



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTONOMA DE MÉXICO**



**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS  
PROFESIONALES "ACATLAN"**

**AUDIOVISUAL PARA LA ASOCIACIÓN DE  
SCOUTS DE MÉXICO SOBRE " EL LIBRO DE LA  
SELVA" EN PAPIROGRAFIA.**

**T E S I S**

**QUE PARA OBTENER ÉL TITULO DE:  
LICENCIADA EN DISEÑO GRAFICO**

**PRESENTA:**

**AIDEE MIRIAM MÁRTINEZ VÁZQUEZ**

**ASESOR**

**MTRA. EN E. MARTHA OLGA RODRÍGUEZ PEREZ**

**FEBRERO 2004**





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

### *A mi papá Miguel*

*Le doy gracias a Dios por tener un papá como tú. Gracias por ayudarme a alcanzar una de las etapas más importantes de mi vida ya que con tus consejos, tu cariño y el apoyo que me ofreces día a día he podido concluir este ciclo. Agradezco me hayas inculcado los valores y las bases necesarias para poder enfrentar los constantes retos que se presenten en mi camino, los cuales me han ayudado a ser una mejor persona.*

### *A mi mamá Graciela:*

*Primero que nada agradezco a Dios por tener una mamá como tú, ya que con tus consejos, tu compañía, tu cariño y sobre todo tu apoyo, he podido alcanzar una meta más en mi vida. Con el paso de los años me he dado cuenta de todo lo que representas en mi vida, ya que juntas hemos luchado arduamente, eres el mejor ejemplo como Madre, como Mujer y como Amiga. Gracias por inculcarme las bases y los valores necesarios, para poder salir adelante y enfrentarme a las adversidades.*

**A mis hermanos Mónica y Miguel:**

*Gracias por compartir mis alegrías, mis triunfos y mis tropiezos, suscitados en todo este camino recorrido. Le doy gracias a Dios por tenerlos como hermanos, ya que día con día me brindan su apoyo incondicional sin esperar nada a cambio, sin todo esto, difícilmente hubiera llegado a concluir este logro mas en mi vida. Los quiero mucho y espero que sigamos tan unidos como hasta ahora.*

**A ti Marcos:**

*Quiero compartir contigo un logro más en mi vida, ya que en el tiempo que llevamos juntos me has sabido escuchar, comprender y apoyar en todo momento. Gracias por darme ánimos para concluir este trabajo y brindarme tu cariño.*

**A mi Profesora Martha:**

*Te doy las gracias por ayudarme a concluir este proyecto, ya que sin tu apoyo y asesoramiento esté no hubiera sido lo que es ahora, te agradezco que hayas estado conmigo en las buenas y en las malas y sobre todo por tus enseñanzas, las cuales me han permitido obtener múltiples satisfacciones personales y profesionales.*

<b>INDICE</b>	<b>PAGINA</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>CAPITULO I “ MOVIMIENTO SCOUT “</b>	
<b>Introducción ( movimiento scout)</b>	<b>7</b>
<b>1.1 Historia</b>	<b>8</b>
1.1.1 Historia del Lobatismo	10
1.1.2 Gacelismo su formación	13
<b>Proyecto Educativo Del Escultismo.</b>	
<b>1.2 Objetivo del Movimiento Scout</b>	<b>14</b>
1.2.1 Áreas de crecimiento y Objetivos terminales	15
1.2.2 Método Scout (elementos fundamentales y complementarios)	16
1.2.3 Realización de actividades al aire libre y de observación de la naturaleza.	18
<b>1.3 Marcos simbólicos ( ambiente de fantasía)</b>	<b>21</b>
1.3.1 Operación en la Manada	25
1.3.2 Adelanto Progresivo	26
1.3.3 Objetivos educativos de sección	28
<b>1.4 Fundamento del libro de la selva.</b>	<b>28</b>
<b>CAPITULO II “ TÉCNICA DE PAPIROGRAFÍA “</b>	
<b>Introducción</b>	<b>31</b>
<b>2.1 Antecedentes</b>	<b>31</b>
<b>2.2 Papiroflexia</b>	<b>33</b>
<b>2.3 Papiroflexia Arquitectónica</b>	<b>34</b>
<b>2.4 Papirografia</b>	<b>37</b>
2.4.1 Materiales	39
2.4.2 Técnicas	40
2.4.3 Papirografia con diferentes tipos de papel	47

	<b>PAGINA</b>
<b>CAPITULO III “PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA “</b>	
<b>Introducción</b>	<b>58</b>
<b>3.1 Las cámaras</b>	<b>59</b>
<b>3.2 Las películas</b>	<b>64</b>
3.2.1 Película rápida	67
3.2.2 Película Blanco y Negro	69
3.2.3 Película a color	71
<b>3.3 Exposímetro</b>	<b>73</b>
<b>3.4 Equipo de Iluminación</b>	<b>75</b>
3.4.1 El material de fondo	79
3.4.2 Control de iluminación	81
3.4.3 Condiciones básicas de iluminación	83
<b>CAPITULO IV “ PRODUCCION AUDIOVISUAL “</b>	
<b>Introducción</b>	<b>87</b>
<b>4.1 Técnicas audiovisuales</b>	<b>87</b>
4.1.1 Pizarrón	88
4.1.2 Rotafolio	89
4.1.3 Proyector de cuerpos opacos	89
4.1.4 Retroproyector o Epidoscopio	90
4.1.5 Filminas	90
4.1.6 Transparencias	91
4.1.7 Televisión	92
<b>Realización de un audiovisual por medio de     transparencias</b>	
<b>4.2 Metodología de Robert Ertel (Diagrama de flujo)</b>	<b>93</b>
<b>4.3 Planeación</b>	<b>94</b>
<b>4.4 Texto</b>	<b>95</b>
<b>4.5 Guión técnico</b>	<b>100</b>
<b>4.6 Fotografía</b>	<b>104</b>

	<b>PAGINA</b>
<b>4.7 Gráficos</b>	<b>106</b>
<b>4.8 Sonido</b>	<b>108</b>
<b>4.9 Armado</b>	<b>110</b>
<b>4.10 Programación</b>	<b>110</b>
<b>4.11 Presentación</b>	<b>112</b>
<b>CAPITULO V “ PROPUESTA AUDIOVISUAL DEL LIBRO DE LA SELVA “</b>	
<b>Introducción</b>	<b>115</b>
<b>Realizar en la técnica de papirografía (11) maquetas.</b>	
<b>5.1 Características de los Personajes</b>	<b>116</b>
<b>5.2 Estilo y Soporte</b>	<b>118</b>
5.2.1 Soporte geométrico y proporcional (diagramación)	<b>119</b>
5.2.2 Soporte visual	<b>123</b>
5.2.3 El Material	<b>123</b>
5.2.4 Maquetas	<b>125</b>
<b>Realizar el audiovisual del Libro de la selva de acuerdo a la metodología de Robert Ertel.</b>	
<b>5.3 Planeación</b>	<b>131</b>
<b>5.4 Texto</b>	<b>131</b>
<b>5.5 Guión técnico</b>	<b>133</b>
<b>5.6 Fotografía y Gráficos</b>	<b>149</b>
<b>5.7 Sonido</b>	<b>152</b>
<b>5.8 Armado</b>	<b>153</b>
<b>5.9 Programación</b>	<b>155</b>
<b>5.10 Presentación</b>	<b>156</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>154</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>156</b>

## **INTRODUCCION**

Este trabajo tiene como función, apoyar a los Scouts para la enseñanza básica y de formación, para los niños ya que en esta etapa de su vida son muy inquietos y fantasiosos.

Por medio de este proyecto, tratamos de inculcarles, los valores que los irán formando y que deberán tener en cuenta, durante su vida, así como su función dentro de esta agrupación.

Considero que el material didáctico, juega un papel muy importante, porque ayuda al proceso enseñanza- aprendizaje y este es objeto de estudio para conocer y saber aplicar la gran variedad de tipos de material didáctico que ya existen en uso.

Se va a realizar un audiovisual del Libro de la Selva, en papirografía donde inculcaremos, los valores del escultismo, ( SCOUTS ) .

Esto es importante porque lo que tratamos de hacer es llamar la atención del pequeño, y de que entienda claramente lo que se le trasmite, de una forma sencilla y divertida, también se busca que el pequeño empiece a interesarse por la lectura.

Buscamos que las diversas instituciones que hay en México, de cualquier enseñanza, tomen en cuentas los distintos materiales didácticos que pueden utilizar, para complementar el aprendizaje de los niños.

Pienso que la enseñanza y el aprendizaje son muy importantes, para la formación de cada niño y con esto queremos proponer material que haga su aprendizaje, más divertido y sencillo.



El material didáctico y los medios audiovisuales son una gran herramienta, no solo para cuestiones educativas sino para cualquier ámbito laboral.

La aportación del Diseño Grafico en la educación es importante, ya que por la gran variedad de materiales, propuestas y diferentes formas de trabajo, podemos brindarle a los pequeños, cosas diferentes con una gran variedad de colores y que llamen su atención.

El diseñador grafico tiene la capacidad y el conocimiento de experimentar con diferentes materiales, y dar la mejor solución para llegar a su propósito.

En el ámbito educativo el diseñador grafico, juega un papel importante, ya que puede aportar grandes ideas para el desarrollo del aprendizaje y con esto podremos hacer más interesante y didáctico las clases y los proyectos educativos a desarrollar.

**CAPÍTULO 1**  
**“MOVIMIENTO**  
**SCOUT”**

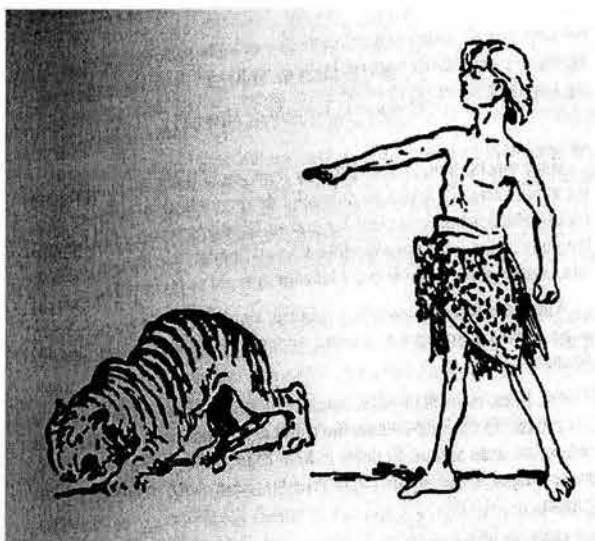
Los niños y las niñas en esta etapa son insaciables y están sedientos de conocimientos de ideas, tienen miles de preguntas y, en su mente ya están recorriendo las mil veredas del mundo que los llevarán a las miles de respuestas que ellos necesitan.



La niñez es el apasionante mundo de la fantasía, donde construyen su propio mundo, y también donde no tiene cabida los "no", las "pruebas", los "castigos", las "tareas", ni los "adultos regañones" sólo se admiten a aquellos adultos que no han perdido la imaginación y que pueden ver a los duendes y a las hadas.

Insignia de los Lobatos, Prop. de la Asoc. de Scouts de México.

La manada de Lobatos es para los niños ( 7 a 11 años) adentrarse en el mundo de la Tierras Vírgenes en donde encuentran los valores de su propio crecimiento, en donde Akela y los viejos lobos les mostrarán cómo ser grandes sin perder la grandeza de su niñez y cómo explorar, cómo recorrer los mil caminos de su mente.



La ley de la selva. Prop. Asoc. de Scouts de México.

La Manada de gacelas ( 7 a 11 años ) dará a las niñas la ternura de Vanita, guiándolas por las maravillas del Bosque Dorado en donde sus habitantes mostrarán paso a paso cómo definir su propio "YO". Cómo resolver sus dudas y encontrar respuesta a sus inquietudes, aprendiendo la difícil labor de crecer.

## 1.1 HISTORIA

Empieza el 22 de febrero de 1857, con el nacimiento de Robert Stephenson Smith Badén- Powell. Su padre, el Rev. Dr. H. G. Badén- Powell, muere cuando Robert tiene tres años, su madre Herietta Grace Smith con la familia se muda al campo con su abuelo, esto permite que el pequeño Robert junto con sus hermanos convivan con la naturaleza, gozan de su libertad, asumiendo su propio riesgo, usando sus sentidos en la observación del mundo natural, logrando que su inteligencia crezca y defina su personalidad.

En 1870 entra a estudiar en Charterhouse College, donde tiene la oportunidad de desarrollar sus aptitudes escénicas; toca el piano y el violín; juega fútbol como portero y tiene oportunidad de ausentarse de clases para recorrer los bosques aledaños y así crece en él la admiración por la naturaleza.

En 1876 entra al ejército y empieza una exitosa carrera militar, la que lo lleva primero a la India y después al África en donde participa defendiendo Mafeking.

En aquella guerra, el Sitio de Mafeking no tiene importancia alguna, su rendición es lo más aconsejable, pero Badén Powell no piensa así y actúa por si y a conciencia, muestra al mundo lo que podía hacer un hombre cuando actúa con honor, inteligencia y entereza.

Un año duró, el Sitio en condiciones desfavorables, lo cual obliga a Badén-Powell a usar todos los recursos inclusive a los jóvenes de la aldea, esto lo hizo valorar, que los jóvenes en situaciones de emergencia respondan con responsabilidad igual que un adulto. Badén- Powell triunfa y obliga al gobierno a reconocerlo y enviarle socorros, convirtiéndose en héroe nacional, por su valor y tenaz lealtad a sus principios.

Cuando Badén- Powell regresa a Inglaterra, como héroe nacional, ve con tristeza que la juventud inglesa no tienen aquellos elementos con los cuales pudiera lograr la tremenda empresa de realizarse como persona y piensa que su libro " AIDS TO SCOUTING ", hecho para militares, podía ser útil en la vida civil.

Concibe la idea de que compartiendo con los jóvenes el secreto de su éxito, de su realización como persona, los ayudará a convertirse en ciudadanos respetables.

Las experiencias de su vida en el campo, en el Sitio de Mafeking serán de gran ayuda para lograr que los muchachos se conviertan en individuos de



carácter, no carácter necio ni arbitrario; no mal carácter si no individuos con el temple emocional suficiente para merecer el nombre de "HOMBRE ÍNTEGRO".

El lobato aprende su trabajo. Prop. De la Asoc. de Scouts de México.

Se lanza a la aventura en el verano de 1907 acampa con 20 muchachos en Bronwsea Islam, aplica por primera vez el Sistema de Patrulla, hace que los muchachos aprendan haciendo, y logra que los muchachos regresen transformados a sus casas.

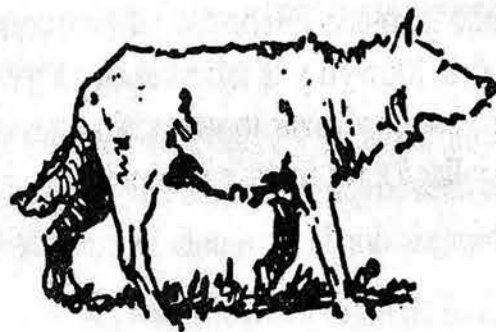
A su regreso decide adaptar su libro y así surge el “ESCULTISMO PARA MUCHACHOS”, el cual puede ser definido como llegar a ser HOMBRE EXPLORANDO.

El movimiento Scout aparece por primera vez en la ciudad de México en el año de 1912 en el estado de Veracruz.

El 26 de agosto de 1926, logra obtener el reconocimiento de la Conferencia Mundial celebrada en Kandersteg, Suiza, y se registra con el nombre de Exploradores Nacionales de la República Mexicana. El 9 de mayo de 1932, se cambia el nombre por el de Asociación de Scouts de México, A.C.

### 1.1.1 HISTORIA DEL LOBATISMO

“En la edición original de Escultismo para muchachos, Baden-Powell no fijó un límite de edad, mínimo ni máximo, para el ingreso del muchacho en el movimiento Scout”<sup>1</sup>. Como consecuencia de ello, las tropas tienen muchos, cuyas edades fluctuaban entre 9 y 18 años. Más tarde, en 1911, se establece un límite de edad entre los 11 y los 18 para ingresar en el movimiento. Así todo el problema no queda resuelto, pues muchos jefes de tropa aceptan a muchachos más pequeños, para aumentar o completar sus números o sencillamente porque no tienen corazón para rechazarlos. Era evidente que la única solución posible está en organizar una sección especial para ellos.



Un lobato es un pequeño lobo.  
Prop. de la Asoc. de Scouts de México.

<sup>1</sup> TU MISIÓN EN LA MANADA. ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C. PAG. 4

Después de un período de experimentación, Baden-Powell solicitó a Percy W. Everett, que estudié lo que se está haciendo y que redacte un esquema provisional.

En noviembre de 1913, Everett le presenta un proyecto titulado "Reglas para Scouts menores". Baden-Powell escribe los siguientes comentarios

1. - El nombre de "Scouts menores" nunca servirá como un nombre permanente.

Se debe inventar un nombre que llame la atención de los muchachos pequeños. Un jefe de tropa les llama "Castores". Otro nombre que sugirió fue "Mordedores" (Nippers).

"Originalmente tuvo en mente "Lobatos" o "Cachorros" o "Jóvenes Scouts", "Tramperos", pudiera ser un nombre atractivo si se explica que un trampero es el ayudante de un cazador o explorador. "Cachorro pudiera servir para el pie tierno" de los Scouts menores"<sup>2</sup>.

2. - Gorra. El sugiere una gorra marinera, color caqui, para lograr una apariencia más uniforme; pero no descarto la sugerencia que le hizo Everett de utilizar una gorra color verde de "Criquet".

En cualquier caso él piensa que un suéter es más apropiado para los muchachos pequeños y les da una apariencia más elegante.

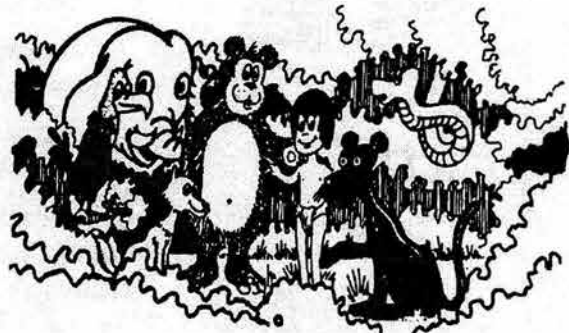
Con esto finaliza la primera fase. La segunda comenzó con la publicación, en enero de 1914, en el "Heatquarters Gasette", del esquema oficial para "Lobatos" ó "Jóvenes Scouts", que honradamente no era más que una forma modificada de adiestramiento Scout y que aún le faltaba su característica

<sup>2</sup> TU MISIÓN EN LA MANADA ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C. PAG 5

propia. Badén- Powell no tiene suficiente tiempo libre durante la primera guerra mundial, para producir el manual que se anunció que saldría poco después.

Esto permite que ingresen al movimiento muchas señoras y señoritas quienes están encantadas con la idea de que se les permita adiestrar a los pequeños.

Sus ideas y sus experiencias son de gran ayuda en dilucidar los problemas especiales, creados por el adiestramiento de muchachos jóvenes.



Mowgli y sus amigos. Prop. Asoc. de Scouts de México

Al fin Badén- Powell encuentra lo que desea en el “Libro de las tierras vírgenes” de Rudya Kipling, el golpe genial del nuevo esquema fue el uso de los cuentos de Mowgli que suministraron una atmósfera de imaginación para las actividades.

Esto no sólo constituye un atractivo irresistible para los muchachos pequeños, sino que le da al Lobatismo una singular característica, en comparación con el Escultismo, cuya característica es adecuada a las necesidades psicológicas de esta menor edad.

La tercera y última fase comienza en 1916, con la publicación del “ Manual de Lobatos “, en el cual Badén- Powell incorpora los cuentos de Mowgli del “ Libro de las tierras vírgenes “ y así crea una atmósfera enteramente nueva, que sin duda revoluciona el esquema en su totalidad.

Podemos decir, que la fundación del Lobatismo con nueva rama del movimiento scout data de 1916.



La finalidad del Lobatismo no es crear pequeños scouts, si no desarrollar buena conducta y presentación en los niños de 7 a 11 años, mediante la atmósfera de la selva, los juegos y las representaciones.

Para finalizar hay que recordar algo que Badén- Powell dice en 1928 " Un punto muy esencial es mantener al Lobatismo tan diferente, como sea posible, del Escultismo; de forma que el Lobato tenga ganas de llegar a ser scout, cuando arribe a la edad adecuada.

Un muchacho que está creciendo anhela cambio y variedad y si el Escultismo para el muchacho no es más que un paso adicional del Lobatismo, se cansaría del mismo.

El quiere encontrar nuevas prácticas y nuevas ideas cuando se convierte en un scout. "

### 1.1.2 GACELISMO SU FORMACIÓN

Al igual que las otras secciones femeniles en México, septiembre de 1980 la asamblea nacional acepta en principio su integración y en la asamblea nacional de marzo de 1981 en León, Guanajuato, se autoriza definitivamente



su creación y en el Indaba Nacional de ese año en el documento " Elementos del programa Scout para unidades femeninas " surge el nombre **MANADA DE GACELAS.**

Gacelismo. Prop. Asoc. de Scouts de México.

Los nombres e ideas originales de la ambientación para la manada de gacelas se debe a la iniciativa de dos "Scouters": Edgar García y José Gil del grupo 88 de Naucalpan conforme han ido creciendo y consolidándose muchos "scouters" de manada de gacelas, han aportado sus ideas para ir el programa.

## 1.2 OBJETIVO DEL MOVIMIENTO SCOUT

La razón del movimiento scout se encontró al analizar su objetivo primordial.

"El objetivo de la Asociación de Scouts de México, A.C. es formar el carácter de los muchachos, inculcarles el cumplimiento de sus deberes religiosos, patrióticos y cívicos: así como los principios de disciplina, lealtad y ayuda al prójimo, capacitarlos para bastarse así mismos ayudándoles a desarrollarse física, mental y espiritualmente; todo esto conforme a los lineamientos que señaló el fundador del Movimiento Scout, Lord Robert Baden- Powell"<sup>3</sup>

Deben tomar en cuenta que los niños o niñas de la manada están en la etapa de su vida, en que nuestras acciones son básicas para su propio futuro y su labor, su misión como "scouter" es ayudarlos a crecer, y para esto contará con las herramientas que significan los diferentes elementos del Método Scout.



Misión en la Manada. Prop. Asoc. Scouts de México.

<sup>3</sup> TU MISIÓN EN LA MANADA. ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO A.C. PAG 13.

¿Quiénes son como movimiento y qué es lo que buscan como objetivo final, cual es su reto como "Scouters" o Dirigentes?

### 1.2.1 ÁREAS DE CRECIMIENTO Y OBJETIVOS TERMINALES

Al hablar del objetivo del Escultismo y de su asociación, así cómo, de sus convicciones fundamentales, estamos hablando de buscar en el un joven "desarrollo integral " que cubre el amplísimo panorama del desarrollo del ser humano.

Al cimentar sus principios scouts se aclara un poco ese panorama estableciendo un desarrollo en tres grandes niveles: su persona, su entorno social y su proyección espiritual.

Y al comentar sobre el Plan descubrimos cinco etapas en que esa forma de los jóvenes se va desarrollando hasta lograr tomar conciencia de ese " si mismo " en dichos niveles.

Todos éstos son elementos importantes para el Escultismo, y se debe ahora analizar su misión, pensando específicamente en el niño/ niña en un primer enfoque, deben fijarse un derrotero objetivo que les permita encauzar sus esfuerzos.



Áreas de crecimiento. Prop. Asoc. de Scouts de México.

Asombrado ante la amplitud de la naturaleza humana e interesado en el hombre completo, el Movimiento Scout se propone la difícil tarea de contribuir al desarrollo equilibrado de las diversas dimensiones en la personalidad de los jóvenes, suscitando, formando y dando oportunidad de pleno despliegue a la variedad de expresiones de la persona.

Para lograr este propósito, la progresión educativa scout establece áreas de crecimiento que consideran esa pluralidad y la ordenan con base en la estructura que ha sido objeto de múltiples teorías e interpretaciones, la proposición del movimiento opta por una distinción que proviene fundamentalmente de su experiencia y que conjuga en seis áreas de crecimiento tanto los conceptos generalmente aceptados sobre la naturaleza humana como los énfasis propios expresados en su objeto y sus principios.

De esta forma, las áreas de crecimiento conforman una armonía integradora que comprende el desarrollo del cuerpo, la estimulación de la creatividad, la formación del carácter, la orientación de los afectos, el sentido de los otros y el encuentro con Dios.

### **1.2.2 MÉTODO SCOUT.**

#### **UTILIZACIÓN PERMANENTE DE TRABAJO EN PEQUEÑOS GRUPOS NATURALES.**

Dos elementos se conjugan en la forma como se estructura la Manada, por una parte la utilización del “Sistema de grupos pequeños, naturales <sup>4</sup>” y por la otra parte la idea original de Badén- Powell de dar formación individual y personal a cada muchacho.

Si se atiende a las necesidades psicológicas de los niños, muchachos y jóvenes, veremos que el trabajo en grupos naturales fue un gran acierto.

---

<sup>4</sup> TU MISIÓN EN LA MANADA. ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO A.C. PAG. 30.

“Con Lobatos y Gacelas, siendo la Manada el paso previo a la Tropa Scout en donde la “ célula activa “ es la Patrulla, encontraremos que aquí se hace énfasis en la “ Manada “ misma, como “ la familia feliz “<sup>5</sup>.



Trabajo en equipo. Prop. Asoc. de Scouts de México.

Aquí nos referirnos al libro origen de donde surgen los conceptos El libro de las Tierras Vírgenes de Rudyard Kipling, donde toda la Manada de Lobos son una familia que caza y vive unida, en donde los viejos lobos cuidan y alimentan a los Lobatos y Lobeznos.

La unidad que se manifiesta en el libro no es la de familia en el concepto de papá, mamá e hijos, sino en el concepto amplio de familia, en donde todos los mayores de la misma especie se encargan de alimentar, cuidar y guiar a los pequeños, en el concepto de una comunidad organizada y unida tras un mismo objetivo.

En la manada de lobatos o de gacelas opera el mismo concepto, la manada en sí, es la unidad de acción.

A esta edad, niños y niñas les encanta jugar y aprender todo lo que puedan de su entorno y necesitan de esta “ familia feliz “ para socializarse, aprender y desarrollarse, logrando su ubicación y crecimiento.

La Seisena (podría considerarse una patrulla en gestación), no es una mini patrulla en gestación, no es una minipatrulla, sirve como unidad de identificación para la organización de juegos y actividades, es un pequeño

<sup>5</sup> ESCULTISMO PARA MUCHACHOS. ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO A.C

núcleo de trabajo que está sembrando una semilla de acción, que verá su esplendor al aparecer el sentido gregario con la pubertad.

Aquí lo importante es todo el conjunto de experiencias enriquecedoras que la manada, como comunidad protectora, le puede brindar a cada niño o niña.

Recordemos que la manada de lobatos, o la manada de gacelas es la oportunidad que tienen niños y niñas de conocer otro núcleo social aparte del de su familia consanguínea, es un mundo en donde van a encontrar otras formas de pensar y ver las cosas, lo cual les permitirá crecer.

La manada en sí mismo es un grupo pequeño natural que se convierte en una gran escuela de la vida.

### **1.2.3 REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE Y DE OBSERVACIÓN DE LA NATURALEZA.**

No es posible concebir el Movimiento Scout sin sus actividades al aire libre. Imagina la explosión de la fantasía de los niños y niñas, el desbordamiento de su propia imaginación cuando pueden estar en este escenario. Todas las historias del Libro de la selva o de los relatos de Foresta Andii y del Bosque Dorado desarrollándose en su medio natural.

Todos los cuentos y relatos de la niñez, todos sus héroes ficticios o verdaderos de la literatura, el cine, la televisión, todos los personajes que reinan en el exclusivo mundo de la mente de los niños y niñas, pueden aparecer aquí en este valle, en este río y participar en sus juegos y actividades.

El aire libre, es sin duda alguna el escenario ideal para el mundo de la fantasía de la niñez, ahí ellos pueden ver y sentir su realidad e ir valorando todo lo que viven y tienen en sus hogares.



Actividades al aire libre. Prop. Asoc. de Scouts de México.

La libertad que anhela el niño, la amplitud de horizontes que le muestra sus posibilidades, la noche estrellada que le hace sentir la presencia diurna, inclusive la lluvia que le muestra su fragilidad y el ejercicio que lo hace desfogar su sobrecargada energía, son elementos que no es posible sustituir con una buena junta o una excelente narración.

El cuento antes de acostarse, la carrera matutina, el colaborar al servicio de sus alimentos, el sentirse protegidos por la fragilidad de una casa de tela, son todos elementos formativos que logran su óptimo objetivo en el campo.

Las actividades al aire libre no se limitan al campamento, busca mucha más excursiones, visitas, convivencias con otras manadas o con niños de algún poblado, lo importante es que:

- Aprecien la obra de Dios en la naturaleza**
- Aprendan a vivir inteligentemente en el campo**
- Conozcan lugares y climas diferentes**
- Aprendan el ARTE DE LOS BOSQUES**
- Disfruten la unión de su manada**

## PARTICIPACIÓN ESTIMULANTE Y NO INTERFERENTE DEL ADULTO

El niño a la edad de Lobato y la niña a la edad de Gacela, tienden a imitar a quien consideran su ídolo y seguramente tú o alguno de los “scouters”, ocuparán ese lugar. Es importante tomar en cuenta este factor y que sea un ejemplo digno de ser imitado, de manera que pueda ir forjando su personalidad. Por simple hecho de ser Akela o Vantha su opinión será determinante para aquellos. Observamos en este mundo actual, que existen muchos superhéroes en la pantalla o en la literatura y todos (niños y niñas), tienen uno de su preferencia al que han adoptado y tratan de imitar.

“Esto es una gran responsabilidad no sólo ante los niños, sino también ante los padres, la sociedad y ante la Asociación.”<sup>6</sup>

El scout debe:

- . Estimular su crecimiento, no es tratar de crecer por ellos.
- . Desarrollar su iniciativa.
- . Trabajar en equipo, con los “Scouters” y dirigentes y con los padres de familia para ver cómo ayudarlos mejor.
- . Despertar en ellos el deseo de aprender y superarse constantemente.
- . Motivar la aparición del Espíritu Scout.
- . Aprovechar su fantasía y penetrar en su mundo para guiarlos mejor.
- . Utilizar los medios y recursos necesarios para hacer que ellos jueguen, se diviertan y así mediante actividades se vayan formando.
- . Ser un buen ejemplo a seguir, siendo sincero, no fingiendo una actitud, pues cuando los niños lo descubren es muy destructivo.

El escultismo es un movimiento de jóvenes dirigido por los propios jóvenes, esto implica la vivencia de una verdadera sociedad. Y en la manada, no por

<sup>6</sup> TU MISIÓN EN LA MANADA. ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C. PÁG. 34



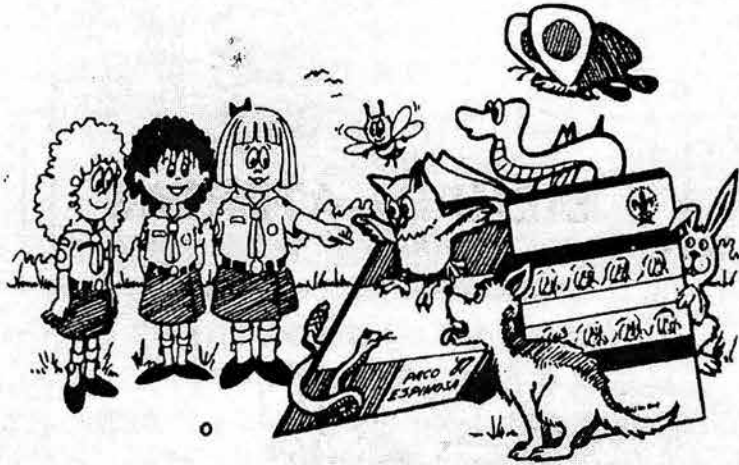
ser niños o niñas en el inicio de su desarrollo quiere decir que no tienen derecho a opinar y decidir sobre sus propias vivencias.

Por el contrario, es importantísima su participación.

### 1.3 MARCOS SIMBÓLICOS AMBIENTE DE FANTASÍA - SELVA / BOSQUE

Los chicos al inicio del período viven en un mundo fantástico de su propia creación (donde por cierto está excluido todo lo que no les agrada, como adultos regañones, manos limpias, traje dominguero, etc.), lleno de juegos y personajes que responden a sus gustos y deseos.

Conforme van creciendo, van confrontando su mundo con el mundo real y van trasladando valores simbólicos a objetos y personas en quienes confían plenamente, ya que su fantasía lo ha dotado de "poderes especiales" para que los guíen en un mundo "para adultos"<sup>7</sup> que no comprenden plenamente.



Ambiente de Fantasía. Prop. Asoc. de Scouts de México.

La importancia de las historias básicas tanto los lobatos como las gacelas, al dar actividades y reacciones humanas a una serie de personajes

<sup>7</sup> TU MISIÓN EN LA MANADA. ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO A.C. PAG 49

de fantasía, es de gran ayuda para que nosotros como adultos, ayudemos a los chicos a tender ese puente entre “ su mundo “ y “ el mundo “, colaborando así en su ubicación y crecimiento.

Continuando con él análisis de sus características, encontramos que a niños y niñas de esa edad les fascina jugar, mediante esta actividad lúdica, que van conociendo, practicando y desarrollando una serie de habilidades que los hacen crecer sanos, fuertes e ingeniosos.

Igualmente debemos recordar la importancia que Akela o Van-tha o cualquiera de los adultos de la manada adquieren para los niños, ya que son personajes de “ su mundo “ pero encarnados en “ el mundo real “ y para ellos, dotados de poderes increíbles.

Ante estos breves comentarios, comprendemos la gran importancia que tiene “ **Una adecuada ambientación**”<sup>8</sup> tanto en la manada de lobatos como en el manada de gacelas.



Ambientación Selva. Prop. Asoc. de Scouts de México.

<sup>8</sup> TU MISION EN LA MANADA. ASOCIACION DE SCOUTS DE MEXICO A.C. PAG 50

El escultismo, a través del Programa Scout, presenta una amplia gama de elementos los cuales servirán de apoyo para lograr enriquecer el ambiente de fantasía de la manada.

Todas las secciones son de importancia, los conceptos vertidos en la promesa, la ley, el lema y la oración, pero en la manada estos elementos son fundamentales ya que ayudan al niño a disociarse en su conciencia infantil hasta conseguir progresivamente distinguir realidad y no realidad.

“El alcance educativo del respeto mutuo y de los métodos basados en la organización social espontánea de los muchachos entre ellos es, precisamente, el permitir a éstos elaborar una disciplina cuya necesidad se descubre en la acción, en lugar de ser impuesta y totalmente “ hecha “ antes de poderla comprender”<sup>9</sup>.

De ahí que los métodos activos prestan el mismo e irremplazable servicio en la educación moral y en el de la inteligencia: llevar al muchacho a construir por sí mismo los instrumentos que los transformarán desde dentro, es decir: “realmente y no en la superficie “.

## LA TEORÍA PIAGETANA

“El alcance educativo del respeto mutuo y de los métodos basados en la organización social espontánea de los muchachos entre ellos es, precisamente, el permitir a éstos elaborar una disciplina cuya necesidad se descubre en la acción, en lugar de ser impuesta y totalmente “hecha” antes de poderla comprender.

Jean Piaget



Jean Piaget. Psicología UN NUEVO ENFOQUE.

<sup>9</sup> TU MISION EN LA MANADA. ASOCIACION DE SCOUTS DE MEXICO A.C. PAG 52.

De ahí que los métodos activos prestan el mismo e irremplazable servicio en la educación moral y en el de la inteligencia; llevar al muchacho a construir por sí mismo los instrumentos que lo transformaran desde dentro, es decir: realmente y no en la superficie”<sup>10</sup>.

La idea genial de Baden Powell es la de no limitarse a contar cuentos, eso se ha hecho siempre- sino hacer vivir a los niños una historia que sea maravillosa, fantástica y llena de enseñanzas humanas; la historia de los Lobatos de Kipling. No es suficiente enseñar, hay que incitar a la acción.

Algo que debemos destacar es que la fantasía de los niños no se limita a la historia base de la Manada.

Los valores positivos son rescatados en las diferentes historias, series de TV o películas y adecuarlos a su manifestación en la ley de la selva o la ley del bosque, y como lobatos o gacelas, deben aplicarlo a su propia vida.

Así como la teoría de Jean Piaget nos dice que el veía toda la conducta en función de una adaptación del individuo a su ambiente. A diferencia de los animales, el ser humano posee pocos reflejos y por lo mismo debe aprender a afrontar su ambiente.

El observó que los niños mediante el juego están aprendiendo a adaptarse y conforme crecen, sus problemas ambientales cambian de manera radical.

Recordemos que el mundo de los niños tiene la fuerza de la familia y gracias a ella se podrá guiar a los niños/ niñas por un mundo lleno de ideas y conceptos, que bien manejados ayudan a su desarrollo en el mundo real.

---

<sup>10</sup> TU MISION EN LA MANADA. ASOCIACION DE SCOUTS DE MEXICO A.C. PAG.52

Son parte de la vida diaria y nos ayudan a enriquecer el ambiente y a trasladar los valores de la historia a la realidad que se está viviendo.

### 1.3.1 OPERACIÓN EN LA MANADA

La vida en la Manada en su operación diaria está igualmente ambientada en función del concepto original del Libro de la Selva de Rudyard Kipling de " la Familia de la Selva ", esto es, el concepto de un grupo de adultos - Viejos lobos o Consejeros del Bosque- que aunque son de diferente especie, entre todos se preocupan por el desarrollo y formación de todos los pequeños.

La Familia de la Selva, o la Familia del Bosque es un sistema de trabajo que permite a los niños / niñas:



. **Desarrollar** su fantasía al vivir una ambientación que los motive, les de seguridad con el apoyo de sus " hermanos mayores " .

Desarrollar su fantasía. Prop. Asoc. de Scouts de México.

.**Jugar y seguir jugando**, es la principal inquietud de los niños y con esos juegos "bien planeados" por los viejos Lobos o Consejeros de la Selva, aprender y seguir creciendo.



Aprender y convivir. Prop. Asoc. de Scouts de México.

. **Seguir el ejemplo de sus hermanos mayores**, no sólo los “Scouters” de manada, sino también scouts/ muchachas scouts, expedicionarios/ expedicionarias y rovers / precursoras los cuales son habitantes del mismo mundo y los quieren, juegan con ellos, los apoyan y se integran en la gran familia del escultismo.

. **Adelantar en forma individual** “capturando las presas o “dando los saltos “ adecuados para fortalecer su cuerpo, enriqueciendo su mente y desarrollando su voluntad.

### 1.3.2 ADELANTO PROGRESIVO ( los recorridos por la selva y por el bosque)

El esquema tiene la misma estructura base en todas las secciones y en la manada nos presenta todo un mundo de ideas:

#### LOS RECORRIDOS POR LA SELVA / LOS RECORRIDOS DEL BOSQUE

##### RECORRIDO PARA SER LOBATO Y GACELA

Este es una especie de **Plan Básico** cuyos objetivos son:

- . **Conocer** las bases del juego del Escultismo: Historia, B.P., Lobatismo o Gacelismo, Promesa, Ley, Máximas/ Normas, Lema, Uniforme, Insignias.
- . **Conocer** la vida de la Manada: Organización, Formaciones, Señales, Seisenas, Tradiciones costumbres, Gran aullido/ Saludo a Van-tha.
- . **Conocer** las bases de la vida al aire libre y de la historia marco del ambiente de la Manada. La historia de San Francisco y la buena acción.
- . **Conocer** de presentación y aseo personal, alimentación, ahorro y trabajo.
- . **Conocer** a sus compañeros de la Manada – actividades – su Promesa.

**MÍNIMO 3 MESES  
MÁXIMO 4 MESES**

<p><b>Recorrido de la Selva</b> <b>Recorrido del Bosque</b></p> <p>Desarrollo de actividades que permitan cubrir los objetivos de desarrollo en las diferentes áreas de crecimiento de la personalidad:</p> <p><b>PERSONAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corporalidad</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Carácter</li> <li>• Afectividad</li> </ul> <p><b>CÍVICA:</b> * Sociabilidad</p> <p><b>ESPIRITUALIDAD:</b> Conocimiento del Escultismo en dos niveles de trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>SEONEE/ BOSQUE</b> Conocimiento de los temas.</li> <li>• <b>KHANHIWARA / PRADERA</b> Desarrollo y profundización.</li> </ul>	<p><b>Recorrido del Lobo</b> <b>Recorrido de la Gacela</b></p> <p>Desarrollo de actividades que permiten:</p> <p>+ <b>En Lobatos:</b> La observación, conocimiento de la naturaleza <b>Campismo:</b> Vida en la naturaleza Conservación de la naturaleza</p> <p>+ <b>En Gacelas:</b> El desarrollo de sus cinco sentidos mediante la observación, la vida del campismo y la conservación de la naturaleza. Igualmente en dos niveles de trabajo para Lobatos: <b>Lobo rastreador</b> <b>Lobo cazador</b></p> <p>Y en cinco áreas de trabajo para Gacelas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coa</li> <li>• Pranam</li> <li>• Otami</li> <li>• Basvi</li> <li>• Shirma</li> </ul>	<p><b>Recorrido de las Especialidades</b></p> <p>Desarrollar actividades que permiten:</p> <p>+ Que los niños elijan entre las Especialidades de las seis áreas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deportes</li> <li>• Ecología</li> <li>• Expresión y Comunicación</li> <li>• Humanidades</li> <li>• Seguridad y Rescate</li> <li>• Tecnología y Ciencia</li> </ul> <p>Aquellas que satisfagan sus gustos e intereses personales y se preparen en ellas hasta lograr el nivel necesario para servir a los demás con sus conocimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en el sistema de Especialidades Institucionales.</li> </ul>	<p><b>PLANES DE ADELANTO PERSONALIZADOS CON EVALUACION PERIÓDICA DE TU PARTE DURANTE LOS 3 AÑOS DE VIDA EN LA MANADA</b></p> <p><b>LOS PLANES CUBREN SIMULTÁNEAMENTE LOS 3 RECORRIDOS</b></p>
--	--	---	---

**SENDA PARA SER SCOUT / MUCHACHA SCOUT**

- Conocimiento de la vida en la Tropa Scout, ambiente de aventura, Sistema de Patrullas y el Esquema las Sendas de la Aventura. Su historia, costumbres, tradiciones, etc.
- Conocimiento de la Promesa y la Ley Scout.
- Conocimiento de la Patrulla a la que se va a pertenecer, nombre, historia, grito, lema, quienes son sus integrantes.
- Conocimientos básicos de las Técnicas Clásicas Scouts.
- Conocimiento y convivencia con los integrantes de su futura Patrulla.

**3 A 6 MESES ANTES DE SU PASO A LA TROPA SCOUT**

### 1.3.3 OBJETIVOS EDUCATIVOS DE SECCIÓN

Los elementos mencionados anteriormente son: Marco Simbólico Ambiente de Fantasía, - Selva / Bosque, Estructura - Sistema de Manada y Adelanto Progresivo - Recorridos de la Selva / Recorridos del Bosque. Son elementos que conforman el Programa de Jóvenes en su versión para las Manadas.

Todos estos elementos están diseñados para lograr los Objetivos Educativos del Movimiento Scout que es la principal Misión y Objetivo.

<p>PROYECTO PROYECTO EDUCATIVO OBJETO DE LA ASOCIACIÓN</p>	<p>AREAS DE CONOCIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corporalidad</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Carácter</li> <li>• Afectividad</li> <li>• Sociabilidad</li> <li>• Espiritualidad</li> </ul>	<p>MANADAS</p>	<p>TROPAS SCOUTS</p>	<p>TROPAS EXPEDICIONARIAS</p> <p><b>OBJETIVOS EDUCATIVOS DE SECCION</b></p>	<p>OBJETIVO TERMINAL</p>	<p><b>PERFIL DEL HOMBRE REALIZADO</b></p>
--	---	----------------	----------------------	---	--------------------------	---

Específicamente  ¿ QUÉ DEBO LOGRAR CON LOS NIÑOS DE MI MANADA?

Estos objetivos proponen conocimientos, actitudes y acciones que son deseables de acuerdo al respectivo Objetivo Terminal y que son posibles según el grado de desarrollo de los niños de la manada.

### 1.4 FUNDAMENTACIÓN “ EL LIBRO DE LA SELVA “

Se toma como basé el Libro de la Selva de Kipling, ya que Mowgli es en gran parte el mundo de la niñez.



Esté libro ejerce una atracción la cuál va mas allá del cuento para niños y muchachos, mas allá de la fábula y la intención didáctica.

Pensamos que lo que hace clásicas a las historias de Mowgli es haber intuido, una revelación hacia adentro, el mundo mágico de los niños en su fase más crítica, la iniciación; primero en la naturaleza; después en los hombres.

Los libros de la selva poseen una cualidad misteriosa, una virtud que se escapa, como toda poesía, en estas historias hay autenticidad.



EL libro de la Selva de la Edit. FHER.S.A.

Estos son originales porque se originan en la propia niñez, tomando en cuenta que aquí no existe tiempo, ni leyes convencionales; los animales están humanizados, pero no son hombres y tienen la plena conciencia de no serlo.

La ley de la selva es una justificación biológica científica racional, de la explotación de los débiles, por los fuertes en todos los niveles y en todas las latitudes. Así se hablará de razas no aptas para la supervivencia de clases débiles, de espíritus tímidos.

Los scouts, toman este libro como base para enseñar a los más pequeños de su agrupación que tienen el nombre de lobatos y gacelas a valorar todo lo que pasa a su alrededor e inculcarles valores, valentía, expresar lo que piensan, sienten, saber lo que es ayudar al prójimo, a defenderse en donde estén valorar y sentirse orgullosos de lo que van logrando con su esfuerzo.

# **CAPÍTULO II**

## **“TÉCNICA DE PAPIROGRAFIA”**

El papel es el más versátil de los materiales utilizados en artesanía. La amplia variedad de técnicas, desde las técnicas “secas”, como origami, troquelados y escultura de papel, hasta las técnicas “húmedas”, como la elaboración de papel y el papel maché, no tiene rivales.

El papel además es un material rápido y fácil de trabajar y sólo requiere un mínimo de equipo básico. Y con relativamente poca experiencia, pueden conseguir resultados verdaderamente asombrosos. Sin embargo, sólo ahora está siendo respetado en Occidente como un medio creativo.

Las razones para ello son diversas: un conocimiento más profundo de la cultura oriental y su aprecio por el arte del papel; el éxito comercial de los libros y tarjetas de felicitación troquelados; el crecimiento y consolidación del origami creativo; el creciente interés por muchas técnicas artesanales tradicionales, incluida la elaboración del papel; y el auspicio brindado a los artesanos del papel contemporáneos por parte de galerías y coleccionistas.

El papel es un material tan humilde, tangible y funcional que constituye una reacción intuitiva contra el mundo cada vez más tecnológico.

## 2.1 ANTECEDENTES

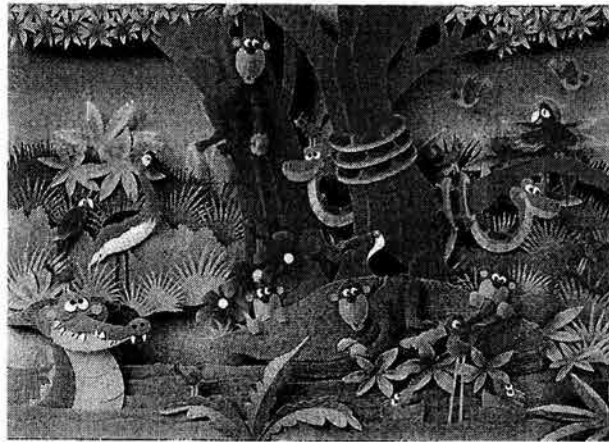
Adentrarse al mundo primitivo de las esculturas de papel, es para quienes disfrutan al crear con sus propias manos y quienes desean explorar el poder dinámico y distintivo que este material único ofrece.



Kraft Cookbook Illustration. Paper Sculpture.

Los artistas que trabajan con este medio son arrastrados por la belleza y simplicidad de estos elementos básicos hechos de fibras naturales de algodón y la pulpa de la madera. “El papel tiene la fuerza de la tensión combinando con la flexibilidad y docilidad para su delicada manipulación.

Este es un material tan común y familiar que fácilmente puede ser pasado por alto, pero en unas manos creativas desarrolla un mundo de posibilidades.”<sup>11</sup>



Milton Bradley Puzzle Game. Paper Sculpture.

A través de los siglos, las esculturas alrededor del mundo han conectado estas dos potencias creando imágenes intrincadamente detalladas y esculturales.

En los años de 1920, la escultura del papel fue utilizada como medio comercial en los Estados Unidos, inicialmente estos trabajos fueron diseñados para los aparadores de tiendas.

La llegada de la fotografía y la impresión guió a la inclusión de ilustraciones de papel de productos anunciados en los periódicos y revistas.

---

<sup>11</sup> ZIEGLER KATHLEEN Y GRECO NICK. MORE PAPER SCULPTURE. PAG 3,5,6,7.

Los directores de arte novedosos y los artistas rápidamente se dan cuenta que las imágenes simbólicas utilizadas en los aparadores de las tiendas podrían atraer al público, captar su atención y poder recurrir a los medios impresos.

Estos anuncios desde 1932 representan la cualidad primitiva del Japón de Marfil, como una ilustración de papel, utilizando materiales de gran blancura y la invención de matices, estos anuncios combinan una delicada historia con diseños vivos llenos de gracia para representar el producto.

Desde sus comienzos las esculturas de papel han capturado la imaginación de quienes las observan, su popularidad ha continuado y los artistas nunca han dejado de explorar sus maravillosas posibilidades.

Las esculturas de papel han logrado ser parte esencial de la ilustración y la industria de las Bellas Artes.

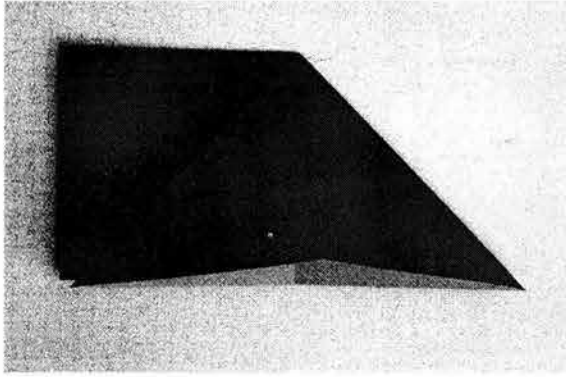
“Abre el poderoso potencial del papel. Su misterio se revela a través de tu imaginación, crea esta imagen claramente en tu mente y entonces podrás crearlo”<sup>12</sup>.

## **2.2 PAPIROFLEXIA**

Él termino papiroflexia se refiere a la elaboración de figuras de papel, si bien por extensión, también alude a las fábricas con otros materiales afines, como el cartón o la cartulina. “La papiroflexia también llamada Origami, es la técnica de doblar el papel de forma geométrica y así poder crear figuras de animales, personas, cosas etc.

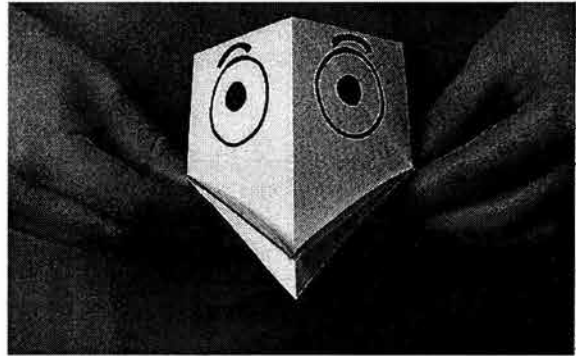
---

<sup>12</sup> PAUL JACKSON \* ENCICLOPEDIA DE ORIGAMI Y ARTESANÍA DEL PAPEL \* PAG. 9



A través de los dobleces podemos transformar el papel en cualquier figura que se quiera moldear, sin necesidad de cortar o de recortar el papel y con muy poco volumen".<sup>13</sup>

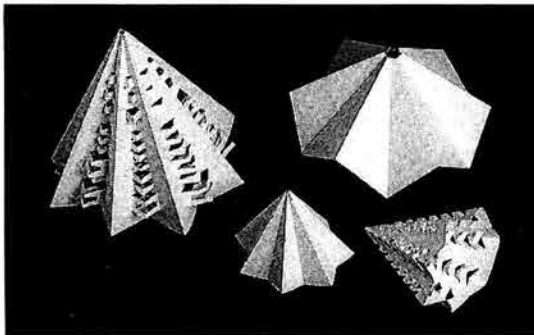
Técnica de pliegue. Enciclopedia de Origami.



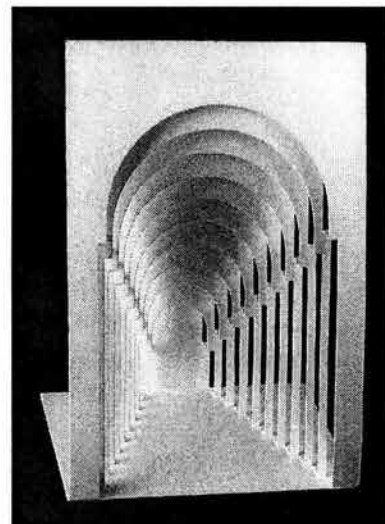
Método de división. Enciclopedia de Origami.

## 2.3 PAPIROFLEXIA ARQUITECTÓNICA

La papiroflexia arquitectónica, también llamada Origami Arquitectónico, consiste en crear figuras de edificios, monumentos arquitectónicos en tercera dimensión, a través de cortes y dobleces, sin necesidad de recortar el papel, que contenga algún movimiento.



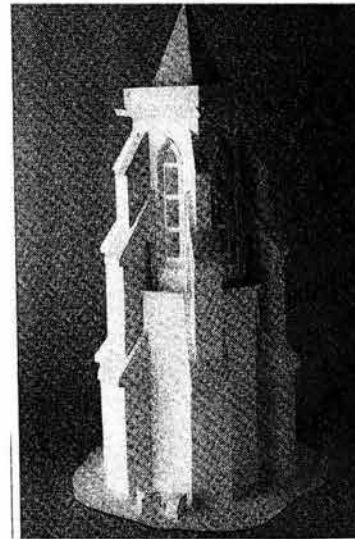
Conos Plegados. Enciclopedia de Origami.



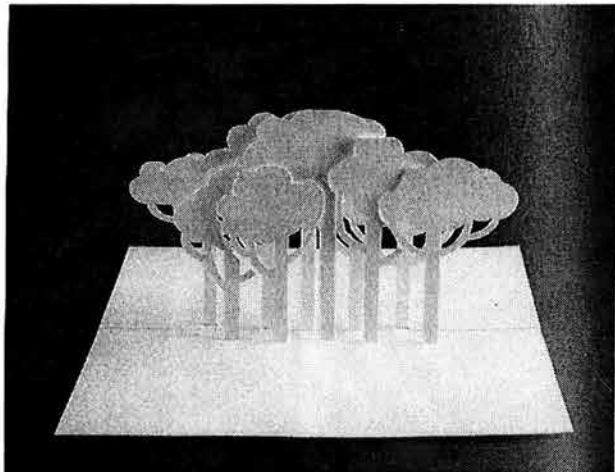
Invitación troquelada. Enciclopedia de Origami

<sup>13</sup> TESIS.SERENDIPITI.

Por otro lado para la realización de este tipo de trabajo se requiere de una gran exactitud, sobre todo a la hora de impresión, donde es necesario una supervisión constante, debido a la dificultad que representan los suajes, los dobleces y el pegado en la base, en cuanto a la reproducción, es recomendable hacerla mediante el sistema de serigrafía, para no afectar mucho al papel por la variedad de colores y tintas.



Capilla. Enciclopedia de Origami.



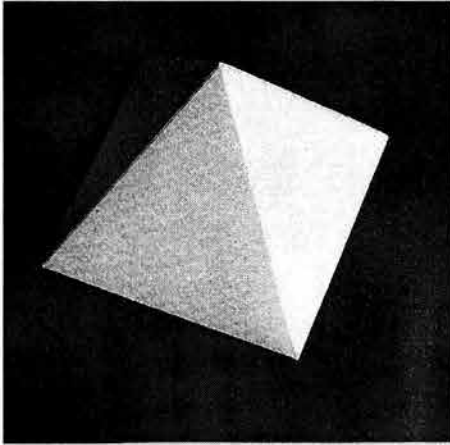
Tarjeta Comercial. Enciclopedia de Origami.

También se pueden realizar trabajos, en los que se producen movimientos circulares, accionados por un jalón, mismo que es provocado al abrir un doblez, este tipo de diseño requiere de varias piezas para dar movimiento, aquí también es muy importante saber, pegar y doblar.

También se le conoce como Ingeniería del papel (ingeniería del cartón), es un nombre genérico dado a varias artes del papel de uso comercial, incluyendo elaboración de modelos.



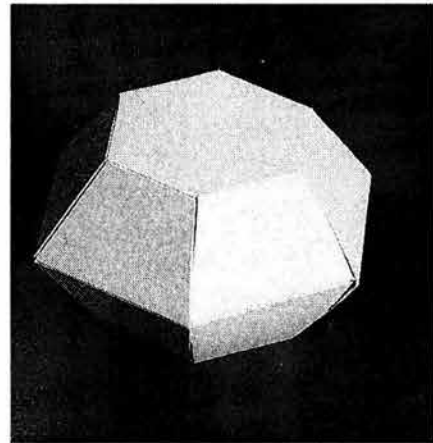
El niño del coro. Enciclopedia de Origami.



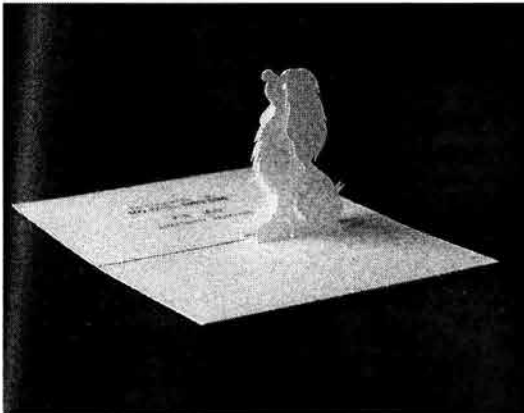
El término Ingeniería se emplea porque estos trabajos en papel están diseñados teniendo en cuenta un costoso proceso de fabricación y las limitaciones técnicas impuestas por las máquinas que marcan los pliegues y luego pegan y doblan el cartón o los montan a mano.

Pirámide. Enciclopedia de Origami.

Una buena medida de habilidad de estos ingenieros de papel queda reflejada en el hecho de que, a pesar de las severas limitaciones impuestas a su creatividad no es raro encontrar trabajos de sorprendente ingenuidad.



Forma hexagonal. Enciclopedia de Origami.

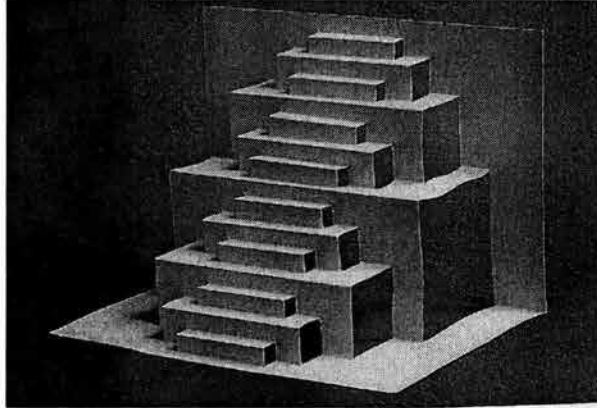


Los ingenieros de papel profesional crean habitualmente sus diseños según el encargo del cliente o de su jefe.

Tarjeta comercial. Masahiro Chatani. Enciclopedia de Origami

El atractivo y humor de estas construcciones las convierte en ideales para realizar promociones postales.



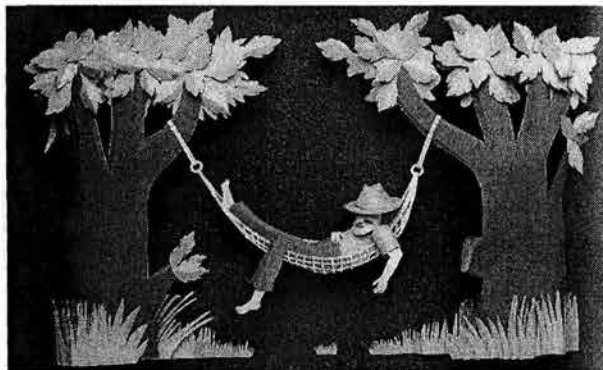


Tarjeta troquelada. Paúl Jackson. Enciclopedia de Origami.

La papiroflexia se utiliza en ilustraciones, tarjetas de presentación, comerciales, carteles, presentaciones, invitaciones, interiores de locales comerciales, escaparates.

## 2.4 PAPIROGRAFÍA

La papirografía consiste en recortar, doblar y pegar cada elemento de la figura que se quiera representar y a través del montaje se le va dando, la tercera dimensión a la figura que se quiera construir, en esta técnica se combinan un poco de las dos técnicas anteriores que la preceden.

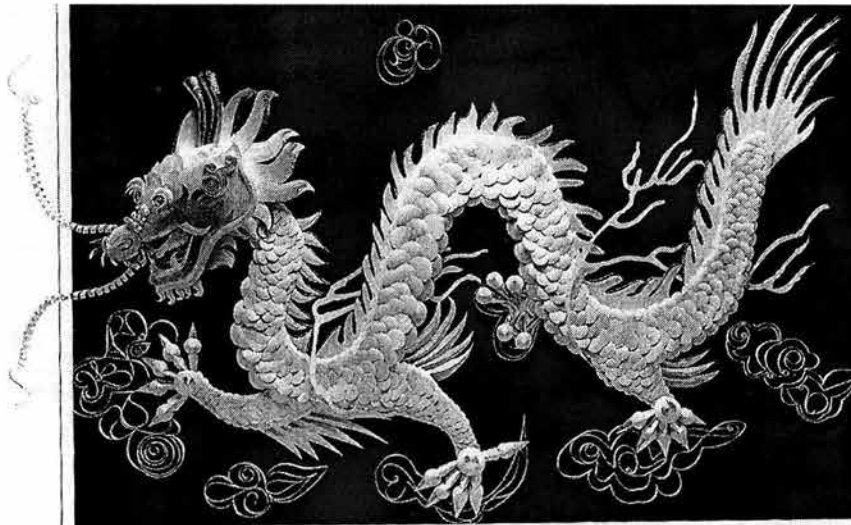


Descansando. Annabelle curtis. Enciclopedia de Origami.

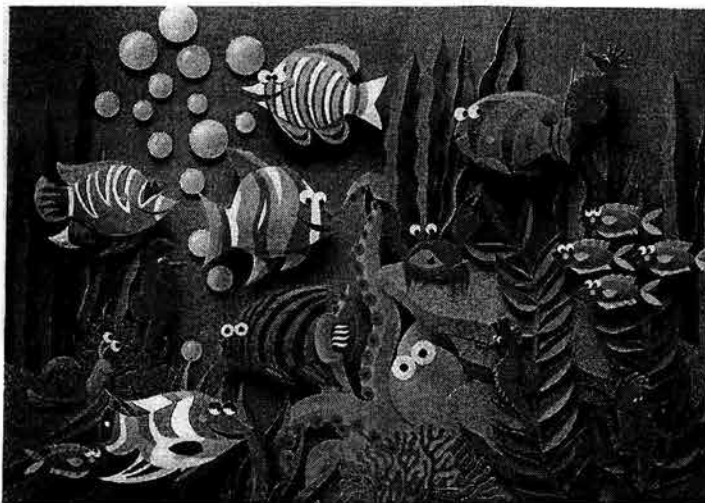
Para la creación de algún trabajo en papirografía, se debe tomar en cuenta los materiales que se utilizaran, los cuales analizaremos más adelante.

La papirografía ofrece una propuesta atractiva, novedosa y agradable, es un reto a la creatividad, por lo tanto es un tema de interés a fin a las características del público al que se dirige.

Actualmente se utiliza en tarjetas de presentación, comerciales, invitaciones, material didáctico, libros educativos, didácticos, informativos como portada de libros, carteles, ilustraciones en tercera dimensión, etc.



Dragón imperial del cielo. Ángela Freestone. Enciclopedia de Origami.



MiltonBradleyPuzzleGame.PaperSculpture.



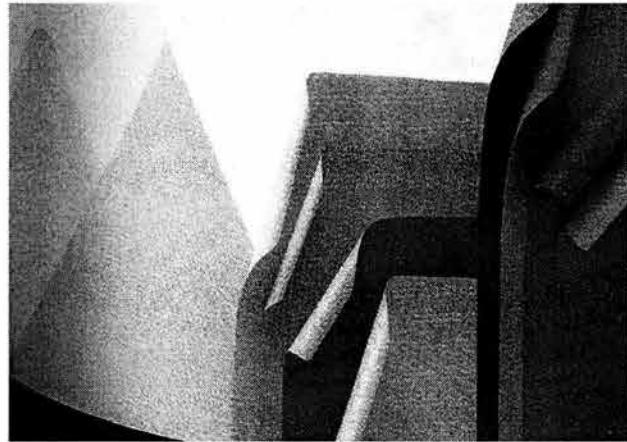
Self Promotion Who's The New Toon in Town. Paper Sculpture.

## 2.4.1 MATERIALES

“Los materiales que se requieren para su realización son: Papel grueso, como por ejemplo Canson, Fabriano, Zuker, Grandi, Ingres o Novart, y pegamentos como: Cemento Iris y Uhu; en cuanto a cintas adhesivas tenemos Masquintype, Diurex y cinta



Mágica.



Diferentes tipos de papel.

Diferentes tipos de pegamento.

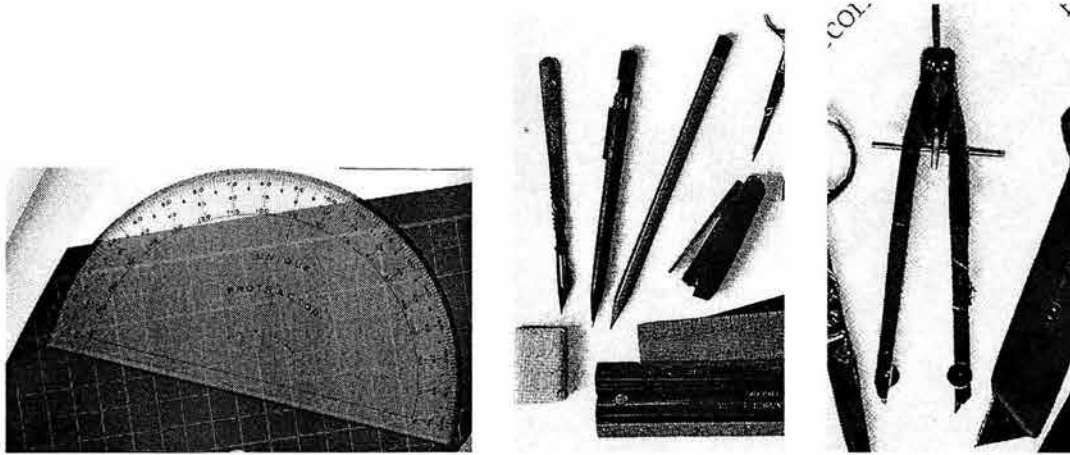
Las herramientas que se utilizan son: Cuter, Tijeras, Alfileres y lo que se les ocurran que pueda servir.



Tijeras y Cuter.



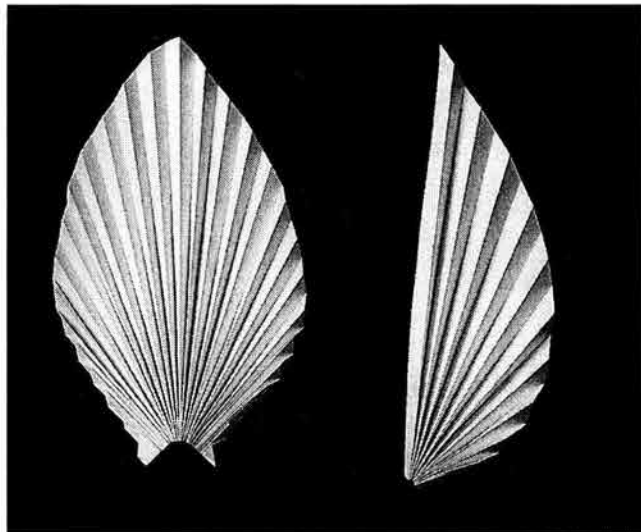
“Los instrumentos de dibujo necesarios son: Lápiz, Goma, Escuadras, Escalímetro, Pistolas, Plantillas de elipses, Compás y papel para bocetos, etc.”<sup>14</sup>



Instrumentos.

## 2.4.2 TÉCNICAS

El papel puede ser ondulado, marcado, doblado o encorvado sin rasgar el papel. A través de la practica y la aplicación se podrá adquirir, el conocimiento necesario de la flexibilidad, el peso y la textura, del papel y esto dará como resultado la creación de infinidad de imágenes en papirografía. Con pocos cortes y suave ondulado, el papel es transformado de una superficie llana en una red de tercera dimensión de luces y sombras.



Figuras decorativas. Enciclopedia de Origami.

<sup>14</sup> PROF. MARTHA RODRIGUEZ. "Apuntes en clase"

Al doblar un pedazo de papel en la mano y después suavemente se aplana hacia fuera. Se notaran como los pliegues que dan realce a la dimensión general del papel.

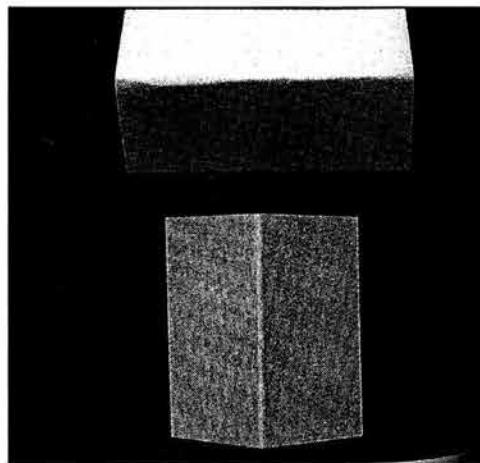
El ondulado rayado y doblado son las técnicas básicas usadas en la papirografía. Conforme se aprendan fundamentos, se comprenderá y se aprenderá como la luz afecta la superficie del papel.



Ondular el papel.

“La técnica del Ondulado que da volumen y dimensión al papel, es lograda al enrollar el papel para crear una forma de curvatura. Esta técnica añade profundidad e ilusión a la papirografía en general.”<sup>15</sup>

La fabricación del papel está constituida por su hilo interno de la que está hecho, que mediante la observación y la manipulación proporciona la dirección del hilo en el enrollado.



Dirección del hilo. Enciclopedia de Origami.

---

<sup>15</sup> TESIS. SERENDIPITI.

El papel es ondulado por el enrollado alrededor de una forma cilíndrica o por enrollado a lo largo de un borde recto. Una clavija de madera o escuadra de plástico son las herramientas básicas para ondular línea, así creando una curva, marcando cortes alternativos en el frente y atrás del papel. Esto creará ambos planos cóncavos y convexos.

Siempre se usa una cuchilla nueva tanto para cortar o marcar.

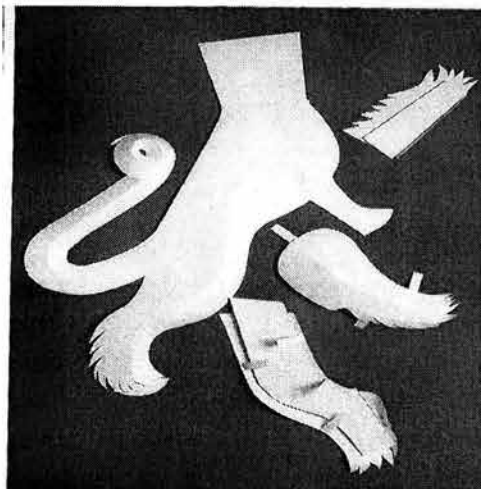
El grosor del papel determinará la presión exacta que debe tener para crear una eficiente línea marcada.

Esta técnica involucra, ambas cosas, con la práctica y paciencia conseguiremos resultados satisfactorios. La imagen y el estilo del papel. Los elementos específicos de la imagen se cortan antes del ondulado.



Marcar el papel. Enciclopedia de Origami.

Cuando el papel, debe ser enrollado y más apretado de lo requerido tiene una propensión a saltar un poco, por que el papel es flexible, el mismo pedazo puede ser ondulado tan repetidamente como sea necesario.



Esta resistencia permite a la papirografía libertad para reformar el papel mientras se crea la papirografía.

Marcar el papel. Enciclopedia de Origami.

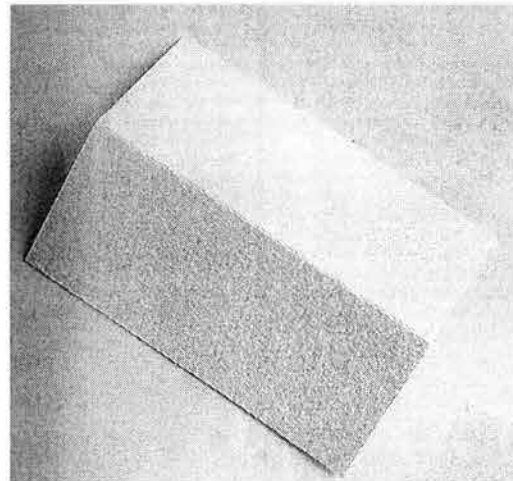
El marcado emplea la técnica de cortar a medias a través del grosor del papel para proveer un borde preciso para el doblar del papel, añade dimensión al usar plano angular liso el cuál recoge luces y crea sombras.

Una línea marcada es hecha por el recorrido de una aguda hoja de cuchilla del N. 11 a través de la superficie lisa del papel, con un suave movimiento. Para asegurar un doblar perfecto, la línea marcada debe ser cortada suavemente.



Marcar con el cutter.

Después de cortado, el papel es doblado hacia afuera en la medida que uno quiera y es determinada por el papel que se escoja acoplado a nuestro diseño e imaginación.



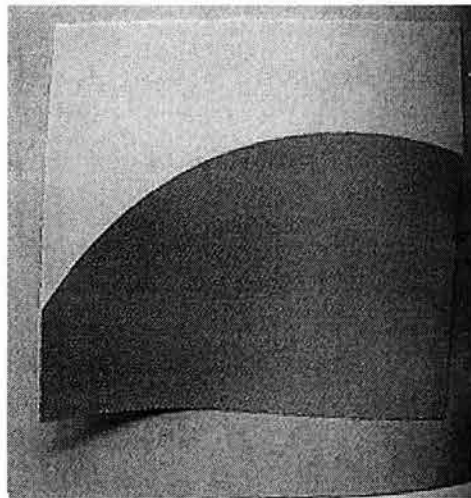
Doblar el papel hacia fuera.

Existen 5 maneras básicas para trabajar el papel. El corte que es suave mediante el cual, el área del papel es físicamente definida, normalmente se

hace con cutter o tijeras, se recomienda más el cutter por que produce una línea más clara y exacta; donde haya delineados complicados, se comienza cortando con tijeras, después se detalla y se termina el corte con navaja doblando y marcando.

## **EL MARCADO**

El marcado estrictamente hablando, es una técnica de corte, pero cuando el papel será doblado, asegurar un dobléz limpio y eficaz que no se ondule o arrugue.



Enciclopedia de Origami.

El marcado está hecho por el correr suave de la navaja a lo largo de una línea de papel, de tal manera que sólo se corta parte del grueso del papel. El marcado se hace por el lado de afuera del papel.

## **EL DOBLADO**

El doblado puede tener una variedad de propósitos y también una variedad de efectos, las pestañas dobladas son generalmente los medios por los cuales una pieza se conecta con otra.



Alternando la dirección de los dobleces es una forma de proveer una gran facilidad y elasticidad como en los fuelles de los acordeones y al mismo tiempo aumenta la fuerza de la estructura de la superficie.



Enciclopedia de Origami.

Mientras el doblado es una forma de producir una textura más interesante y al combinarla con el corte, se puede producir una variedad casi infinita de texturas.

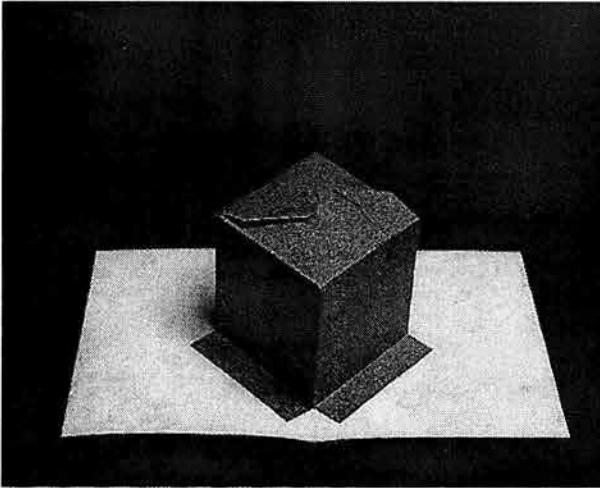
## **EL ONDULADO**

Para ondular el papel hay que alterar su estructura, para lograrlo hay dos formas:

Lo más fácil y seguro es colocar el papel sobre una superficie mullida y luego rodar sobre él, un rodillo, el papel tiende a distorsionarse en conformidad con la curva del rodillo, mientras más pequeño sea el tubo, mas cerrado será la curvatura del papel, este método es la mejor manera de curvar un papel grande.

Un segundo método de rizado, es jalar el papel sobre un límite duro como una reja o filo de las tijeras o incluso en la orilla de un mueble. Este método no es recomendable porque puede dañar el papel la acción en ambos casos debe ser uniforme y decisiva.

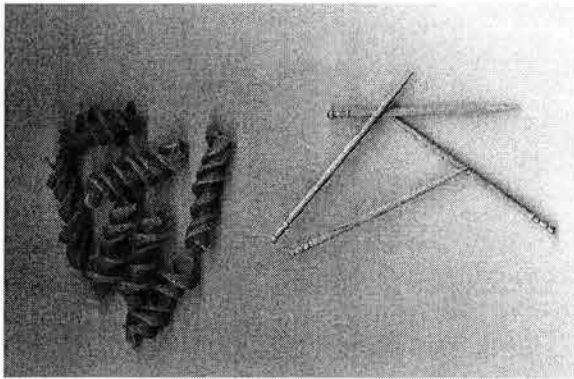
## LA SUPERPOSICION



Superposición y pegado es el método normal de unir límites en la papirografía, que generalmente es asegurada con pegamento, si se ensanchan los dobleces, pueden ser asegurados sin pegamento.

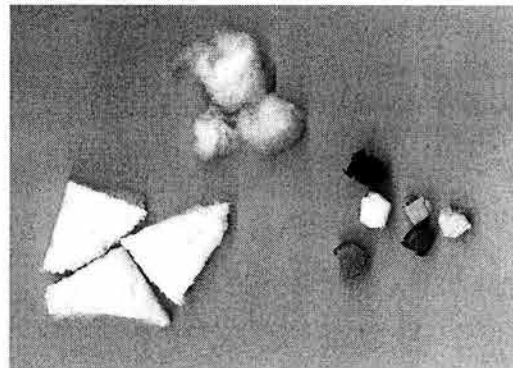
Superposición. Enciclopedia de Origami

Una serie de superposiciones puede ser útil para dar tridimensionalidad, se puede utilizar unicel, sopa, palillos, bolitas de papel algodón etc., entre cada



Sopa y Palillos.

una de las partes que van a superponerse, para enfatizar el efecto de tridimensional y provocar las sombras deseadas.

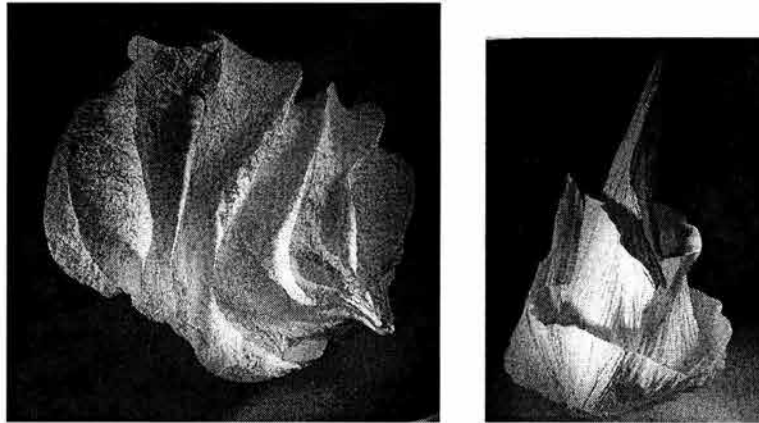


Unicel, Algodón, Bolitas de papel.

## LA DISTORSIÓN

Distorsión por magulladura o estiramiento. Para lograr ciertas texturas se puede arrugar el papel o en su defecto estirarlo, se humedece con una

esponja; debe tenerse en cuenta que el papel húmedo es frágil y que al secarse tiende a recogerse y deformarse.

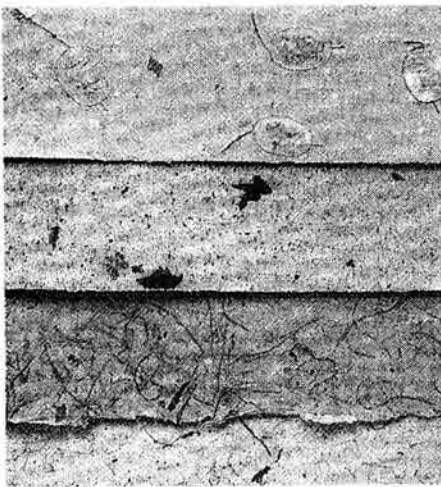


Arrugar el papel.

Con la práctica y la experiencia se puede lograr muchas cosas sorprendentes.

La papirografía es muy buena herramienta para el diseñador, puede usarse en carteles, audiovisuales, ilustraciones para empaques, animación, anuncios etc.

### 2.4.3 PAPIROGRAFÍA CON DIFERENTES TIPOS DE PAPEL



Existe una gran variedad de papeles comerciales y manufacturados, con texturas y pesos. Papeles comerciales como Bristol, Strathmore y Canson, son ideales para ondular, marcar y doblar. Bristol 2 y 3, papeles de capa son selecciones excelentes para uso inicial.

Diferentes tipos de papel.

Estos papeles son metidos en prensa caliente (alisa superficie) ó prensa fría (superficie áspera).

El papel hecho en máquina solamente enrolla lisamente en la dirección del hilo. “ El hilo es creado durante la fabricación. Cuando el papel es formado, las fibras de pulpa son alineadas.

Este proceso permite al papel que sea doblado fácilmente en una dirección. Determinar el hilo del papel es necesario antes de cualquier herramienta, en la técnica de la papirografía. “<sup>16</sup>

Corte dos piezas de papel y ligeramente dobla el pedazo de abajo del papel en una dirección. Entonces, pliegue el segundo pedazo perpendicular al pliegue del primero.

El pedazo con el dobléz más liso en el borde, determina la dirección del hilo.

El papel hecho a mano ofrece, el más amplio surtido de texturas y pesos. Estos son vendidos en tiendas comerciales de Arte y a través de compañías de papel, hecho a mano.

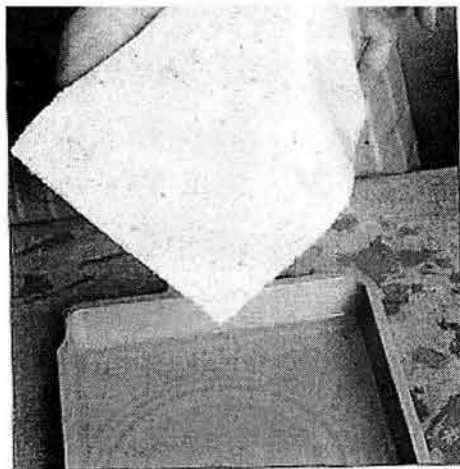
Estos papeles son hechos con sustancias libres de ácidos, los cuales añaden longividad a la papirografía.



Papel hecho a mano.

---

<sup>16</sup> ZIEGLER KATHLEEN PAPER SCULPTURE A STEP-BY-STEP GUIDE.



Papel hecho a mano.

Desde que los papeles son hechos a mano no son manufacturados, sus fibras están acomodadas al azar, para eliminar el hilo del papel, que es fácilmente manipulado o formado en cualquier dirección deseada.

Los papeles hechos a mano abarcan desde los delgados de arroz Japoneses como también, el grueso papel de acuarela y papeles hechos para impresión.

## **PAPELES BLANCOS**

La elegancia de la papirografía en papeles blancos es creada por el matiz sutil de las luces y sombras. Aquí se tiene el requerimiento del carisma, esencia y gracia de la papirografía blanca.

El papel blanco incorpora una excelente técnica visual y le da encanto como producción de un medio puro de ilustración.



Búho. Papel blanco. Enciclopedia de Origami.

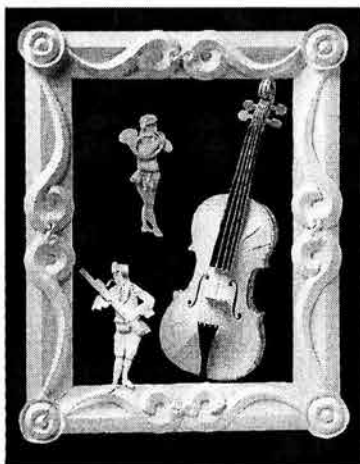
Cada compuesto ondulado transforma una superficie básicamente plana en una imagen apremiante en tercera dimensión.

La clase de papirografía de papel blanco, es una ingeniosa representación de la técnica de papirografía.

El acercamiento metódico respira vida en la papirografía por enérgico, el papel revela una vitalidad genuina y carisma que es natural y radiante.

La atención mas el estilo puro y a detalle nos obliga a no hacer caso a la ausencia de color.

Su creación compuesto de ondulados, usando ninguno tallado, ni torneado, ser evocado del trabajo de arte, que plasma, tanto madera, piedra o pintura.



Musica. Mads Krabbe. Enciclopedia de Origami.

La técnica refleja una mezcla hábil de luces y sombras que capturan la esencia y belleza de la papirografía de papel blanco.

La papirografía representa una técnica de ilustración en tercera dimensión, la espontaneidad y flexibilidad.

Usando el papel como la paleta de matices, la papirografía es frecuentemente del estilo clásico “ blanco en blanco “, la producción una verdadera técnica purista, el uso de luces y sombras para crear efectos visuales, en vez de aplicar pintura o usar papeles coloreados, se tiene un mando intuitivo de los efectos de luz en la superficie de papel.

Es una de las técnicas responsables por la creciente de la papirografía en la industria de la comunicación grafica, las ilustraciones en tercera dimensión para igualar estado con su segunda dimensión, contraparte en la publicidad e industrias editoriales, la habilidad para crear tercera dimensión, con la ayuda de imágenes de papel intrincada, estimula el uso corriente de la papirografía para tales propósitos comerciales.



Self promotion Universal Studios. Paper Sculpture.

El método de aerógrafo como técnica, nos da una variedad amplia de otros estilos artísticos relacionados, frecuentemente se usa el aerógrafo en la papirografía y le da un estilo único a las facciones " blanco en blanco ", tanto los papeles para usar, como para conseguir el resultado deseado.



Utilización del Aerógrafo.

La habilidad para previsualizar permite tener la atención para detallar algo, que es esencial cuando se trabaja con formas y cualidades del papel, para añadir singularidad a la papirografía.

Esta técnica es un método de posibilidades continuas e ideas nuevas y muchas veces la experimentación, es siempre el horizonte.

## **PAPIROGRAFÍA CON PAPELES COLOREADOS**

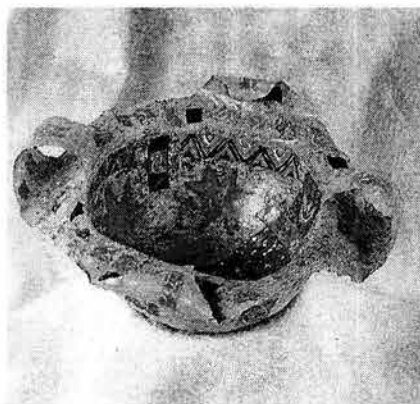
El efecto grafico del papel coloreado, en la creación de la papirografía, ejemplifica los componentes de multifaceta de este medio. La yuxtaposición de colores amplifica las variaciones de ricos tonos de papel y productos de la papirografía visualmente dinámicas.

El papel jaspeado tiene con que comprender al diseño, una gama completa de ejemplos usan para crear el diseño general. El papel coloreado provee al diseñador de una gama completa de tonos usados para iluminar el diseño.

## **PAPIROGRAFÍA CON PAPELES PINTADOS**

La unión de pintura y de papel proyecta una perspectiva notable de textura. Por aplicar pintura a la superficie de papel, el diseñador añade profundidad, sombra y textura a la papirografía.

El color da volumen y dimensión al objeto y permite al diseñador introducir variaciones tonales, crear un efecto. Hay diversos métodos usados para añadir color a la papirografía.



Cuenco. Yanina Temple. Enciclopedia de Origami.



Cada técnica trae un sutil matiz de sombra, color y peso. El uso de la esponja, el salpicado y métodos de aerógrafo para obtener, provocativas variaciones de textura.



Cuenco. Enciclopedia de Origami.

Se pueden hacer distintos métodos y técnicas de papel pintado. Con la técnica de la esponja añade una textura espontánea general al papel.

Sus colores ricos y cambios tonales le dan color y textura a la papirografía.

Usando un cepillo de dientes para aplicar pintura a la superficie del papel.

Si se usa la técnica de la salpicadura añade color y peso al papel de una manera libre y natural.

Usando un aerógrafo se crearan colores vibrantes y calidades graduales tonales tan característico del estilo de la papirografía. Las tres técnicas nos acercan a la diversidad de motivos de texturas creadas por la fusión de pinturas y papel.



Diferentes texturas. Enciclopedia de Origami.

Con la experiencia se puede desarrollar un estilo propio en la papirografía con la espontaneidad e intuición para guiar el cuchillo a lo largo, del papel.

Se puede experimentar en dibujo con el cuchillo, en vez de con lápiz.

Esculpiendo en esta forma, se añade integridad a la creación del trabajo.

Las técnicas para añadir color al trabajo incluye esponja, aerógrafo y aplicación de pigmento seco.

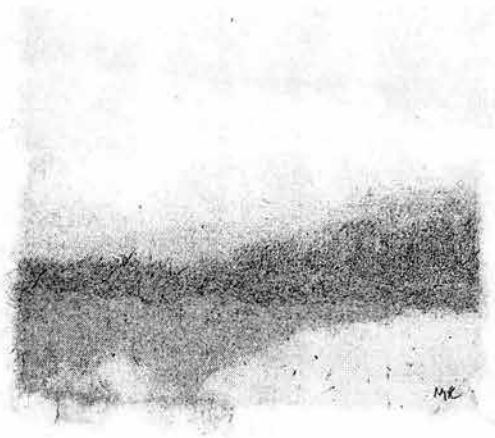
Con la práctica se logra una variedad de texturas y colores. El desafío de la papirografía tiende a experimentar con un alcance amplio de papeles disponibles para lograr un único estilo.

Para usar en la papirografía gouaches, acuarela y acrílicos, juntos con un aerógrafo, se producen combinaciones de color vibrantes que son características de la técnica. El usar colorantes, en la fabricación de papeles, papeles de carbón o si se prefieren papeles Strathmore porque son de superficie lisa, regular.

En la papirografía se puede usar un cuchillo en conjunción con reglas, plantillas curvas Francesa y otra cortes mecánicos. Las ilustraciones de papel están engranadas para manipular ambos color y papel, para crear brillantes y trozos provocativos tridimensionales.

Se crean combinaciones de color más efectivas con la papirografía, en vez de pintura mezclan en una ilustración llana 2 dimensión.

Las ilustraciones juguetonas demuestran la habilidad para expresar humo a través del diseño.



La técnica es única, se utiliza papeles jaspeados para crear las papirografías singulares, se selecciona cada modelo para asegurar el color intrínseco y tono del diseño.

Diferentes texturas. Enciclopedia de Origami.

El personal estilo es dado por el realce de las sutiles variaciones de los papeles hechos a mano, se escogen colores normales para la papirografía.

Cuidadosamente se mezclan para crear un matiz dinámico de armonía y de color. La limpia y fresca papirografía evocan un sentido de balance y estabilidad.

La técnica confirma la creencia personal de la papirografía refleja lo humano, lo manual, lo artesanal en vez de una representación de un arte tecnológico.

La filosofía y el toque personal es parte sobresaliente de la papirografía.

El estilo es dado al realce por la diversidad de papeles que se usan para incluir nuestros propios papeles jaspeados, papeles hechos a mano. Canson, Mil tintes e Ingres.

Los ejemplos de diseño al azar añaden una dimensión especial a la papirografía.

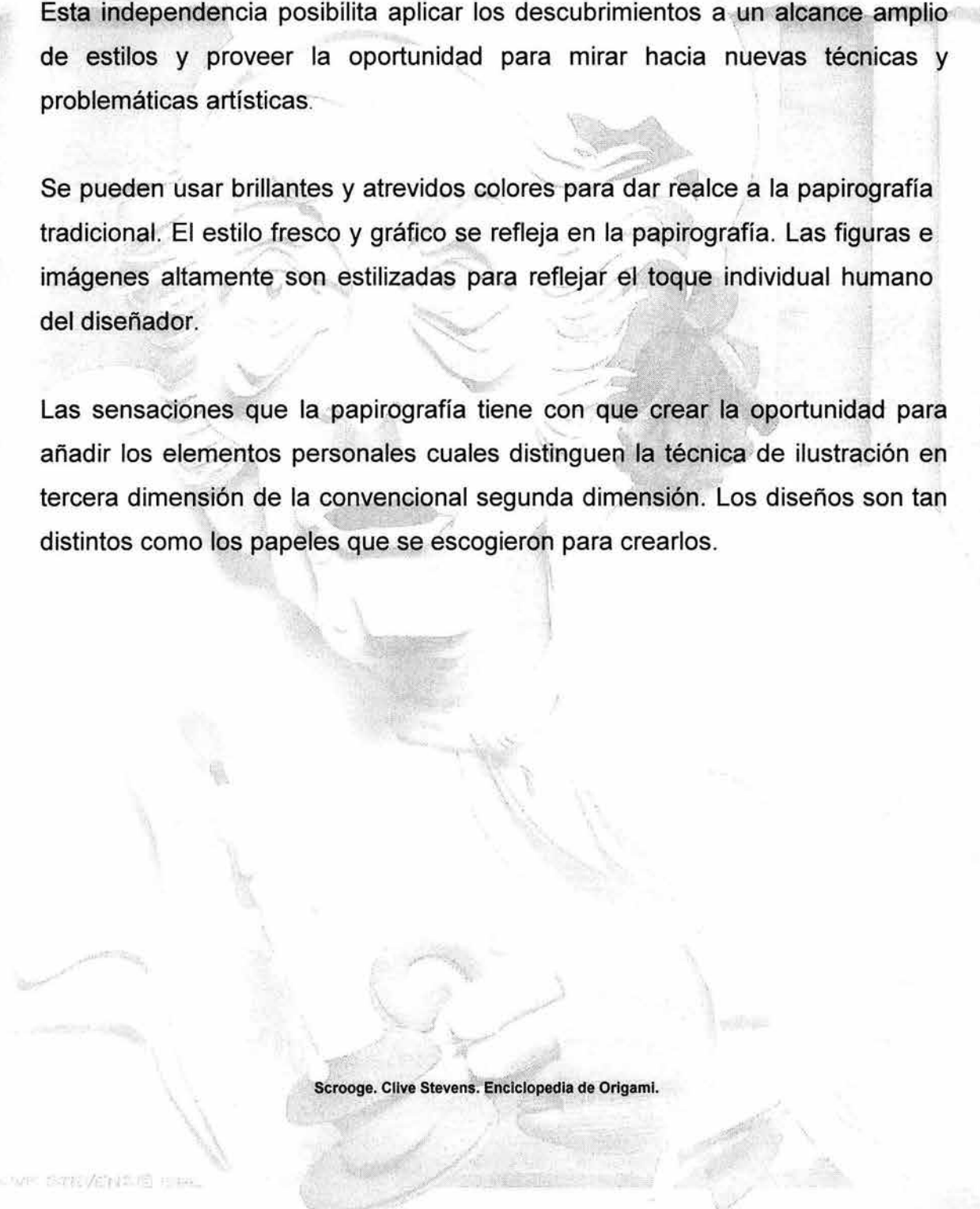
A través de la técnica de translúcido, se incorpora un estilo de color personal, textura irrefutable en las papirografías. Por medio de la práctica y la experimentación se puede producir una extensa colección de papeles

jaspeados. Él desafió de la papirografía como un medio de creatividad y libertad de descubrimiento artístico.

Esta independencia posibilita aplicar los descubrimientos a un alcance amplio de estilos y proveer la oportunidad para mirar hacia nuevas técnicas y problemáticas artísticas.

Se pueden usar brillantes y atrevidos colores para dar realce a la papirografía tradicional. El estilo fresco y gráfico se refleja en la papirografía. Las figuras e imágenes altamente son estilizadas para reflejar el toque individual humano del diseñador.

Las sensaciones que la papirografía tiene con que crear la oportunidad para añadir los elementos personales cuales distinguen la técnica de ilustración en tercera dimensión de la convencional segunda dimensión. Los diseños son tan distintos como los papeles que se escogieron para crearlos.



Scrooge. Clive Stevens. Enciclopedia de Origami.

# **CAPÍTULO III**

## **“PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA”**

En la sociedad actual la fotografía desempeña un papel importante como medio de información, como instrumento de la ciencia y la tecnología, como una forma de arte y una afición popular.

Es imprescindible en los negocios, la industria, la publicidad, el periodismo gráfico y en muchas otras actividades.

La ciencia, que estudia desde el espacio exterior hasta el mundo de las partículas subatómicas, se apoya en gran medida en la fotografía.



Imágenes. Encarta 2002. Daguerrotipos de 1839.

En el siglo XIX era del dominio exclusivo de unos pocos profesionales, ya que se requerían grandes cámaras y placas fotográficas de cristal.

Sin embargo, durante las primeras décadas del siglo XX, con la introducción de la película y la cámara portátil, se puso al alcance del público en general.

En la actualidad, la industria ofrece una gran variedad de cámaras y accesorios para uso de fotógrafos aficionados y profesionales. Esta evolución se ha producido de manera paralela a la de las técnicas y tecnologías del cinematógrafo.

### 3.1 LAS CÁMARAS

Existe una gran variedad de modelos y tamaños de cámaras. Las primeras cámaras, las estenopeicas, no tenían objetivo. La cantidad de luz se controlaba al cerrar el orificio.

La primera cámara de uso general, cámara de cajón, consistía en una caja de madera o de plástico con un objetivo simple y un disparador de guillotina en un extremo y en el otro un soporte para la película.

Este tipo de cámara tiene un sencillo visor por el que se ve la totalidad de la zona que va a ser fotografiada.



Cámara de cajón Brownie. Encarta 2002.

Nick Gunderson/ALLSTOCK, INC.

Hay modelos con una o dos aberturas de diafragma y un mecanismo simple de enfoque.

La cámara de formato 4 x 5 para uso de profesionales es la más parecida a las primitivas que todavía hoy se utilizan, y algunos de los profesionales y aficionados utilizan otros modelos más versátiles entre los que destacan la cámara réflex de 35 milímetros, la de 120 , la 4 x 5 y la digital. .



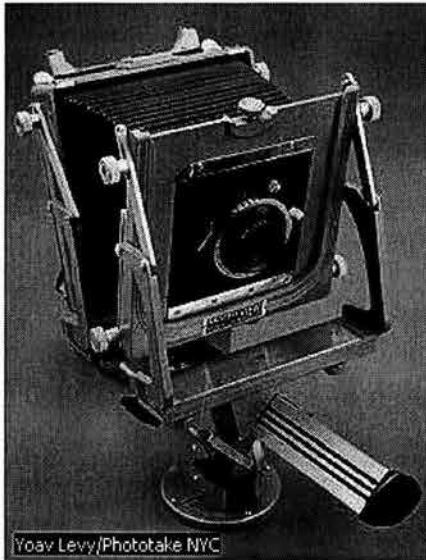
Cámara de fuelle. Encarta 2002.

Hiro Yamashita/Photo Researchers, Inc.

La mayoría de las SLR y de las de visor directo funcionan con la película de 35 mm, mientras que la mayoría de las TLR y algunas SLR y de visor directo usan la película de formato medio, es decir, de 120 o 220.

## CÁMARAS TÉCNICAS

Las cámaras 4 x 5 suelen ser más grandes y pesadas que las de formato medio y pequeño, y se suelen utilizar preferentemente para trabajos de estudio, paisajes y fotografía de obras arquitectónicas.



”Requieren películas de gran formato para conseguir negativos y diapositivas con mayor detalle y nitidez que las de formato pequeño”<sup>17</sup>.

Cámara de fuelle. Encarta 2002.

Las cámaras 4 x 5 tienen una base metálica o de madera con un carro de regulación por el que se deslizan dos placas metálicas, una en la parte anterior y otra en la posterior, unidas por un fuelle.

El objetivo y el obturador se encuentran en la placa frontal, mientras que la posterior o respaldo de la cámara tiene un panel enmarcado de cristal esmerilado donde se sujeta el soporte para la película.

La configuración del cuerpo de estas cámaras, al contrario que las de uso general, es ajustable.

<sup>17</sup> \* Guía práctica de la Fotografía \* Hedgecece John. Pág. 5



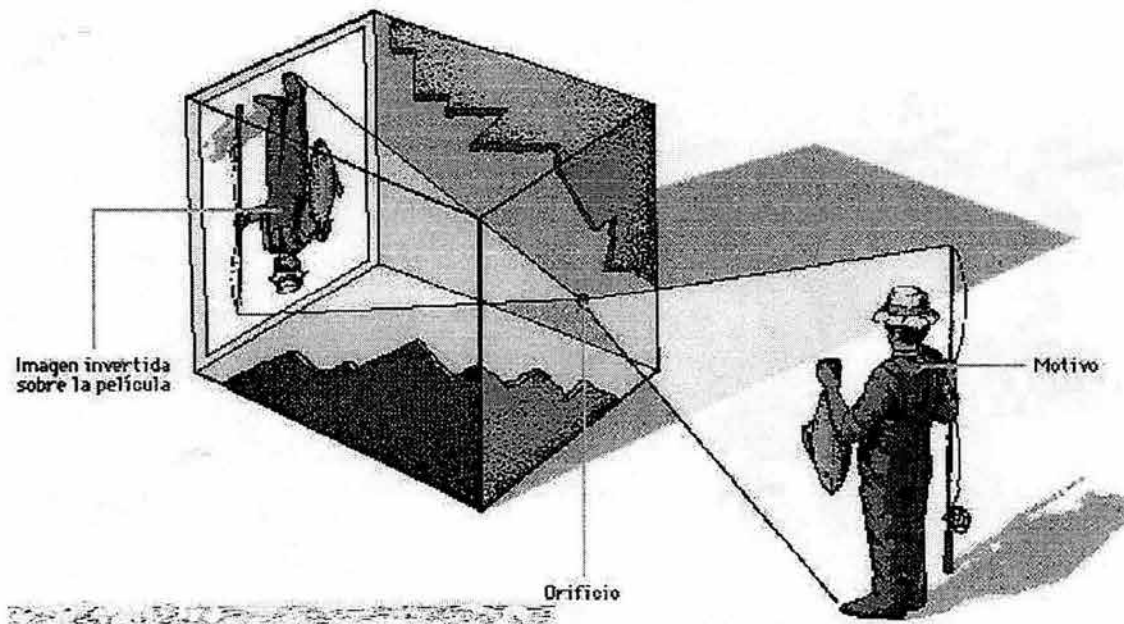
Los soportes delantero y trasero pueden cambiarse, inclinarse, levantarse o girarse para permitir al fotógrafo conseguir todo tipo de perspectivas y enfoques.

## CÁMARAS DE VISOR DIRECTO

Las cámaras de este tipo tienen un visor a través del cual el fotógrafo ve y encuadra la escena o el objeto. El visor no muestra, sin embargo, la escena a través del objetivo, pero se aproxima bastante a lo que se retratará.

Esta situación, en la que el punto de mira del objetivo no coincide con el del visor, se denomina paralaje.

A mayores distancias el efecto de paralaje es insignificante, a distancias cortas se aprecia más; esto hace que para el fotógrafo sea más difícil encuadrar con acierto.



Cámara estenopeica. Encarta 2002.

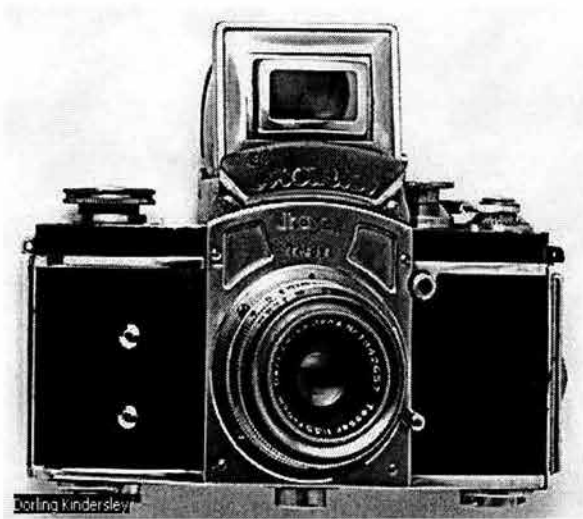
## CÁMARAS REFLEX

Las cámaras réflex, tanto la SLR como la TLR, están equipadas con espejos que reflejan en el visor la escena que va a ser fotografiada.

La réflex de doble objetivo tiene forma de caja con un visor que consiste en una pantalla horizontal de cristal esmerilado situada en la parte superior de la cámara.

Los dos objetivos están montados verticalmente en el frente de la cámara, uno sirve como visor y el otro para formar directamente la imagen en la película. Los objetivos están acoplados, es decir, que al enfocar uno, el otro lo hace automáticamente.

La imagen que toma el objetivo superior o visor se refleja en la pantalla de enfoque por medio de un espejo colocado a 45°. El fotógrafo enfoca la cámara y ajusta la composición mientras mira la pantalla.



La imagen que se forma en el objetivo inferior queda enfocada en la película situada en la parte trasera de la cámara.

Cámara reflex. Encarta 2002.

Al igual que las cámaras de visor directo, las TLR tienen algún error de paralaje.

La cámara SLR utiliza un solo objetivo, tanto para ver la escena como para hacer la fotografía. Un espejo situado entre el objetivo y la película refleja la

imagen formada por el objetivo a través de un prisma de cinco caras y la dirige hacia la pantalla de cristal esmerilado que hay en la parte superior de la cámara.

En su momento se abre el disparador y un muelle retira automáticamente el espejo de la trayectoria visual entre la película y el objetivo.

“Gracias al prisma, la imagen tomada en la película es casi exacta a la que se ve a través del objetivo de la cámara, sin ningún error de paralaje”<sup>18</sup>. La mayor parte de las SLR son instrumentos de precisión equipados con obturadores de plano focal.

Muchas tienen mecanismos automáticos para el control de exposición y fotómetros incorporados.



Cámara reflex. Encarta 2002.

La mayoría de las SLR modernas poseen obturadores electrónicos y, asimismo, la abertura puede manipularse electrónicamente o manualmente.

Cada vez son más los fabricantes de cámaras que hacen las SLR con enfoque automático, innovación que originariamente era para cámaras de aficionados.

La serie Maxxum de Minolta, la EOS de Canon y la F4 de Nikon, unidad para profesionales, poseen enfoque automático y son completamente electrónicas.

---

<sup>18</sup> "Encarta 2003" Pág. 46

Una unidad central de proceso (CPU) controla las funciones electrónicas en estas cámaras.



Cámara reflex Minolta. Encarta 2002.

La Maxxum 7000 de Minolta utiliza tarjetas de software que cuando se introducen en el interior de la cámara aumentan las posibilidades de la misma.

Las cámaras de enfoque automático llevan componentes electrónicos y una CPU para medir automáticamente la distancia entre la cámara y el objeto y determinar el nivel de exposición ideal.

La mayoría de las cámaras de enfoque automático lanzan un haz de luz infrarrojo o unas ondas ultrasónicas que al rebotar en el sujeto determinan la distancia y ajustan el enfoque.

Algunas cámaras, como la EOS de Canon y las SLR de Nikon, utilizan sistemas de enfoque automático pasivo, que en vez de emitir ondas o haces luminosos regulan automáticamente el enfoque del objetivo hasta que unos sensores detectan la zona de máximo contraste con una señal rectangular situada en el centro de la pantalla de enfoque.

### **3.2 LAS PELÍCULAS**

Las películas fotográficas varían en función de su reacción a las diferentes longitudes de onda de la luz visible. Las primeras películas en blanco y negro

eran sólo sensibles a las longitudes de onda más cortas del espectro visible, es decir, a la luz percibida como azul.

Más tarde se añadieron tintes de color a la emulsión de la película para conseguir que los haluros de plata fueran sensibles a la luz de otras longitudes de onda. Estos tintes absorben la luz de su propio color.

La película ortocromática supuso la primera mejora de la película de sensibilidad azul, ya que incorporaba tintes amarillos a la emulsión, que eran sensibles a todas las longitudes de onda excepto a la roja.

A la película pancromática, que fue el siguiente gran paso, se le añadieron en la emulsión tintes de tonos rojos, por lo que resultó sensible a todas las longitudes de onda visibles.

Aunque ligeramente menos sensible a los tonos verdes que la ortocromática, reproduce mejor toda la gama de colores. Por eso, la mayoría de las películas utilizadas por aficionados y profesionales en la actualidad son pancromáticas.

La película de línea y la cromogénica son dos variedades adicionales de la de blanco y negro, que tienen unas aplicaciones especiales. La primera se usa básicamente en artes gráficas para la reproducción de originales en línea. Este tipo de película de alto contraste consigue blancos y negros puros, casi sin grises.

La película cromogénica en blanco y negro, como la de color, lleva una emulsión de haluros de plata con copulantes de color; éstos generan una imagen teñida a la vez que la de plata de los haluros y, al igual que se hace en color, ésta se elimina en el blanqueo- fijado.

La película infrarroja, su sensibilidad está ampliada a la región del infrarrojo. Normalmente se expone a través de un filtro de transmisión infrarroja, para evitar las demás longitudes de onda. La película puede también emplearse sin luz visible, con un flash o una lámpara de emisión I.R., fuentes prácticamente invisibles al ojo.

La película instantánea, lanzada por la empresa Polaroid a finales de la década de 1940, permitió conseguir fotografías a los pocos segundos o minutos de disparar con cámaras diseñadas con ese fin específico.



En la película instantánea, la emulsión y los productos químicos de revelado se combinan en el paquete de película o en la propia foto.

Cámara instantánea Polaroid. Enciclopedia Encarta 2002.

La exposición, revelado e impresión se producen dentro de la cámara. Polaroid, primer fabricante de esta película, utiliza una emulsión de haluros de plata convencional.

Después de que la película ha sido expuesta y se ha conseguido el negativo, éste pasa entre el papel fotográfico y los productos químicos; entonces, una sustancia gelatinosa transfiere la imagen del negativo al papel y la foto queda lista.

### 3.2.1 PELÍCULA RÁPIDA

Las películas se clasifican por su velocidad, además de por su formato. La velocidad de una película se define como el nivel de sensibilidad a la luz de la emulsión y determina el tiempo de exposición necesario para fotografiar un objeto en unas condiciones de luz dadas.

El fabricante de la película asigna una clasificación numérica normalizada en la cual los números altos corresponden a las emulsiones rápidas y los bajos a las lentas.

Las normas fijadas por la "International Standards Organization" (ISO) se usan en todo el mundo, aunque algunos fabricantes europeos aún utilizan la norma industrial alemana "Deutsche Industrie Norm" (DIN). Se adoptó el sistema ISO al combinar el DIN con el ASA (la norma utilizada anteriormente en Estados Unidos).

La primera cifra de la clasificación ISO, equivalente a la de la ASA, expresa una medida aritmética de la velocidad de la película, mientras que la segunda cifra, equivalente a la de la DIN, expresa una medida logarítmica.

Las películas lentas se suelen clasificar desde ISO 25/15 hasta ISO 100/21, pero también las hay más lentas. La película rápida de Kodak, de características especiales, tiene una numeración ISO de 3.200.

Las películas con ISO de 125/22 a 200/24 se consideran de velocidad media, mientras que las que están por encima de ISO 200/24 se consideran rápidas. En los últimos años, los grandes fabricantes han lanzado películas ultrarrápidas superiores a ISO 400/27.

Existen ciertas películas que pueden superar estos límites como si fueran de una sensibilidad superior, lo cual se consigue al prolongar la duración de revelado para compensar la subexposición.

El código DX es una reciente innovación en la tecnología fotográfica. Los carretes de 35 mm con código DX llevan un panel que se corresponde con un código electrónico que indica la sensibilidad ISO y el número de exposiciones de la película.

Muchas de las cámaras modernas están equipadas con sensores DX que leen electrónicamente esta información y ajustan automáticamente la exposición.

Las diferencias en la sensibilidad a la luz de la emulsión de la película dependen de varios aditivos químicos. Por ejemplo, los compuestos hipersensibles aumentan la velocidad de la película sin modificar su sensibilidad a los colores.

Las películas rápidas también se pueden fabricar con mayor concentración de haluros de plata en la emulsión. Hace poco se ha creado una generación de películas más rápidas y sensibles mediante la alteración de la forma de los cristales. Los cristales de haluros de plata sin relieve ofrecen una superficie más amplia.

El grano de las películas rápidas suele ser más grueso que el de las lentas. En las ampliaciones de gran tamaño el grano puede producir motas. Las fotografías tomadas con película lenta tienen un grano menor al ser ampliadas.

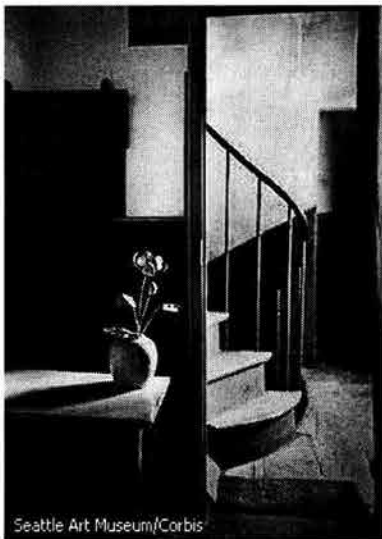
Debido al pequeño tamaño de los haluros de plata, las películas lentas poseen generalmente una mayor definición, es decir, ofrecen una imagen más



detallada y pueden producir una gama de tonos más amplia que las películas rápidas.

Estas últimas se utilizan cuando se pretende obtener imágenes nítidas de objetos en movimiento en detrimento de una gama de tonos más amplia y mayor riqueza de detalles.

### 3.2.2 PELÍCULA BLANCO Y NEGRO

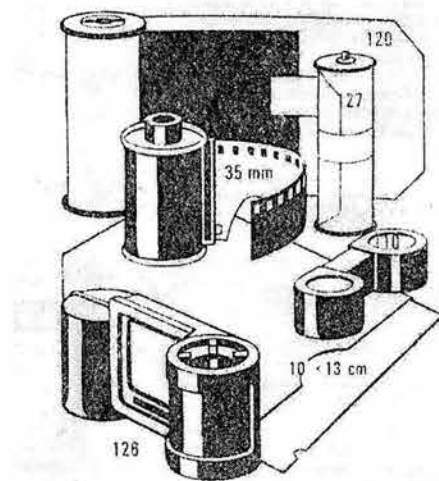


La utilización de la acción de la luz para producir una imagen permanente no fue posible hasta que los investigadores de la segunda mitad del siglo XVIII empezaron a considerar la posibilidad de aprovechar las propiedades de la plata para formar imágenes.

Fotografía blanco y negro. Encarta 2002.

Las emulsiones modernas aún utilizan plata mejor dicho, un compuesto de plata y un halógeno ( yodo, bromo, cloro o flour ), que más tarde se convierte en plata metálica por la acción de un revelador.

Una fina capa de emulsión que contiene las partículas de plata, se aplica sobre un soporte de plástico. Debajo del soporte hay un pigmento

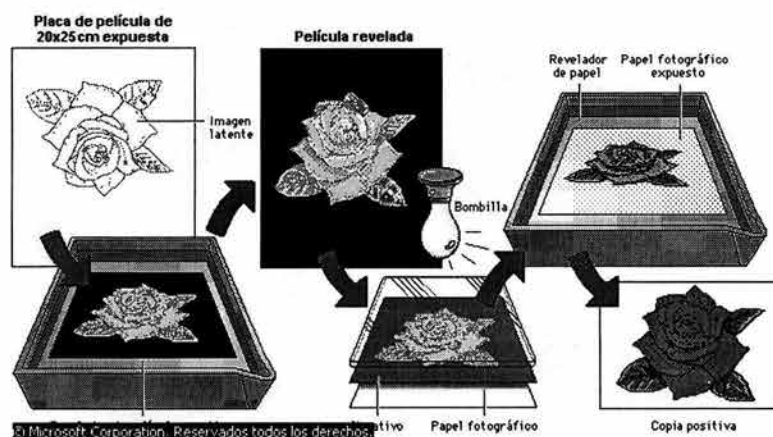


Diferentes tipos de rollo. Encarta 2002

antihalo, destinado a impedir la reflexión de la luz en el lado próximo del soporte de la película.

Las partículas de plata afectadas por la luz que entra en la cámara se ennegrecen al revelarlas ( representan las altas luces del negativo ). Las partículas de plata no alcanzadas por la luz son eliminadas durante el revelado, quedando en su lugar únicamente el soporte transparente ( sombras del negativo).

Durante el positivado, la luz proveniente de la ampliadora atraviesa las secciones transparentes del negativo y reacciona con los compuestos de plata del papel fotográfico, que después del revelado se vuelven negros.



Pasos para revelar una película blanco y negro. Encarta 2002.

Pero la luz no puede pasar fácilmente a través de la plata revelada del negativo, por lo cual deja el papel fotográfico blanco.

Los granos ( grupos de compuestos de plata ) de un negativo siempre tienen el mismo tamaño, las áreas grises resultan más claras o más oscuras según la concentración de los haluros.

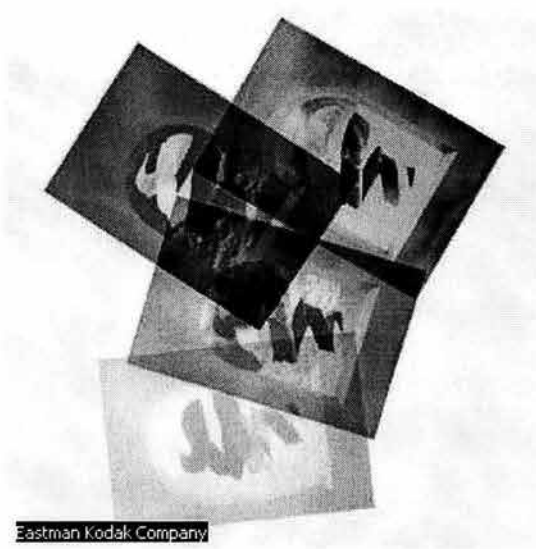
La película de blanco y negro es muy económica, fácil de usar y muy simple para procesar e imprimir. Un primer uso de esta película es para hacer

amplificaciones impresas; pero el blanco y negro sirve también para diapositivas, filminas, transparencias fotográficas y películas cinematográficas.

### 3.2.3 PELÍCULA DE COLOR

La película de color es más compleja que la de blanco y negro; se diseña para reproducir la gama completa de colores, además del blanco, el negro y el gris.

La composición de la mayoría de las películas para diapositivas y para negativos de color se basa en el principio del proceso sustractivo del color, en



Eastman Kodak Company

Emulsión de color. Encarta 2002.

donde los tres colores primarios, amarillo, magenta y cian (azul verdoso), se combinan para reproducir toda la gama de colores.

La película de color consta de tres emulsiones de haluros de plata en un solo soporte. La emulsión superior es sensible exclusivamente a la luz azul.

Debajo hay un filtro amarillo que evita el paso de la luz azul, pero que transmite los verdes y los rojos a la segunda emulsión, la cual absorbe el verde pero no el rojo. La emulsión inferior es sensible al rojo.

Cuando la película se expone a la luz, se forman imágenes latentes en blanco y negro en cada una de las tres emulsiones.

Durante el procesado, la acción química del revelador crea imágenes en plata metálica, al igual que en el proceso de blanco y negro.

El revelador combina los copulantes de color incorporados en cada una de las emulsiones para formar imágenes con el cian, el magenta y el amarillo.



Fotografía a color.. Enciclopedia Visual.

Posteriormente la película se blanquea y deja la imagen negativa en colores primarios.

En la película para diapositivas en color, los cristales de haluros de plata no expuestos que no se convierten en átomos de plata metálica durante el revelado inicial se transforman en imágenes positivas en color durante la segunda fase del revelado.

Una vez completada esta fase, la película es blanqueada y la imagen queda fijada.

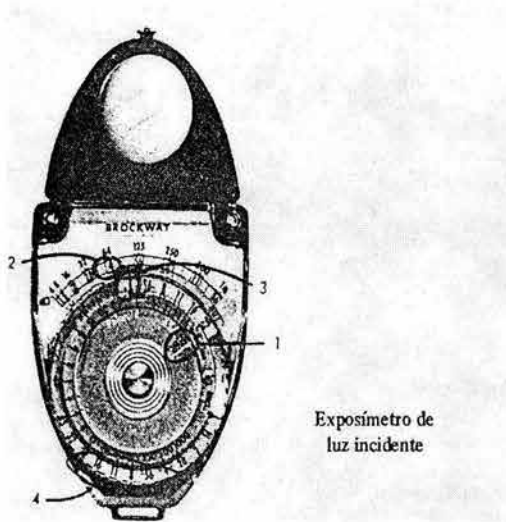
Existen dos tipos principales de película en color uno de ellos proporciona un negativo en color a partir del cual podrá obtenerse una copia en color, mientras que el otro da una imagen positivo directa en color o diapositivas que podrá observarse por transparencia.

Recientemente se han obtenido películas en color (negativos y transparencias) con sensibilidades comparables a las de las emulsiones en blanco y negro.

### 3.3 EXPOSÍMETRO

Los fotógrafos profesionales y los aficionados exigentes utilizan exposímetros para medir la intensidad de la luz en una situación dada y determinar así la combinación adecuada de la velocidad y de la abertura del diafragma.

Se utilizan básicamente cuatro tipos de exposímetros: el de luz incidente, el de luz reflejada, el de spot y el de flash, aunque, hablando con propiedad, los fotómetros de spot son un tipo de los de luz reflejada y los de flash pueden serlo tanto de incidente como de reflejada.



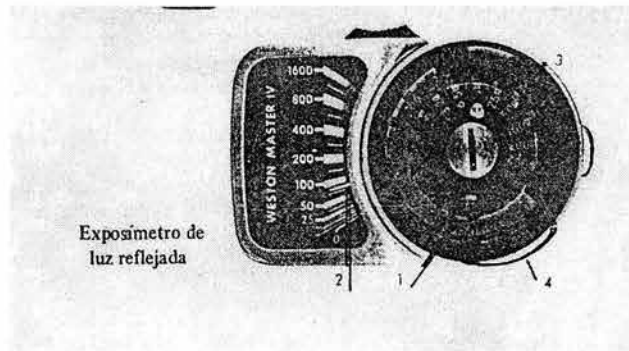
Los exposímetros de luz incidente miden la intensidad de luz que ilumina al objeto, la que cae sobre él.

Para leer los valores de luz incidente se coloca el fotómetro junto al objeto y se dirige hacia la cámara.

Exposímetro de luz incidente.

Los exposímetros de luz reflejada miden la intensidad luminosa reflejada por el objeto, la que él emite. Para leer este fotómetro se coloca junto a la cámara y se dirige hacia el objeto.

La mayoría de los exposímetros de luz incidente pueden también modificarse para su uso como fotómetros de luz reflejada.



Exposímetro de luz reflejada.

Los exposímetros de spot miden la luz reflejada en un área de 1 grado, mientras que los mencionados anteriormente cubren una escala angular mucho más amplia: de 30 a 50 grados para un fotómetro de luz reflejada y de hasta 180 grados para uno de luz incidente.

Los exposímetros para flash están diseñados para medir únicamente los destellos de fracción de segundo emitidos por el flash.

Los exposímetros combinados están diseñados para medir luz incidente, reflejada y de flash.

Los exposímetros más sencillos poseen una célula fotoeléctrica la cual genera una pequeña cantidad de corriente eléctrica cuando se expone a la luz que acciona una aguja sobre una escala y un dial regulable que indica la velocidad de la película.

Cuando el dial coincide con la aguja, el exposímetro muestra las diferentes combinaciones de diafragma y velocidad que producen exposiciones equivalentes y la cámara podrá ajustarse en consecuencia.

Algunos exposímetros, como elementos sensibles a la luz, están provistos de una célula fotoconductora de sulfuro de cadmio que funciona con una pila de mercurio y es extremadamente sensible incluso en condiciones de luz muy pobres.

“Una innovación de la década de 1980 fue el uso de diodos de silicio como receptores de luz”<sup>19</sup>. Estos exposímetros tienen aún mayor sensibilidad que los de células de sulfuro de cadmio.

Para la fotografía de estudio se suele utilizar un fotómetro especial que mide la temperatura de color.

A cada temperatura le corresponde una longitud de onda luminosa diferente que se expresa en ° kelvin (°K) y los diferentes tipos de luz tienen su propia temperatura de color.

Los medidores de ésta permiten calcular con precisión la luz emitida por los diferentes tipos de lámparas.

Esto es fundamental para la fotografía profesional en color realizada en interiores con iluminación artificial, ya que la temperatura de color de las lámparas fluorescentes e incandescentes varía de un fabricante a otro e incluso puede cambiar con el paso del tiempo.

### **3.4 EQUIPO DE ILUMINACIÓN**

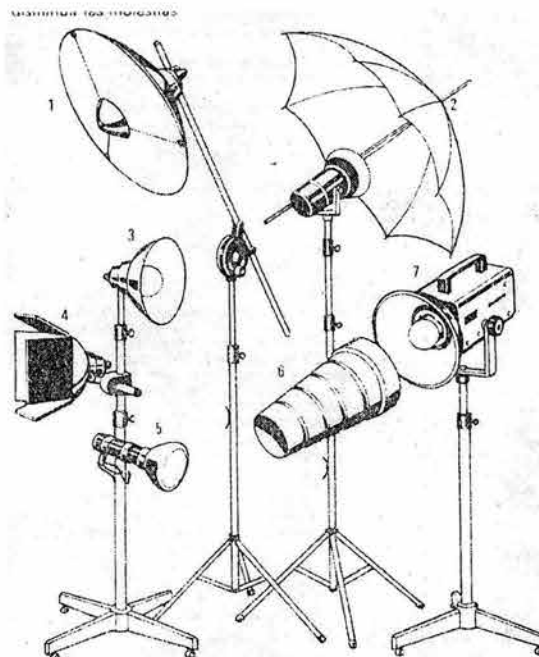
El resultado de una fotografía en interiores puede preverse mejor si se utiliza iluminación de tungsteno ya que es posible estudiar los efectos de luz y de sombra y su intensidad durante el tiempo necesario.

Cuando disponga las luces utilice un interruptor que reduzca la intensidad luminosa y el calor producidos, para aumentar la duración de las lámparas y disminuir las molestias.

---

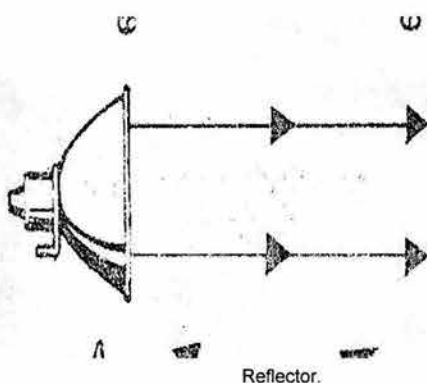
<sup>19</sup> \* Guía practica de la Fotografía \* Hedgecece Jonh. Pág. 59.

1. Reflector "hongo".
2. Flash con paraguas.
3. Flood.
4. Viseras.
5. Bombilla
6. Snoot
7. Reflector.



Esquema del Equipo de Iluminación. Guía práctica de la fotografía.

Un reflector profundo produce una iluminación bastante dura. Aunque esta puede ser adecuada para retratos masculinos, un reflector plano , que



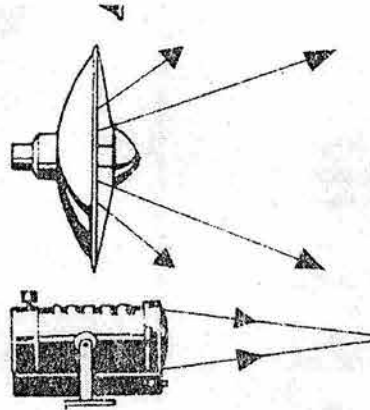
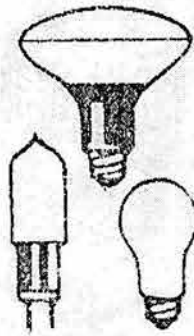
producirá sombras menos definidas, dura normalmente resultados mas agradables.

Los reflectores mates proporcionan una iluminación general más suave que los reflectores brillantes.

Para variar la dispersión de la luz puede, acoplarse un parasol o visera en tubo. Pueden acoplarse dos viseras planas para recortar la luz en los bordes de la imagen.

Existen varios tipos de bombillas para portalámparas y reflectores. La potencia de estas lámparas incluyen en su numero guía. Este último también varía con la sensibilidad de la película.





Bombillas. Guía práctica de la fotografía. "La Vanguardia "

Las unidades de flash electrónico son las fuentes luminosas artificiales que resultan más portátiles y baratas. Existen unas pocas unidades no electrónicas que aceptan antiguas bombillas pequeñas, para flash, transparentes o azules.

Los cuboflashes con cuatro bombillas aún se usan en muchas cámaras de los formatos 126 y 110.

La mayoría de los flashes electrónicos necesitan 4 a 20 s para su recarga completa entre las fotografías.

La duración del destello varía entre  $1/100$  s y  $1/50.000$  s, con la cual es posible detener cualquier acción rápida con independencia de la velocidad de obturación. Muchas unidades son automáticas y pueden programarse indicando la velocidad de la película y la abertura requerida.

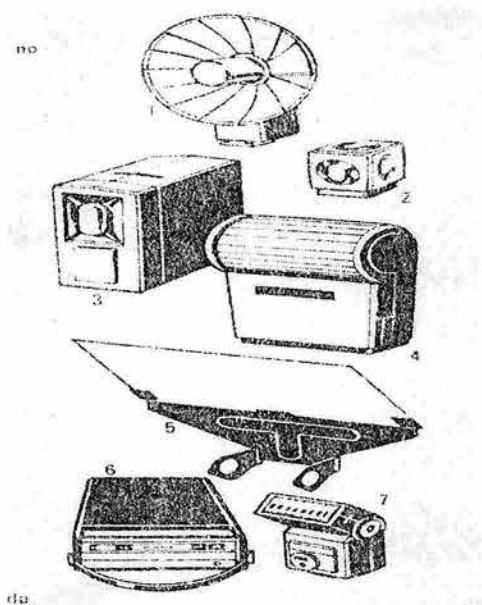
Algunas unidades poseen un soporte articulado para rebotar la luz sobre la pared y obtener una iluminación suave.

Otras poseen reflectores inclinables para rebotar, la luz en el techo y obtener el mismo efecto. En otros flashes se combinan ambas posibilidades.

Ciertas unidades complejas para aficionado poseen accesorios para variar la calidad de la luz. Puede tratarse de filtros de color para obtener un ambiente especial, o bien de difusores gran angulares que dispersaran la luz para que corresponda al ángulo cubierto por un gran angular.

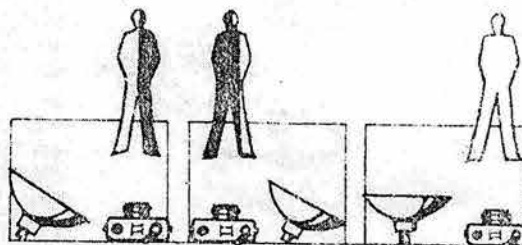
Cuando adquiera una unidad de flash con cabezal articulado, asegúrese de que su célula automática apuntará directamente al sujeto, con independencia de la orientación de aquel.

1. Flash no electrónico
2. Cubo flash
3. Flash con parte frontal orientable
4. Reflector con pinza
5. Batería
6. Flash con cabezal inclinable
7. Flash automático con cabezal para luz rebotada.



Unidades de flash electrónico. Guía practica de la fotografía. " La Vanguardia"

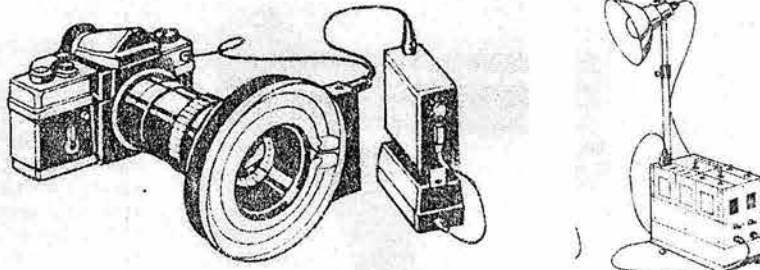
Con el flash alto y hacia un lado se obtiene un mejor modelado . Al rebotar la luz en la pared se logra una iluminación uniforme ( centro ). El flash sobre la cámara ( derecha ) produce una imagen sin relieve.



Diferentes posiciones del flash. Guía practica de la fotografía. " La Vanguardia "

Existen unidades de flash electrónico de alta potencia, para profesionales y buenos aficionados, que se conectan a la red eléctrica y tienen recarga rápida. Su potencia es variable.

También existen unidades anulares, que producen luz brillante uniforme y sin sombras para los primeros planos.



Unidades de flash electrónico de alta potencia. Guía práctica de fotografía " La Vanguardia "

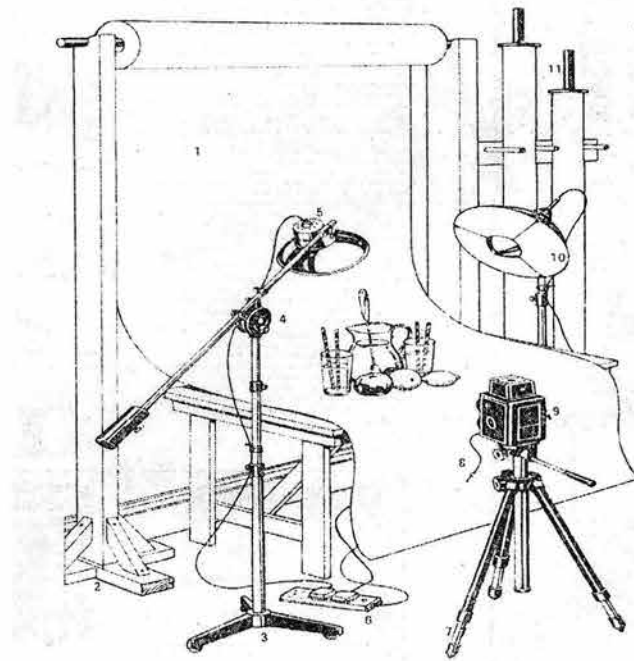
### 3.4.1 EL MATERIAL DE FONDO

Para el fotógrafo de naturalezas muertas o de retratos la solución ideal, aunque improbable, sería disponer de una zona de la casa dedicada al equipo y a los modelos. Prácticamente cualquier habitación, preferiblemente con orientación opuesta al sol, puede utilizarse como estudio temporal.

Si es imposible disponer de superficies de trabajo permanentes, podrán construirse superficies articuladas con bisagras a unos listones colocados en la pared.

Estas superficies se dotan de patas plegables o desmontables y, cuando no se utilice la unidad, se apoya toda contra la pared.

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA



Estudio Fotográfico. Guía practica de la Fotografía " La Vanguardia"

- |                            |                                  |
|----------------------------|----------------------------------|
| 1.Sembles                  | 7. trípode pequeño               |
| 2.soporte                  | 8.cable disparador               |
| 3.soporte de luces         | 9.cámara réflex de dos objetivos |
| 4. jirafa                  | 10.reflector hongo               |
| 5. reflector flood         | 11.rollos de sembles.            |
| 6.extensión con 3 enchufes |                                  |

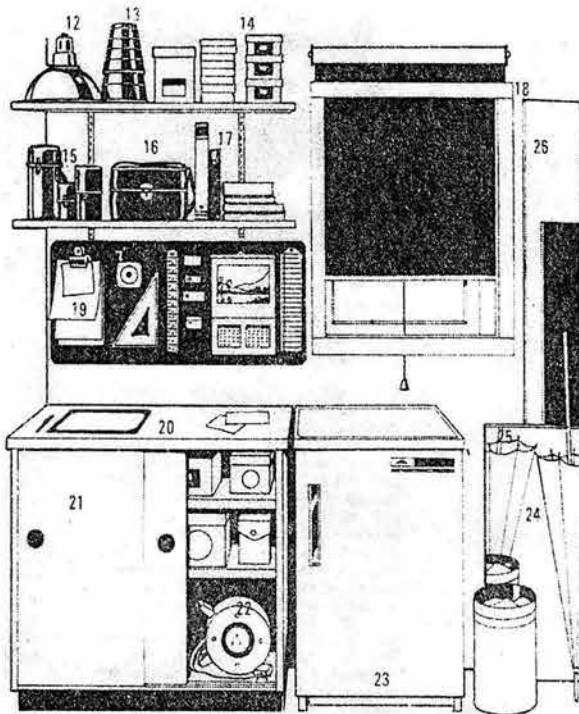
En la mayoría de los casos es esencial disponer de una selección de papeles de fondo de varias longitudes, anchuras y colores.

Estos papeles proporcionan un fondo neutro y despejado para los sujetos. Si decide utilizar pequeñas unidades de flash en lugar de luces de tungsteno, evite que los cables de extensión se arrastren de una unidad a otra.

Si usa película para luz de día, puede completar la iluminación de flash electrónico con la luz natural que entra por la ventana sin que aparezcan

problemas de equilibrio del color; otros flashes montados sobre unidades repetidores eliminaran la necesidad de cables de conexión.

Todo este equipo junto con uno o dos trípodes y un paraguas reflector, debe guardarlo en una caja de cartón.



- 12.reflector flood
- 13.snoot
- 14.recipientes de almacenamiento
- 15. estuches para objetivos
- 16. bolsa para material
- 17. archivadores
- 18. pantalla opaca
- 19. tablero de avisos
- 20. área de trabajo
- 21 área de almacenamiento
- 22.cable de extensión enrollable
- 23.frigorífico(para conservación de películas y papel fotográfico )
- 24. reflectores de paraguas
- 25. espejo
- 26. fondos planos

Área de Trabajo. Guía practica de la fotografía" La Vanguardia "

### 3.4.2 CONTROL DE ILUMINACIÓN

"La iluminación en fotografía de color es un tópico delicado e importante, además de saber manejar los conceptos básicos, se requiere controlar la calidad de la luz o sea el color temperatura"<sup>20</sup>.

Los fabricantes de equipo de iluminación presentan una gran variedad de fuentes luminosas, lo cual nos coloca en la posición de elegir la que más nos

<sup>20</sup> Guía practica de la fotografía 1\* Hedgecece John. Pág. 20.

convenga. Por otra parte, las compañías de productos fotográficos tienen películas balanceadas para diferentes manantiales luminosos, complementando así la toma correcta en color.

En general, se pueden obtener resultados satisfactorios aun cuando se utilice equipo de iluminación diseñado para B/N aplicando los filtros correctores indicados o viceversa, emplear equipo de iluminación hará color en tomas de B/N, instalando pantallas difusoras o luz de rebote.

Para poder elegir el equipo adecuado es indispensable conocer sus propiedades y características; las fuentes luminosas se dividen en dos grandes grupos: a) de incandescencia y b) electrónicas; presentando diferencias notables de construcción, funcionamiento y aplicación.

**LUCES DE INCANDESCENCIA:** Es el equipo más ampliamente usado en iluminación de estudio, por su versatilidad costo y porque permiten un sin número de efectos que pueden observarse directamente, lo cual es imposible con flash.

**LUCES ELECTRÓNICAS:** Las luces electrónicas son el flash o destello electrónico, es una luz ideal para el estudio de color debido al balance cromático de 5 5000° K similar a la luz de día, puede emplearse directamente como un spot, directamente o de rebote, además la duración del disparo de un flash electrónico es muy breve y no hay peligro de mover la cámara ni de que el sujeto salga borroso si la luz ambiental no es muy intensa.

### 3.4.3 CONDICIONES BASICAS DE ILUMINACIÓN

Existen 5 condiciones que producen efectos característicos sobre el sujeto a saber:



Luz Frontal.

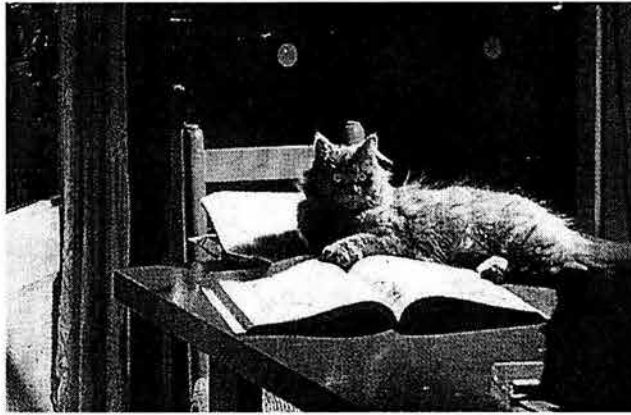
**1. ILUMINACIÓN FRONTAL;** es cuando la luz llega directamente al sujeto desde adelante, no produce sombras visibles a la cámara, el sujeto aparece sin relieve, por lo cual se conoce también como iluminación 2 plana “.

**2. ILUMINACIÓN LATERAL;** se produce al llegar la luz por un lado del sujeto, iluminándolo unilateralmente y dejando en completa oscuridad la mitad, produce un gran relieve del sujeto y su textura.



Iluminación Lateral.

**3. ILUMINACIÓN DESDE ARRIBA;** también conocida como “cenital” debido a la posición de la lámpara exactamente arriba del sujeto, lo cual produce que las sombras se proyecten verticalmente y hacia abajo, resaltando la forma y el volumen.



Iluminación desde arriba.

**4. ILUMINACIÓN DESDE ABAJO;** con lo cual las sombras se proyectan hacia arriba, verticalmente, raramente usada pues se considera anormal debido a que no se presenta en la naturaleza.



Iluminación desde abajo.

**5. ILUMINACIÓN DESDE ATRÁS;** o contra luz, las sombras se proyectan hacia la cámara, casi siempre produce un halo en el sujeto, se utiliza como efecto para "eclipsar" al sujeto.



Iluminación desde atrás.





Iluminación de Halo.

Es factible combinar las condiciones básicas y obtener posibilidades interesantes, por ejemplo: Iluminación frontal alta, frontal baja, lateral a 60°, lateral a 45° etc.

# **CAPÍTULO IV**

## **“PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL”**

## **INTRODUCCIÓN**

“El hombre desde sus principios ha utilizado 4 tipos de lenguaje: Lenguaje Oral, Lenguaje Escrito, Lenguaje Pictográfico y Lenguaje Mímico. El lenguaje oral ha traído como consecuencia la comunicación auditiva, los lenguajes pictográficos, escrito y mímico han traído como consecuencia la comunicación visual; al conjunto armónico de estos tipos de comunicación, se le conoce como la Comunicación Audiovisual”<sup>21</sup>.

A muchos podría parecerles que bastan las palabras para contar una historia. Quizás esto sea verdad respecto a los grandes filósofos o escritores como Mark Twain, Hemingway o cualquiera de los otros gigantes de la literatura que nos han dejado un legado de prosa, poesía, ficción y realidad, que será parte de nuestra herencia cultural hasta el fin de los tiempos.

Si se piensa un poco en particular, muchas de estas grandes obras literarias han sido, en diversas épocas, adaptadas para el cine o teatro. Estas adaptaciones son audiovisuales.

Esto solamente debería decirnos que el medio audiovisual es práctico y en muchos casos preferible como alternativa a la palabra escrita. El medio audiovisual ha permitido disfrutar de esta gran literatura a millones de personas que en otra forma no hubieran tenido el tiempo de leer o entenderla.

### **4.1 TÉCNICAS AUDIOVISUALES**

“Los grandes escritores cumplieron sus propósitos con palabras. En la actualidad el uso inteligente de una cantidad increíble de innovaciones audiovisuales que hoy están a nuestro alcance, puede alcanzar y

---

<sup>21</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

ocasionalmente sobrepasar, los objetivos que nos hemos impuesto y las presentaciones que tanto nos han costado producir”<sup>22</sup>.

Si los objetivos a los que nos hemos referido deben cumplirse en la forma más efectiva y eficiente posible, entonces debemos enfrentar el proceso de una producción de una manera ordenada y lógica.

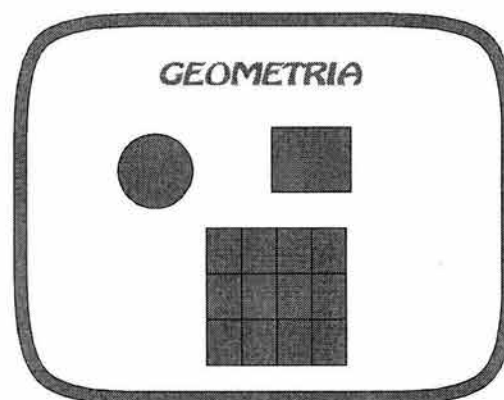
Una progresión organizada de pasos o un diagrama de flujo de la producción de un espectáculo audiovisual.

Es interesante destacar que una producción puede empezar por cualquiera de los diferentes puntos del diagrama de flujo; de un texto, de un guión técnico, de una pista sonora terminada, o de un grupo de secuencias visuales terminadas.

Muchas veces, el concepto de la presentación y las preferencias del productor individual determinan donde se colocara el énfasis.

#### 4.1.1 PIZARRÓN

El pizarrón es un material didáctico, una representación plana y abstracta mediante la cual nos comunicamos con nuestros semejantes por medio de símbolos visuales, que en nuestro caso, ayudan al educando a percibir una idea, un suceso o un proceso con mucha mayor claridad.

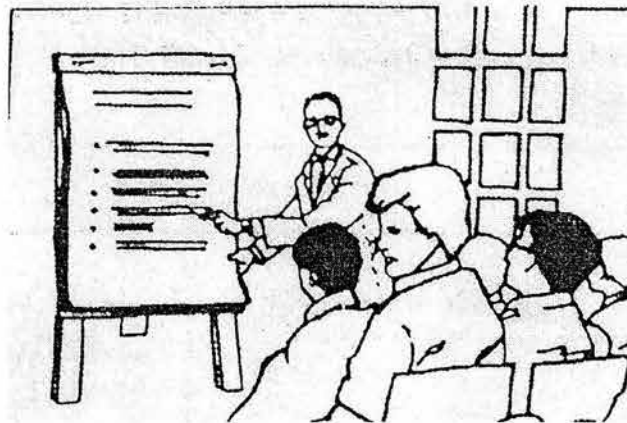


Pizarrón.

<sup>22</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

### 4.1.2 ROTAFOLIO

El rotafolio es un auxiliar visual, consiste en una serie de láminas de papel en las que, por medio de ilustraciones y textos, se desarrolla un tema; estas láminas están ordenadas en la secuencia de su presentación y están fijadas por su borde superior a un soporte, que permite voltearlas hacia atrás (rotarlas), para que al terminar la descripción y discusión de cada una de ellas sea continué con la siguiente, hasta terminar de desarrollar el tema.

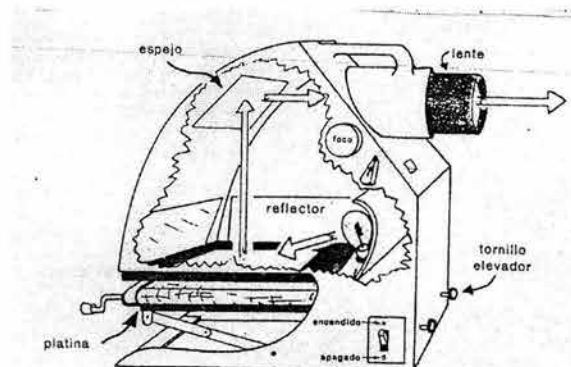


Rotafolio.

Las dimensiones de las láminas varían de acuerdo con el público a que está destinado. Para grupos hasta de 50 se recomienda un tamaño aproximado de 96 x 50 cm.

### 4.3.1 PROYECTOR DE CUERPOS OPACOS

El proyector de cuerpos opacos se usa para proyectar directamente una imagen de un libro, periódico, revista u otro material opaco. Este aparato no es para proyectar diapositivas o láminas de acetato.

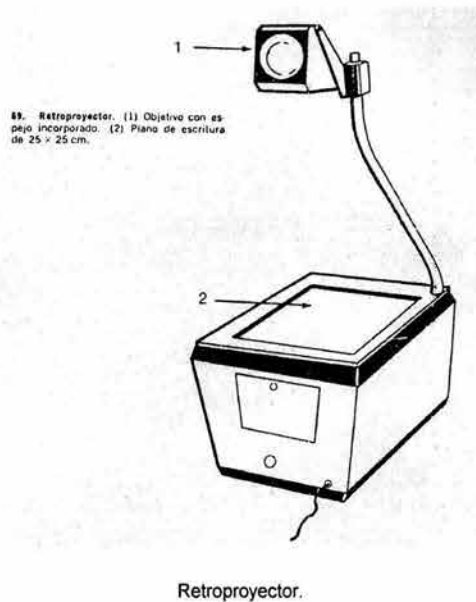


Proyector de cuerpos opacos.

En otras palabras, solo se podrán proyectar materiales que reflejen la luz. Con este proyector se emplea un sistema de proyección por reflexión.

### 4.1.3 RETROPROYECTOR

El retroproyector, se usa para exhibir láminas de acetato sobre una pantalla localizada arriba y detrás del profesor. Como el retroproyector, puede usarse en un cuarto iluminado y los estudiantes pueden ver al maestro durante la proyección, muchos usan el retroproyector en lugar del pizarrón.

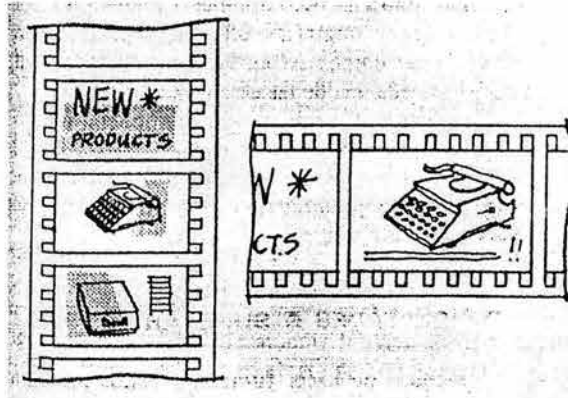


El retroproyector, utiliza un sistema de proyección indirecta. Es decir, la luz no sigue una trayectoria recta desde la lámpara hasta la pantalla; por el contrario, es desviada por espejos antes de llegar a esta. De todos los aparatos audiovisuales el retroproyector, es uno del más fácil de manejar.

### 4.1.4 FILMINAS

La filmina es una serie de ilustraciones y fotografías en película de 35 mm para proyectarse en una secuencia determinada.

La filmina puede contener información, enseñar una operación, modificar una actitud, etc., a través del estudio individual o de la exhibición en grupo.



Filminas.

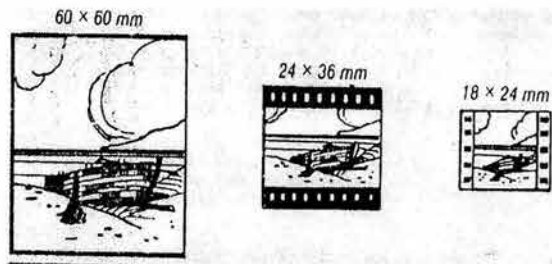
Las filminas de 35 mm están estrechamente relacionadas con las diapositivas; pero en vez de estar montadas como imágenes separadas, la película después de procesada se conserva en una tira continua.

Cuando la superficie cubierta por la imagen es todo el ancho de la tira y su largo casi el doble de ancho se llama filmina de doble cuadro, esta generalmente presenta en forma horizontal.

Esta filmina puede hacerse en una cámara común de 35 mm. Las filminas tienen la ventaja de presentar el material en forma más compacta y se puede manejar fácilmente al ser proyectadas.

#### **4.1.5 TRANSPARENCIAS**

Las diapositivas son un material audiovisual muy fácil de preparar. Frecuentemente pueden ser los comienzos de la producción local.



Diferentes tamaños de película.

Las fotografías pueden tomarse directamente en material positivo y mandarlas a revelar; los laboratorios comerciales, las entregan montadas.

Pero aun en el caso de que se revelen y monten esto no supone una gran dificultad ni requiere mucho tiempo.

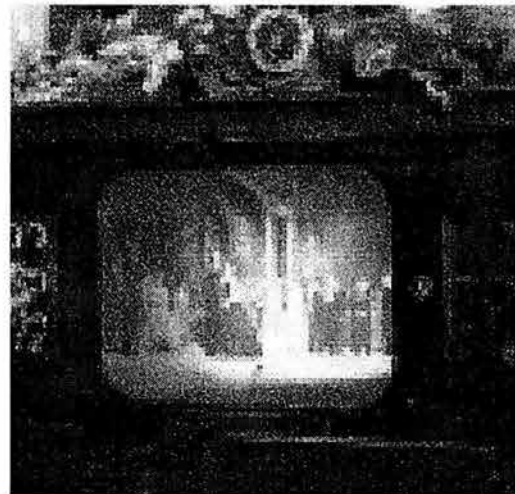
Para muchos usos, cualquier cámara de 35 mm puede hacer buenas diapositivas.

Pero para fotografiar algunos objetos para acercamientos, o contacto, se requieren cámaras con aditamentos especiales.

#### 4.1.7 TELEVISIÓN

Permiten la selección y combinación de los mejores medios audiovisuales para realizar los objetivos de un programa.

Permite el pasar de un medio a otro mientras se realiza el programa.



La televisión. Encarta 2001.

Facilitan la presentación de trabajos, y es fácil de producir los programas, ya sean de capacitación, aprendizaje, entrenamiento, adiestramiento, etc.



## **REALIZACIÓN DE UN AUDIOVISUAL POR MEDIO DE TRANSPARENCIAS**

### **4.2 Metodología de Robert Ertel (DIAGRAMA DE FLUJO)**

La metodología de Robert Ertel, explica que para producir un programa audiovisual, debemos seguir una progresión organizada de pasos necesarios. Se debe de manejar el proceso de producción de manera ordenada y lógica.

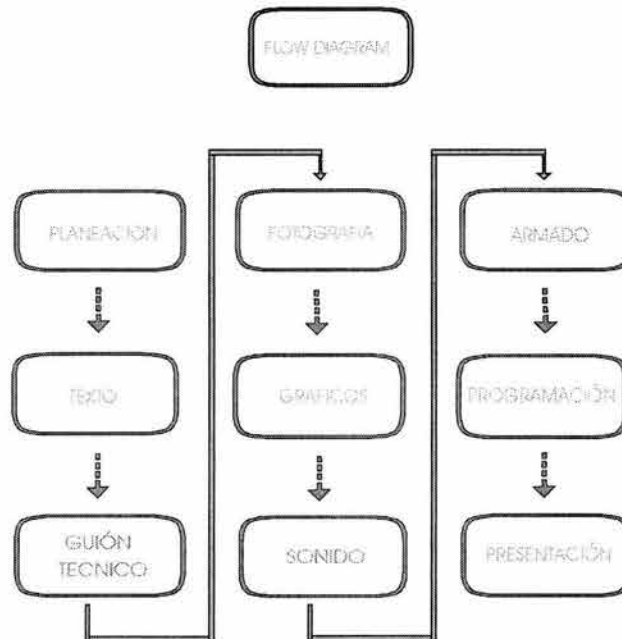
Hay que tomar en cuenta que una producción puede empezar por cualquiera de los diferentes puntos de este diagrama de flujo: de un texto, de un guion técnico, de una pista sonora, etc.

Muchas veces el concepto de la presentación y las preferencias del productor individual determinan donde se colocara el énfasis.

Teniendo ya definido los pasos del diagrama de flujo a seguir, se puede empezar a realizar el audiovisual. En este trabajo se seguirán los pasos como muestra el siguiente diagrama de flujo, se considero que es la manera más adecuada para producir el audiovisual.

El diseñador no solo diseña por diseñar, antes tiene que investigar, documentarse y buscar la metodología mas adecuada a seguir, según sea el caso, porque esto podría crear confusión y se perdería de vista el objetivo principal.

## DIAGRAMA DE FLUJO



### 4.3 PLANEACIÓN

El primer elemento del diagrama de flujo es la Planeación. Esta es la parte del proceso donde estudiaremos una dirección general para la presentación. Debemos averiguar sobre la audiencia y potencial, las facilidades para la presentación y finalmente, el mejor medio a emplear.

La audiencia que en este caso es nuestro receptor, debe desarrollar su perfil para conocer cual será la meta que la presentación seguirá.

El éxito de un buen programa audiovisual se encuentra en conocer quienes son o serán nuestros receptores. Si la producción audiovisual es para el receptor una presentación voluntaria debemos de promover y atraer a aquellas personas que son parte del público.

Si la presentación es obligatoria, debemos de crear una atmósfera donde se puede volver el negativismo en interés y entusiasmo. Otro aspecto que

debemos tomar en cuenta es las instalaciones, el tamaño del local, siempre largo y angosto es mejor que corto y ancho, la pantalla debe estar en el lugar adecuado.

Todos los detalles y aspectos son importantes, si uno falta, el triunfo potencial puede convertirse en una pesadilla de frustración. Esta información puede también ser un extremo útil para determinar que tipo de instalación es la mejor para la presentación.

Otro aspecto a considerar en la planeación es el medio, ya conocemos el perfil de los posibles receptores y las instalaciones, procedemos a escoger el medio, otra cosa a considerar es el costo, pues casi la mayoría de los programas se les designa un presupuesto para su realización y aquí se toma en cuenta el costo de los materiales y del personal especializado como fotógrafos, técnicos, locutores, modelos etc.

No se debe olvidar el tiempo, esto es que dentro de nuestro presupuesto el tiempo es de vital importancia ya que de aquí, si nos atrasamos, el costo de producción podría elevarse y salir de nuestro presupuesto, ya aprobado por el cliente.

#### **4.4 TEXTO**

Para la realización del texto partiremos primero de la información general, y realizaremos un análisis de síntesis, es decir, la información se va a depurar hasta formar el texto guía que convertiremos en el primer guión literario lo que en el medio se conoce como shooting scrip.

El texto puede ser hecho tal como si construyéramos un edificio. Se empieza con los cimientos, se le agrega al armazón y se termina con los adornos. Los 3 elementos de un edificio son similares a las 3 partes correspondientes de un

texto. En efecto, los cimientos se relacionan con los objetivos del texto, el armazón es el borrador del guión y los adornos son los detalles o ampliaciones del argumento.

**DEFINIR LOS OBJETIVOS:** Es necesario escribir cual es el objetivo final, escribir en detalle expresando específicamente lo que deseamos que suceda como consecuencia de nuestra historia. Cuando los objetivos están firmes y bien definido el texto viene a ser él vinculo para alcanzarlos. Establecer los objetivos es en extremo importante para escribir un texto eficaz, cuando la definición de objetivos está completa, podemos continuar.

Para desarrollar el tema hay que “contar lo que se va a decir, decirlo, y contar lo que ya se dijo.”<sup>23</sup>

Con la introducción, el índice y las diferencias en cada tema, estamos contándole lo que vamos a decir. La profundización o el detalle es decirlo y el resumen final es contar lo que hemos dicho.

Para realizar en forma más agradable el guión sin caer en una monotonía; y si la historia es difícil de seguir o esta dispersa, es posible que el campo de atención del público resulte seriamente reducido.

Así para eliminar este efecto molesto recurriremos a un artificio conocido como: Puente.

**Un puente** como se emplea aquí es una frase, palabra o párrafo que relaciona dos pensamientos entre sí. El puente nos permite incorporar un atributo muy necesario en el texto. También existe el puente musical, es decir solamente música, sin locución.

---

<sup>23</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

**La continuidad**, la buena continuidad de un texto significa simplemente que este pasa de un tema a otro y que el argumentó pueda seguirse con facilidad. La continuidad hace que sea mucho más fácil para él público aprender. La continuidad ha sido establecida y mantenida, entonces el texto está correctamente terminado. Si esto es efectivo podemos estar seguros de que el público captó todo o la mayoría de lo que queríamos que captara de acuerdo con nuestros objetivos originalmente definidos.

Podemos poner mucho esfuerzo, en reunir información, producir un espectáculo y presentarlo al público; Pero al menos que establezcamos alguna formula de medida para evaluar la calidad del esfuerzo total, no podemos estar seguros de haber alcanzado nuestros objetivos.

**La evaluación** por parte de los receptores es una medida y un procedimiento para incrementar la calidad del esfuerzo total, no podemos estar seguros de haber alcanzado nuestros objetivos.

**Algunos métodos para la evaluación en los programas audiovisuales son:**

1. Realizar un examen al receptor.
2. Pedir la opinión del receptor en forma escrita.
3. Crear un debate después de cada presentación.
4. Solicitar a una persona, que sea un observador de las reacciones del público.
5. Revisar texto y guiones a personas ajenas a la realización de los programas.

Estas 5 sencillas evaluaciones nos ayudan a superar errores y a estimular aciertos.

## **Resumiendo el desarrollo del texto queda de la siguiente manera:**

1. **Objetivos:** Son el fin o motivo con que se hace una cosa; estos son los cimientos.
2. **Borrador:** Es la estructura, ideas casuales o pensamientos sublimes arreglados en forma clara y progresiva.
3. **Texto final:** Agregamos el armazón a la estructura, es decir los adornos “ contar lo que sé va a decir, decirlo y contar lo que se dijo.
3. **Puente:** El puente relaciona dos pensamientos no relacionados entre sí.
4. **Continuidad:** Suave comprensible fluidez en un tema.
5. **Evaluación:** Ayuda necesaria para superar errores o reafirmarnos como productores.

Otra cosa que nos ayudará a la realización de nuestro guión es el semejante al vuelo que realiza un avión; “El despliegue es la introducción al tema; el vuelo nos referimos al contenido, a la esencia del tema y el aterrizaje son las conclusiones o el “Happy-end” del programa”<sup>24</sup>.

**Hay que recordar que un mensaje se hace con “ I. R. A. ”<sup>25</sup>**

**IMPACTO:** Para atrapar al receptor desde el inicio del programa.

**REPETICIÓN:** De los elementos más importantes o repetición de la esencia de contenido.

<sup>24</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

<sup>25</sup> ¿ COMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

**ASOCIACIÓN:** Con los elementos de la realidad, es decir ubicar el mensaje con el contexto real. Con todos estos elementos finalizamos nuestro guión literario, sin descartar la música de fondo con sus debidos cambios y tiempos.

Para entender mejor esta “IRA” citaremos el siguiente ejemplo:

El ser humano está capacitado con tres memorias:

1. **MEMORIA SENSITIVA.**- Se recibe a través de los cinco sentidos.
2. **MEMORIA MEDIA.**- Información estable creada por una necesidad.
3. **MEMORIA DEFINITIVA.**- Información permanente creada por un interés.

Pondremos como ejemplo a “Tita”, Tita aborda el tren subterráneo, para trasladarse de su casa a la escuela, dentro de los vagones existe publicidad de toda índole, que Tita lee en el transcurso del viaje.

Un día lee un anuncio de una famosa pastelería “ Exquisitos Pasteles de Amareto” pídalos al TEL 52 78 74 98, la información pasa a memoria sensitiva, en ese momento a Tita, no le interesan los exquisitos pasteles de Amareto.

Pero al llegar a su escuela le informan que va a realizarse una fiesta y que ella es la encargada de llevar el pastel, lo cual hace que se recuerde el anuncio en los vagones y anote el teléfono, la información de exquisitos pasteles se encuentra en memoria media.

Al llegar a la pastelería conoce el repostero, es un chico con quien entabla una relación amistosa y deciden llamarse todos los días.

Por lo tanto el numero telefónico de los exquisitos pasteles pasa a memoria definitiva.

Si el mensaje queremos que quede en:

**MEMORIA SENSITIVA.**- el mensaje será IMPACTANTE

**MEMORIA MEDIA.**- el mensaje será RECEPTIVO

**MEMORIA DEFINITIVA.**- el mensaje será ASOCIATIVO

#### **4.5 GUIÓN TÉCNICO**

**Para definirlo es la representación gráfica del texto.**

**El guión técnico o “story board” es el más completo desde el punto de vista de la visualización. Comprendamos que significa la visualización.**

**“La clave es reconocer que es nuestra mente la que ve a través de nuestros ojos”<sup>26</sup>**

“ La gran virtud de la visión no sólo consiste en que se trata de un medio altamente articulado, sino en que su universo ofrece una información inagotablemente rica sobre los objetos del mundo exterior.

**Por lo tanto, la visión es el medio primordial del pensamiento “<sup>27</sup>**

**El ojo es parte de la mente.**

Embriológico y anatómicamente, el ojo es una extensión del cerebro... es casi como si una parte del cerebro estuviera a la vista del psicólogo. El órgano con el que yo he comprendido al mundo, es el ojo.

Uno de los supuestos deberes de un buen artesano consciente y deliberado control.

---

<sup>26</sup> ¿ COMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

<sup>27</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.



Debe visualizar con claridad el resultado de su trabajo, y trazar el camino más directo para llevarlo a cabo. Un artesano competente debe visualizar tanto el producto como el proceso de producción.

La existencia de una clara visualización no queda confinada a las artes plásticas; afecta también a la enseñanza de la música y, de manera algo distinta, a la de las Ciencias.

En música el compositor avezado ha de visualizar el efecto final de su obra sin verificar su desarrollo sirviéndose del piano; con su oído interior tienen que anticipar con precisión, como sonara al interpretarse.

“La exigencia da una visualización precisa existe también en la Ciencias. Se espera que el científico defina sus conceptos por anticipado, para tener así una clara conciencia acerca de todo lo que está pensando y tratando de demostrar.”<sup>28</sup>

“El pensador con capacidad creadora tiene que tomar medidas y decisiones provisionales sin haber sido capaz de visualizar su relación precisa con el trabajo final.”<sup>29</sup>

“Su capacidad para visualizar con precisión está relacionada con el hecho de que la obra creadora abre a cada paso nuevos causes de progreso”<sup>30</sup>

“En el ámbito de comunicación de masas. El mensaje verbal está presente en todas las imágenes; de hecho, lo determinante es la presencia del mensaje verbal.”<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

<sup>29</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

<sup>30</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

<sup>31</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

Él es quien guía, no sólo la identificación sino también la interpretación. Ahora bien, aparte de apoyar o doblar el verbo, la imagen visualizada lo “indecible”, emite señales no “enunciabiles” es causa de su naturaleza es lo que llamamos ambientes: lo que en alemán con mas precisión, se llama “stimmung”.

El guión técnico o “story board”, es la visualización de nuestro programa, que será nuestro plan de acción para satisfacer las necesidades de nuestro auditorio, nuestro mensaje y la situación en la presentación.

Existen 3 diferentes story- board:

**El guión técnico de producción o “card script”:** este guión se hace por medio de tarjetas para detallar cuadro por cuadro, esto tiene la ventaja de asignar responsabilidades a especialistas como fotógrafos, diseñadores gráficos, etc.

Esto promoverá una mejor programación y organización de tareas con el resultado más efectivos en costos de producción.

**El guión técnico de producción o “card script”,** puede ser de alguna manera estilo libre para permitir la máxima creatividad en la fotografía o en los gráficos.

**“Sale-script” o guión de venta,** este consiste en crear casi una obra maestra de la visualización del guión. Este guión nos sirve para convencer al cliente, para la contratación o bien para obtener la aprobación de conceptos o estilos cuando algún cliente necesite ayuda para visualizar nuestras ideas. El grado de calidad artística es vital en este guión de ventas.

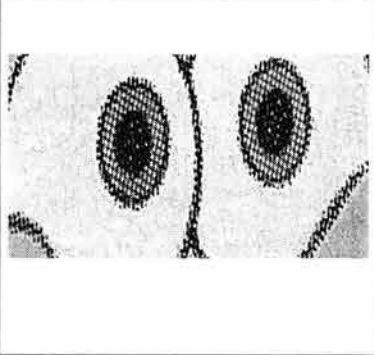


**Libro de presentaciones o “show-book”**, es una versión completa del programa, cuadro por cuadro, con notas al texto sobre tiempo de sonido, efectos, notas especiales de control y detalles que podrían ser útiles a los técnicos de los aparatos.

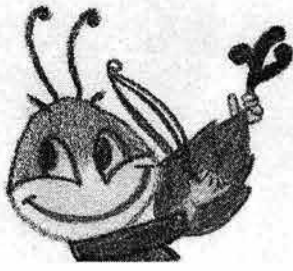


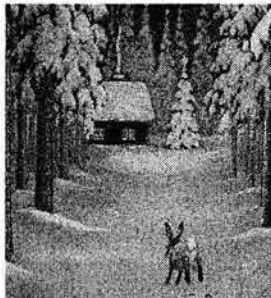
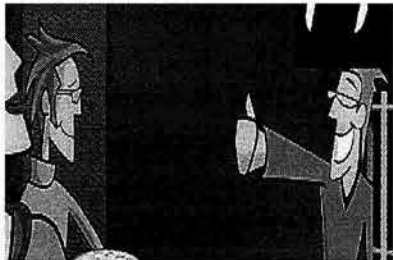
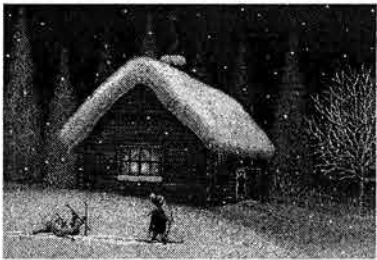

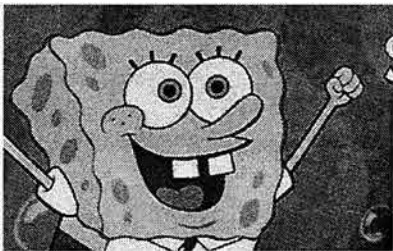

Este se prepara en una forma anticipada en el proceso de producción y se sacan copias disponibles para cada uno de los especialistas y para el cliente como una referencia de todo el programa. Se convierte así en una excelente herramienta para la realización y las proyecciones futuras.

Al visualizar el “story board” se desarrolla de la manera más sencilla posible, ya que esos borradores se convertirán en fotografías y en el trabajo de arte, también hay que asegurarnos que lleven ritmo o “timing”, y que este sea suave, debemos de cubrir con suficientes imágenes todo el texto, evitar que una imagen permanezca mucho tiempo en la pantalla, pues el público se empieza a inquietar y siempre está esperando la siguiente diapositiva.

Máximo una fotografía debe durar 7 segundos en pantalla. El cambio de ritmo es una buena herramienta para hacer saber al público que viene un cambio en el tema.

A continuación se mostrarán las indicaciones técnicas para la toma de las fotografías:

		
Big close up	Close up	Medium close up

		
Medium shoot	Medium long shoot	Full shoot
		
Long shoot	Over shoulders	Panorámica
		
Product shoot	Thing shoot	Plano holandés

## 4.6 FOTOGRAFÍA

Con el “story-board” ya desarrollado procedemos a las tomas de las fotografías, aunque las tomas se pueden hacer en cualquier orden, es preferible seguir la secuencia indicada por el “story-board”.

Seleccionamos el contenido de la escena o la imagen, el metraje y los números de tomas, ángulos de cámara y acciones diferentes, para obtener los negativos, la película o las transparencias, que indican el plan. Se hace una en cada cuadro ya terminado respectivamente. “Los fotógrafos hábiles suelen variar sus exposiciones, es decir toman dos o tres veces la escena haciendo variaciones ligeras en la abertura del diafragma o la rapidez del obturador.”<sup>32</sup>

También se toma más de un plano lejano, medio o acercamientos y se altera la posición o el ángulo de cámara en cada una. Siempre es mejor y habla de más profesionalismo el hacer suficientes tomas mientras se está en el lugar, que regresar posteriormente para refotografiar o cubrir huecos a fin de complementar el trabajo.

En todos los casos debemos de estar listos a alejarnos del plan si con eso podemos captar oportunidades valiosas e imprevistas imágenes. Hay que preparar a los espectadores para la escena que van a ver, conduciéndolos poco a poco por una secuencia de tomas en diferentes distancias.

Considerar el formato es muy importante, podrían ser imágenes horizontales que es el formato más popular o tal vez, verticales. Mezclar ambos formatos ofrece ventajas y desventajas.

Las fotografías horizontales, tienden a ser más empleadas porque los ojos ven mejor de derecha a izquierda que de arriba hacia abajo. Pero esto queda a criterio del productor saber mezclar los dos formatos o uno solo. En un formato mezclado las multipantallas deben necesariamente ser horizontales.

En las tomas de las fotografías al exterior abundan las oportunidades para tomas diferentes, luz del día, a diferentes horas, crea interesantes y diversos

---

<sup>32</sup> ¿ CÓMO SE REALIZA UN PROGRAMA AUDIOVISUAL? CG. MARTHA RODRÍGUEZ PEREZ.

efectos en cualquier tema. Para hacer algo nuevo, hay que tomar ventajas del alba, del amanecer o de los días nublados.

En fotografías del interior existen las mismas oportunidades y tantas oportunidades como en fotografías del exterior, para expresiones creativas.

La iluminación para interiores es una cuestión de referencia personal. La luz natural o la luz disponible o emplear flash que destelle en la pared, o en cualquier otra superficie con reflejo, para que rebote la luz. Usando rebotes de flash se obtiene una luz más suave.

Sugerimos evitar en lo posible usar flash directo; su luz es áspera y poco atractiva, y con luz disponible es mejor utilizar un exposímetro; la fotografía con luz disponible requiere de alguna experimentación y criterio.

Es necesario en cualquier programa audiovisual tener un Banco de Imágenes, sobre todo estas serán muy útiles para el armado del programa. El Banco de Imágenes es un archivo de excelentes fotografías, clasificadas y disponibles que forman parte del acervo del fotógrafo profesional. ( Supra Cap. 3 )

## **4.7 GRÁFICOS**

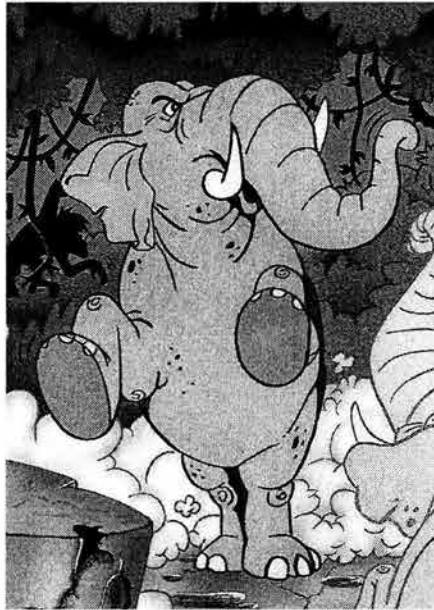
La preparación de la parte gráfica o artística de una producción audiovisual no es tan difícil complicada como puede parecer.

Podemos utilizar la siguiente gráfica:

**DIBUJOS Y CARICATURAS:** La sencillez para la figura humana podemos utilizar el “ estilo primitivo “. Si un dibujo de palitos se ve como si la hubiese dibujado un niño, pero con algunas características adicionales, parecerá una

caricatura completa, si agregamos los detalles adicionales relacionados con el tipo de persona que se requiere mostrar.

Otro tipo de dibujo puede ser el que conocemos a través del recorte, revistas, folletos, manuales, displays, pueden ayudarnos a conseguir nuestro objetivo.



El libro de la selva.

Podemos utilizar diferentes tipografías como por ejemplo las letras de plástico, con este tipo de letras se pueden tener diferentes efectos como por ejemplo en la toma fotográfica, regresar la cámara, montar nuestro letrero sobre terciopelo negro, alumbrar con foto lámparas y volver a disparar la cámara. El resultado será de fondo nuestra primera exposición con los letreros sobre nuestra primera toma, el efecto es muy profesional.

Otro tipo de tipografía, es el ya conocido las letras transferibles (letraset), letras adheribles por calor, fotolito, linotipo, leterón, letras de yeso, etc.

Otra técnica es la papirografía en donde el diseñador gráfico se da gusto, creando en el papel verdaderas obras de arte, esta técnica original del Origami es en la actualidad una de las más explotadas en la comunicación visual.

## 4.8 SONIDO

La comunicación pura es todavía necesario y debe desarrollarse dentro del cuerpo de la presentación, pero la pista puede crear el ambiente, una atmósfera, indicar cambios secuenciales, levantar al público hasta el entusiasmo o llevarlo a la meditación, con todo, sin que se de cuenta.

El equipo usado en la grabación de una pista de sonido, depende de su disponibilidad o del tipo de presupuesto con que contamos.

Hay tres configuraciones básicas que son estándares hoy en día; monoaural, estereo y cuadrafónica.

**El “flow diagram” que seguimos en el audio es:**

**REGISTRO DE TEXTO:** (Locución ) que consiste en escoger al locutor indicado ya sea del sexo femenino o masculino que la voz del locutor sea audible, clara, enfatizando los clímax. Que su voz pase correctamente a la cinta.

**REGISTRO DE MÚSICA:** Esta la seleccionaremos de discos, cassettes, compact disc, o música en vivo, ( orquesta, conjuntos, etc. ) ya seleccionadas las piezas o fragmentos, se registra en la cinta con los respectivos “fade in”, “fade out” y cortes.

La palabra “fade” quiere decir disolvencia, existe “fade” musicales y “fade” visuales ( son los que utilizan video).

**“FADE IN”:** significa hablando musicalmente entrada o salida de música de abajo hacia arriba es decir de tono suave a tonos fuertes.



**“FADE OUT”**: significa hablando musicalmente entrada o salida de música de arriba hacia abajo es decir de tono fuerte a tono suave.

**CORTE**: significa el cambio brusco de una pieza musical a otra.

En este registro de música también se registra el efecto de ruidos especiales, que pueden ser tomados de discos de efectos o en su defecto, elaborados en cabina.

El registro de música más el registro de efectos nos da como resultado el audio musical del programa.

A la primera grabación que fue el registro de texto, más la grabaciones de pista musical definitiva, se mezclan las dos (“mixer”) y obtenemos el audio definitivo de nuestro programa.

Otra forma de hacer la grabación en este caso monoaural, es muy sencillo:

1. Leer y tomar el tiempo de narración para determinar cuanto fondo musical se necesita.

2. Grabamos la cantidad correcta de música en un cassette separado o en cinta abierta.

3. Con una segunda grabadora, reproducimos la música grabando al mismo tiempo la narración en la primera grabadora. La música será grabada como fondo musical junto con la narración.

Si se comete un error en la narración, debemos empezar desde el principio. El procedimiento estereo que es la fórmula más común que se ve en la industria audiovisual. La grabadora estereo debe de tener los controles.

## 4.9 ARMADO

Cuando se llega al armado ya se cuenta con el “story board”, audio, fotografía y nos acercamos.

El armado consiste en que a partir de nuestro “story board”, en una mesa de luz si es que se cuenta con ella, vamos a colocar las transparencias siguiendo el orden lógico del programa.

El programa puede ser proyectado con uno o más proyectores pero siempre será necesario marcar y numerar las transparencias y numerar las transparencias por carrusel en secuencia y orden.

Con las transparencias numeradas y en perfecto orden estamos listos para montarlas en el carrusel.

Es importante pasar las transparencias hasta dos veces y estar completamente seguros del orden y de que no están al revés, pues un pequeño error de este tipo resta calidad al programa.

## 4.10 PROGRAMACIÓN

Por definición “ programar es la técnica por la cual nosotros podemos controlar uno o mas elementos de un espectáculo para ejercer sus funciones individuales automáticamente en puntos específicos durante una presentación”<sup>33</sup>.

---

<sup>33</sup> ¿ COMO SE REALIZA UN AUDIOVISUAL ? CG. MARTHA RODRIGUEZ PEREZ.

Existe en el mercado unidades disponibles de programadores desde los más sencillos hasta los más complejos como "The Clear Light" que llega a controlar 90 proyectores al mismo tiempo.

Pero para nuestros propósitos, nos referimos a una serie de funciones para una unidad típica de disolvencias. Las unidades pueden tener más o menos funciones dependiendo del tipo de unidad que se tenga.

Estas funciones, su definición y sus signos son las siguientes:

#### **Unidad de disolvencia de 6 unidades.**

**Corte o "Cut" (≠)** Cambio instantáneo de una imagen a la siguiente.  
Un cambio brusco de una transparencia a otra.

**Disolvencia: (ƒ)**

**Dos seg.** Una rápida pero notoria mezcla de una a la siguiente.

**4 y 6 seg.** También conocida como disolvencia media. Las imágenes cambian más lentamente.

**8 seg. O "Lap":** Un cambio muy despacio. Algunas unidades permiten que el cambio se incremente hasta 60 segundos o más.

**"ICE" (congelar): (⊞)** Consiste en sostener una transparencia proyectada y seguir haciendo cambios en los otros proyectores ya sea para efectos o súper imposiciones.

Un punto de extrema importancia debe aclararse. Es vital dejar tiempo suficiente entre los " cue " para permitir que los proyectores completen su ciclo. Llamamos a este período " tiempo de cue a cue ".

Si no disponemos de ese tiempo, los proyectores se adelantaran al siguiente “ cue “ y aparecerá un cortinado en pantalla.

Por ejemplo si programamos un “cut”, debe esperar por lo menos un segundo ó más, antes del siguiente “ cue “.

Si programamos una disolvencia de 4 segundos, debemos esperar 4 segundos para la disolvencia, 1 segundo más para el ciclo del proyector.

Ahora si ya con nuestras diapositivas ya montadas en los proyectores, con la pista de audio en la grabadora ( especial para meter los impulsos ) y con la ayuda del “story board” empezamos.

Primero dejamos un poco de aire y pulsamos cada “ cue “ de acuerdo al programa. Si nos equivocamos, tan fácil como meter pausa, regresamos uno o dos cues antes del error y empezamos otra vez a pulsar, no hay formas de perderse porque nuestra guía es el “story board”. Una vez terminada la programación se prueba varias veces para checar si quedó bien.

#### **4.11 PRESENTACIÓN.**

Llego el día y la hora de la presentación, es como ya mencionamos en la planeación de suma importancia conocer el lugar y las instalaciones donde vamos a proyectar el audiovisual, por experiencia propia sugerimos llegar 2 horas antes a la presentación oficial para instalarnos con toda calma, y probar el programa.

También debemos tener el control del sonido local, las bocinas, las pantallas; si se elevan o no, cortinas del escenario, iluminación del escenario, iluminación de la sala, modulares de intensidad de luz (“dimmers”), reflectores (cañones), la función física de casi cualquier elemento electromagnético.

Ya que hemos establecido lo que podemos controlar, observamos la función de cada uno de ellos y en la medida que podamos controlar su funcionamiento, tendremos más dominio en la presentación.

**CAPÍTULO V**

**“ PROPUESTA**

**AUDIOVISUAL**

**“ EL LIBRO DE LA**

**SELVA “**

En este capítulo se explicará paso a paso la realización de este proyecto.

Se realizaron 11 maquetas en la técnica de Papirografía sobre Libro de la selva, las mismas que están basadas en el cuento del “ El Libro de la Selva ” de la Editorial Susaeta.

El primer paso fue hacer los moldes, los cuales fui copiando al papel de color uno por uno, para después unir parte por parte de cada personaje y con la ayuda del unicel les di la dimensión deseada.

Se empezó armando la escenografía y después pegue los personajes correspondientes a cada escena. Aproximadamente realice una maqueta por semana.

Parte de la escenografía presentada fue realizada con el aerógrafo. Se utilizó una gran variedad de materiales y papeles de diferentes colores y texturas.

Después ya terminadas las maquetas, se fotografiaron y se dividieron por secuencias, para armar el presente audiovisual.

El presente audiovisual consta de 36 diapositivas, donde se presenta la historia del Libro de la Selva, las cuales se van a presentar a dos proyectores y con disolvencia media de 4 segundos y otras de 1 segundo.

## REALIZAR EN LA TÉCNICA DE LA PAPIROGRAFÍA ( 11 MAQUETAS)

### 5.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES



**Mowgli.-** Es un niño que fue abandonado en la selva y fue criado por una loba. Es un niño carismático e inocente, que posee valores humanos. Tiene una larga melena, ojos expresivos, una gran sonrisa y su vestimenta es sólo un calzoncillo.

**Shere Khan.-** Es un tigre que odia a los humanos y en la selva todos le temen. Tiene ojos grandes y expresivos, en el solo se refleja maldad, es de color amarillo , manchas negras y unos dientes muy filosos.



**Baloo.-** Es un oso juguetón, su carácter es alegre, él le enseñó a Mowgli el significado de la amistad y el compañerismo. Es un oso grande, de color blanco con negro y con ojos pispiretos.

**Akela.-** Es un lobo, más consiente y serio que Baloo, le gusta jugar, pero sin arriesgar a los demás, le enseñó a Mowgli lo que sabía acerca de las leyes y secretos de la selva. Es un lobo de color café de manchas claras, tiene ojos pequeños y su tamaño es mediano.







**Bagueera.-** Es una pantera muy inteligente y siempre estuvo pendiente de la vida de Mowgli, él pensaba que era peligroso que Mowgli estuviera en la selva. Es una pantera grande, de color amarillo, con bigotes y ojos grandes.

**Kaa la Serpiente.-** Desde un principio esta serpiente no se llevaba bien con Mowgli, siempre lo andaba molestando, con el tiempo Mowgli fue ganándose su confianza y amistad, cuando este estuvo en peligro, ella lo ayudó. Es una serpiente Pitón muy grande, de color verde, de ojos grandes y expresivos.

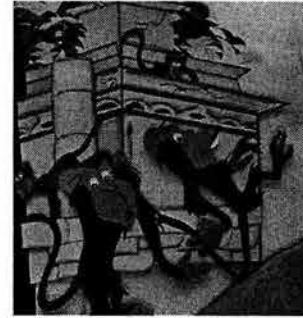


**Elefante Hatti.-** Es su fiel amigo de Mowgli y su acompañante en los recorridos por la selva. Es un elefante de color gris con azul, con una gran trompa y unos ojos enormes y picaros.

**Búfalos.-** Ellos también son amigos de Mowgli y estos le ayudaron a matar a Shere Khan. Son de color gris verdoso, sus ojos expresan enojo, son muy grandes y pesados.



**Changos.-** Son enemigos de Mowgli, porque creían que él sabía el secreto del fuego y lo raptaron. Son muy burlones, de color café, y con una cola grande y ojos pequeños.



**Perros Salvajes.-** Estos llegaron a la selva, para hacer maldades y comerse a todo el que se cruzara en su camino en su camino. Son de color café, con dientes grandes y filosos, sus ojos expresan enojo y agresividad.

**Abejas.-** Ellas también son amigas de Mowgli, y estas le ayudaron, para hacer huir a los perros salvajes a Picotazos. Son pequeñas, de color amarillo con manchas negras y son amistosas con quien lo son con ellas.



## 5.2 ESTILO Y SOPORTE FÍSICO

El estilo que se utilizó en las maquetas fue la caricatura en acción, porque se quiere representar a los personajes en forma de animación, en un sentido más moderno, tomando en cuenta ya que va dirigido a un público pequeño (niños) y teniendo como referencia que es el público más exigente.

Con este estilo se trata de jugar con cada uno de los personajes, tanto en rasgos, ojos, colores, textura y ambientación.

En algunas maquetas se creyó conveniente que los personajes y la escenografía saliera de su formato original, considero que aunque se tengan límites nos da la oportunidad de jugar con los diversos elementos y espacios disponibles, para hacer más dinámico e interesante el presente trabajo y así mismo no perder el efecto que nos da la técnica de Papirografía.

Las maquetas no sólo se elaboraron en un solo formato, la posición para la colocación de los personajes fue vertical y horizontal, ya que así lo requería la misma, solo dos de ellas fueron más grandes.

Se pensó así, para aprovechar todos los elementos utilizados en cada escena y también para no juntar a los personajes y que perdiera la perspectiva deseada, el efecto y la dimensión.

## **SOPORTE**

El soporte que se utilizó para la elaboración de las maquetas fue la Cartulina Ilustración blanca, con una medida de 51 cm x 76 cm, que equivale a ½ ilustración.

Se eligió esta cartulina porque su grosor fue el más adecuado y resistente, para soportar el peso necesario tomando en cuenta que su textura es lisa y se puede jugar perfectamente con las texturas.

### **5.2.1 SOPORTE GEOMÉTRICO Y PROPORCIONAL (DIAGRAMACIÓN)**

El soporte geométrico que se utilizó, para proporcionar los elementos de cada maqueta, fue cuadrados y triángulos perfectos.

Con estas dos formas geométricas se elaboró una retícula, que nos permitió proporcionar y equilibrar los elementos utilizados en cada una de ellas.

Se utilizó esta retícula porque era la más adecuada, para darle el equilibrio a cada elemento y que el peso visual se viera proporcionado.

El tamaño real de cada cuadrado es de 2.3 cm por cada lado, y del triángulo es de 1.15 cm por cada lado.

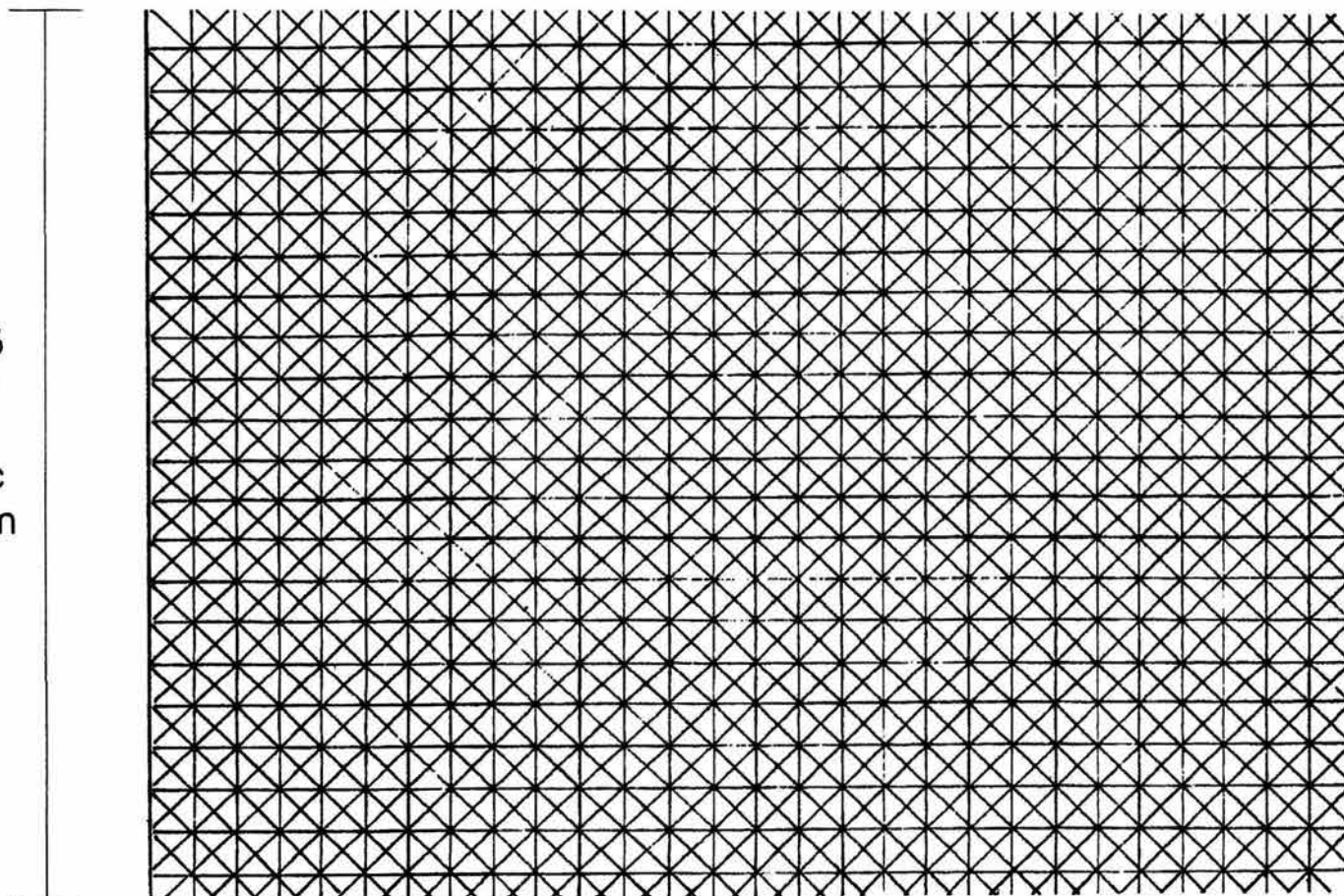
Nueve de las maquetas presentadas, su tamaño real es de 51 cm de largo x 76 cm de ancho, y de las otras dos su tamaño real es de 51 cm de largo x 1.25 cm de ancho.

**REDUCCIÓN DEL 85% DE SU TAMAÑO ORIGINAL**

9 MAQUETAS

121

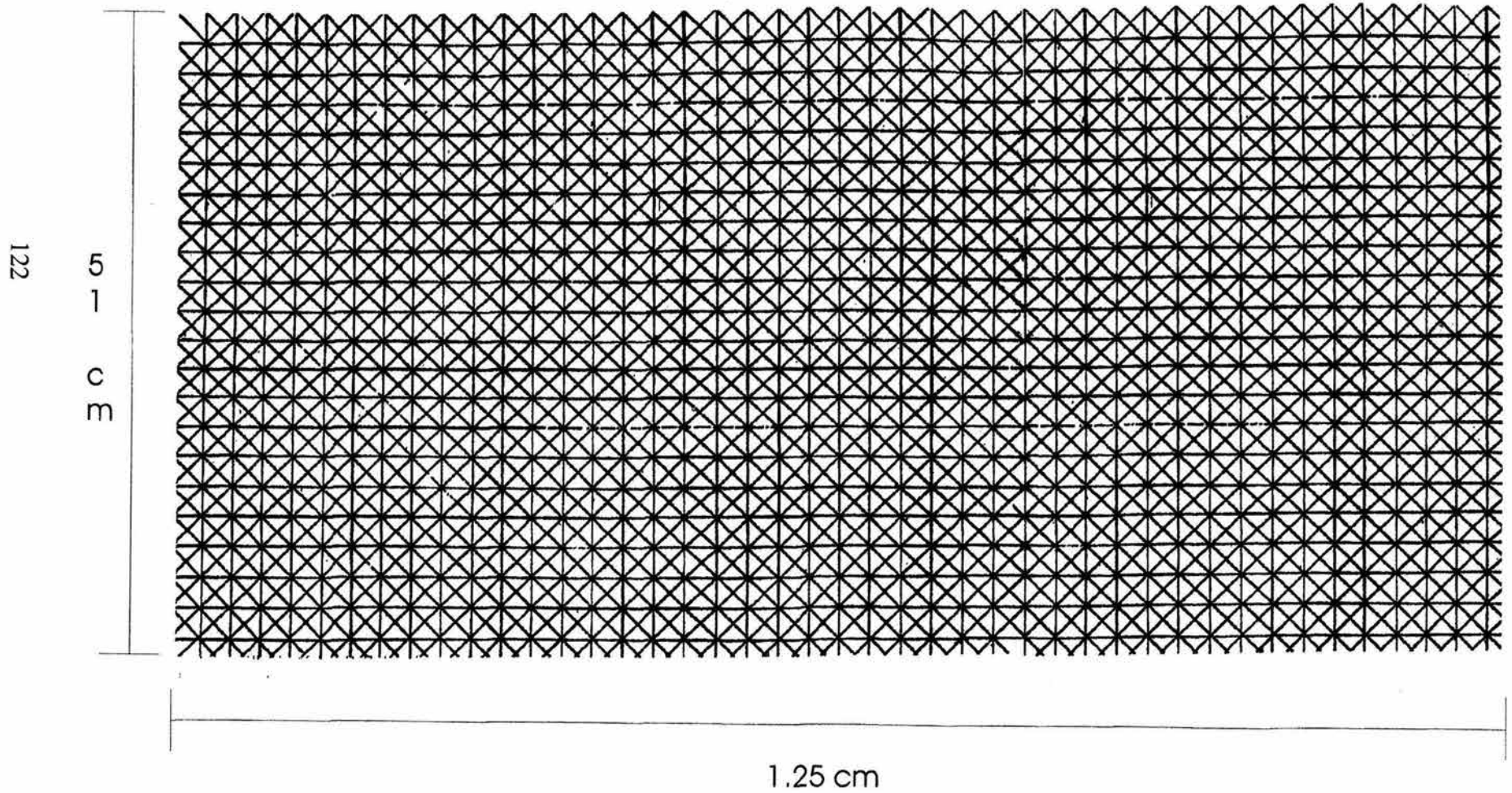
5 - 0 E



76 cm

**REDUCCIÓN DEL 85% DE SU TAMAÑO ORIGINAL**

2 MAQUETAS



### **5.2.2 SOPORTE VISUAL**

Cada maqueta cuenta con diferentes características, porque presenta diferentes escenas.

Los colores son un elemento importante para la elaboración de las maquetas y de la Papirografía, provoca diversos movimientos en el estado de ánimo y además interviene en nuestra sensibilidad y existencia.

El color nos permitió darle vida a los personajes y a los objetos que se representaron, se logro dar una percepción llamativa y como característica fundamental llega a todos nuestros sentidos.

Otra característica es que se utilizaron diferentes formas geométricas y no geométricas, desde círculos, triángulos, rectángulos etc. De los cuales había que deformarlos para darle la característica requerida en la elaboración de las maquetas.

### **5.2.3 MATERIAL**

Primero hay que tener bien definido que es lo vamos a necesitar y que tipo de material.

Para la realización de este trabajo se necesito el siguiente material:

Como soporte utilicé la cartulina ilustración blanca .

Cartulinas gruesas: Novart, Iris, Enhance.

Colores: Verde claro, Verde pasto, Verde limón, Rojo, Café, Carne, Negro, Rose y Blanco.

Papeles: Ingris, Americana

Colores: Gris, Café, Verde limón, Verde pasto, Azul rey, Amarillo, Naranja, Negro y Blanco.

Unicel de 2.0 cm de grosor.

El aerógrafo, para la realización del fondo de la Escenografía.

Tinta china y Politec en colores rosa, naranja, azul, verde y café.

Lápices de colores, Gises, Tijeras, Cuter, Pasteles y Resistol 850 líquido



## 5.2.4 MAQUETAS

MAQUETA 1



MAQUETA 2



MAQUETA 3



MAQUETA 4



MAQUETA 5



MAQUETA 6



MAQUETA 7



MAQUETA 8



MAQUETA 9



MAQUETA 10



MAQUETA 11



## **REALIZAR EL AUDIOVISUAL DEL “ LIBRO DE LA SELVA” DE ACUERDO A LA METODOLOGÍA DE ROBERT ERTER.**

### **5.3 PLANEACIÓN**

Este audiovisual va dirigido a los Lobatos y Gacelas de los Scouts de México. Fue hecho en Papirografía.

La técnica audiovisual que se va a emplear es el proyecto de Transparencias de 35 mm.

Las maquetas que se realizaron se les tomaron fotografías en diapositivas a color, las cuales llevan un seguimiento, y en total son 37 diapositivas.

### **5.4 TEXTO**

Aquí el texto va a ser para contar un cuento, para niños y niñas de 7 a 11 años aproximadamente. Se consideró que el texto fuera breve y su lenguaje muy claro, tratando de no utilizar palabras complicadas de entender.

El texto lleva su mensaje muy claro .A continuación el texto utilizado:

#### **NARRADOR:**

#### **“ El Libro de la Selva “**

Un día el lobo encontró a un niño llorando en la selva.

Lo llevó a su guarida y la loba lo crió junto a sus cachorros y le llamaron Mowgli.

Shere Khan, el tigre temido por todos.

Espiaba la guarida. Odiaba a los hombres y juro que mataría a Mowgli.

Y mientras Mowgli crecía feliz.

Baloo el oso, Akela el lobo gris y Bagheera, la astuta pantera.

Se encargaban de enseñarles las leyes y secretos de la selva.  
Un día mientras Baloo dormía, Mowgli fue raptado por los monos.  
Se lo llevaron porque creían que sabía el secreto del fuego.

“ Un secreto de los hombres “

Baloo y Bagheera le pidieron a Kaa, la enorme serpiente pitón, que les ayudara a liberar a Mowgli.

Y lo consiguieron...

**Puente musical.**

Cuando el feroz Shere Khan quiso cumplir su amenaza.

Mowgli era ya un valiente muchacho. Mowgli no se asustó ante las malvadas intenciones del tigre.

Llamó a dos manadas de búfalos.

Y Shere Khan, murió bajo sus pezuñas.

**Puente musical.**

Desde entonces, Mowgli fue respetado y temido por todos.

Se convirtió en el rey de la selva.

Montado sobre el elefante Hathi, la recorría de punta a punta.

Una jauría de perros salvajes llegó a la selva. Estaban hambrientos y atacaban a todo el que se cruzaba en su camino.

Mowgli, astutamente los llevó hasta los enjambres de abejas

Y estas los hicieron huir a picotazos.

**Puente musical.**

Pero en aquella primavera, sin saber porque, Mowgli empezó a sentirse solo y triste por primera vez en su vida.

Descubrió la aldea de los hombres y las hogueras.

Oyó voces y risas y deseo de corazón poder estar allí.

Comprendiendo la tristeza de Mowgli.

Sus amigos le dijeron que solo sería feliz viviendo con los de su especie.

**Puente musical.**

En la aldea encontraría una verdadera familia, después se despidieron de él con mucho cariño.



Al acercarse a la aldea Mowgli, dejó de sentirse solo.

Comenzaba una nueva vida, pero nunca olvidaría a sus buenos amigos de la selva.

Fin

Créditos.

## 5.5 GUIÓN LITERARIO Y STORY BOARD

N	TIEMPO	TEXTO	TRACKS E INCIDENTALES
1	00:00 FADE IN  00:08	<i>///...///</i>	< CD TARZAN TRACK N. 6 00:09 00: 31 SOSTIENE
2	00:10 00:14 00:18	" EL LIBRO DE LA SELVA "	SOSTIENE  <
3	00:20 00:24 00:30	UN DÍA EL LOBO ENCONTRÓ A UN NIÑO LLORANDO EN LA SELVA	< CD GRABADO TRACK 2 00:00 00:12  <
4	00:32 00:36 00:44	LO LLEVÓ A SU GUARIDA Y LA LOBA LO CRIÓ JUNTO A SUS CACHORROS Y LA LLAMARON MOWGLI	< CD GRABADO TRACK 7 00:00 00:14  <
5	00:46  00:50  00:56	SHERE KHAN, EL TIGRE TEMIDO POR TODOS	< CD EL LIBRO DE LA SELVA. TRACK 8 00:00 00:25  INCIDENTAL RUGIDO DE TIGRE. CD SOUND TRACK 67 00:00 00:04  SOSTIENE
6	00:58 01:02 01:09	ESPIABA LA GUARIDA. ODIABA A LOS HOMBRES Y JURO QUE MATARÍA A MOWGLI.	SOSTIENE     <

7	01:11 01:15 01:19	MIENTRAS MOWGLI CRECÍA FELIZ	< CD REY LEÓN TRACK 2 00:00 00:35  SOSTIENE
8	01:21 01:25 01:32	BALOO EL OSO, AKELA EL LOBO GRIS Y BAGHEERA, LA ASTUTA PANTERA	SOSTIENE  SOSTIENE
9	01:34 01:38 01:42	SE ENCARGABAN DE ENSEÑARLE LAS LEYES Y SECRETOS DE LA SELVA.	SOSTIENE  <
10	01:44 01:48 01:49 01:55	UN DIA MIENTRAS BALOO DORMÍA, MOWGLI FUE RAPTADO POR LOS MONOS	<CD EL LIBRO DE LA SELVA TRACK 6 00:00 00:13  INCIDENTAL DE RONQUIDO CD SONIDOS SNORE 00:01  <
11	01:57 02:01 02:07	SE LO LLEVARON PORQUE CREÍAN QUE SABÍA EL SECRETO DEL FUEGO	< CD 10I 46 00:00 00:22  SOSTIENE
12	02:09 02:13 02:17	" UN SECRETO DE LOS HOMBRES"	SOSTIENE  <
13	02:19 02:23 02:31	BALOO Y BAGHEERA, LE PIDIERON A LA ENORME SERPIENTE PITÓN, QUE LES AYUDARA A LIBERAR A MOWGLI	< CD GRABADO TRACK 8 00:00 00:35  SOSTIENE

14	02:33	Y LO CONSIGUIERON....	SOSTIENE
	02:37		SOSTIENE
	02:40		SOSTIENE
15	02:42	///...///	SOSTIENE
	02:46		
	02:52		<
16	02:54	CUANDO EL FEROS SHERE KHAN QUISO CUMPLIR SU AMENAZA...	< CD TARZAN TRACK 12 02:33 02:57
	02:58		INCIDENTAL RUGIDO DE TIGRE CD SOUND 67 00:00 00:03
	03:03		SOSTIENE
17	03:05	MOWGLI ERA YA UN VALIENTE MUCHACHO. MOWGLI NO SE ASUSTÓ ANTE LAS MALVADAS INTENCIONES DEL TIGRE.	SOSTIENE
	03:09		
	03:17		<
18	03:19	LLAMÓ A DOS MANADAS DE BÚFALOS	< CD GRABADO TRACK 4 00:00 00:22
	03:23		
	03:27		SOSTIENE
19	03:29	Y SHERE KHAN, MURIÓ BAJO SUS PEZUÑAS.	SOSTIENE
	03:33		INCIDENTAL GRUÑIDO CD. SOUNDS 68 00:00 00:03
	03:38		<

20	03:40 03:50	///...///	<CD GRABADO TRACK 9 00:00 00:12  <
21	03:52 03:56 04:02	DESDE ENTONCES, MOWGLI FUE RESPETADO Y TEMIDO POR TODOS.	<CD LIBRO DE LA SELVA TRACK 8 00:44 01:20  SOSTIENE
22	04:04 04:08 04:13	SE CONVIRTIÓ EN EL REY DE LA SELVA.	SOSTIENE  SOSTIENE
23	04:15 04:19 04:26	MONTADO SOBRE EL ELEFANTE HATHI, LA RECORRIA DE PUNTA A PUNTA	SOSTIENE  <
24	04:28 04:32 04:40	UN DÍA UNA JAURÍA DE PERROS SALVAJES LLEGÓ A LA SELVA. ESTABAN HAMBRIENTOS Y ATACABAN A TODO EL QUE SE CRUZABA EN SU CAMINO.	<CD CLÁSICO TRACK 13 00:00 00:51  INCIDENTAL DE AULLIDO CD TERROR Y MISTERIO 44 00:13 00:20  SOSTIENE
25	04:42 04:44 04:50	MOWGLI, ASTUTAMENTE LOS LLEVO HASTA LOS ENJAMBRES DE ABEJAS.	SOSTIENE  INCIDENTAL DE ABEJAS CD 101 66 00:00 00:05  SOSTIENE
26	04:52 04:56 05:02	Y ESTAS LOS HICIERON HUIR A PICOTAZOS	SOSTIENE  INCIDENTAL DE AULLIDO CD SOUND 64 00:00 00:05  SOSTIENE





27	05:04	///...///	SOSTIENE
	05:08		
	05:12		<
28	05:14	PERO EN AQUELLA PRIMAVERA, SIN SABER PORQUE, MOWGLI EMPEZÓ A SENTIRSE SOLO Y TRISTE POR PRIMERA VEZ EN SU VIDA.	<CD TARZAN TRACK 13 00:00 00:40
	05:18		
	05:28		SOSTIENE
29	05:30	DESCUBRIÓ LA ALDEA DE LOS HOMBRES Y LAS HOGUERAS.	SOSTIENE
	05:34		
	05:39		SOSTIENE
30	05:41	OYÓ VOCES Y RISAS Y DESEO DE CORAZÓN PODER ESTAR ALLÍ.	SOSTIENE
	05:45		
	05:52		<
31	05:54	COMPRENDIENDO LA TRISTEZA DE MOWGLI	<CD TARZAN TRACK 2 00:00 01:15
	05:58		
	06:02		SOSTIENE
32	06:04	SUS AMIGOS LE DIJERON QUE SOLO SERÍA FELIZ VIVIENDO CON LOS DE SU ESPECIE.	SOSTIENE
	06:08		
	06:14		SOSTIENE
33	06:16	///...///	SOSTIENE
	06:20		INCIDENTAL DE ELEFANTE CD 101 TRACK 54 00:13 00:20
	06:28		SOSTIENE

34	06:30	EN LA ALDEA ENCONTRARÍA UNA VERDADERA FAMILIA, DESPUÉS SE DESPIDIERON DE EL CON MUCHO CARÍÑO	SOSTIENE
	06:34		
	06:40		SOSTIENE
35	06:42	AL ACERCARSE MOWGLI A LA ALDEA, DEJO DE SENTIRSE SOLO.	SOSTIENE
	06:46		
	06:52		SOSTIENE
36	06:54	COMENZABA UNA NUEVA VIDA, PERO NUNCA OLVIDARÍA A SUS BUENOS AMIGOS DE LA SELVA	SOSTIENE
	06:58		
	07:06		<
37	07:08	FIN	< CD TARZAN TRACK 3 00:00 00:34
	07:12		
	07:18		SOSTIENE
38	07:20	ELABORADO POR: AIDEE MIRIAM MARTÍNEZ VAZQUEZ CARRERA: DISEÑO GRAFICO PROYECTO: TESIS AUDIOVISUAL " EL LIBRO DE LA SELVA " VOZ: RAYMUNDO CASTILLO BAUTISTA. ASESORA: PROF. MARTHA OLGA RODRÍGUEZ PEREZ.	SOSTIENE
	07:24		
	07:40		FADE OUT

# STORY BOARD

ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
<p>1</p> <p>"EL LIBRO DE LA SELVA"</p>		<p>///...///</p>
<p>2</p> <p>PANORÁMICA</p> <p>Portada del cuento "El libro de la selva"</p>		<p>" El libro de la selva "</p>
<p>3</p> <p>FULL SHOT</p> <p>El lobo con el niño</p>		<p>Un día el lobo encontró a un niño llorando en la selva.</p>
<p>4</p> <p>LONG SHOT</p> <p>El lobo lleva en el hocico a Mowgli.</p>		<p>Lo llevó a su guarida y la loba lo crio junto a sus cachorros y le llamarón Mowgli.</p>

## STORY BOARD





ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
<p style="text-align: center;">5</p> <p style="text-align: center;">CLOSE UP</p> <p style="text-align: center;">Shere Khan</p>		<p style="text-align: center;">Shere Khan, el tigre temido por todos.</p>
<p style="text-align: center;">6</p> <p style="text-align: center;">PRODUCT SHOT</p> <p style="text-align: center;">Shere Khan espiando la guarida.</p>		<p style="text-align: center;">Españaba la guarida, odiaba a los hombres y juro que mataría a Mowgli.</p>
<p style="text-align: center;">7</p> <p style="text-align: center;">FULL SHOT</p> <p style="text-align: center;">Mowgli.</p>		<p style="text-align: center;">Mientras Mowgli crecía feliz.</p>
<p style="text-align: center;">8</p> <p style="text-align: center;">PLANO HOLANDES.</p> <p style="text-align: center;">Baloo, Akela y la Pantera.</p>		<p style="text-align: center;">Baloo el oso, Akela el lobo gris y Bagueera, la astuta pantera.</p>



## STORY BOARD

ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
<p style="text-align: center;">9</p> <p style="text-align: center;">PANORÁMICA Escena completa</p>		<p style="text-align: center;">Se encargaban de enseñarles las leyes y secretos de la selva.</p>
<p style="text-align: center;">10</p> <p style="text-align: center;">CLOSE UP Cara del oso.</p>		<p style="text-align: center;">Un día mientras Baloo dormía, Mowgli fue raptado por los monos</p>
<p style="text-align: center;">11</p> <p style="text-align: center;">LONG SHOT Mowgli y los monos.</p>		<p style="text-align: center;">Se lo llevaron porque creían que sabía el secreto del fuego.</p>
<p style="text-align: center;">12</p> <p style="text-align: center;">PANORÁMICA Toda la escena.</p>		<p style="text-align: center;">"Un secreto de los hombres".</p>





STORY BOARD

ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
<p>13</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Oso, serpiente y changos</p>		<p>Baloo y Bagueera le pidieron a Kaa, la enorme serpiente Pitón, que les ayudara a liberar a Mowgli.</p>
<p>14</p> <p>MÉDIUM LONG SHOT</p> <p>Pantera y Mowgli.</p>		<p>Y lo consiguieron...</p>
<p>15</p> <p>PANORÁMICA</p> <p>Toda la escena.</p>		<p>///...///</p>
<p>16</p> <p>BIG CLOSE</p> <p>Shere Khan.</p>		<p>Cuando el feroz Shere Khan quiso cumplir su amenaza....</p>





## STORY BOARD

ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
<p style="text-align: center;">17</p> <p style="text-align: center;">CLOSE UP</p> <p style="text-align: center;">Mowgli.</p>		<p>Mowgli era ya un valiente muchacho. Mowgli no se asustó ante las malvadas intenciones del tigre.</p>
<p style="text-align: center;">18</p> <p style="text-align: center;">FULL SHOT</p> <p style="text-align: center;">Manada de búfalos.</p>		<p>Llamó a dos manadas de búfalos.</p>
<p style="text-align: center;">19</p> <p style="text-align: center;">PANORÁMICA</p> <p>Búfalos atacando a Shere Khan.</p>		<p>Shere Khan, murió bajo sus pezuñas.</p>
<p style="text-align: center;">20</p> <p style="text-align: center;">PANORÁMICA</p> <p>Toda la escena.</p>		<p style="text-align: center;">///...///</p>

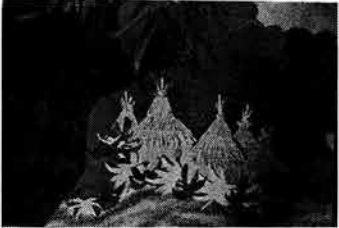


## STORY BOARD

ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
<p style="text-align: center;">21</p> <p style="text-align: center;">FULL SHOT</p> <p style="text-align: center;">Animales.</p>		<p>Desde entonces, Mowgli fue respetado y temido por todos.</p>
<p style="text-align: center;">22</p> <p style="text-align: center;">FULL SHOT</p> <p>Mowgli, sobre el elefante, el oso y el chango aún lado.</p>		<p>Se convirtió en el rey de la selva.</p>
<p style="text-align: center;">23</p> <p style="text-align: center;">PANORÁMICA</p> <p>Toda la escena.</p>		<p>Montado sobre el elefante Hathi, la recorría de punta a punta.</p>
<p style="text-align: center;">24</p> <p style="text-align: center;">LONG SHOT</p> <p>Manada de lobos.</p>		<p>Una jauría de perros salvajes llegó a la selva.</p> <p>Estaban hambrientos y atacaban a todo el que se cruzaba en su camino.</p>


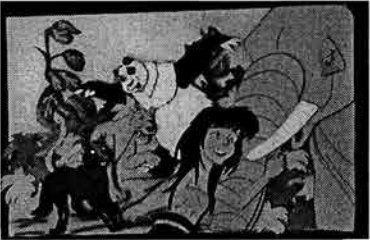


STORY BOARD

ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
<p>25</p> <p>MEDIUM LONG SHOT</p> <p>Mowgli.</p>		<p>Mowgli, astutamente, los llevó hasta los enjambres de abejas.</p>
<p>26</p> <p>FULL SHOT</p> <p>Lobos atacados por abejas.</p>		<p>Y estas los hicieron huir a picotazos.</p>
<p>27</p> <p>PANORÁMICA</p> <p>Toda la escena.</p>		<p>///...///</p>
<p>28</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Mowgli observando algo...</p>		<p>Pero en aquella primavera, sin saber por que, Mowgli empezó a sentirse sólo y triste por primera vez en su vida.</p>

STORY BOARD

ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
<p>29</p> <p>MEDIUM SHOT</p> <p>Aldeas.</p>		<p>Descubrió la aldea de los hombres y las hogueras.</p>
<p>30</p> <p>PANORÁMICA</p> <p>Toda la escena</p>		<p>Oyó voces y risas y deseó de corazón poder estar allí.</p>
<p>31</p> <p>CLOSE UP</p> <p>Mowgli triste.</p>		<p>Comprendiendo la tristeza de Mowgli.</p>
<p>32</p> <p>PLANO HOLANDES</p> <p>El oso, la pantera y el lobo.</p>		<p>Sus amigos le dijeron que sólo sería feliz viviendo con los de su especie.</p>

## STORY BOARD

ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
<p style="text-align: center;">33</p> <p style="text-align: center;">MEDIUM LONG SHOT</p> <p style="text-align: center;">Mowgli y el elefante.</p>		<p style="text-align: center;">///...///</p>
<p style="text-align: center;">34</p> <p style="text-align: center;">PANORÁMICA</p> <p style="text-align: center;">Toda la escena</p>		<p>En la aldea encontraría una verdadera familia, después se despidieron de él con mucho cariño.</p>
<p style="text-align: center;">35</p> <p style="text-align: center;">PRODUCT SHOT</p> <p style="text-align: center;">Mowgli y las aldeas.</p>		<p>Al acercarse a la aldea Mowgli, dejó de sentirse solo.</p>
<p style="text-align: center;">36</p> <p style="text-align: center;">PANORÁMICA</p> <p style="text-align: center;">Toda la escena.</p>		<p>Comenzaba una nueva vida, pero nunca olvidaría a sus buenos amigos de la selva.</p>

STORY BOARD

ESPECIFICACIONES	EL LIBRO DE LA SELVA	TEXTO
37	<b>FIN</b>	<i>///...///</i>
38	<p>Elaborado por:  Aidee Miriam Martínez Vázquez.  Carrera: Diseño Grafico.  Proyecto: Tesis Audiovisual “ El libro de la selva”  Voz: Raymundo Castillo  Asesora: Prof. Martha Olga Rodríguez Pérez.</p>	




5.6 FOTOGRAFIA Y GRAFICOS

FOTOGRAFÍA	Y	GRÁFICOS
<p>FOTOGRAFÍA 1</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 2</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 3</p> 
<p>FOTOGRAFÍA 4</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 5</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 6</p> 
<p>FOTOGRAFÍA 7</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 8</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 9</p> 
<p>FOTOGRAFÍA 10</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 11</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 12</p> 

## 5.6 FOTOGRAFIA Y GRAFICOS

FOTOGRAFÍA	Y	GRÁFICOS
FOTOGRAFÍA 13 	FOTOGRAFÍA 14 	FOTOGRAFÍA 15 
FOTOGRAFÍA 16 	FOTOGRAFÍA 17 	FOTOGRAFÍA 18 
FOTOGRAFÍA 19 	FOTOGRAFÍA 20 	FOTOGRAFÍA 21 
FOTOGRAFÍA 22 	FOTOGRAFÍA 23 	FOTOGRAFÍA 24 

5.6 FOTOGRAFIA Y GRAFICOS

FOTOGRAFÍA	Y	GRÁFICOS
<p>FOTOGRAFÍA 25</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 26</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 27</p> 
<p>FOTOGRAFÍA 28</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 29</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 30</p> 
<p>FOTOGRAFÍA 31</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 32</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 33</p> 
<p>FOTOGRAFÍA 34</p> 	<p>FOTOGRAFÍA 35</p> 	<p><b>FIN</b></p>

## **5.7 SONIDO**

La música que se escogió fue la siguiente:

El Rey León II:

Tracks 1, 2, 6

El Libro de la Selva:

Tracks 3, 6, 9, 13

Tarzan:

Tracks 1,2, 5, 10, 12

Efectos:

Niño llorando, Abejas, Changos, Lobos aullando, Ronquido, Elefante

## **5.8 ARMADO**

En una mesa de luz se colocaron las transparencias, siguiendo el orden lógico del programa, y se enumeraron las diapositivas

Se proyecta a dos proyectores, estando lista las transparencias se montaron en los carruseles correspondientes.

Después se revisó varias veces, para que no hubiera ningún error.

## **5.9 PROGRAMACIÓN**

Se programó por medio de una disovencia media, en donde las imágenes cambian más lentamente el tiempo es de 4 seg. aproximadamente.

Después ya con nuestras transparencias montadas en los proyectores, con nuestra pista de audio en la grabadora y la ayuda de nuestro story board podemos comenzar.

## **5.10 PRESENTACIÓN**

Llego el día de la presentación, lo primero que se hizo fue checar el lugar donde se va a presentar el audiovisual. Revisar el equipo que se utilizó y hacer varias pruebas para que no hubiera ningún contratiempo.

## CONCLUSIONES

El presente trabajo de Tesis concluye que la papirografía y los medios audiovisuales, juegan un papel importantísimo para cualquier trabajo, ya que lo hacemos mas atractivo, dinámico y creamos un impacto visual más completo y significativo.

La papirografía además de ser una técnica, es una obra de arte, ya que con ella podemos crear infinidad de trabajos, por ejemplo tarjetas de presentación, portada de libros, representación de cuentos, promocionales, ilustraciones, libros educativos, didácticos e informativos, etc.

Los medios audiovisuales son un recurso importante para el proceso de enseñanza de cualquier tipo y muy eficaces para lograr un aprendizaje completo y significativo. Con esto podemos lograr captar la atención de nuestros espectadores.

Un audiovisual didáctico se hace para enseñar y al hacer esto se deben crear las condiciones más adecuadas para que a nuestro espectador le llame la atención, le impacte e interese y lo más importante que cumpla su función .

Este trabajo está pensado y diseñado para la Asociación de Scout de México y dirigido a los Lobatos y Gacelas, con el cual doy a conocer de una manera más entretenida e interesante los principios y valores del escultismo, ya que al espectador al que me dirijo es el más pequeño y difícil de captar su atención.

Nosotros como diseñadores debemos buscar las soluciones adecuadas, para que nuestro trabajo cumpla con su cometido en cualquier área.

Debemos utilizar todo lo aprendido ya que estos nos crea muchas ventajas de desarrollo en la creatividad, destreza y habilidad en el diseño, en la fotografía, en visualización de temas didácticos y en todo las demás áreas.

El papel que desempeña el diseñador en este tipo de trabajo es muy importante ya que , debe resolver los problemas de comunicación gráfica que se le presenten, buscar la mejor solución gráfica y creativa a su trabajo.

A mi como diseñadora la realización de este trabajo, me dejó muchas experiencias tanto personales como profesionales ya que amplié mis conocimientos, obtuve mayor práctica y habilidad para poder resolver los problemas que se me presentaron conforme iba avanzando.

## BIBLIOGRAFIA

### CAPITULO I

POWELL, Baden

**Tu Misión en la Manada, guía de método y programa para Scouts de Manada de Lobatos y Gacelas.**

Editorial. Gerencia de publicaciones de la Asociación de Scouts de México, AC.  
México, DF. 1996.

págs. 124

POSEI, Badén

**Escultismo para Muchachos.**

Editorial. ASMAC

México, DF. 1908.

págs. 336

POWELL, Baden

**Manual de Lobatos.**

Editorial. Gerencia de Publicaciones de la Asociación de Scouts de México, AC.  
México, DF. 1998.

págs. 275

### CAPITULO II

ZIEGLER, Kathleen & GRECO, Nick

**Paper Sculpture: Astec by-stop**

NAVARRO, Fernando.

**Jugando con el Papel**

Editorial. Coleccionable de Diseño Grafico.

Volumen 2 N. 8.

México, DF.



JACKSON, Paul.

**Enciclopedia de Origami y Artesanía del Papel**

Editorial. ACANTO, S.A.

Barcelona, España. 1998

págs. 192.

**CAPITULO III**

HEDGECAE'S, John

**Manual de Técnicas de Fotografía**

Editorial. Blume.

Madrid, España. 1977

págs. 176

Varios autores

**Enciclopedia encarta 2001**

Varios autores

**Enciclopedia Visual**

Editorial. SALVAT Editores, S.A.

Barcelona, España. 1978

págs. 23

HEDGECAE'S John

**Guía Práctica de la Fotografía “ La Vanguardia “**

Editorial Folio, S.A.

**CAPITULO IV**

LEFRANC,

**Técnicas para reproducir Material Visual Educativo**

Editorial. Graw Hill.

México, DF. 1979.

GIACOMANTONI, Marcello.

**Las Técnicas Audiovisuales**

Edit. El Ateneo.

Barcelona, Laia. 1974.

**La Enseñanza Audiovisual**

Editorial. Gustavo Gili.

PROF. RODRÍGUEZ PEREZ, Martha Olga

**Apuntes de clase**

PROF. RODRÍGUEZ PEREZ, Martha Olga

**¿Como se realiza un programa audiovisual?**

págs. 28.

ERTEL Robert

**La producción en multi-imagen**

págs. 81