

AVENTURAS DEL PATRIMONIO MUNDIAL DE PATRIMONITO CONCURSO DE GUIÓN

Documento Guía



CONTEXTO Y ANTECEDENTES

La serie *Aventuras del Patrimonio Mundial de Patrimonito* es una actividad emblemática llevada a cabo en el marco del Programa de Educación del Patrimonio Mundial desde 2002. Esta serie de dibujos animados tiene como objetivo sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de la preservación del patrimonio, a través del enfoque "por jóvenes, para jóvenes", invitándolos a transmitir el mensaje de preservación del Patrimonio Mundial a sus iguales.

Hasta el momento se han producido 14 episodios de *Aventuras del Patrimonio Mundial de Patrimonito* y están disponibles para el público en general a través del sitio web del Patrimonio Mundial de la UNESCO (<http://whc.unesco.org/en/patrimonito/>) y las redes sociales de la UNESCO.

El personaje de Patrimonito fue creado sobre la base del Emblema del Patrimonio Mundial por un grupo de estudiantes de habla hispana en el Primer Foro Juvenil del Patrimonio Mundial celebrado en Bergen, Noruega en 1995. Patrimonito significa “pequeño patrimonio” en español y representa un patrimonio joven guardián.

Desde entonces, Patrimonito ha sido ampliamente adoptado como la mascota internacional del Programa de Educación del Patrimonio Mundial. Desde 2002, Patrimonito es también el personaje principal de la serie de dibujos animados *Aventuras del Patrimonio Mundial de Patrimonito*.



CONCURSO DE GUIÓN



El Concurso de guiones gráficos brinda a los jóvenes la oportunidad de utilizar sus habilidades creativas y de resolución de problemas para crear conciencia sobre los sitios del Patrimonio Mundial.

Los alumnos de secundaria y los jóvenes en general están invitados a crear guiones gráficos sobre el tema del concurso de este año. La mejor presentación será seleccionada por un jurado independiente y desarrollada profesionalmente a través de películas animadas para su distribución mundial en las escuelas y en los eventos educativos de Patrimonio Mundial.

TEMÁTICA: PATRIMONIO MUNDIAL Y CAMBIO CLIMÁTICO

El cambio climático es el problema definitorio de nuestro tiempo y una de las mayores amenazas que enfrenta el patrimonio cultural y natural en la actualidad. Muchos de los sitios naturales y del patrimonio cultural inscritos en la Lista del Patrimonio Mundial se encuentran actualmente amenazados por el cambio climático. En los últimos meses y años hemos visto sitios del patrimonio cultural y natural Patrimonio Mundial amenazados por incendios forestales, inundaciones, tormentas y blanqueamientos masivos de corales. El cambio climático pone también el patrimonio vivo en peligro: tradiciones orales, artes escénicas, prácticas sociales, festivas, eventos y conocimientos tradicionales. A medida que el cambio climático provoca desplazamientos y migraciones forzadas, formas enteras de vida corren el riesgo de perderse para siempre.

Si bien este desafío del cambio climático es enorme, uno también puede inspirarse en el patrimonio para la acción climática. Los bienes del Patrimonio Mundial también albergan opciones para que la sociedad mitigue y se adapte al cambio climático a través de los beneficios de los ecosistemas, como la regulación del agua y el clima. El patrimonio cultural, por otro lado, puede transmitir el conocimiento tradicional que genera resiliencia para el cambio venidero y nos lleva a un futuro más sostenible. Por lo tanto, es crucial que todas las generaciones ayuden a crear conciencia sobre los impactos del cambio climático en las sociedades humanas y la diversidad cultural, la biodiversidad y los servicios de los ecosistemas, junto al patrimonio natural y cultural.

En este contexto, invitamos a los jóvenes de todo el mundo a reflexionar sobre el tema apremiante del cambio climático y su impacto en los sitios del Patrimonio Mundial que los rodean, y las soluciones o medidas, en su opinión, que ayudarían a abordar estos desafíos.

CRITERIOS DE PARTICIPACIÓN:

El concurso de guiones gráficos Patrimonito está abierto a jóvenes de todo el mundo con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años.

Las obras de arte deben ser creadas únicamente por los participantes, ya sea a mano o utilizando herramientas de dibujo digital. En cualquier caso, las copias escaneadas deben enviarse por correo electrónico. Las copias originales (en el caso de obras dibujadas a mano) o las versiones impresas (en el caso de obras de arte digitales) deben enviarse por correo postal a la UNESCO. Los participantes también pueden optar por enviar sus trabajos a través de las Comisiones Nacionales de la UNESCO de sus países.

A continuación, se puede acceder a información sobre cómo crear un guión gráfico:



PROCESO DE PARTICIPACIÓN:

Creación del Guión:

Preparar un guión gráfico es como dibujar un cómic. Es un guión que presenta una historia a través de bocetos en secuencia cronológica. Por lo general, un guión gráfico se dibuja con lápiz, tinta o mediante herramientas de dibujo digital. Las imágenes o ilustraciones visuales de la historia se representan mediante una serie de marcos.

La historia y el dibujo deben reflejar:

- El conocimiento del participante sobre el sitio del Patrimonio Mundial que ha elegido y el valor excepcional del sitio.
- Un desafío/problema que enfrenta el sitio basado en los impactos del Cambio Climático
- La solución o medidas propuestas por el participante al reto/problema.

Se deben usar hojas de trabajo de guión gráfico en blanco (que se pueden encontrar en los anexos adjuntos) para dibujar las caricaturas. Las hojas de trabajo proporcionan a los participantes una serie de marcos que mostrarán el desarrollo de la acción o historia.

Estructura del Guión:

- Los participantes deben reflexionar sobre la historia que les gustaría transmitir a la audiencia sobre el tema del Cambio Climático. Patrimonio debería desempeñar uno de los papeles principales entre los personajes, e idealmente debería haber dos personajes principales más: una niña y un niño.
- El guión necesitará 'forma': esto significa que necesita un principio, un cuerpo y un final.

o Comienzo: Los participantes deben establecer la historia y los personajes en relación con el sitio del Patrimonio Mundial seleccionado.

o Cuerpo: Esta es la columna vertebral de la historia. Aquí deben presentar los obstáculos o problemas que los personajes deben superar; o quizás si no hubo obstáculos, un viaje interesante, o una serie de coincidencias que vivieron. Los participantes deben comunicar el mensaje principal en esta sección.

o Final: Esta es la conclusión de la historia donde todo debe encajar, representando cómo se debe resolver el problema desde el punto de vista del participante y brindando el final de la historia.

- Los participantes deben equilibrar la presentación de la historia. Deben considerar la cantidad de cuadros dedicados a la descripción del sitio, al problema que enfrenta el sitio y a la solución que proponen.

Modelo de formulario y cómo rellenarlo




- La parte superior del marco es para el dibujo. La parte inferior del marco es para una descripción de la acción, el movimiento de los personajes y para sugerencias sobre música o efectos especiales, etc., para usar en la producción de la animación. Debe estar en inglés o francés.

- No habrá diálogo en la caricatura, por lo que los dibujos deben comunicar el mensaje básico. Se pueden agregar algunas palabras clave. Los participantes deben dibujar los personajes mostrando la acción que están realizando en ese momento, y también agregar un fondo.
- El número de cuadros en orden cronológico debe indicarse en la esquina superior derecha. Los participantes deberán utilizar un mínimo de 16 y un máximo de 24 fotogramas.
- Si es necesario, el guión gráfico en blanco se puede copiar o reproducir en una hoja de papel aparte. Los dibujos se pueden realizar en blanco y negro o en color.

World Heritage Convention

Surname: School: Address:
 Name: Grade:
 Age: Professor: Country:

→ This part of the frame is for the drawing. The drawings can be in black & white or in colour.

		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">1</div> ← The participants should number the frames in chronological order at the top right corner and use a minimum of 16 and a maximum 24 of frames.
	<p>This part of the frame to add key words or a description of the action, the movement of the characters and for suggestions on music or special effects, etc. to be used in producing the animation. This must be in English or French.</p>	

ENVÍO DE GUIONES

- **Por correo electrónico:**

La **versión escaneada** de los guiones debe enviarse al Centro de Patrimonio Mundial a:
PatrimonitoCompetition@unesco.org

- **Por correo postal:**

Las versiones originales (en el caso de versiones a mano) o las impresas (en el caso de versiones digitales) deben enviarse a la atención de:

Ms Ines Yousfi

Focal Point, World Heritage Education Programme

UNESCO World Heritage Centre

7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP France

Phone: +33 1 45 68 18 82

E-mail: i.yousfi@unesco.org

Los participantes podrán elegir asimismo el envío de sus versiones a través de la Comisión Nacional de UNESCO de su país.

Fecha límite de envíos:

Los guiones deben haberse entregado como tarde el **30 de Septiembre de 2022, 23:59 CET.**

PROCESO SELECTIVO Y RESULTADOS



El guión ganador será seleccionado por un jurado independiente establecido por el Centro del Patrimonio Mundial, compuesto por expertos en patrimonio y educación. El ganador recibirá un certificado de la UNESCO y los guiones gráficos ganadores se adaptarán profesionalmente a un episodio de película animada de la serie *Aventuras del Patrimonio Mundial de Patrimonito*.



El nombre del creador del guión gráfico ganador aparecerá en los créditos de la película que la UNESCO y sus socios distribuirán en todo el mundo. El lanzamiento del próximo episodio está programado para 2023.



Apellido:
Nombre:
Edad:


Escuela:
Curso:
Profesor:

Dirección:
.....
País:

	<hr/> <hr/> <hr/>	

	<hr/> <hr/> <hr/>	

	<hr/> <hr/> <hr/>	

	<hr/> <hr/> <hr/>	