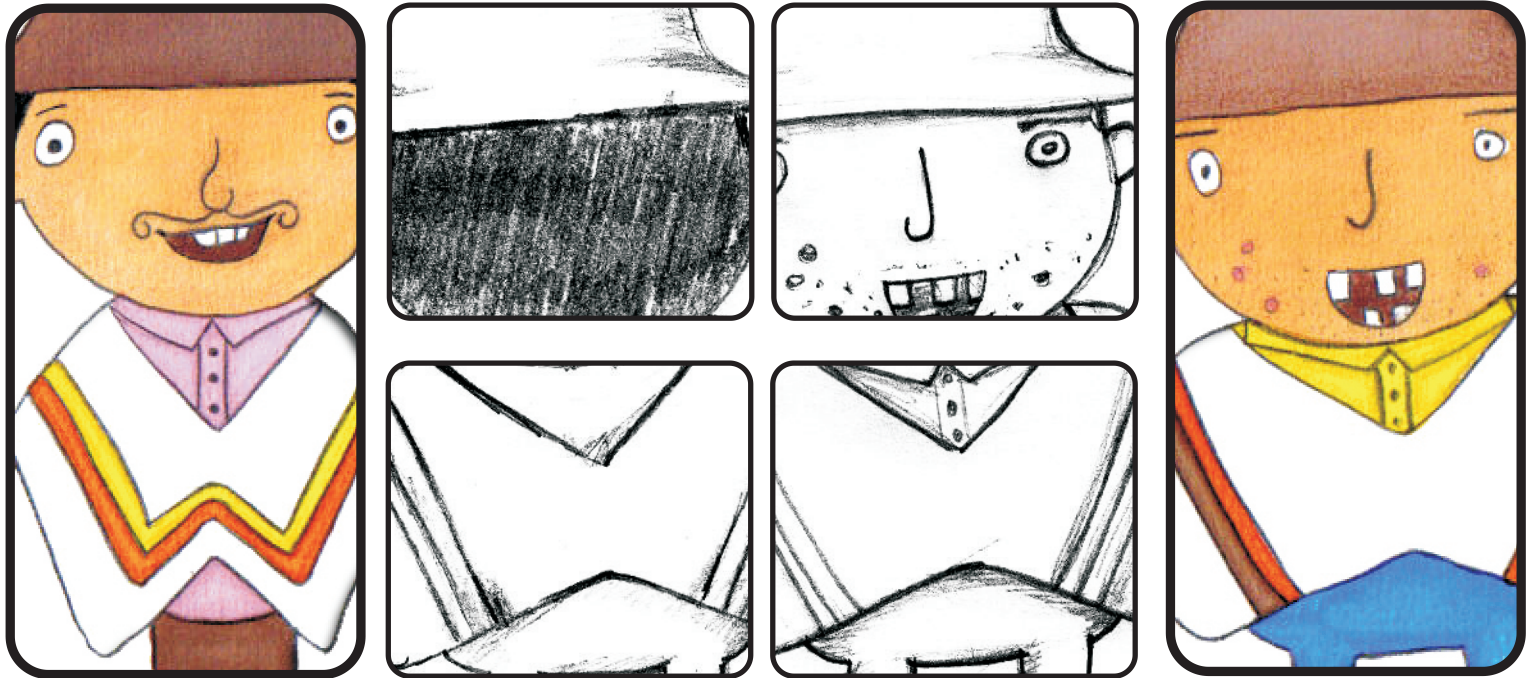
Comida favorita: Mote.

Bebida favorita: Agua de panela con Quesillo.

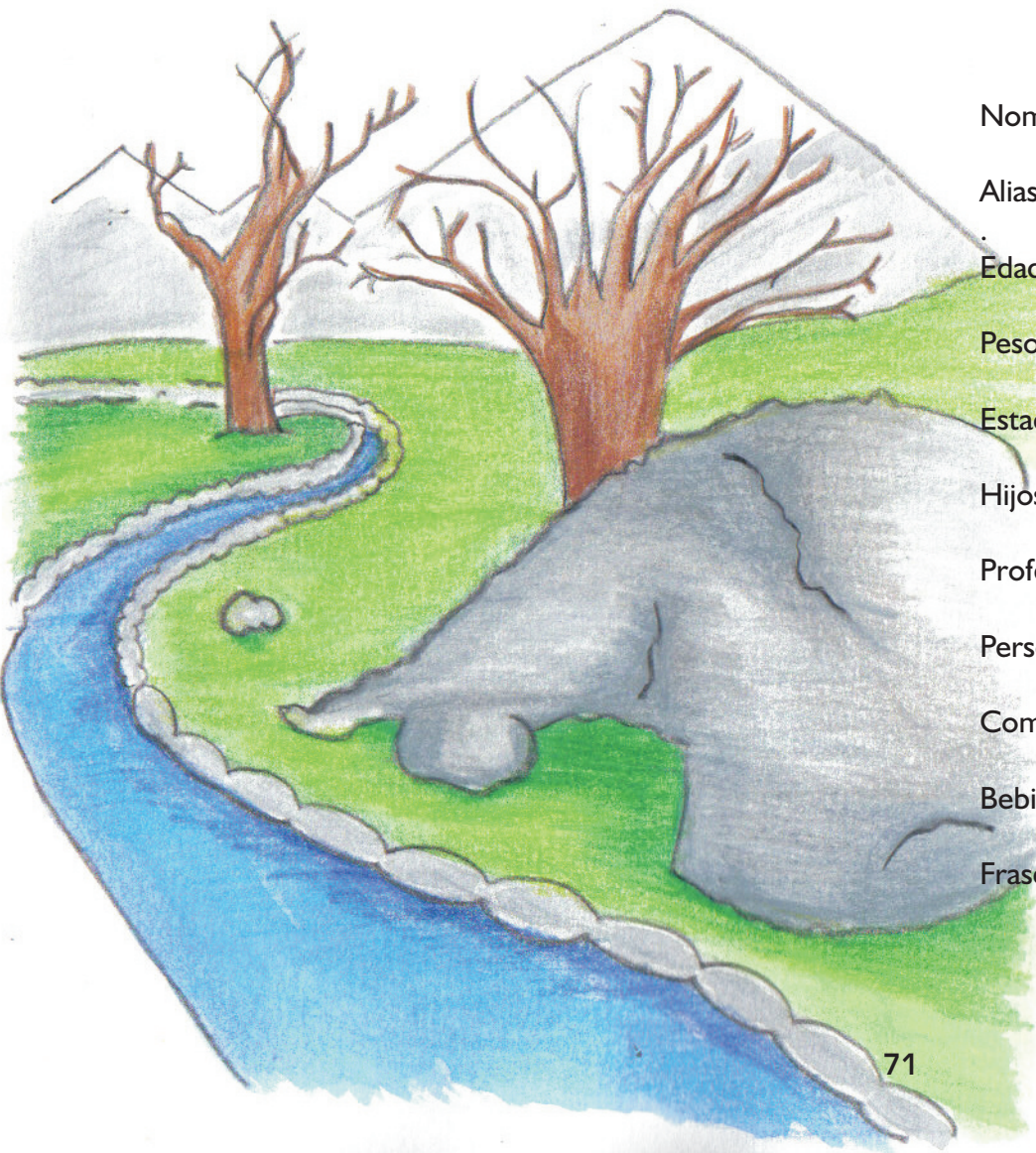
Frases: No me vaya a hacer nada, joven.

PROCESO GRÁFICO

EXTRAS



Algunos de tamaño alto y otros bajos representan a las personas que viven en el campo.



Nombre: Adelmo y Erminsul.

Alias: El gordito bonachón y flaco querendón.

Edad: 35 y 32 años.

Peso: 70 y 110 kg aproximadamente.

Estado civil: Solteros.

Hijos: ninguno.

Profesión: Campesinos.

Personalidad: Amables, agradecidos, humildes.

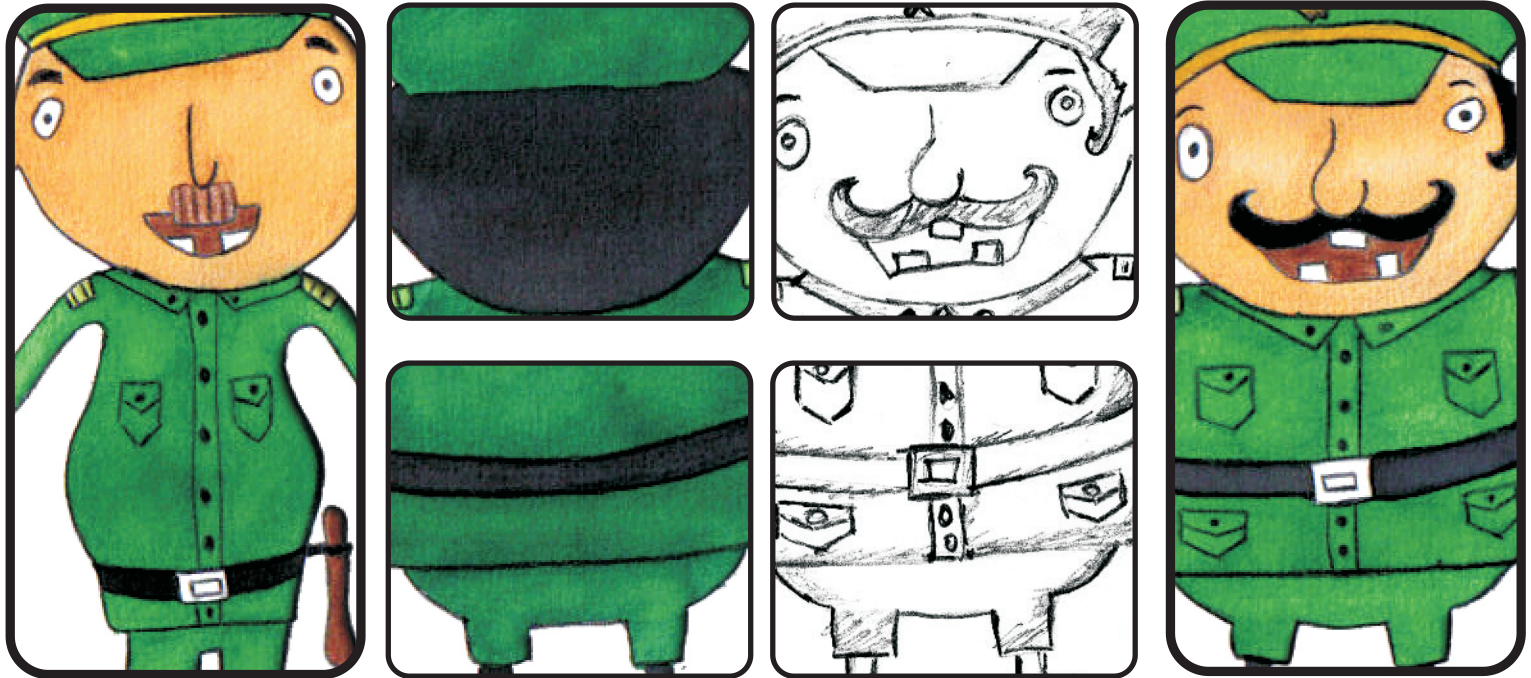
Comida favorita: Papas con concho.

Bebida favorita: Calostro.

Frases: Es que él es bien buena gente.

PROCESO GRÁFICO

EXTRAS



Estas personas son las encargadas de proteger y cuidar el bienestar de los ciudadanos.

Nombre: Vicente y Nicanor.

Alias: El flaco y el gordo.

Edad: 36 y 34 años.

Peso: 70 y 110 kg aproximadamente.

Estado civil: Casados.

Hijos: !!!!!!!!!.

Profesión: Policías.

Personalidad: Intranquilos, irritables, impacientes.

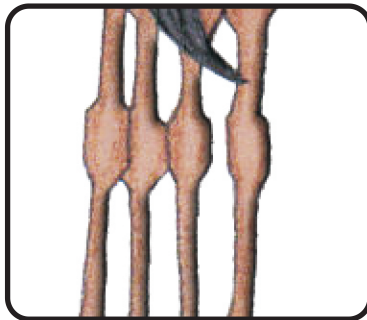
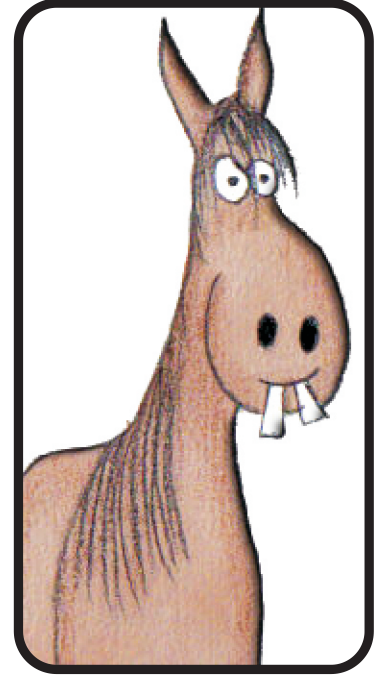
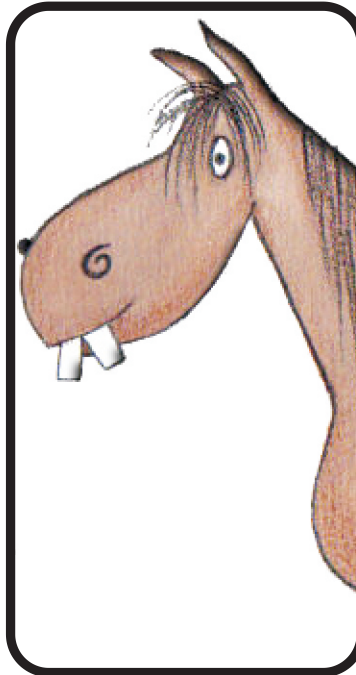
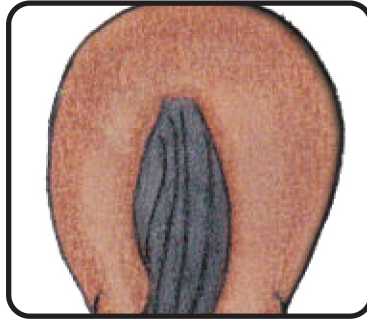
Comida favorita: Hornado.

Bebida favorita: Guarapo.

Frases: Quieto ahí.

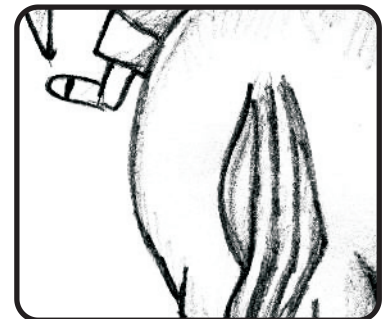
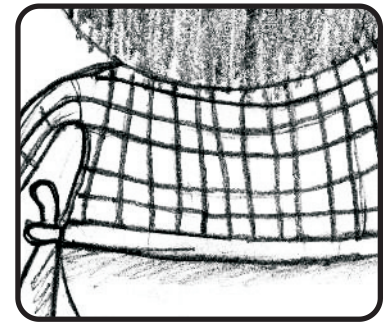
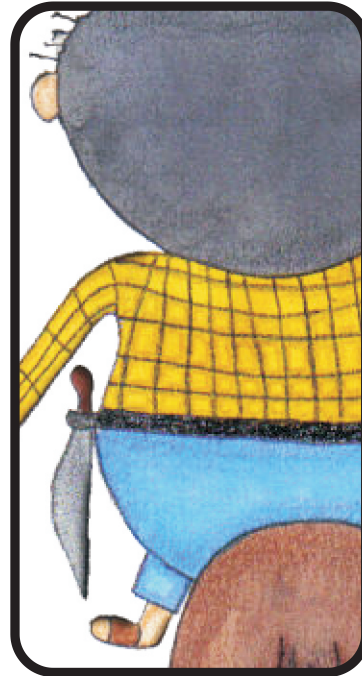
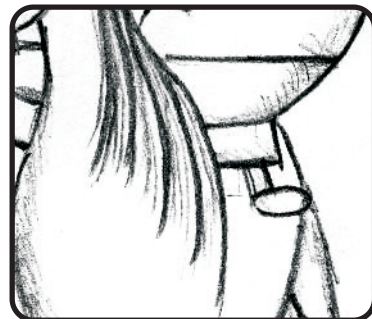
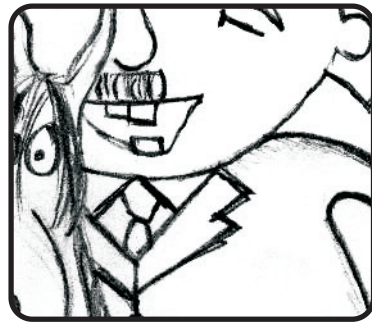
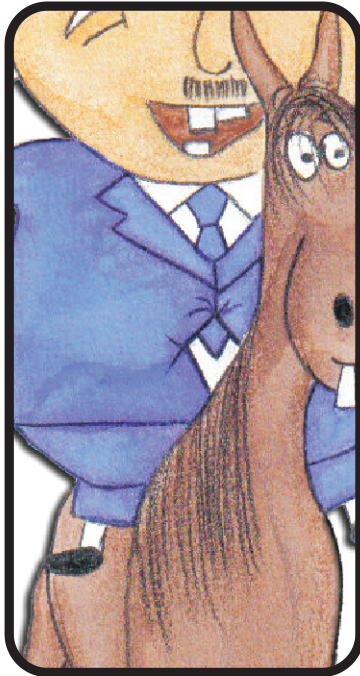
PROCESO GRÁFICO

EXTRAS



Caballo este animal flaco y viejo, es el acompañante de Collazos en algunas de sus fechorías.

PROCESO GRÁFICO

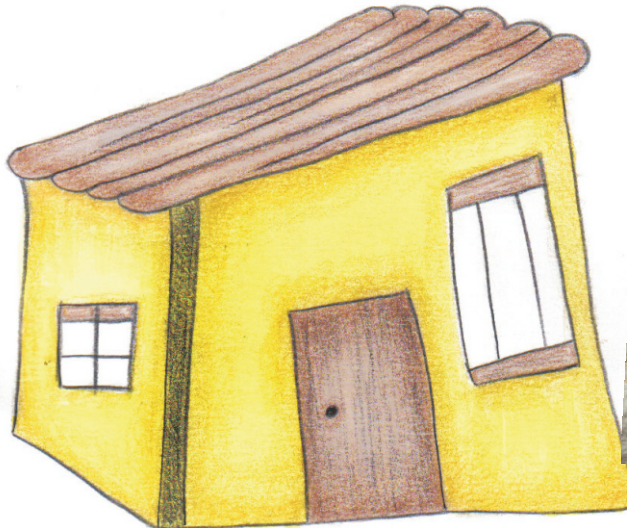


PROCESO GRÁFICO

ILUSTRACIÓN Y RETOQUE DIGITAL



1. Ilustración manual de casas para los escenarios.



2. Color: elección de gama cromática para las casas.



3. Elección de textura acorde a la ilustración digitalmente.

PROCESO GRÁFICO

ILUSTRACIÓN Y RETOQUE DIGITAL

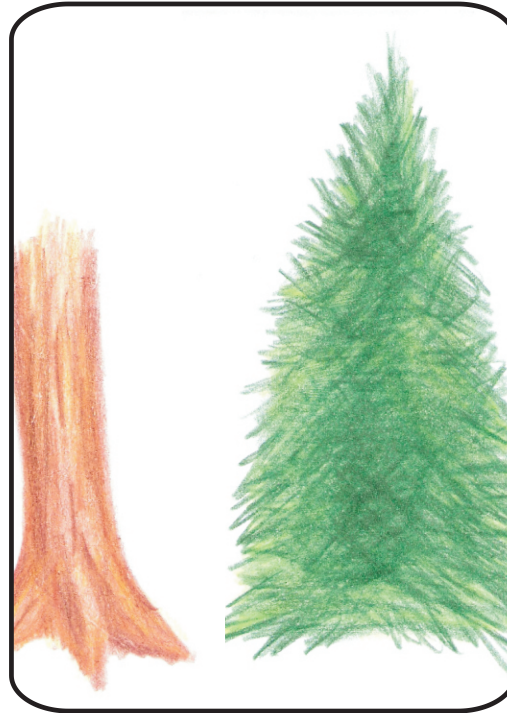
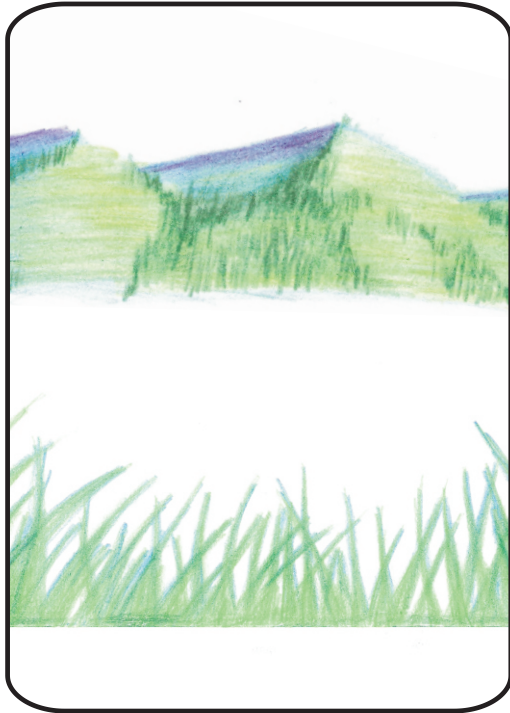


4. Intervención de
Ilustración con textura
en Adobe Photoshop CS3

5. Intervención de
textura y retoque
digital

6. Resultado Final

PROCESO GRÁFICO



Proceso de composición de escenarios con los elementos necesarios para este

PROCESO GRÁFICO



Proceso de composición de escenarios con los elementos necesarios para este y retoque digital

- Grabación de voces para dialogos

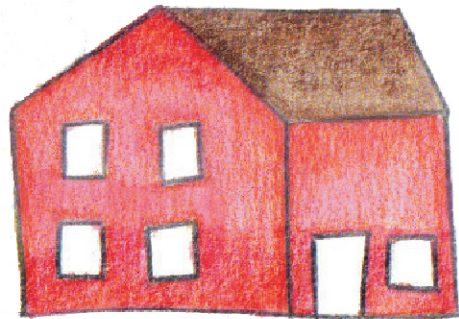
GRABACION Y TRATAMIENTO DE AUDIO

Se ha descrito anteriormente las características de los personajes de la historia, dichas características no solo fueron base importante para el proceso de ilustración, también fueron un factor vital dentro del proceso de grabación de audio pues estas características determinaban el tipo de personas que se requerían para la interpretación de personajes.

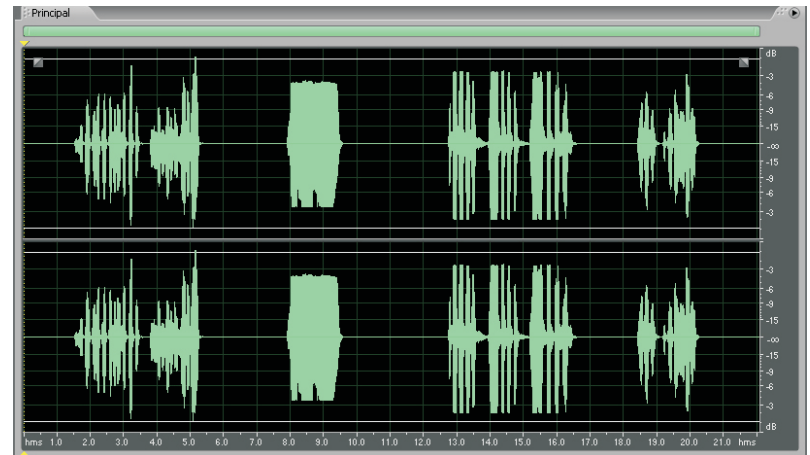
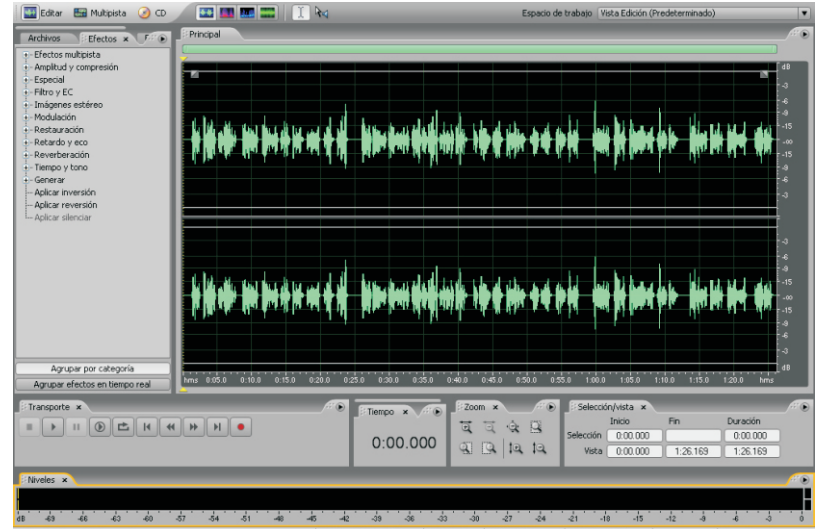
Era necesaria la colaboración de personas con experiencia en la grabación de voces de personajes en medios audiovisuales, Radio Universidad de Nariño es un lugar al servicio de la sociedad en el cual se hace radio comunitaria, es aquí en donde encontramos colectivos radiales tal como el grupo “De Común a Común”

conformado por estudiantes de sociología de la Universidad de Nariño que dentro de sus programas radiales presentan secciones de radioteatro caracterizadas por tratar historias regionales un aspecto muy conveniente y relacionado con la realización de “Cuentos de Urcunina” que se relaciona también con las historias de la región, es conveniente entonces el aporte de expresiones y acentos propios de la región y quien mejor que ellos para expresarse estas características y con la técnica vocal adecuada.

Fue así entonces como el proceso de grabación de las voces se llevo a cabo no sin antes realizar el estudio del guión con el colectivo De Común a Común para que se lograra la caracterización de cada personaje y con la historia en sí. La grabación se hizo con la colaboración de Radio Universidad de Nariño haciendo uso de sus equipos e instalaciones



GRABACIÓN Y TRATAMIENTO DE AUDIO SOFTWARE UTILIZADO: ADOBE AUDITION



Una vez grabadas las voces de todos los personajes se procede a tratar los archivos digitales de audio, se capturan perfiles de ruido para luego poder eliminarlos de las pistas de audio y así limpiarlas.

En vista de que se repitieron las grabaciones se hace una selección de las pistas o fragmentos que tengan las mejores características tales como mejor expresión, volumen y claridad. Por último se exportan las pistas de audio por escenas y en el formato WAV que es el de mejor calidad para las producciones audiovisuales.

- Creación de fondos y escenarios representando cada escena a través de diferentes técnicas.

Escenarios

Las ilustraciones de fondos y locaciones son

fragmentadas para ser adaptadas a la animación, por ejemplo en un paisaje el cielo debe actuar independiente mente de las montañas y demás elementos que a su vez también actúan independientemente más adelante se explicara el propósito de esta desfragmentación.

Creando escenas.

Una vez listo los personajes en archivos independientes, se procede a armar las escenas en el orden en que están numeradas en el Story board, así que se inicia por importar la pista de audio de la primera escena para animar sincronizadamente.

A continuación se importan los escenarios que se han recortado previamente y se inicia por ubicar los planos más lejanos por ejemplo si una escena es al aire libre, primero se importa el cielo, luego



las montañas y después el plano más cercano a la vista, todo depende de la composición del paisaje.

.Este orden de elementos se realiza con una intención y es hacer uso del manejo de cámaras que ofrece Anime Studio aplicando zoom in, zoom out, y diferentes movimientos de cámara, simulando una sensación de movimiento.

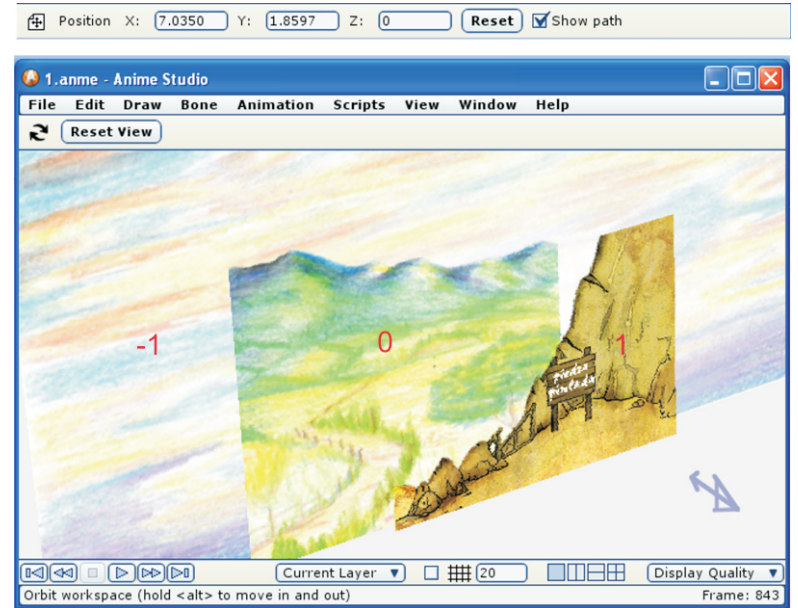
Es así como en la animación se puede lograr el mismo efecto solo es necesario cuadrar los ejes de cada parte del escenario. El eje de X y eje Y nos guían horizontal y verticalmente al momento de ubicar un elemento en el espacio de trabajo de Anime Studio, pero también existe el eje de Z el cual permite ubicar las partes de un escenario atrás o adelante y medir la distancia entre ellas. Los porcentajes varían según la cantidad de elementos que compongan un escenario y también pueden aplicarse a los personajes, gracias

al manejo del eje Z se puede dar en cierto grado un efecto de 3D al momento de usar las herramientas de cámara simulando la exploración de un paisaje real.

Para cuando los escenarios están listos, es momento de importar los personaje recordemos que cada personaje se encuentra adaptado en un archivo independiente o sea si existen 20 personajes habrán 20 archivos de Anime Studio que el mismo programa permite importar al archivo de la escena correspondiente y así el proceso de animación se realiza sincronizada mente hasta completar los tres actos de la animación.

PROCESO DE ANIMACIÓN

CREANDO ESCENAS



- **Animar: Dibujo, color, scanner, retoque, Movimiento (lipsync)**

Una vez listas las ilustraciones, se digitalizaron y se trataron para adecuarlas al proceso de animación. Inicialmente se retocan las imágenes, se limpian, se cuadran niveles de color, contrastes y niveles de luminosidad.

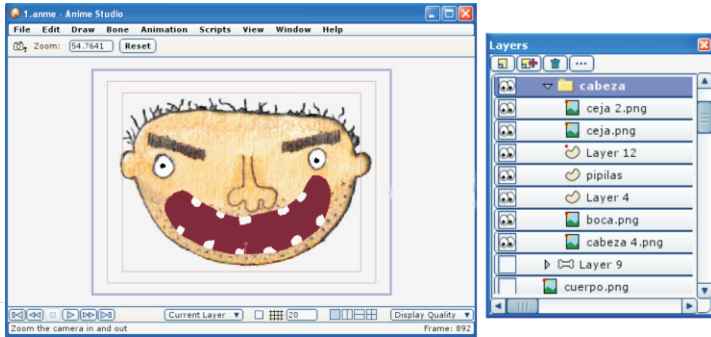
Después de haber retocado las ilustraciones se procede a examinarla para ver cómo pueden ser animadas en el caso de los personajes es importante tener en cuenta la contextura e identificar la estructura del personaje reconociendo todas sus partes y descubrir como funcionaría en la animación, por ejemplo un personaje de contextura gruesa se caracteriza por tener movimientos lentos y toscos por el contrario un personaje de contextura delgada se mueve rápidamente y sus movimientos son delicados la misma diferencia puede presentarse

entre un personaje masculino y un personaje femenino.

El siguiente paso es fragmentar al personaje para articularlo y darle movimiento este es un paso que se realiza teniendo en cuenta la estructura del personaje ya que se debe cortar las partes de tal manera en que la figura o forma del personaje no se vea afectada al momento de realizar un movimiento, es así como un brazo no debe cortarse en un punto de articulación tomando un área que sobrepase la articulación así animar no se verán deformaciones o cortes abruptos.

Gestos

En el caso de la cara de los personajes se toman los ojos, las cejas y la boca independizando estas partes de la cara, pues juegan un papel muy importante en la expresión del personaje dentro de la animación, pues mediante ellos se puede hacer más evidente la

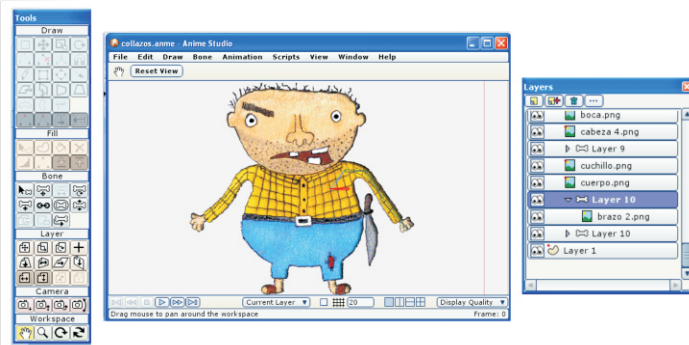
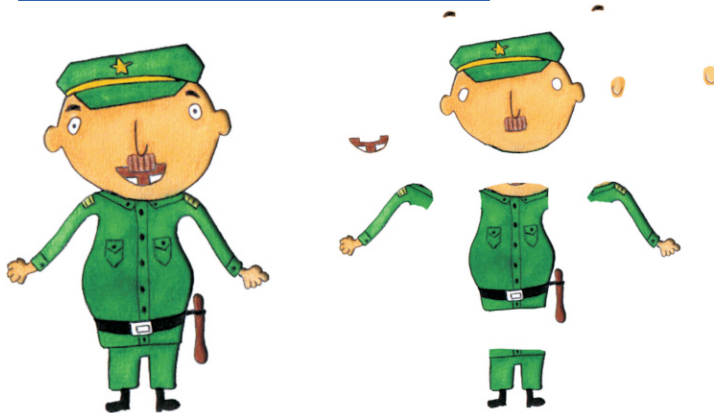


caracterización o comportamiento de los personajes.

A partir de la boca original inicial de cada personaje, se realizan variaciones de la misma para representar las vocales y consonantes elementales en la pronunciación dentro de la animación, las variaciones son las siguientes.

Animación

La técnica de animación que se emplea para “Cuentos de Urcunina” es similar a la técnica de animación Cut out en la medida en la que se trabaja con recortes de ilustraciones o imágenes en papel u otro material plano además es de gran provecho cuando se quiere representar acciones rápidas y cómicas economizando tiempo, claro está sin descuidar la calidad visual.

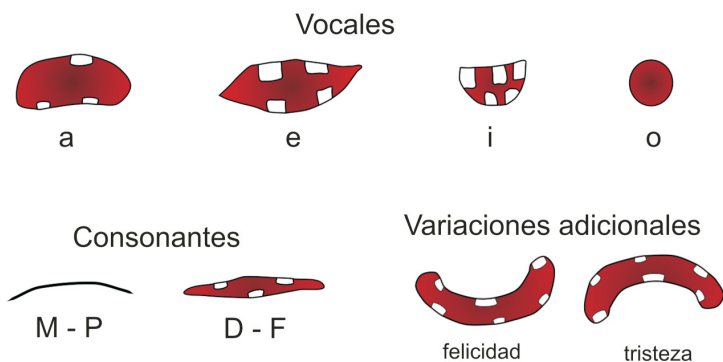




En esta técnica de animación se crea escenografías en fondos planos y si se requiere se pueden incluir efectos de iluminación para luego con la ayuda de una cámara tomar fotografías de los elementos a animar los cuales deben ser movidos en cada foto, el número de fotos depende del tiempo de la animación.

Por último se importan las imágenes a un programa de video en donde se reproducen las fotos continuamente dando vida a la animación. En el caso de “Cuentos de Urcunina” se trabaja directamente en un software de animación con los personajes y escenografías digitalizadas.

El programa de animación que se utilizo fue Anime Studio que es una herramienta muy útil que a diferencia de otros programas, está diseñado funcionalmente para producciones animadas como “Cuentos de Urcunina” que es una animación para televisión.



En este programa cada una de las partes de los personajes (Cabeza, brazo, pierna. etc) se importa como una capa independiente cabe aclarar que se crea un archivo de animación por cada personaje.

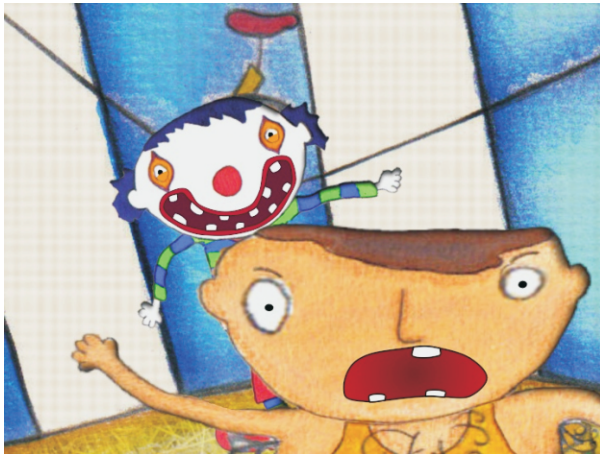
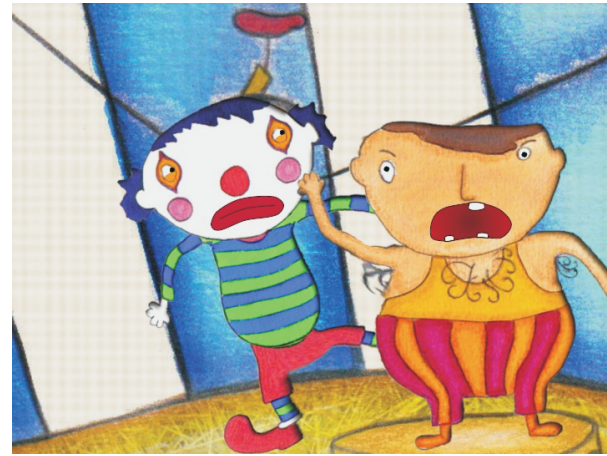
4.4 Etapa de post - producción

- Edición Tratamiento final de las imágenes, adaptación de escenas, sonidos y Musicalización

Edición.

Una vez animadas todas las escenas, se exportan al formato de video AVI codificado al sistema NTSC, que es el tipo de codificación de video para televisión más usado en América, seguidamente se emplea un programa de edición de video como es Adobe Premier en el cual se crea un único archivo en el cual se importan todas las escenas animadas.

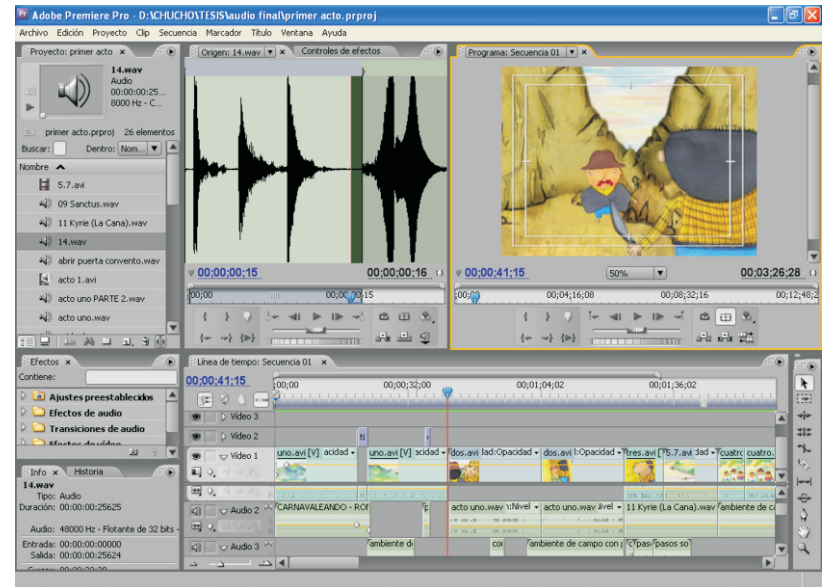
La musicalización es otro de los elementos importantes dentro de “Cuentos de Urcunina”, es parte complementaria de las situaciones que suceden a lo largo de la historia, la intención del proyecto de animación es evocar ambientes regionales, rústicos, de campo, tradicionales características relacionadas con San Juan Pasto hace 90 años y esto se tuvo muy en cuenta en la elección de la banda sonora. A lo largo de la historia se pueden escuchar varias melodías y canciones entre ellas algunas de la autoría de La ronda lírica un grupo musical pastuso que tiene una larga trayectoria cantando a su región describiendo su geografía, vivencias y personajes que ocurrieron en Pasto. Los efectos de sonido también se importan al archivo de Premier los cuales se clasifican en efectos de ambiente, de implementos, sonidos cómicos entre otros, los cuales refuerzan la estructura de la escena identificando las acciones



Proceso de animación: Suceso durante el cual interactúan Salerito y Daniel.

de cada escena siendo un complemento de las situaciones captar la atención del espectador. Con todos los componentes necesarios para el montaje y edición, se procede a ubicar en la línea de tiempo los archivos de video en su respectivo orden, para después insertar los efectos de sonido a medida que la historia los necesite, y por último se insertan las pistas de audio que conforman la banda sonora, una vez insertados los elementos de audio en la línea de tiempo se deben equilibrar los niveles de volumen para evitar saturaciones o interferencias entre sí.

Para cuando la línea de tiempo posea la estructura de todos los archivos organizados y sincronizados con el tiempo de duración, se procede a exportar el archivo de película en formato AVI y codificación NTSC para ser presentado en televisión.



CONCLUSIONES



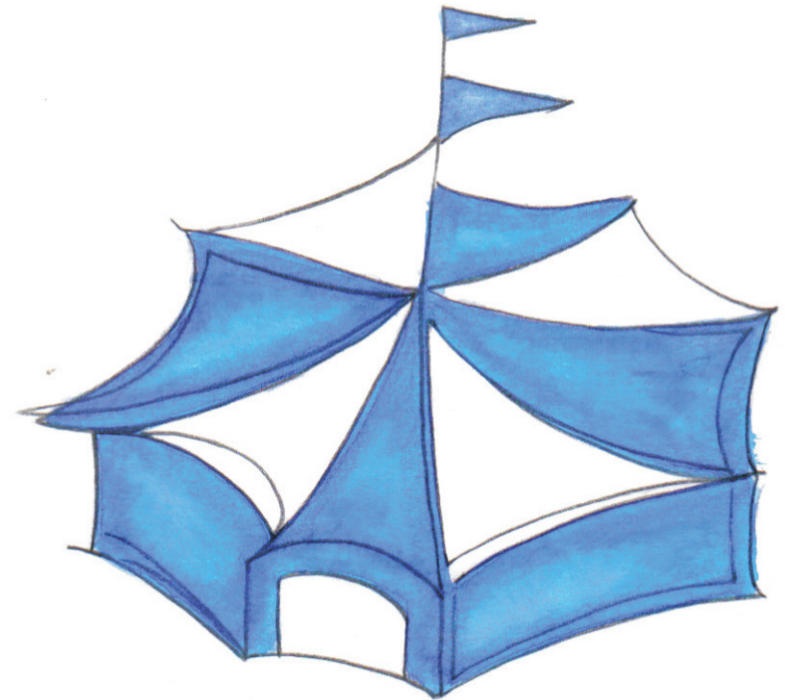
Un proyecto de tipo audiovisual se puede realizar desde el punto del Diseño Gráfico siempre y cuando se cuente con el apoyo de la empresa pública y privada para ser transmitido en la televisión regional.

En el sector educativo un proyecto de tipo audiovisual sería una buena opción para poder presentar esta serie, puesto que toca puntos como lo regional, tradicional, partiendo de obras literarias nariñenses

Para el público juvenil pastuso este tipo de programas representan una alternativa diferente de entretenimiento.

Este tipo de trabajo ayuda a nivel regional a conocer las costumbres y apropiarse de ellas.

“Cuentos de Urcunina” busca la aceptación regional con aspiraciones de poder proyectarse a nivel nacional.



BIBLIOGRAFÍA



*BIBLIOTECA BANCO DE LA REPÚBLICA, Luis Ángel Arango. Historia de la Televisión en Colombia.

*BRADSHAW, Jim. Portafolio.

*CERRITEÑO, Alberto. Portafolio.

* COMISION NACIONAL DE TELEVISION. ACUERDO No. 012 DE 1997

* COMISIÓN NACIONAL DE TELEVISIÓN. La gran encuesta de la televisión en Colombia.

* GRAN ENCICLOPEDIA EDUCATIVA, Comunicación, Televisión

* LOS AUTORES. (1998) Arte y Técnica del guión: Ediciones UPC.

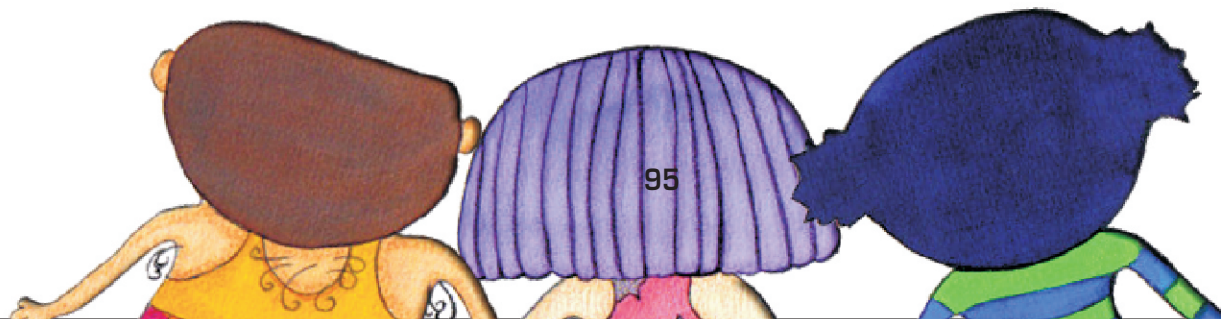
* MINISTERIO DE COMUNICACIONES. La Televisión.

* MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. TELEVISIÓN Y EDUCACIÓN

* RINCÓN Omar. Los 10 mandamientos para hacer televisión educativa.

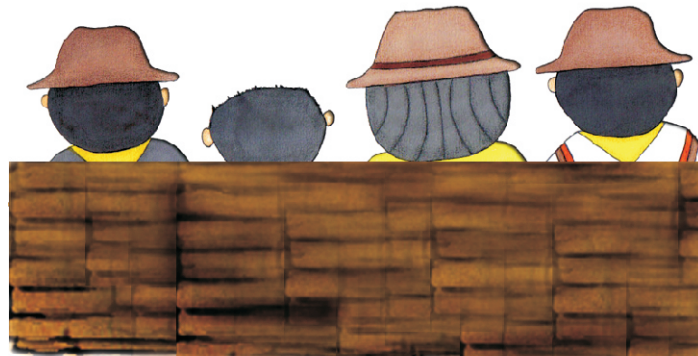
* SANZ Rafael. (2006) Diccionario de la lengua Pastusa. San Juan de Pasto. Alcaldía Municipal de Pasto.

* VIDRIO Martha, MACÍAS Aristeo, VARELA Alejandro. (1995 - 1998) Un Guadalajara: Diccionario de Video. Guadalajara, Jalisco, México: Universidad de Guadalajara.



www.albertocerriteño.blogspot.com.
www.banrep.gov.co.
www.canal13.com.co
www.cntv.org.co
www.colombiaaprende.edu.co
www.galeriaeva.com
www.jimbradshaw.blogspot.com.
www.mineducacion.gov.co
www.mincomercio.gov.co
www.mincomunicaciones.gov.co
www.picassomio.es
www.razonypalabra.org.com
www.udenar.edu.co
www.umariana.edu.co





ANEXOS



FORMULACIÓN DE PROYECTOS DE TV CULTURAL PROPUESTA CREATIVA

Nombre del proponente: Jesús Figueroa, Andrés Ortega, Tatiana Zambrano

Título propuesto: Cuentos de Urcunina

Formato: Animación

Cantidad de capítulos: 6 por temporada

Duración por capítulo: 12 minutos

Frecuencia de emisión: Mensual

Idea central o storyline:

Contar aquellas historias pertenecientes a la ciudad de San Juan de Pasto que se han desarrollado desde los inicios de la región, destacando esos elementos culturales y costumbristas con el fin de enaltecer el valor histórico, literario y posteriormente lograr el reconocimiento por parte de la población regional como también del resto del país.

Sinopsis de la serie:

La serie Cuentos de Urcunina está inspirada en aquellas historias que sucedieron en torno a los acontecimientos más relevantes dentro del nacimiento de la Ciudad de San Juan de Pasto y de cómo era la vida en aquellos días, algunas historias cuentan el origen de expresiones orales propias de la región, otras describen a personajes singulares que vivieron y se dieron a conocer de una forma en particular y otras cuentan esas situaciones cómicas, trágicas e inocentes que suceden con un carácter muy regional

Punto de vista narrativo:

La serie se encuentran estructurada a modo de narración literaria que consiste en contar una serie de acontecimientos relacionados a través del tiempo y del espacio, con tres elementos principales: los personajes, los acontecimientos y el ambiente. Los personajes son quienes ejecutan las acciones o sobre quienes recaen. No siempre son seres humanos, pueden ser animales e incluso fenómenos naturales, a los que se les concede características humanas como hablar, moverse, pensar o emocionarse. Adquieren su calidad de personajes porque intervienen en la historia. Hay un narrador que cuenta la historia e interactúa con los personajes reforzando los diferentes aspectos de la historia tales como el humor, el misterio, el drama etc.

Enfoque:

Partimos de la identificación de Urcunina (Volcán Galeras) como un ser o un espíritu que ha estado presente desde mucho antes del nacimiento de la región y que durante su desarrollo ha presenciado todos aquellos acontecimientos importantes los cuales se convierten en los cuentos que el dará a conocer a las futuras generaciones a modo de tradición oral pero recreado en un formato animado para televisión presentando los elementos culturales y costumbristas de San Juan de Pasto.

Investigación:

Para realizar la serie, se hizo la investigación de aquellas historias regionales escritas por autores Nariñenses, para la primera temporada se presentaran las historias del libro Puntos de Kar A Melo del Escritor Neftalí Benavides Rivera quien describe diferentes historias en torno a los eventos más sobresalientes dentro de la historia de Pasto y como los Pastusos de aquellas épocas se comportaban ante estos acontecimientos.

Es parte importante de la investigación, la identificación de las expresiones orales que caracterizan al pueblo pastuso lo cual se pudo desarrollar apoyados al Diccionario de la Lengua Pastusa de Rafael Sanz pues el valor expresivo de la serie yace en gran parte en las expresiones orales típicas de la región

Cubrimiento geográfico:

La serie Cuentos de Urcunina se desarrolla en el territorio que abarca los alrededores del volcán Galeras y principalmente en la ciudad de San Juan de Pasto, cabe decir que se presentan lugares que en la actualidad no existen pero que representaron en su momento un referente importante en torno a las historias contadas.

Estrategia para cautivar a la audiencia:

Cuentos de Urcunina busca entretener al público por medio de la animación como un método de contar historias muy singulares en las cuales se haga empleo del humor, lo cultural y lo autóctono para dar a conocer el valor literario e histórico de San Juan de Pasto y que la población pastusa se identifique con el programa y que el resto del país conozca nuestra región por medio de estas singulares historias.

Tratamiento audiovisual

Es de gran relevancia la presentación de ambientes rurales recreados por ilustraciones que emplean gamas de colores que se relacionan con el ambiente de campo evocando esas épocas de antaño en las que la ciudad de Pasto aun solía ser un poblado pero con características muy propias como por ejemplo el color de los paisajes nariñenses y el relieve andino . La música es un elemento muy importante en la intención de evocar ese ser pastuso, podemos escuchar canciones como "Carnavaleando" del popular grupo musical La Ronda lírica y canciones jocosas como "El Mión" de los Realeros de San Juan.

Sinopsis de los capítulos

A Robar a la Piedra Pintada: Es la historia de un ladrón aventurero que habito en la ciudad de Pasto cometiendo sus fechorías siendo odiado por unos y querido por otros

El Fantasma de Taminango: Relato sobre un espectro que atemorizaba a los Pastusos de antaño quienes en un arranque de valentía decidieron ir en su búsqueda y acabar con las tenebrosas noches de espanto.

Ochenta Años Atrás: Los recuerdos de una vieja Pastusa tales como el primer piano en Pasto, la trágica muerte de una hermosa, Músicas y bailes, una celebración con tragedia a bordo y una gran pérdida a la cual le llama "lo que el viento se llevo"

La esquina de los tres muertos: historia que se trata sobre una carrera a caballos la cual termino en tragedia en el Pasto Colonial.

El mono Crispín David o el soldado Sargento: Historia de un ilustre personaje quien fue de gran orgullo por su labor como soldado y que termina su vida de aventuras como trabajador en la construcción de carreteras de Pasto.

Una Serenata Inolvidable: Crónica en la cual se hace remembranza a nuestros viejos músicos.





CUENTOS DE URCUNINA



Universidad de Nariño

SAN JUAN DE PASTO 2010

FACARTES