

**FIRST.
LEGO
LEAGUE**
SPAIN

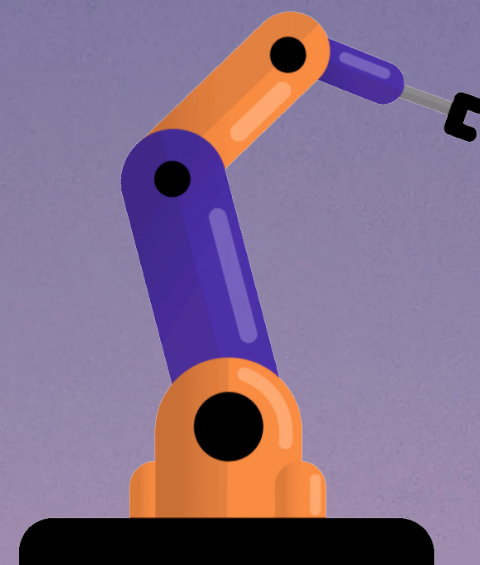
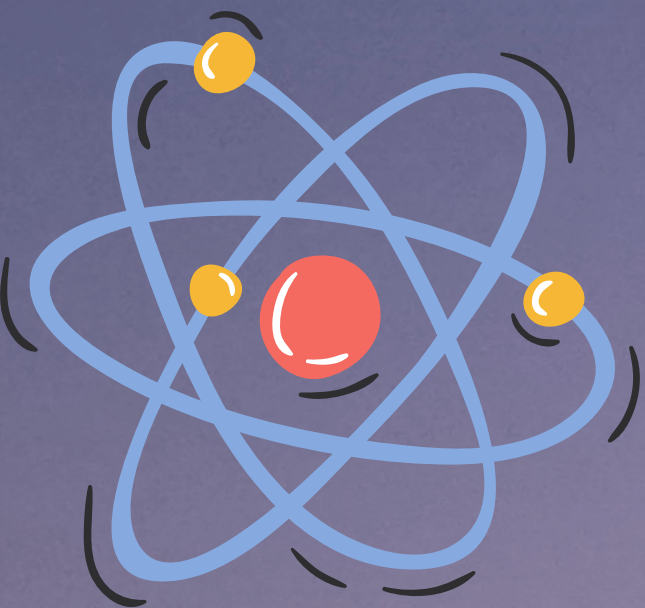
ANÍMATE Y REMÁNGATE





¡EQUIPO!
HAY QUE TENER EN CUENTA...

S T E A M



¡EQUIPO! HAY QUE TENER EN CUENTA...

1. Bellas artes

Son las artes que reúnen el conjunto de actividades artísticas clásicas revisadas y actualizadas en el siglo XX; siete en su inicio (la arquitectura, la escultura, la pintura, la literatura, la danza y el teatro, la música), y nueve en total luego de que se agregara la fotografía y el cómic como octavo y noveno arte respectivamente.

2. Artes visuales

Las artes visuales son aquellas disciplinas artísticas en las que prima el contenido visual como la pintura, la fotografía, el vídeo, el dibujo, y el grabado.

3. Artes plásticas

Las artes plásticas son aquellas disciplinas en las que el artista crea la obra usando activamente la materia, como la escultura, la arquitectura, la pintura, el grabado y el dibujo.

4. Artes aplicadas

Sinónimo de artes funcionales, industriales o decorativas, se refieren a los productos cuya estética o plástica está supeditada a su función, como la arquitectura funcional, la fotografía periodística, el diseño o la ilustración.

5. Artes escénicas o de performance

Son aquellas actividades artísticas que se practican en un espacio escénico, como el teatro, la danza y el performance. En estas, el artista utiliza su cuerpo, su voz y/o objetos inanimados como forma de expresión artística, y suceden usualmente frente a una audiencia en vivo. Con la llegada de la grabación de audio y video estas artes también pueden ser disfrutadas de manera privada y posterior al momento en el que se realizó la presentación o performance.



¡EQUIPO! HAY QUE TENER EN CUENTA...

6. Artes musicales o sonoras

Las artes musicales o sonoras son una forma de arte y una manifestación cultural en la que se manipulan los sonidos y los silencios de una forma sensible y coherente, usando la melodía, la armonía y el ritmo para componer cada pieza. El fin de este arte es generar una sensación en el escucha, y de estimularlo al mismo tiempo para suscitar diferentes emociones.

7. Artes literarias

Este es el arte de la palabra escrita que puede ser leída o escuchada, en ella caben las novela, la poesía, el ensayo, y/o el guión de teatro entre otros. Aún así, en esta categoría caben todas las tradiciones orales de cada cultura, que se transmiten de generación en generación pero que no existen en papel. En un sentido más estricto las artes literarias abarcan todas las creaciones de poseen mérito artístico y no son la palabra escrita ordinaria.

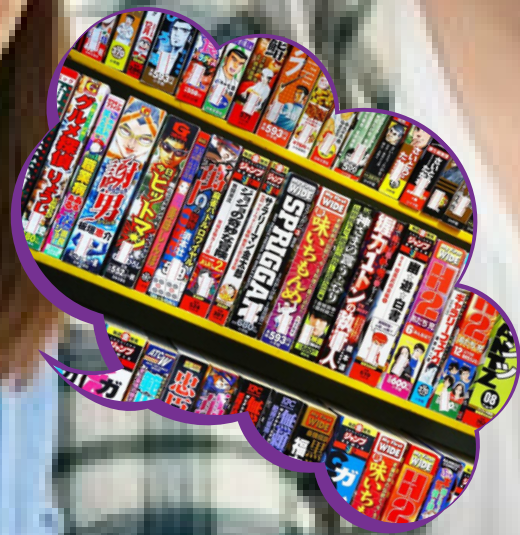
8. Artes gráficas

Este término nació con la invención de la imprenta de Gutenberg y abarca las técnicas de impresión que funcionan en dos dimensiones, como el grabado y la litografía. En la actualidad abarcan también impresiones digitales, gráficas generadas por computador e incluso la caligrafía manual o digital.

9. Artes basadas en el tiempo

Esta categoría relativamente nueva recoge las manifestaciones artísticas que usan el paso del tiempo como elemento esencial. En ella caben las películas experimentales, el video arte y la instalación, el performance, el sonido y la computación multimedia.





¿QUÉ ES EL MANGA?



- Proviene de la palabra japonesa con la cual, se le designa las historias narradas en imágenes (en libros), y se suele realizar en blanco y negro.
- El manga abarca muchos tipos de géneros, y puede ser leído por todo tipo de público.

¿QUÉ ES EL ANIME?

- Término que identifica a los dibujos animados de origen japonés.
- Es una forma de ARTE VISUAL.
- La mayoría del anime deriva del manga.
- Está dirigido tanto al público infantil, adolescentes o personas adultas.
- Los géneros del anime son: amor, aventura, ciencia-ficción, deportes y fantasía.

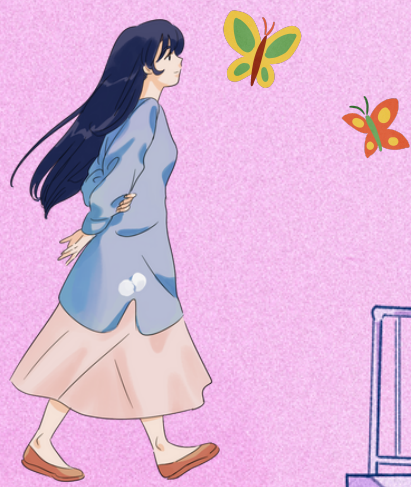


HISTORIA DEL MANGA

- Nace de la combinación de las tradiciones del arte gráfico japonés desde el siglo XI, y de la historia occidental a partir del siglo XIX.
- Los dibujantes más importantes son:
 - Hokusai en el siglo XIX.
 - Shoshan en la década de los 20.
- Después de la 2ª Guerra Mundial, surgen los primeros mangas modernos.

HISTORIA DEL ANIME

La historia de Japón ha influido en relatos de anime, especialmente tras las bombas de Hiroshima y Nagasaki.



- Principios del siglo XX con cortometrajes.
- En 1906 animes basados en manga.
- Década de los 80-90 su máximo esplendor en España con animes como: Dragon Ball, Sailor Moon, Pokémon... aunque los primeros llegan en los 60.
- En el siglo XXI aparecen nuevos animes como: Naruto, Bleach, One Piece...

GÉNEROS DE ANIME Y MANGAS DESTACADOS

- MOHO SHOJO: Niñas o chicas que tienen un objeto mágico o poderes especiales.
- MACHA: Se presentan robots que son tripulados por humanos.
- GORE: Anime sangriento.
- KEMONO: Humanos con rasgos de animales o viceversa.
- RAMOKOME: Comedias románticas.
- SHONEN: Anime de acción.
- SPOKON: Historias deportivas.



¿Cómo puede el manga o el anime ayudar a contar una historia? *

Tu respuesta

¿Con quién debe trabajar un mangaka o un animador? (Mangaka (hace manga) animador (hace anime)) *

Tu respuesta

¿Qué habilidades requieres hacer anime? *

Tu respuesta

¿Cómo puede ayudar el anime en las artes escénicas? *

Tu respuesta

¿Con qué otras artes (que no sean las artes escénicas) pueden colaborar con el anime o el manga? *

Tu respuesta

¿Qué franja de población (edades) crees que SÍ ve anime o lee manga? *

Texto de respuesta larga

¿Qué franja de edad crees que NO ve anime o lee manga? *

Texto de respuesta larga

¿Con qué crees que la gente relaciona el anime? *

Texto de respuesta larga

250

DATOS DE NUESTRA ENCUESTA

NEGATIVAS QUE NOS IMPIDEN

- Yo creo que son gente antisocial, , friki, emo, marginada, aunque en su mayoría, es todo lo contrario.

- Son dibujos que no tienen trama ni sentido, y que no expresan nada.

- Machismo.

- Dibujos chinos.

- OtaKus, gente que no se baña.

- La gente lo relaciona muchas veces con sexo y violencia.

DATOS DE NUESTRA ENCUESTA

POSITIVAS QUE NOS AYUDAN

- Como la vida misma, el anime trata temas de, por así decirlo, la vida real por lo que es bastante difícil no empatizar con los personajes, y verse reflejado en ellos.

- Yo lo relaciono con los sentimientos.

- La vida con otro enfoque.

- La gente suele relacionar el anime con Japón y su cultura ya que, este fue creado ahí y además, en bastantes animes, hay grandes referencias a Japón.

ESTUDIOS QUE AVALAN NUESTRO PROYECTO

- “En el campo de la Psicología que indican que ver series o películas de dibujos animados o animación es beneficioso para la salud, especialmente para la depresión”.
- “Y así, es como se consiguen romper estereotipos y eliminar los estigmas de la salud mental”.
- “Beneficios Psicológicos del anime” - Revista “La Mente Es Maravillosa”.



ESTUDIOS QUE AVALAN NUESTRO PROYECTO

- “Resaltar que no todas las series poseen estos elementos discriminatorios, y que existen series dentro del género del anime que están lejos de representar micromachismos o ideas inapropiadas en cuanto a la diferencia de sexos, pero también decir que este tipo de series se encuentran en minoría.”
- “Análisis De Los Estereotipos de Género y los Micromachismos en las Series de Anime” - “Universidad de Valladolid 2022”.



ESTUDIOS QUE AVALAN NUESTRO PROYECTO

- “Permite el análisis y discusión de diferentes temáticas vinculadas con aspectos cotidianos”.
- “El anime como recurso didáctico para abordar temas de DDHH”- Andrés Godínez , Henry Pescod , Esteban León:



ESTUDIOS QUE AVALAN NUESTRO PROYECTO

- “Internet está llena de historias de personas que expresan cómo el anime cambió positivamente o salvó su vida”.
- “Existe un anime o manga para cada persona, edad, gusto o interés (Johnson-Woods, 2010).”
- “Pertinencia de la cultura popular con enfoque del anime y el manga” -Francheska M. González Castro (Rev. Griot, 2020).



ESTUDIOS QUE AVALAN NUESTRO PROYECTO

- “Anime pasó de considerarse entretenimiento a una forma de aprendizaje y crecimiento personal”.
- “Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena”- Francisco Arias , Natalia Robledo , Tania Cobos.



BENEFICIOS DE NUESTRO PROYECTO

- Ventana para una nueva cultura.
- Herramientas para hacer amigos.
- Motivación para seguir adelante.
- Desafío a la creatividad.
- Inspiración para el futuro.
- Agiliza la lectura



A RAÍZ DEL PRINCIPAL PROBLEMA DE ESTE PROYECTO...

- Trabajo en equipo: Mejor difusión si trabajamos juntos con otras instituciones: Escuela de Teatro, Ayuntamiento Valle de Egüés, Organización FAN en Navarra...
- Descubrimiento: La utilización del teatro, como modo de expresión, y cómo la utilización del manga en decorados, posibilita la difusión a consumidores muy variados de este arte escénico.
- Diversión: Compartir el proyecto en eventos lúdicos para hacer ver la parte divertida y diversa de nuestra afición.



Escuela Navarra de teatro!

Ayuntamiento Valle de Egüés



Festival Anime de Navarra



Techniks y Robotniks

Bidealde

MTorres

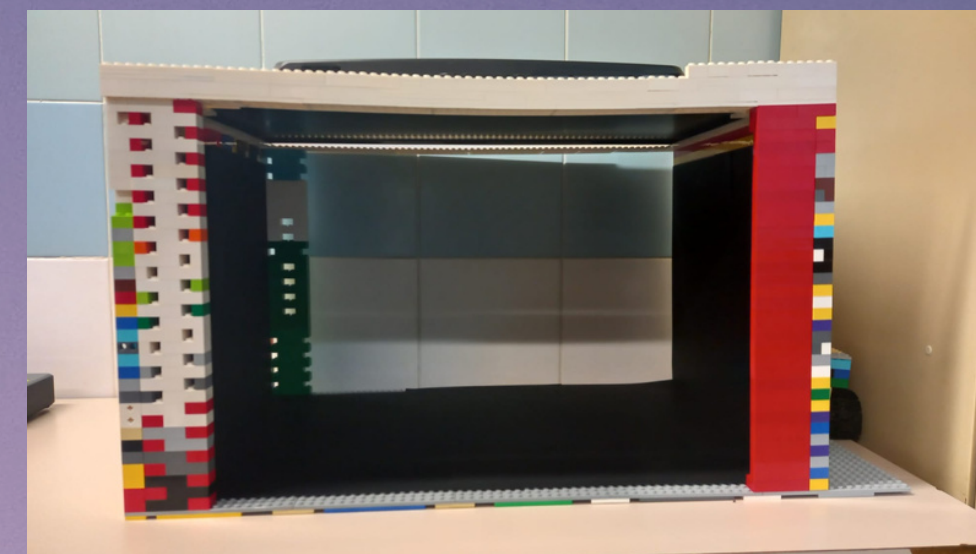
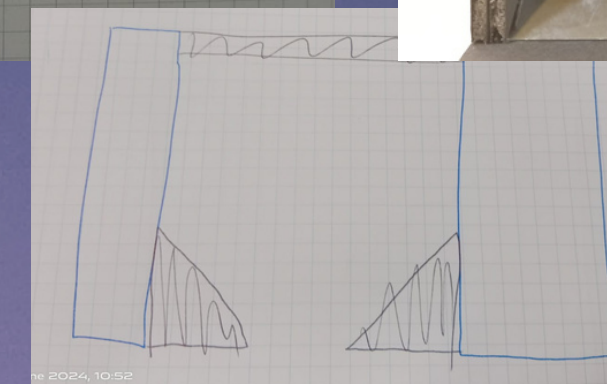
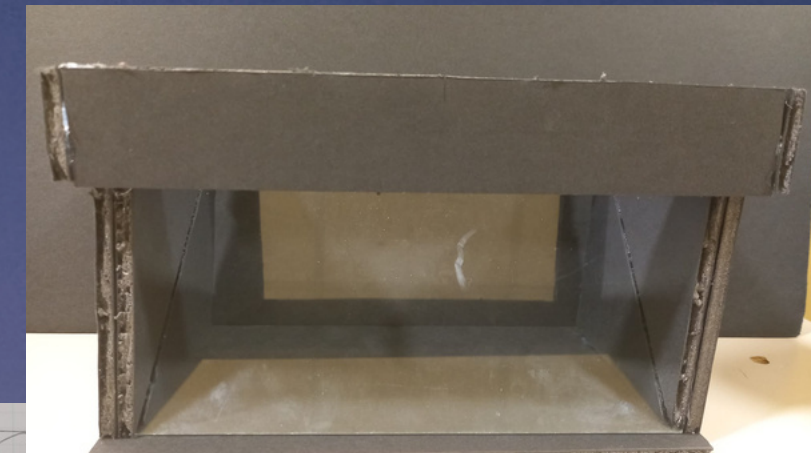
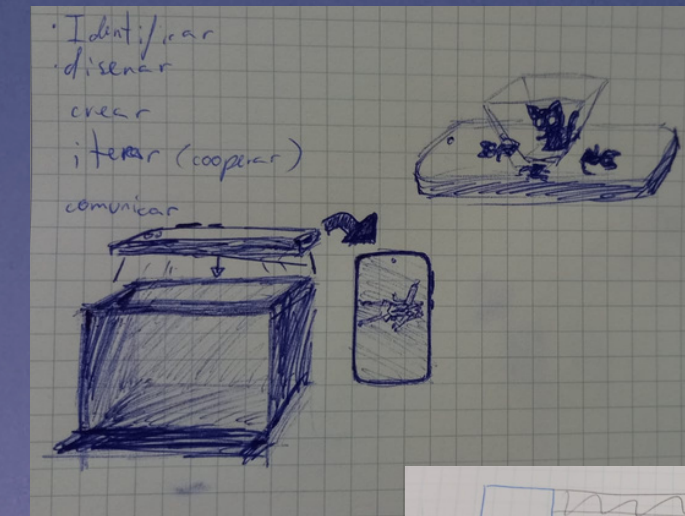


Virginia Cervera



A RAÍZ DEL PRINCIPAL PROBLEMA DE ESTE PROYECTO...

- **Innovación:** Usar hologramas y música para poder llegar al mayor número de personas a través de la publicidad. Además, usando el recurso del video, también podremos llegar a un público que no esté presente en directo.
- **Impacto:** Al usar un sistema publicitario poco común como los hologramas, llegaremos a impactar más sobre el espectador.
- **Inclusión:** Todas las opiniones de la encuesta, se respetaron y fueron el pilar fundamental para nuestra propuestas innovadoras, integrándolas en las soluciones.



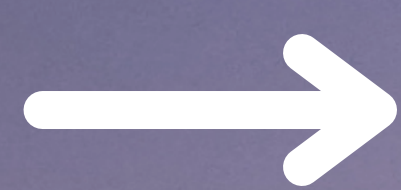
EVENTOS MÁS IMPORTANTES A NIVEL MUNDIAL

- JAPAN EXPO:
PARIS 11-14 de julio 2024.
- SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA:
7-10 Diciembre 2023.
- ANIME FESTIVAL:
SINGAPUR- Noviembre 2023.
- JUMP FESTA:
TOKYO- Diciembre 2024.
- ANIME EXPO:
LOS ÁNGELES -Julio 2024.
- COMIKET:
TOKYO- Octubre 2023.

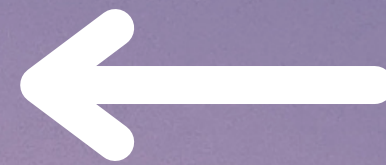


JAPAN WEEKEND & FAN-PAMPLONA

- BARCELONA: 6-7 Abril, FIRA Gran Vía.
- VALENCIA: 4-5 Mayo, FIRA Valencia.
- BILBAO: 24 Febrero, BEC.
- MADRID: 17-18 Febrero IFEMA.



PAMPLONA: Festival de Anime de Navarra (FAN).





LC TEAM

**GRACIAS POR
SU ATENCIÓN,
GRACIAS A ...**

**¡Gracias a
Bidealde!**



**¡Gracias a
MTorres**



**¡Gracias a Idoia
Remírez!**



¡Gracias a Virginia Cervera!



¡Gracias a Blanca Oría!



¡Gracias a Techniks y Robotniks!



¡Gracias a María Sagüés!!

