



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS**

**ANIMACION PARA NIÑOS DE  
EDAD PREESCOLAR.**

**T E S I S**

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADA EN DISEÑO GRAFICO**

**P R E S E N T A :**

**ROSA MONICA JACOME MORENO**

**MEXICO, D. F.**



**SECRETARIA  
ACADEMICA  
Escuela Nacional de  
Artes Plásticas**

**1994**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



## **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 está 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.

**ANIMACION PARA NIÑOS  
DE EDAD PREESCOLAR**

## INDICE

	Pdg.
<b>INTRODUCCION</b>	4
<b>CAPITULO I CONTAMINACION Y MEDIO AMBIENTE</b>	
1.1 El medio ambiente.	7
1.2 La biósfera.	12
<b>CAPITULO II LAS PALOMAS CIUDADINAS</b>	
2.1 Las palomas ciudadinas.	14
2.2 Organización exterior.	15
2.3 Movimientos.	16
2.4 Costumbres.	17
2.5 Reproducción.	18
<b>CAPITULO III EL NIÑO Y SU MEDIO AMBIENTE</b>	
3.1 Desarrollo infantil.	19
3.2 Personalidad.	22
3.3 Acción educadora.	22
3.4 El niño y el medio ambiente.	23
3.5 La T.V. como medio masivo de comunicación.	26
3.6 El niño y la T.V.	28
<b>CAPITULO IV METODOS VISUALES</b>	
4.1 Historia de la animación.	33
4.2 El cine animado.	37
4.3 Principios de la animación.	37
4.4 Técnicas del cine animado.	38

	Pág.
4.5 El guión Gráfico.	39
4.6 La hoja de exposiciones.	44
4.7 La iluminación.	45
4.8 El color.	47
4.9 Proceso de producción.	50
<b>CONCLUSIONES.</b>	<b>70</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.</b>	<b>74</b>

# **INTRODUCCION**

---

## INTRODUCCION

Entre los muchos problemas de la humanidad, hay dos de vital importancia, estos son la contaminación y la extinción de seres vivos, ambos problemas son producidos a su vez por otro problema, el cual consiste en la falta de concientización y cuidado del ser humano hacia el medio que lo rodea.

Actualmente muchos problemas sociales, se han resuelto através de modernos sistemas de comunicación, y más aún por medios masivos, como lo es la radio, la t.v., el cine, etc, que son algunos de los medios que fortalecen o distorsionan nuestra vida cotidiana, y como parte del cine y la t.v., las caricaturas o dibujos animados forman parte importante en la vida de los niños.

El estudio que presento es no sólo para entretener y divertir a los niños, entre otras funciones, trata de instruirlos, de ayudar a la fauna a no ser maltratada y de hacer notar la importancia que las caricaturas tienen con relación al desarrollo infantil.

Esta animación en video tiene por objetivo concientizar al niño acerca de la contaminación, en este caso enfocado a la destrucción ó maltrato de animales, en especial de las palomas ciudadinas.

El trabajo escrito, que respalda a la animación en video, se divide en cuatro capítulos ; el primero se da información general de cómo la humanidad ha ido através de los años destruyendo a la naturaleza. En el capítulo dos es una investigación acerca de las palomas ciudadinas, que son el tema en la animación, aquí explico como viven, como se alimentan, como se reproducen , así como de las distintas clases de palomas que existen.

Para realizar esta animación, es necesario conocer al público al

que va a ir dirigida, para que dicho público responda ante el mensaje de la animación en video; es necesario conocer lo más posible a nuestros receptores, por ello en el capítulo tres se realiza un análisis de cómo es un niño de edad preescolar, que es lo que más le atrae, de que manera puede aprender y captar un mensaje, y la relación que mantiene con los medios masivos de comunicación, así como la manera de percibir el mundo que lo rodea.

En el capítulo cuatro se explican detalles técnicos necesarios para la realización de la animación, y se menciona también una breve nota acerca de la historia del cine animado, se hace una breve explicación de lo que significa animar dibujos, y por último se presentan diversas técnicas para realizar una animación y explica las diferentes fases del cortometraje.

Cabe mencionar que el terreno de la animación en nuestro país es casi nulo, aún cuando muchas animaciones extranjeras se "maquilaban" en México, no se le ha dado la importancia que le corresponde, puesto que se ve todavía como un trabajo de "chalanés" o bien se producen animaciones solo con fines comerciales para anuncios televisivos; y no con miras a toda la gama de soluciones o posibilidades que nos pueden dar las animaciones, de hecho es tan poca importancia que se le da a las caricaturas que ni siquiera existe alguna escuela o taller que realmente puedan enseñar este arte aquí en México.

# **CAPITULO 1**

## **CONTAMINACION Y MEDIO AMBIENTE**

---

**I.1 EL MEDIO AMBIENTE**

En los años sesentas, cuando las naves espaciales rebasaron los límites de la tierra y la luna para explorar otros planetas como Venus y Marte, fue destruida lo que para muchos había sido una ilusión: la de que tal vez no estábamos solos, que otros mundos vecinos podían estar habitados por otros seres o simplemente por otros hombres. Pero los datos y las fotografías obtenidas de planetas parecidos al nuestro acabaron con toda esperanza.

De esta serie de conocimientos cabe destacar cierta reflexión: somos los guardianes del único planeta del universo hasta, ahora conocido, apto para preservar la vida.

Se supone que en nuestras manos, está el futuro de la vida en todas sus formas. Eso si realmente usáramos nuestra capacidad con sabiduría y el poder de cambiar las cosas se empleara realmente con el objeto de mejorar sus condiciones de vida, pero es evidente que no alcanzamos con suficiente rapidez esa sabiduría imprescindible.

Toda la biosfera\* está actualmente al alcance del hombre, quien puede explorar desde las profundidades de los mares, hasta los más remotos confines del firmamento. Pero lejos de sacarle mejor partido a la materia existente en el universo, el hombre ha dañado la biosfera un ejemplo de ello son las capas de hielo polares en las cuales se ha encontrado el plomo que arrojan los automóviles de las grandes ciudades; los insecticidas usados en tierras de cultivo de zonas templadas, son arrastrados por las corrientes de aire y contaminan la comida de los osos del Ártico y de las focas de Antártida.

---

\* Ver página 12.

Entre los factores de contaminación encontramos:

- 1) El incremento de la población humana hasta niveles que sobrepasan cualquier edículo, y la persistencia de dicho incremento.
- 2) El fracaso del hombre en el dominio de las fuerzas y la tecnología con que ahora cuenta, y su incapacidad de usarlas sin dañar el ambiente.
- 3) La incapacidad humana de usar la tierra sin perjudicar el equilibrio vital de la biosfera y por último aunque este punto está comprendido en los anteriores.
- 4) La inadecuada información, o la completa ignorancia, acerca del medio ambiente y de las leyes ecológicas que gobiernan su estabilidad.(1)

A partir de la segunda guerra mundial, cuando aparecieron los fumigadores, todas las especies de peces, aves, mamíferos, plantas y todo ser viviente que se ponga en contacto con el DDT puede ser envenenado, y no sólo destruido, sino también se dieron casos de mutaciones. Se descubrió además, que algunos insecticidas eran virtualmente indestructibles, se acumulaban cada vez más sobre la tierra y el agua, o en tejidos animales, y continuaban su acción devastadora con eficacia.(2)

Las aves que se alimentaban de insectos o peces fueron las primeras en resultar dañadas, ya que el DDT afecta su reproducción. Sus huevos tenían la cáscara excesivamente delgada, o carecían de

1.- "La Ecología Hoy " Jaime Terradas Ed. Tilde Colección " Hay que saber".  
 pdg. 18  
 2.- IBIDEM, pdg. 20

ella, en dichas condiciones las crías no podían sobrevivir. En aguas continentales y costeras, la pesca resultó inútil al descubrirse que los peces contenían DDT en cantidades peligrosas para la salud humana.

Entre otros efectos del DDT se encuentran los daños causados al fitoplancton y la provocación de grandes epidemias en las cosechas.

En varios lugares del mundo la población es escasa y la tecnología no es tan avanzada, sin embargo, los daños ambientales avanzan a un ritmo que amenaza la existencia de los habitantes de estas áreas. Por ejemplo las tierras que antes eran productivas, se convirtieron en tierras estériles.

Los seres vivos no se encuentran aislados, sino que forman parte de sistemas integradas por individuos de diferentes especies, y de alguna forma vinculados fuertemente entre sí, por lo que todos los seres vivos son necesarios tanto en una cadena alimenticia, como en otros parámetros. Es precisamente el planeta tierra donde estos animales o seres vivos se alimentan, hallan su refugio, viven se desarrollan y mueren.

Cada instante de su vida está ligado a un conjunto de factores de diversas formas. Así algunas aves, comen insectos, anidan en arboles corriendo el riesgo de ser presa de otros animales, a su vez, insectos (alimento de aves), y arboles dependerán de la presencia de otros organismos y del cumplimiento de ciertas condiciones.

Otras de las especies dañadas por la contaminación son las aves que han hecho de las plazas y jardines de las ciudades su hábitat. De éstas han muerto parvadas completas, por los estragos de los ataques de animales de mayor tamaño, por la ausencia cada vez más de jardines.

---

la contaminación, y por el ataque abierto del hombre hacia estos animales, entre estas aves encontramos a la paloma citadina.

Por eso este trabajo está dedicado hacia las palomas, puesto que son animales muy ligados a la vida del ser humano, pero a diferencia de otros, como el perro, el gato, canarios, pericos, etc; la paloma citadina vive en su mayoría en la vía pública, por lo que no tienen dueños, quienes puedan cuidar de ellas directamente.

Cabe mencionar que a través de la historia de la humanidad, y aún en nuestros tiempos en lugares donde el acceso a sistemas de comunicación como el teléfono ó el telegrama no son aún posibles, la paloma ha servido como medio de comunicación, así como de alimento, además de que su imagen ha tenido otras connotaciones, entre ellas, es símbolo de paz y de pureza.

## 1.2 LA BIOSFERA

Daremos este nombre al conjunto de seres vivos que habitan la tierra en la atmósfera, tanto en los continentes, como en las aguas, no sólo al espacio físico en el cual se encuentran los organismos. (3)

De acuerdo con la acepción aquí dada, la biosfera no es una capa continua de materia viva, sino que está cuantificada en innumerables individuos pertenecientes a unos dos millones de especies distintas.

Pero estos individuos, como hemos visto no están aislados, sino que existen entre ellos tramas complejas de relaciones, de modo que a la discontinuidad espacial de la biosfera podemos oponer una continuidad funcional entre todos sus elementos.

Es decir que de alguna manera u otra todos los seres vivos son necesarios para que todo el sistema de vida sobre la tierra se lleve a cabo.

"El daño al ambiente, hecho por el hombre, trae su propia cauda de problemas. No sólo hay un retroceso en el sentido físico, que dificulta la productividad o que conduce a un descenso en la calidad de la vida, sino también una reacción psicológica, que posiblemente sea más importante." (4)

Hay que tomar conciencia de que todo esto sigue una ley física, de que a toda acción corresponde una reacción de la misma magnitud pero en sentido contrario; es decir que todos aquellos errores que cometemos, van a tener una reacción, que perjudicará no solo a los seres humanos, sino a todo ser vivo que se encuentre en la

3. - "UN planeta en peligro" Raymond F. Dasmann pág. 6

4. - IBIDEM pág. 129

---

tierra, otro punto que casi no se toma en cuenta es que una vez que hayamos terminado con una especie, y afectado otras tantas, ya no hay manera de corregir el error, pues la extinción es para siempre.

Otro tipo de "contaminación", es la falta de respeto hacia los demás, originada principalmente por la falta de información y de educación. Ante tal panorama, se hace imprescindible educar a las generaciones futuras del mal que hemos provocado y aprovechar su corta edad para crearles hábitos y conciencia ecológica apoyados con una animación dirigida para respetar a las palomas citadinas. En realidad dicho trabajo es necesario también para otras especies de animales en peligro de extinción, tales como el ornitorrinco, el águila real, las ballenas, el panda, el venado cola blanca, entre otros, pero un niño de edad preescolar está muy lejos de poder ayudar a dichos animales, puesto que estos no habitan en las ciudades. Esta animación se enfoca a animales con los cuales los niños sí tienen un trato directo, y además están al alcance de poder cuidarlos y protegerlos, así como de aprender más acerca de ellas, valorándolas y dejando de molestarlas, herirlas o incluso matarlas.

Además este trabajo no solo es documental o descriptivo, trata de llegar a que los niños por convencimiento empleen sus conocimientos y sentimientos para no destruir a las palomas, pues no basta con tener conocimientos, hace falta que se enseñe a emplearlos de manera positiva, tanto para su propio bien, como para el bien de todos los seres que les rodean.

**CAPITULO 2**  
**LAS PALOMAS CITADINAS**

## 2.1 LAS PALOMAS CITADINAS

Las palomas son animales con las cuales nos encontramos muy familiarizados, frecuentemente las encontramos en los monumentos de los jardines públicos, y las iglesias, en épocas anteriores la mayoría de las casas contaban con un criadero de palomas, y cabe mencionar que las palomas, como el resto del reino animal son fundamentales en el ecosistema.

Existen varios tipos de palomas, entre ellas encontramos a la paloma zorita, la paloma torcaz, la buchona, la tortola, etc., que se distinguen principalmente por el color de su plumaje.(5)

## 2.2 ORGANIZACION EXTERNA

El cuerpo de la paloma tiene forma de huso, se puede decir que tiene forma aerodinámica, puesto que el fuselaje de los aviones fueron hechos a semejanza de estas aves, y sus distintas partes del cuerpo se encuentran escondidas bajo sus plumas.

La cabeza es pequeña y con frente prominente, se encuentra unida al tronco por un largo y flexible cuello. Es portadora de un pico córneo agujerado por dos narices en forma de ranura, la base del pico es tierna y carnosa.

Los ojos son redondeados y vivos, están provistos de un tercer párpado llamado membrana nictitante, la cual es transparente y se desplaza en forma horizontal.

Los oídos no tienen pabellón y se encuentran totalmente escondidos debajo de las plumas.

5.- "Biología I Las Ciencias Naturales" J.Vallín Ed. Montaner y Simón  
Barcelona tomo 2 pág. 80.

El tronco es ancho por delante y angosto por detrás. Su cola está provista de largas plumas que sirven de timón cuando el ave está volando, por lo que son llamadas timoneras.

Las extremidades anteriores o alas, son largas estrechas y aplanadas, la superficie se aumenta por la implantación de grandes plumas llamadas remeras puesto que funcionan a manera de remos durante el vuelo.

Las extremidades posteriores son cortas, y por la parte posterior están cubiertas de escamas córneas. Se encuentran también en las patas cuatro dedos, de los cuales tres están hacia adelante y el cuarto hacia atrás, lo cual sirve para aumentar la superficie de contacto con el suelo. Los dedos están a su vez provistos de uñas agudas, como se mencionó antes las palomas se aguantan sobre dos apatas por lo que son clasificadas como bípedas.(6)

### 3.3 MOVIMIENTOS

La paloma es muy buena voladora, es capaz de recorrer grandes distancias a velocidades que oscilan entre los 50 y 100 km/h.

En el vuelo se distinguen tres fases:

- 1.- el despegue
- 2.- el vuelo propiamente dicho y
- 3.- el aterrizaje.

El primero, en el momento del despegue, la extremidad inferior se despliega en "Z" y las alas se elevan, tan pronto como las extremidades inferiores se despliegan, a modo de muelle, y hacen saltar al animal, las alas baten el aire rápidamente.

En la segunda fase cabe distinguir el vuelo batido del vuelo planeado, en el primero los movimientos del ala se asemejan a los de un remo, es decir, las alas están ligeramente replegadas, después se estiran y proyectan hacia adelante, en un segundo tiempo se extienden y son batidas con fuerza hacia atrás.

En cambio, en el vuelo planeado la paloma no mueve las alas, están completamente extendidas y aprovechan las corrientes de aire para planear.

Por último tenemos el aterrizaje, en el momento de tomar tierra, la paloma frena su vuelo mediante rápidos movimientos de alas, a la vez que extiende las patas hacia adelante. Al flexionar las patas, actúan estas a modo de muelles, que amortiguan el contacto con tierra.

La marcha, aunque sus patas son cortas y débiles la paloma anda bastante bien, toca el suelo con los dedos y, por ello, es un animal digitigrado.(7)

#### 2.4 COSTUMBRES

Las palomas viven por parejas, en sociedades más o menos numerosas, y suelen buscar su alimento por grupos, la base de esta alimentación suelen ser semillas y granos por lo que es granívora.

Las palomas poseen sentidos muy desarrollados, como por ejemplo, tienen el oído muy desarrollado, vista penetrante y un extraordinario sentido de la orientación. Este último sentido permite a las palomas mensajeras encontrar de nuevo el palomar después de larguísima viajes. Las palomas de las ciudades soportan los rigores

---

del invierno, encambio las palomas silvestres emigran en otoño a países más calurosos.(8)

#### 2.5 REPRODUCCION

En primavera, cada pareja construye un rústico nido hecho de briznas y hierbas en el cual la hembra pone dos huevos, incubados indistintamente por la hembra o por el macho, los huevos hacen eclosión, se abren a los 18 días y salen dos pequeños seres indefensos, sin plumas y ciegos. Sus padres los alimentan con una papilla lacteada segregada por el buche, y algunas semillas ablandadas previamente. Los pequeños pichones crecen rápidamente, cubriéndose sus cuerpos de delicado plumón, que más tarde cambiarán por plumas. Al cabo de un mes son capaces de emprender el vuelo, por esta situación de permanecer bastante tiempo en el nido, las palomas son denominadas como nidófilas. (9)

8. - *IBIDEM* pág 84.

9. - *IBIDEM* pág 84.

**CAPITULO 3**  
**EL NIÑO Y SU MEDIO AMBIENTE**

### 3.1 DESARROLLO INFANTIL

Para comprender la conducta del niño que se está desarrollando, hay que tener en consideración muchos factores.

A menudo, la conducta más sencilla es resultado de múltiples influencias, fundamentalmente estas influencias quedan comprendidas en 5 grandes categorías:

- 1.- Variables biológicas, que son determinadas genéticamente.
- 2.- Variables biológicas que no son genéticas. (ej. falta de oxígeno en el momento del parto, mal funcionamiento de la glándula pituitaria, etc).
- 3.- El aprendizaje anterior del niño.
- 4.- Su ambiente psicológico-social inmediato (sus padres, hermanos, maestros, etc.).
- 5.- El medio social y cultural general en el que se desarrolla.(10)

A las dos primeras influencias, se les ha llamado fuerza de la naturaleza, a las otras tres, fuerzas del ambiente, o de la crianza.

En todo momento, la conducta y la personalidad del niño son el producto de la continua acción recíproca de la naturaleza y la crianza.(11)

Aunque, comunmente, hablamos de los determinantes biológicos y los determinantes del ambiente, es importante tener presente que no es fácil determinar cuánto es lo que cada fuerza aporta a un acontecimiento psicológico específico, puesto que este conjunto de

---

10. - "Desarrollo de la personalidad del niño" Ed. Trillas Mex pág 47

11. - IBIDEM pag. 49

fuerzas actúan recíprocamente y de manera continua.

Observaciones longitudinales de niños de 5 años de edad, demuestran varios rasgos de personalidad bien definidos que quedan establecidos y, en algunos casos, persisten hasta la la edad adulta.

En los niños de edad preescolar (de 5 a 6 años), el sistema nervioso crece rápidamente. Por ejemplo, el cerebro del niño ha alcanzado el 75% de su peso adulto hacia los dos años, en cambio a la edad de 6 años ha aumentado hasta constituir el 90% de su peso adulto.

Existe una "relación" entre el físico del niño y su personalidad, y según Sheldon, los somatipos (tipos corporales) están comprendidos en tres categorías:

- a) Endomorfos, que son generalmente blandos y redondos con tejido muscular óseo relativamente desarrollado.
- b) Mesomorfos, que tienen músculos y huesos fuertes, y cuerpos rectos, resistentes a la lesión.
- c) Ectomorfos, que tienden a ser altos y delgados, frágiles y de músculos no muy desarrollados.(12)

Cada tipo corporal está asociado a una estructura particular de motivaciones y características de la personalidad.

A medida que la coordinación motora y el lenguaje van avanzando, y mejora su facilidad conceptual en los niños de edad preescolar, su personalidad se va diferenciando más.

La gran diversidad de conductas en los niños de 5 años de edad, es en gran parte, por la rápida adquisición de nuevos hábitos, de

percepciones cada vez más ricas, y de una mayor conciencia del medio social.

Estos años son decisivos, para el desarrollo de la personalidad y se establecen o modifican muchas características que tienen una gran importancia, entre estas características, está la motivación de logro o dominio de tareas y la conciencia.

El niño de edad preescolar es capaz de adaptarse a un nuevo medio, sabe recibir y respetar órdenes.

Los pequeños de 5 años son capaces de poder relacionar las cosas que ven y oyen con el mundo que los rodea, con las experiencias que tienen en casa con sus padres y hermanos.

Al llegar a los 5 años probablemente el niño sabrá vestirse y desvestirse, ir al baño solo, lavarse la cara y las manos, así como peinarse, también sabrá contar hasta 10 y distinguir colores, al menos los básicos, mostrará un marcadísimo interés en pintar con colores apropiados, y estará capacitado para iluminar con buena precisión, dentro de los límites de contorno.

Los 5 años, son el periodo de cambio y el fin de la primera infancia, puesto que el niño adquiere un papel de cierta madurez, y es capaz de asumir responsabilidades y obligaciones.(13)

La etapa en la vida que se extiende desde el nacimiento hasta la edad de 5 o 6 años (que es la edad preescolar que corresponde a la clasificación que William Stern llamara como la primera infancia.(14)

13. - IBIDEM pág. 320.

14. - IBIDEM pág. 322

Dicha etapa se caracteriza por la extrema actividad del niño, puesto que la mayor tarea del niño es jugar, con la necesidad natural de adquirir experiencia, que obtiene mediante el juego y la imitación.

### 3.2 PERSONALIDAD

Toda la finalidad de la educación consiste en la formación de la personalidad humana, es un desarrollo armónico de sus aptitudes físicas, intelectuales y morales. La capacidad de aprender depende de tres esferas básicas:

- 1.- La esfera de lo biológico.
- 2.- La esfera de lo psicológico (por medio de las sensaciones).
- 3.- La esfera de lo espiritual. (15)

### 3.3 ACCION EDUCADORA

"La enseñanza, para tener eficacia, ha de ser lo más activa posible. El niño aprende más haciendo las cosas, que oyendo las explicaciones de cómo se hacen las cosas".(16)

Una enseñanza activa, responde más a la misma naturaleza del niño.

Para que éste desenvuelva una personalidad tiene necesidades intelectuales y morales que requieren ser satisfechas. Dichas necesidades se manifiestan a través de la curiosidad, tan despierta en ellos. Por esta razón se debe estimular la curiosidad en los niños, pues el primer paso para desarrollar la capacidad de

15. - "Psicología Pedagógica e infantil" Gregorio Fingermann pág 3

16. - IRIDEM pág. 5

observación y experimentación, con lo cual el espíritu se enriquece con material vivo y de primera mano.

#### 3.4 EL NIÑO Y EL MEDIO AMBIENTE

Como ya se ha mencionado en este capítulo, los seres humanos, somos los únicos que podemos salvaguardar la vida en la tierra.

Desgraciadamente hemos tenido que aprender de errores (en, algunas ocasiones) irreparables; pues muchos de estos han sido por abuso, pero en otras ocasiones ha sido por falta de información o conocimientos.

Es por esto que esta animación está hecha con el fin de dar a conocer a los niños de edad preescolar, como son y como viven los seres que lo rodean. Ya que la mayoría de nuestras actitudes, y de nuestra educación, está basada en la clase de información que recibimos de niños, y en la manera en que un niño percibe el medio que lo rodea.

La percepción, marca límites, es decir nosotros percibimos los objetos tal como aparecen ante nuestros sentidos, somos nosotros quienes juzgamos los objetos que nos rodean, y es precisamente en la percepción donde podemos ver una confirmación acerca de las cosas y de nosotros mismos. Hugo Kükelhaus diría "no es el ojo el que ve, sino el hombre, y no es el oído el que oye, sino el hombre", ya que en el proceso de la percepción, los sentidos no son órganos aislados, sino es todo un organismo el que participa para darle un significado a las cosas.

La percepción, es la conexión que tenemos con el mundo, pero en realidad cada uno de nosotros le damos un significado diverso a cada

una de las cosas, y es importante mencionar, que cada persona percibe las cosas que realmente tienen interés para ella, y por consiguiente al hacer una elección de las cosas que nos interesan, automáticamente rechazamos las cosas que no nos interesan, por lo que podemos decir que la percepción es selectiva; otro punto importante, es que la percepción, se adquiere por medio del aprendizaje, y que de acuerdo con esto, y según las ideas de cada individuo, la realidad aparece distinto para cada uno de nosotros.

Es gracias a la percepción que tenemos un determinado conocimiento de la realidad, ya que las cosas que percibimos va formando nuestro mundo, mismo, que en ocasiones se encuentra distorsionado, como es el caso de las caricaturas, donde un animal puede hablar, vestir, e incluso vivir en un mundo de humanos, es por esto que en muchas ocasiones los niños pierden o confunden la realidad con la ficción, este punto de que tan nociva o benéfica puede ser la tv para los niños se tratará en capítulos posteriores.

Lo cierto es que nosotros enseñamos a los niños a percibir, a obedecer ciertos reglamentos sociales y/o culturales, como por ejemplo que es lo que él tiene que oír, ver, pensar o sentir, incluso desde temprana edad, se le enseña al niño a ser ganador o perdedor.

La educación más importante para el ser humano, es sin duda la que recibimos en nuestros primeros cinco años de vida, a esta edad se nos enseña a elegir un patrón de vida el cual se origina en gran parte en los padres.

Una vez aprendido que es lo que debemos ver, oír, pensar, etc. llegamos a la edad de 10 años, donde nos mezclamos con más gente, y si no interviene aquí alguna fuerza, que nos haga cambiar, el patrón de

vida, ésta seguirá hasta el final. Me refiero como fuerzas, al hablar de interruptores que nos hagan cambiar de parecer, estos interruptores pueden ser por ejemplo sucesos masivos, psicoterapias, o bien que el individuo se haga cargo de la situación y decida cambiar el transcurso del patrón de vida que lleve hasta ese momento.

Cabe mencionar que el patrón no es "inconsciente", puede ser cambiado por la persona misma, o bien gracias a una persona ajena.

*"Los patrones están concebidos para durar toda la vida, se basan en decisiones infantiles firmes y en una programación paternal continuamente reforzada."*(17)

Ejemplos de patrones que existen, son: el Nunca, que son aquellas personas a quienes los padres prohíben hacer lo que más quieren, y se pasan la vida atormentadas y rodeadas de tentaciones, el patrón Siempre, que son aquellas personas que provienen de padres rencorosos, cuyo mensaje a sus hijos es algo como: "...pues si eso es lo que quieres, allá tú, puedes pasarte el resto de tu vida haciéndolo."

Otro patrón sería el Hasta, que son aquellas personas que no pueden hacer algo sino antes cumplen con determinadas tareas; también está el patrón Después y son aquellos que tienen por lema "si todo anda bien, es que algo malo va a pasar"; en el patrón Reiterado se encuentran aquellas personalidades que piensan en el casi, o bien en el "si sólo...", por último tenemos el patrón del Final Abierto, y son aquellas personas que no saben que hacer cuando todo ha terminado y pasan el resto de sus vidas como vegetales hombres, cuya vida no tienen grandes cambios, sino por el contrario, viven acatando órdenes, y una vez cumplidas esperan la jubilación, o el paraíso.

17.- "Hacer el Amor" Erick Berne

---

### 3.5 LA TV. COMO MEDIO MASIVO DE COMUNICACION

En la actualidad contamos con medios masivos de comunicación que están estrechamente ligados con la vida cotidiana del ser humano, gracias a estos medios, somos testigos y cómplices de cambios a través del tiempo, afectando y afectándose con cada una de las personas a las cuales tiene alcance.

Es por esto que los medios de comunicación masiva cumplen un rol importante en la vida de la gente, no solo por que las personas dedican gran parte de su tiempo en éstos, sino por los usos que hace de ellos, satisfaciendo necesidades de información, entretenimiento y descanso. Podríamos decir que en parte ellos dictan nuestro comportamiento, por ejemplo imponen una moda, una ideología, etc.

Además cabe mencionar que esta clase de medios, y en particular, la tv son más económicos, que otros medios, puesto que es más barato prender el televisor y que cinco o más gentes vean la programación de una televisora, que esas cinco o más personas tengan acceso de ir al teatro, a la ópera o cualquier otro medio de comunicación; esto aunado a que el ver la tv no implica mayor esfuerzo por parte del espectador, que sentarse cómodamente en un sillón, que lo que amerita tomar un libro, leerlo y sacar sus propios razonamientos.

Por lo anterior citado, vemos que la mayoría de las personas y gran parte de la población infantil, están muy ligados a la tv, esto se debe a que es una gran comodidad para los padres tener a sus hijos en casa, ya sea por falta de tiempo para llevarlos a algún otro lugar, como parques o deportivos, o bien por que cada vez se hace más difícil y peligroso jugar en las calles, además del gasto económico y el esfuerzo físico que esto implica, en cambio ver la tv implica el

mínimo de esfuerzo tanto para niños, como para los padres. De hecho la mayoría de las personas aceptan cualquier clase de información, más si se trata de un niño al cual no se le ha enseñado a ser selectivo en sus gustos, a ellos como a las personas mayores se les crea una costumbre de ver el televisor, a pesar de que en la programación no exista nada de su interés, en realidad existen reducidos grupos de espectadores quienes rechazan información obsoleta o inservible.

No obstante la tv llega a ser un medio educativo, incluso el mismo espectador puede llegar a ser partícipe de la información que recibe, lo cual se da en aquellos espectadores que observan programas cuyo contenido es de verdadero interés para ellos, siendo esta una razón del video, que los niños participan en el cuidado a los animales.

Por esto el aprendizaje social y cultural que un mensaje televisivo pueda dar, es determinado en cierta forma a una buena narrativa, de un ritmo, color, encuadres, articulación de diálogos, emotividad, etc.

### 3.6 EL NIÑO Y LA TV.

En la sociedad actual, la mayoría de los problemas en los niños, es achacada a la tv., problemas tales como: calificaciones bajas, brotes de violencia, mediocridad de gustos artísticos, entre otros problemas más.

Lo cierto es que en realidad, no sabemos que cosas son causadas por la tv. pues es difícil afirmar que la tv sea culpable por sí misma, puesto que bien puede suceder con cualquier otra actividad, o al menos cualquier otro medio de comunicación que captara la atención de los niños durante veinte o treinta horas por semana, es muy posible que se produjeran los mismos efectos que produce la tv.

Ya que el niño tiene pocos años viviendo en este mundo, necesita encontrar un sentido a las distintas formas de la realidad, incluyendo aquellas cosas técnicas que tienen en frente, así como los comerciales noticieros, documentales, programas de entretenimiento, etc. que forman parte de la programación de la tv.

Es realmente importante ubicar de forma adecuada la tv dentro de la vida del niño, dándole un lugar, que ésta no llegue a formar algo realmente importante, como tampoco algo sin importancia, pues es necesario que el niño tenga un equilibrio entre la exageración y la falta extrema.

Existen investigaciones que demuestran, que desde los primeros instantes de vida el ser humano presta atención vigilante al medio que lo rodea, y que es capaz de resolver hábilmente los problemas planteados por éste. En virtud de su capacidad de construir, el niño tiene la capacidad de reconocer personas, objetos, y acontecimientos, así como de dominar un lenguaje hablado, dibujos, y

otros sistemas de símbolos de una cultura. De los cinco años hasta los siete se convierte en un participante muy competente en su mundo.

Es así como la tv se convierte en un campo propicio para que el niño se manifieste: es así como el niño está en proceso de desentranar otros medios de comunicación existentes en su mundo, entre los dos y los cinco años también se empeña en comprender los diversos mundos que presenta la tv.(18)

Por otra parte ha quedado establecido que los niños tienden a imitar conductas de la tv, sean agresivas, violentas, o bien, conductas benéficas y prosociales. También ha sido comprobado, que en cuanto más pequeño es el niño, mayor propensión tiene a creer lo que dicen los mensajes en la tv.

En la relación del niño y la tv, el primero pasa por varias etapas de comprensión televisiva, esto se refiere al entendimiento de de mensajes y discernimiento de ideas que el niño capta, un ejemplo de esto puede ser el que un niño de dos años no distingue la diferencia entre lo real y lo que ve en la tv, frecuentemente se le ve a un niño de esta edad tratando de agarrar lo que ve en la pantalla, incluso darle un beso a una de estas indígenas, en cambio un niño de edad preescolar, tiene incluso la capacidad de comparar lo que ve con lo que vive, o bien con las cosas o personas con las que tiene un trato directo.

En cuanto a los rápidos cambios de escena, los efectos sonoros, típicos de la tv, en cuanto menor es el niño, es mayor la atención, independientemente del contenido que se les presente, en cambio los

18. - "Arte, Mente y Cerebro" H. Gardner Ed. Paidós Studio  
Argentina 1987 pág 277

---

niños de mayor edad, pueden mirar un programa durante un periodo de tiempo más prolongado, aún cuando los aspectos antes mencionados, no estén explotados a fondo.

Algo muy importante es que la violencia y la agresión, no son necesarias para captar la atención del niño en edad preescolar, basta con que el programa tenga un buen ritmo, acción y efectos visuales y sonoros interesantes, un ejemplo de estos programas es "Plaza Sésamo".

Según Gauriel Salomón (estudioso de la Universidad de Jerusalén) la abundancia de tomas con zoom en un programa de televisión, puede ayudar mucho a los chicos que tienen dificultad para captar detalles importantes.

El individuo que mira tv, de manera intensa y extensa, desarrolla diferentes tipos de poderes imaginativos, alimentado por supuesto por un medio, esto no sólo se da con la tv, también con libros, radio u otro medio de comunicación.

No es sino hasta los cuatro o cinco años, que el niño no entiende que lo que presenta la tv, existe en un mundo separado de su espacio vital inmediato:(19). Es decir que todos los problemas de interpretación, han desaparecido al culminar la etapa preescolar.

Sin embargo, cualquier confusión en torno a la tv y de su índole narrativa, han sido disipadas cuando el niño cumple cinco años de edad.

El niño tiene la necesidad de relacionar lo que ve en tv, y con lo que existe en su entorno cotidiano, y debe de llegar a la

conclusión de que el mundo de la tv no es exactamente igual al mundo de todos los días, pero tampoco completamente diferente, es decir el niño tiene que ser capaz de distinguir el mundo de la tv y el mundo real.

Así tenemos que el niño a los cuatro años es capaz de negar toda relación entre la tv, y la vida real, en tanto que un niño de cinco años no sólo detecta las diferencias, sino también las similitudes entre la tv y la vida real.

Un niño de edad preescolar se da cuenta también de que él no puede influir en los personajes o situaciones que aparecen en la tv, pero si percibe que éstas se asemejan mucho a los hechos y personas de su vida cotidiana.

En relación con el niño y la tv, existen dos mitos opuestos, el primero consiste en pintar al niño como un ser activo, como un individuo constantemente ocupado en resolver problemas e inventar significados, en cuanto que el segundo mito lo describe como víctima pasiva de fuerzas existentes en su sociedad tal es el caso de la tv, de acuerdo con esto, la tv descarga un poder destructivo sobre el niño, aniquilando cualquier incipiente capacidad que pueda andar en su interior. Es difícil que ambas leyendas puedan sostenerse, pues en verdad el niño es un ser constructivo y puede ser capaz de explotar los materiales que presenta la tv, así como desarrollar sus facultades mentales e imaginativas, ya que si la tv tuviera efecto de inmovilización, acabaría por atrofiar mentes e imaginación, de hecho es posible que la tv ejerza efectos positivos sobre la imaginación de los niños.

Lo sorprendente de todo este aprendizaje que se da de manera

*rápida, es que se produce con ninguna o poca tutela formal por parte del mundo exterior, en una edad en la cual todavía no existe un código de lectura o escritura, sin embargo el niño ya ha recogido una serie de información acerca de un medio de comunicación tan complejo como lo es la tv.*

*La tv puede avivar la imaginación del niño, puesto que ésta extrae figuras de la pantalla del televisor para elaborar dibujos e historias provenientes de su mundo de fantasía, esto no se refiere a que el chico retrate fielmente los dibujos de la pantalla, sino que lo hace con un estilo propio, construyendo nuevos acontecimientos y situaciones que reflejan sus preocupaciones, ansiedades y deseos que tenga.*

*La tv en lugar de deteriorar la imaginación del niño, puede llegar a ser un importante estímulo para la facultad imaginativa y creadora de los primeros años de su infancia.*

*La idea de que la tv se convierte en una influencia negativa es más convincente cuando el niño ya ha dejado atrás la primera infancia y está en plena etapa escolar.*

*La tv educativa puede tener un efecto positivo, solo que en la actualidad la tv sirve más para estimular la imaginación sensorial del niño pequeño, más que para fomentar un pensamiento conceptual requeridos a una edad mayor. En conclusión podríamos decir que la tv contiene dos funciones, dependiendo de la manera en que es empleada, una será como agente enajenante, y la otra como agente educativo, en la primera el niño está atrapado en la información que recibe del aparato televisivo, en cambio en la segunda, el niño solo usa la tv como herramienta para entender y dominar su mundo.*

**CAPITULO 4**  
**METODOS VISUALES**

#### 4.1 HISTORIA DE LA ANIMACION.

El término de "dibujos animados" proviene de la palabra inglesa *cartoon*, que significa viñeta, caricatura o dibujo.

Es así que, tanto el cine como las caricaturas, utilizan el recurso de ser fotografiados cuadro por cuadro y es el ojo humano quien por una imperfección o mejor dicho una propiedad, va fundiendo imágenes. Este principio es utilizado aún en nuestros tiempos, como lo fue en 1895, cuando los hermanos Louis y August Lumier nos dieron a conocer su cinematógrafo, con el film *la salida de la fábrica*.

Aunque ya antes que los hermanos Lumier, y en otros países se habían interesado por el fenómeno de la persistencia de la retina humana, y de dicho interés aparecieron experimentos ópticos, escribiendo así la prehistoria de los dibujos animados. Siendo en realidad sólo dibujos, puesto que en aquel entonces la fotografía era desconocida.

En 1831 aparece el *fenakistoscopio* del belga J.A. Plateau, y casi simultáneamente y sin que Plateau lo supiera, un pionero austriaco, *Simón Ritter von Stampfer*, hizo un aparato similar, llamado *estroboscópio*.

Otra coincidencia con los dos casos anteriores, y fundándose en el mismo principio, el británico W.G. Horner construyó su *zootropo*.

En 1853, otro austriaco, *Franz Van Uchatz*, construyó un proyector que no era otra cosa sino que una combinación del *fenakistoscopio* de Plateau y la "lámpara mágica"\*. El resultado fue importante, puesto que en el aparato de Plateau podía ser visto

\* La "lámpara mágica" es la proyección de imágenes fijas, hoy conocida como proyector de diapositivas.

solo por una persona y en el proyector de Uchatis las imdgenes se hacian visibles para varias personas simultáneamente.

Como ya se mencionó, en todos los aparatos anteriores se trataban de dibujos, y es aquí donde entra Emile Reynaud, que presentó al praxinoscopio, en 1877. Primero Reynaud perfeccionó el zootropo, buscando mediante la combinación de pequeños espejos que se encontraban en el interior del tambor y con la eliminación de fisuras, hacer más flexibles los movimientos de las figuras.

Ya después creó el teatro praxinoscopio, todavía para un solo espectador, donde a través de espejos y con un solo escenario se movían los personajes, pero no contento con esto, hizo una combinación de su praxinoscopio y una "linterna mágica" donde varias gentes podían ver la animación.

Para lograrlo Reynaud dibujó sus figuras sobre cintas de celuloide transparentes, en las cuales había preparado unas perforaciones laterales, y luego las proyectaba junto con la escenografía, esta última por medio de una "linterna mágica", desde la parte opuesta de la pantalla transparente, ocultando así la presencia de su aparato ante los ojos de los espectadores.

Otro mérito de Reynaud es que componía música y la sincronizaba con sus dibujos animados.

A partir de esto se inició una verdadera guerra de invenciones, y descubrimientos, así como de trucos; entre estos inventores caben destacar los nombres de George Milies, Emile Cohl, James Stuart Blackton, quien por vez primera hizo mover objetos que en la vida real son inanimados.

Emile Cohl, mencionado en las líneas de arriba, es considerado

---

como el padre de los dibujos animados, pues al terminar su primer filme de 36 metros, llamada *Fantasmagorie* (1908), pudo proporcionar movimientos autónomos a los personajes.

Pero no fué, sino hasta finales de 1914 qu surgieron los cells, ideados por Earl Hurd, técnica que permitió dibujar los fondos una sola vez, ya que los personajes eran dibujados en hojas de acetato de celulosa transparente.

La historia de la cinematografía estaria incompleta sino habláramos del hombre que ha hecho de este arte una institución, toda una "universidad del cine animado", Walter Elias Disney, quien ha aportado al mundo de los dibujos animados el color, la sincronía entre movimiento y diálogo, ha entremezclado personajes reales con dibujos animados, creó el primer largometraje de esta técnica, creó también la cámara de planos múltiples consiguiendo así una tercera dimensión, creador también de innumerables efectos especiales en la cinematografía animada, entre otras cosas.

#### 4.2 EL CINE ANIMADO

Animar significa dar vida a lo inanimado, por ejemplo objetos de uso común, como muñecos, o dibujos.

Una de las ventajas de la animación es su flexibilidad, puesto que nos permite hacer casi todo lo que queramos, con un personaje, un lugar, incluso el tiempo.

#### 4.3 PRINCIPIOS DE LA ANIMACION

Los medios por los que los dibujos son animados es por medio de un registro de fotogramas. Es decir la cámara cinematográfica fotografía una serie de imágenes fijas al ritmo de 18 cuadros por segundo, cuando se trata de una película muda, y 24 cuadros por segundo cuando ésta es sonora, es decir que el movimiento se da por la cámara cuando una serie de fotografías fijas se colocan una a continuación de otra en la película.

Las posiciones de los objetos en movimiento cambiarán ligeramente de un fotograma a otro, así cuando se proyecta rápidamente ésta serie de imágenes, parece crear el movimiento de los objetos que fueron fotografiados. Este efecto es percibido por el ojo humano a consecuencia del fenómeno de la persistencia de las imágenes en la retina; esto es, que el ojo retiene durante un breve lapso dichas imágenes que recibe, y es el mismo ojo quien las funde con la siguiente, creando así la ilusión de que se está presenciando un movimiento continuo.

Una detallada planificación es uno de los puntos más importantes en el proceso de una animación, puesto que es aquí donde se van a marcar los movimientos, la música, los sonidos, etc., los errores en

este terreno serán muy significativas tanto para los costos, como para la producción final de la animación.

#### 4.4 TECNICAS DEL CINE ANIMADO

Existen dos clases de animación, una es la de objetos planos, y la otra es la animación de objetos tridimensionales. En la primera, encontramos las siguientes técnicas: metamorfosis, animación por recortes de papel, y animación por celotoides.

##### NETAMORFOSIS

Este método consiste en filmar lo que se está realizando (un dibujo por ejemplo), en una hoja de papel, pizarras, u otro soporte rígido, e ir tomando algunos fotogramas de las diferentes fases que comprenda dicho dibujo, esto da un efecto de materializarse los dibujos que se vayan haciendo.

##### ANIMACION DE RECORTES

En esta técnica, se usa un solo fondo y lo que se va moviendo, es el personaje central. Se hace un dibujo de nuestro personaje, y se recorta en las partes que sean necesarias; después se va tomando fotograma por fotograma, con ligeros cambios entre las partes articuladas del recorte.

Una manera de registrar este tipo de animación, sería la de ir pegando en el fondo nuestra figura en movimiento con pedacitos de cinta adhesiva, y ponerle un cristal encima para que los recortes no nos hagan sombra. El animador puede valerse también de pequeños puntos marcados en el fondo, que servirán como puntos de referencia.

---

**ANIMACION CON TRANSPARENCIAS (ACETATOS)**

*El acetato es un material transparente de celulosa; para esta técnica, se prepara sobre papel previamente perforado (esto a manera de registro), donde se le dan los movimientos a los personajes, después se pasan al acetato (éste también con sus registros), y son pintados por la parte de atrás con pinturas acrílicas, produciendo así una saturación de color, las altas luces y los detalles pueden añadirse en la cara superior.*

*Esta técnica a diferencia de las anteriores nos da la ventaja de usar un solo fondo o incluso nos permite sobreponer varios fondos, para dar una tercera dimensión a la animación.*

*La imagen se mantiene en perfecto registro con el fondo, de esta manera los elementos pueden ser animados independientemente de los demás, ofreciendo más posibilidades de animación.*

*Ya en la filmación, las capas de acetatos deben estar completamente planas o se producirán sombras, el situar un cristal encima nos puede ayudar, cuidando que no tenga una presión excesiva pues esto puede crear anillos de Newton, incluso esta técnica nos permite ir moviendo el fondo.*

#### 4.5 EL GUIÓN GRAFICO

El guión gráfico o storyboard, contiene una serie de dibujos en forma similar a una historieta. Ilustra el argumento, dando la idea a través de dibujos toscos y en los que se hacen indicaciones para utilizar en el momento de la filmación.

En un principio el cine se basaba en registrar acontecimientos de la vida cotidiana, después, gracias a la creatividad de los cineastas fué posible interpretar y recrear temas históricos, novelas, cuentos, obras de teatro e historias originales. toda esta gama de posibilidades, generan dos corrientes cinematográficas que son:

- 1.- El cine documental o "cine verdad" y
- 2.- El cine ficción.

El cine documental es principalmente el registro de hechos reales, desarrollado con técnicas de investigación, documentación, selección y clasificación de material con elementos con un orden lógico y natural, formando así un determinado acontecimiento.

En el desarrollo del documental se puede ser temático, cronológico, ya sea por situaciones o actividades. En el cine científico se lleva a la pantalla los temas con un trato incluso con un lenguaje científico, pero cuando es tratado con un lenguaje sencillo, entonces se llama cine de divulgación científica, lo cual da origen al cine de difusión o divulgación.

Cuando se aborda un tema correspondiente a la vida de personajes, núcleos sociales o lugares, donde los factores cronológicos determinan el desarrollo de la trama, se le llama cine histórico o biográfico.

Se llama noticiario o actualidades a los testimonios filmados, al reportaje y a la entrevista, donde para su realización se usa una guía

---

o línea general en lugar del guión, la estructura de esta guía es similar a la miscelánea de radio y televisión, formada por varias secciones.

El cine educativo o de capacitación, es aquel cuando el documental se usa con fines didácticos, pedagógicos, o de apoyo en programas de educación.

Esta modalidades del documental son resueltas en los formatos de guiones, con una lista de tomas, una guía temática, una idea o tratamiento general y cuando las secuencias son muy precisas, como en el documental científico, el formato que se utiliza es similar al de dos columnas de televisión, ahora bien cuando el documental incluye dramatizaciones o precisión de elementos audiovisuales, se usa el formato del cine de ciencia ficción.

#### CINE FICCION

El cine ficción generalmente es la recreación de la realidad, pero desarrolla su propio discurso en base a planteamientos dramáticos, por lo que es necesario el conocimiento de la estructura dramática en la creación de historias y argumentos.

En esta categoría, el cine tiene emana del teatro, el cuento, la novela, y es a partir de la sinopsis de estos, que se realiza el primer tratamiento de guión, donde el autor puede ampliar y/o complementar la idea, algunos autores llaman guión literario, libreto o argumento a este primer tratamiento.

#### ANIMACION

Por la característica técnica de la animación, que consiste en

la descomposición del movimiento en tantos pasos como sea necesario, se crea un formato de guión llamado story board, término que significa historia en tablero, en donde se ilustran las tomas o secuencias de la historia.

El story board puede ser:

-Story board de dos columnas ó

-Story board de historieta.

El story board de dos columnas se estructura colocando del lado izquierdo de la hoja, en recuadros, el desarrollo de la imagen, y del lado derecho los parlamentos y acotaciones del sonido. La historia se desarrolla secuencialmente con dibujos en los recuadros; el número de recuadros dependerá de la prestación deseada, en algunos casos se llega a tener una imagen por cada cuadro a filmarse. Cuando es necesario hacer acotaciones de imagen, éstas se colocan al pie del recuadro y a un lado del mismo. La columna de sonido se escribe en correspondencia directa con los recuadros y contiene parlamentos, textos e indicaciones de efectos y música; su terminología es la misma que se usa en los guiones de cine ficción o documental. (20)

#### STORY BOARD DE HISTORIETA

El formato de este guión se realiza con recuadros consecutivos de manera análoga a las tiras cómicas o historietas; las indicaciones de sonido se colocan al pie de los recuadros. Cuando existe la necesidad de acotaciones de imagen, éstas se incluyen en un apartado de la parte inferior de los recuadros. La terminología es la misma que se usa en el cine documental o en el cine ficción. (21)

20. - "El Guión" Marco Julio Linares Mex. D.F. 1991 págs. 84

21. -IBIDEM PáG. 85

---

**RASGOS GENERALES DE FORMATOS DE GUIONES****GUION PARA TELEVISION***(Formato de guión a una columna)*

- Los parlamentos se inician con el nombre del personaje escrito con mayúsculas; después entre paréntesis y con mayúsculas, las acotaciones de actuación, los textos a doble espacio.
- Las acotaciones de cámara y movimiento de actores se escriben con mayúsculas.
- Personajes, efectos de sonido y música se subrayan.
- Cualquier instrucción fuera del desarrollo del guión se coloca entre paréntesis.
- El nombre de los personajes y caracteres, ordenes de música, efectos de sonido y acotaciones dentro de los parlamentos se escriben con mayúsculas.

**GUION PARA TELEVISION***(Formato de guión a dos columnas)*

- El guión de dos columnas se forma por una columna a la izquierda, siempre titulada y subrayada VIDEO, y otra a la derecha, titulada y subrayada AUDIO.
- La columna de VIDEO se escribe con mayúsculas a renglón seguido.
- La columna de audio se mecanografía a doble espacio, con excepción de las acotaciones de música o efectos de sonido que se escriben a renglón seguido.
- El título del programa y el autor del guion encabezan la primera página.
- Los parlamentos se inician con el nombre del personaje escrito con

mayúsculas y subrayado; y si se requieren acotaciones, se colocan entre paréntesis, con mayúsculas, inmediatamente después del nombre; a continuación los diálogos o parlamentos a doble espacio.

- Las indicaciones de efectos de sonido o música se escriben con mayúscula, a renglón seguido y subrayadas.
- Cuando una escena requiere más de una página, o queda inconclusa al final de la hoja, se indica CONTINUA.

#### CINE FICCION

- Todas las escenas se numeran consecutivamente a lo largo del guión.
- El encabezado de las escenas se escribe con mayúsculas y se subraya este encabezado cuenta con tres elementos: ubicación (ext. o int.), locación (lugar), y momento (día o noche).
- La descripción de la escena se escribe inmediatamente después del encabezado.
- Las acotaciones de sonido, quedan fuera de los parlamentos.
- Las indicaciones entre escenas como: DISOLVENCIA, CORTE A, FADE OUT, FADE IN se escriben con mayúsculas.
- También van con mayúsculas los encabezados de las escenas, los nombres de los personajes, las indicaciones de cámara e instrucciones entre escenas.
- Los guiones de cine se escriben por un solo lado de las hojas.

#### 4.6 LA HOJA DE EXPOSICIONES

Llamada también tabla de posiciones es el elemento más importante para la preparación final de una producción, por que contiene la información e instrucciones necesarias para cada una de las fases en

el orden de la producción. Esta hoja constituye el guión técnico del operador de la cámara, ya que contabiliza cada uno de los fotogramas de la animación e indica el orden exacto de los acetatos o bien de cada una de las tomas del objeto al que se le va a dar movimiento.

#### 4.7 ILUMINACION

Para la iluminación de dibujos son utilizadas dos luces que se sitúan a cada lado de la cámara a manera de que ésta y el dibujo puedan acercarse frontalmente.

Es importante establecer la mayor dimensión de campo que se va a usar, esto se obtiene marcando los contornos de la superficie sobre la mesa, trazando una línea vertical y otra horizontal que pase por el centro: éste estará en la prolongación del objetivo, cualquiera que sea la dimensión de campo.

Las lámparas deberán estar en posición simétrica respecto a la cámara y se separarán de la mesa hasta que la anchura del haz de luz cubra la dimensión del campo mayor. El ángulo del haz de luz no debe ser muy pequeño, pues podría destacar el relieve de los recortes, pero hay que cuidar que tampoco sea un ángulo muy abierto, pues esto puede producir reflejos aun con un tablero antirreflejos. Los ángulos más recomendados son entre 35 y 45 grados respecto a la mesa.

#### ILUMINACION TRASERA

Esta luz es necesaria para iluminar siluetas y para fotografiar transparencias. Un ejemplo de luz trasera, que se puede utilizar en estos casos, es una mesa de luz.

---

La luz trasera cuanto más abajo esté, mayor será el área cubierta, y si se encuentra demasiado cerca de la mesa puede restringir los movimientos del mecanismo.

La iluminación debe ser un elemento muy bien cuidado, hay que evitar reflejos indebidos, y la presencia de otras luces en la habitación, ya que esto nos debilita la imagen.

#### 4.8 EL COLOR

El color es otro componente fundamental del cine, con este recurso, se consigue dar un mayor realismo a la imagen, aumentar el efecto pictórico de una obra, y producir un mayor impacto al público. Esto se debe precisamente a la intensidad, luminosidad, brillantez, temperatura, y otros elementos de cada color.

Los psicólogos han descrito la intensidad física de los estímulos visuales del color, como radiante, y a la intensidad psicológica de la sensación visual como brillantez.

El flujo radiante de una fuente, produce una sensación diferente a la provocada por una superficie opaca, y ésta a su vez difiere a la sensación que produce el flujo radiante de una superficie transparente.

Thomás Young (sabio del siglo XIX que demostró las pautas de difracción de la luz, estableció la base psicofísica de las sensaciones de color que acompañan a los estímulos luminosos), partiendo del hecho de que existen tres colores primarios, buscó la explicación de esta sensación en la constitución del hombre, esto es que la sensación a la cual nosotros llamamos color, obedece algunas leyes, mismas que existen en la propia naturaleza del ojo; todo esto no implica a la conciencia, si no a estímulos meramente físicos.

Según Isaac Newton, "algunos colores afectan a los sentidos con más fuerza".

El color bien empleado, puede dar "vida" a un dibujo, es recomendable hacer uso del color de una manera sencilla, así como no usar más colores de los necesarios, pues esto desconcierta en lugar de aclarar conceptos o formas; el color sirve también para separar superficies.

mostrar características distintivas ó resaltar puntos importantes.

El color además puede utilizarse como símbolo de acuerdo a las costumbres de cada localidad, un ejemplo de ello es el rojo, que para nosotros significa peligro, o valor.

Como vemos, muchos de los colores tienen ya un significado psicológico, por lo que es importante respetar su significado específico de cosas específicas, como por ejemplo el azul del agua, las nubes blancas, las plantas verdes, etc.

Como ya sabemos toda la policromía se divide en colores fríos y colores cálidos (esta separación, se debe en mucho a los colores que la naturaleza misma nos da en cada época del año).

Tenemos también la separación de colores o gamas, por ejemplo los colores fríos que son el azul, el verde, el púrpura, el violeta, y sus derivados, y los colores cálidos que son el rojo, el naranja, el magenta, el amarillo, los ocres, y sus derivados.

Los colores cálidos tienden a acercarse, en cambio que los fríos a alejarse, de hecho hacen que el espacio se vea más pequeño.

Los colores brillantes salen al encuentro del observador, y los apagados se alejan de él.<sup>(22)</sup> Un color brillante y cálido hace que las formas sean más grandes de lo que en verdad son.

James Clerk Maxwell (físico inglés del S. XIX), afirmó que "Toda visión es una visión de color, pues sólo observando las diferencias de color distinguimos las formas de los objetos".

Los colores cálidos llaman la atención y destacan la figura del fondo; de usarse colores brillantes, debe hacerse en la misma figura y no en el fondo, pues esto puede llegar a distraer.

22. - "Comunicación Humor e Imagen" Luis E. Medina Ed. Trillas Pág. 109

Se han realizado estudios psicológicos al respecto y se ha mencionado la gran importancia que tiene el color para la retención y la memoria; y que el azul y el rojo gozan de mayor preferencia, el naranja y el verde los prefieren individuos de determinado grado cultural y social, mientras que al parecer, el amarillo no tiene mucha preferencia.(23)

Es importante añadir que cuando se usan tonos parecidos, se reduce la visibilidad y resulta difícil distinguir entre la figura y el fondo.

Otras características del color es que éste puede llegar a sugerir ideas abstractas tal es el caso del calor, frialdad, alegría, tristeza, desolación, melancolía, etc.

De acuerdo con este estudio, cabe mencionar que al hacer la animación, se tomo en cuenta, que los colores a utilizar, serian llamativos, brillantes, y saturados, pero con la menor cantidad de gamas de color, ya que tener muchas tonalidades al mismo tiempo en pantalla, podría confundir o distraer a los niños para distinguir a la figura principal. A los gestos de la paloma se le trató de dar la mayor expresividad humana posible, para que los niños puedan entender el estado de ánimo de estos animales. Los dibujos fueron hechos con líneas suaves y redondeadas, ya que esto hace más atractivo a las figuras, pero al mismo tiempo se intentó que la paloma fuera lo más real posible, pues al explicar en el video las partes de su cuerpo, no podía deformarse exageradamente. Los fondos tenían que ser sencillos para no distraer al niño, y con colores que resaltaran a la paloma.

23. - IBIDEM PG.

ESTA COPIA NO DEBE  
SALIR DEL CENTRO DE INVESTIGACIONES Y ESTADÍSTICAS

---

#### 4.9 PROCESO DE PRODUCCION.

*La realización de la animación en video, emana de ver en los niños de edad preescolar la falta de conciencia, y de buenos hábitos que tienen hacia el medio ambiente.*

*De hecho los hábitos que ellos presentan bien precisamente de que desconocen en gran medida lo que el medio ambiente significa para los seres humanos.*

*Aunque toda esta educación, o mejor dicho esta falta de educación proviene de sus hogares, no solo por que no los enseñamos a los niños a valorar la naturaleza, sino por el contrario en algunas ocasiones los adultos ponemos malos ejemplos a los infantes, lo cual hace necesario que en el jardín de niños se enseñe a los menores a darle importancia a su medio, y para valorar algo es necesario que lo conozcan.*

*Se escogió a las palomas, por ser animales que viven en ciudades y que están en contacto directo con los niños, y por que son seres que en su generalidad viven fuera de un hogar humano, con un amo que se haga responsable del bienestar de ellas. Además de que estos animales por el constante trato con el ser humano son agredidos continuamente, agresiones que van desde niños molestándolas, corredéndolas, apedreándolas, hasta gente que con un arma va a "cazarlas" solo para divertirse, y que en muchas ocasiones quisquiera matan al animal, si no que lo dejan lesionado, mutilado, o agonizantes.*

*Para la realización de mi propuesta gráfica, elegí la técnica de los acetatos, es decir una vez terminado el story board hice el diseño*

---

del personaje, en varias poses, y con varios gestos, como por ejemplo enojado, triste, sonriente, sorpresivo, pensativo, llorando, etc.

Para estudiar los movimientos de las palomas fui a parques públicos y grabé los movimientos de las palomas, en este punto, considero no obtuve el realismo deseado, dado que no se contaba con el equipo necesario.

Una vez que tenía los movimientos grabados en cinta de vídeo, traté de pasarlos en dibujos a lápiz en hojas bond perforadas previamente con un registro, dibujaba el primer movimiento y el último, después los dibujos intermedios, calcando de uno a otro el registro.

Después de tener todos los movimientos de todas las escenas dibujadas en el papel, la siguiente tarea fué pasarlos al acetato; generalmente este material primero se prepara con un poco de alcohol y talco, para que se adhiere la tinta china, pero en este caso no preparé el celuloide, puesto que la tinta que use para las figuras fueron de marcadores especiales para dicho material.

Ya entintadas las figuras en las placas de celuloide, también previamente perforado a manera de registro, procedí a pintar figura por figura por la parte de atrás del acetato con pinturas acrílicas, en algunos casos dando hasta cinco manos de color a la figura, como fué el caso del pigmento blanco, pues este tendía a quedar rayado si se le ponían pocas capas de pintura.

Los fondos fueron hechos con aerógrafo de la manera tradicional, recortando plantillas para poder bloquear las zonas necesarias, y después del aerógrafo se retacaron las partes que lo necesitaban con

pinturas acrílicas, pinceles y estilógrafos.

Terminados los personajes y los fondos, el siguiente paso fue grabar los acetatos numerados, y separados por escenas en una mesa especial, con dos postes de registro, un vidrio a manera de prensa, dos lámparas de 75 w. cada una, en un cuarto oscuro y la cámara de video modelo PV-4a VHS-C Panasonic en forma vertical, quedando paralela a los celuloides.

Para la fase de post-producción se empleó una cámara de video Hitachi VM-2300 A, un procesador de imagen mixer JXSV 55 JVC, una video Mitsubishi U-56, una tituladora, una grabadora, un micrófono, y un CDP.

Primero se grabó la pista de sonido, mezclando las tres melodías que aparecen en el video, y aparte la voz de la narradora, para después intercalar voz y música de acuerdo con el video.

En el video fue necesario usar imagen de stock, o de archivo, e imágenes inéditas, para la primera y la última parte del video.

Para la parte media del video, es decir la animación fue necesario ir regrabando imagen por imagen, pero quitándole a cada cuadro, la mitad del tiempo, para que se proyectara más rápida y diera la sensación de movimiento.

Una vez listas las imágenes, la música y la voz se editaron dando así el resultado presentado en este videocassette.

## GUIÓN LITERARIO

### LOCUTOR

*Todas las personas que habitamos este planeta, tenemos la dicha de compartirlo con otros seres maravillosos.*

*Formamos parte del único planeta hasta ahora conocido que posee vida.*

*Es genial observar y percibir todo lo que la naturaleza nos obsequia, plantas y animales. Entre los cuales se encuentran las palomas, esos personajes que están cerca de ti, que viven en parques públicos, iglesias y edificios.*

*En realidad son animales maravillosos. Te gustaría conocerlos mejor?. Bien pues aquí tienes una paloma. Se puede decir que tiene forma aerodinámica, quise decir que te pareces al fuselaje de un avión.*

*Las distintas partes del cuerpo están más o menos escondidas bajo sus plumas.*

*Su cabeza es pequeña y con frente prominente. Está unida al cuerpo por un largo cuello muy flexible.*

*La paloma es portadora de un pico córneo agujerado por dos narices en forma de ranuras y la base del pico es tierno y carnoso. Sus ojos son redondos y muy vivos.*

## LOCUTOR

*El tronco es fornido, ancho por delante y estrecho por atrás terminando en una cola corta, con largas plumas que sirven de timón cuando está volando, por eso las llamamos timoneras.*

*Las extremidades son cortas, y en la parte de abajo están cubiertas por escamas. Hay cuatro dedos, tres dirigidos hacia adelante y el cuarto hacia atrás, con el cual se aumenta la superficie de contacto en el suelo. Los dedos están provistos de uñas largas y agudas.*

### PUENTE MUSICAL

*Suelen ir en grupos en busca de comida: ellas comen animales pequeños, semillas, pero principalmente granos, por eso las llamamos granívoras. A veces encontrar su alimento es muy difícil y tienen que pasar hambre.*

*Además las palomas ciudadinas soportan los rigores del invierno, lluvias, y vientos.*

*En primavera cada pareja construye un nido hecho de briznas y hierba en la cual la hembra pone dos huevos, tanto la mamá como el papá incuban los huevos.*

*Después de 18 días, salen dos pequeños*

**LOCUTOR**

*seres indefensos, sin plumas y ciegos.*

*Sus padres los alimentan con una papilla lacteada, segregada de su buche y algunas semillas ablandadas previamente.*

*Después de un mes ya son capaces de emprender el vuelo.*

*Como verás la vida de las palomas no es fácil, aunado a esto, mucha gente insiste en molestarlas, corredndolas, hiriéndolas o matándolas. No seas tú una de esas personas, cuidalas, respétalas, a ellas y a todos los seres vivos que forman este bello y único mundo.*

**ANIMACION PARA NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR**

**TEMA:**

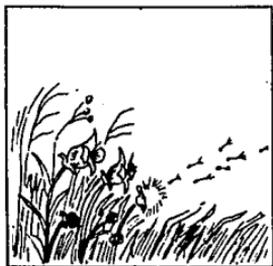
**LAS PALOMAS CITADINAS**

**GUIÓN:**  
**MONICA JACOME.**  
**BASADO EN:**  
**"LAS CIENCIAS**  
**NATURALES"**  
**J. VALLIN.**

**1993**

**"LAS PALOMAS CIUDADINAS"**  
Animación para niños de edad preescolar

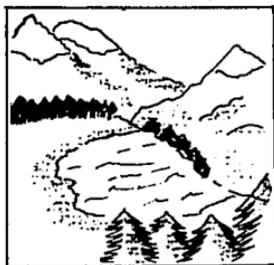
Guión: Mónica Jacome



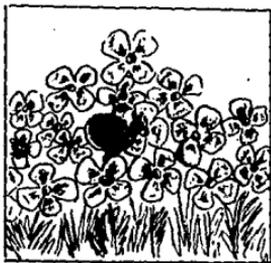
**FADE IN**  
**ENTRA MUSICA. APARECEN PAISAJES**  
**REALES DE VARIOS LUGARES DEL**  
**MUNDO.**



**MUSICA BAJA. APARECEN IMAGENES**  
**DE LUGARES CON SERES VIVOS.**  
**LOCUTORA OFF:** Todas las  
personas que habitamos este  
planeta, tenemos la dicha de  
compartirlo con otros seres  
maravillosos.



**VISTA PANORAMICA.**  
**LOCUTORA OFF:** Formamos parte  
del unico planeta hasta ahora  
conocido que posee vida.



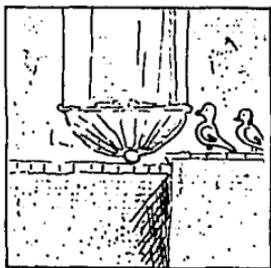
**VISTA PANORAMICA.**  
**LOCUTORA OFF:** Es genial  
observar y percibir todo lo que  
la naturaleza nos obsequia.



**IMAGENES DE PLANTAS.**  
**LOCUTORA OFF:** plantas...



**APARECEN IMAGENES DE ANIMALES  
SALVAJES.**  
**LOCUTORA OFF :** ...y animales.



APARECEN IMAGENES CON VARIAS PALOMAS EN PARQUES E IGLESIAS.  
LOCUTORA OFF: Entre los cuales se encuentran las palomas, esos personajes que estan cerca de ti, que viven en parques públicos, iglesias y edificios.

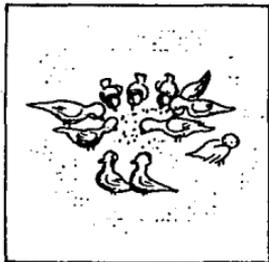
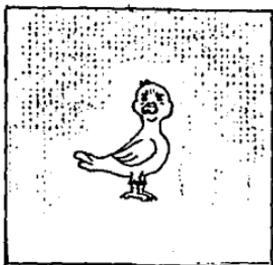


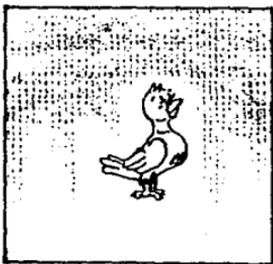
IMAGEN DE PAISAJE.  
LOCUTORA OFF: En realidad son animales maravillosos, -te gustaria conocerlos mejor?



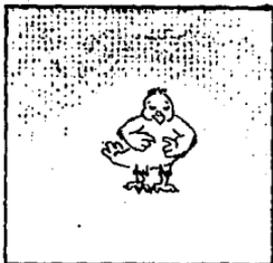
(EMPIEZA ANIMACION)  
APARECE UNA PALOMA BAJANDO UN TELON Y QUEDO UN FONDO AZUL.  
LOCUTORA OFF: Bien pues aqui tienes una paloma.



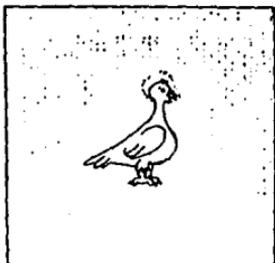
**LA PALOMA SE VOLTEA HACIA LA  
CAMARA ENOJADA.**  
**LOCUTORA OFF:** Se puede decir  
que tiene forma aerodinamica,



**LA PALOMA SE VOLTEA INDIGNADA.**  
**LOCUTORA OFF:** Quise decir que  
te pareces al fuselaje de un  
avión.

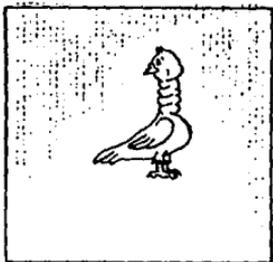


**LA PALOMA BUSCA ENTRE SUS  
PLUMAS LAS DISTINTAS PARTES DE  
SU CUERPO.**  
**LOCUTORA OFF:** Las distintas  
partes del cuerpo están mas o  
menos escondidas bajo sus  
plumas.



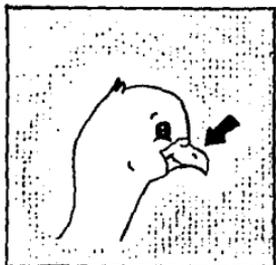
LA CABEZA DE LA PALOMA SE ENCOGEY SE AGRANDA.

LOCUTORA OFF: Su cabeza es pequeña y con frente prominente...



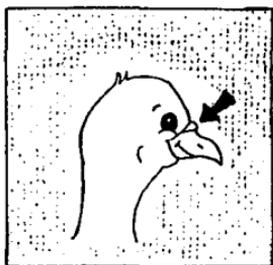
LA CABEZA DE LA PALOMA LE DA VUELTAS PARA DEMOSTRAR LO LARGO Y FLEXIBLE DE SU CUELLO.

LOCUTORA OFF: ...Está unida al cuerpo por un largo cuello muy flexible.



SE HACE ACERCAMIENTO A LA CABEZA DE LA PALOMA PARA SEÑALAR CON UNA FLECHA LAS RANURAS DEL PICO.

LOCUTORA OFF: La paloma es portadora de un pico córneo agujerado por dos narices en forma de ranuras.



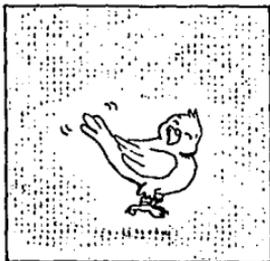
SE SEÑALA CON UNA FLECHA LA  
CARNOSIDAD DE LA CUAL HABLA LA  
LOCUTORA.  
LOCUTORA OFF: ...y la base del  
pico es tierno y carnoso.



LA PALOMA VOLTEA Y PESTAÑEA  
HACIA LA CÁMARA.  
LOCUTORA OFF: ...sus ojos son  
redondos y muy vivos.

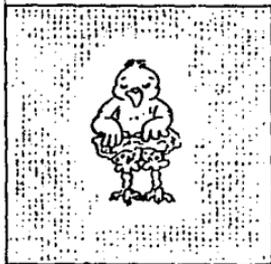


SE HACE UN LONG SHOT DE LA  
PALOMA, MOSTRANDO A LA CÁMARA  
SU "MUSCULOSO" CUERPO.  
LOCUTORA OFF: El tronco es  
fornido, ancho por delante y  
estrecho por atrás...



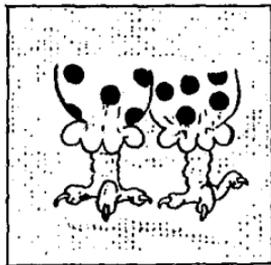
LA PALOMA SE AGACHA PARA ENSEÑAR SU COLA, AL MISMO TIEMPO QUE LA AGITA.

LOCUTORA OFF: ...terminando en una cola corta, con largas plumas que sirven de timón cuando está volando, por eso las llamamos timoneras.



LA PALOMA SE ALZA LAS "ENAGUAS" PARA ENSEÑAR A LA CÁMARA SUS PATAS.

LOCUTORA OFF: Las extremidades posteriores son cortas, y en la parte de abajo están cubiertas por escamas.

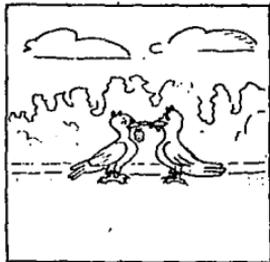


SE HACE UN ACERCAMIENTO A LAS PATAS DE LA PALOMA PARA VER DE CERCA SUS DEDOS.

LOCUTORA OFF: Hay cuatro dedos, tres dirigidos hacia adelante y el cuarto hacia atrás, con el cual se aumenta la superficie de contacto en el suelo.



LA PALOMA SE SIENTA PARA  
CORTARSE LAS UÑAS.  
LOCUTORA OFF: Los dedos están  
provistos de uñas largas y  
agudas.



APARECEN DOS PALOMAS PELEANDOSE  
POR UN GUSANITO.

LOCUTORA OFF: Suelen ir en  
grupos en busca de comida;  
ellas comen animales pequeños,  
semillas, pero principalmente  
granos, por eso las llamamos  
granívoras.



EL GUSANO LOGRA ESCAPAR Y LAS  
PALOMAS SE QUEDAN LLORANDO.  
LOCUTORA OFF: A veces encontrar  
su alimento es muy difícil y  
tienen que pasar hambre.



SE ENCUENTRA LA PALOMA SENTADA EN SU NIDO TEMBLANDO DE FRIO. LOCUTORA OFF: Además las palomas ciudadinas soportan los rigores del invierno...



COMIENZA A LLOVER Y LA PALOMA, AUN RESGUARDÁNDOSE EN EL NIDO, SE MOJA. LOCUTORA OFF: ...llovias,...



SE COMIENZA A SECAR LA PALOMA CUANDO EN ESO SOPLA UN FUERTE VIENTO, QUE HACE QUE LA PALOMA SALGA VOLANDO. LOCUTORA OFF: ...y los vientos.



APARECE UN PAR DE PALOMAS  
VIENDO UN PLANO DE UNA CASA Y  
HACIENDO PLANES PARA  
CONSTRUIRLA.

LOCUTORA OFF: En primavera cada  
pareja construye un nido hecho  
de briznas y hierba en la cual  
la hembra pone dos huevos...



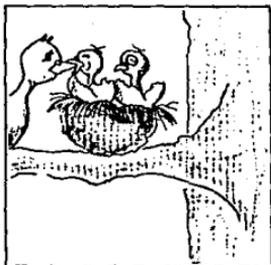
LA PALOMA HEMBRA SE ENCUENTRA  
SENTADA EN EL NIDO INCUBANDO  
LOS HUEVOS, Y LA PALOMA MACHO  
LE ENSEÑA A LA PRIMERA SU  
RELOJ, INDICANDOLE QUE YA ES  
TIEMPO DE CAMBIAR DE LUGAR, Y  
AL HACERLO LA HEMBRA LE DA UN  
BESO AL MACHO.

LOCUTORA OFF: Tanto la mamá  
como el papá incuban los  
huevos.



SE VE UN CALENDARIO DONDE SE  
MUESTRA QUE PASAN 18 DIAS AL  
TIEMPO QUE SE ROMPEN LOS  
CASCARONES DE LOS HUEVOS Y  
SALEN DOS SERES CIEGOS. UNO DE  
ELLOS VOLTEA A SU ALREDEDOR Y  
AL NO VER NADA SE PONE UNOS  
LENTES OSCUROS.

LOCUTORA OFF: Después de 18  
días, salen dos pequeños seres  
indefensos, sin plumas y



**LA PALOMA HEMBRA DA DE COMER EN EL PICO A LOS PICHONES.**

**LOCUTORA OFF:** Sus padres las alimentan con una papilla lacteada, segregada de su leche y algunas semillas ablandadas previamente.



**LOS PICHONES YA CON PLUMAS SALEN DEL NIDO.**

**LOCUTORA OFF:** Después de un mes ya son capaces de emprender el vuelo.

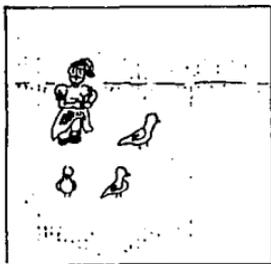


**APARECEN IMAGENES REALES DE PALOMAS.**

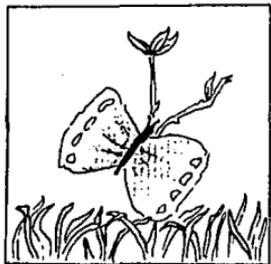
**LOCUTORA OFF:** Como verás la vida de las palomas no es fácil...



SE VE IMAGEN DE NIÑA  
CORRETEANDO PALOMAS.  
LOCUTORA OFF: ...aunado a esto,  
mucha gente insiste en  
molestarlas, corredndolas



SIGUE LA IMAGEN ANTERIOR.  
LOCUTORA OFF: ...hiriendulas o  
matándolas.



IMAGENES DE ANIMALES QUE  
HABITAN EL PLANETA.  
LOCUTORA OFF: No seas tú una de  
esas personas, cuidalas,  
respétalas.



**TOMA PANORAMICA DEL PLANETA.**  
**LOCUTORA OFF:** *A ellos y a todas*  
*los seres vivos que forman este*  
*bello y único mundo.*

**FADE OUT**

## **CONCLUSIONES**

---

**CONCLUSIONES**

*Por medio del presente trabajo, he tratado de dar a conocer las características generales de como viven las palomas ciudadinas, a los niños de edad preescolar, con el fin de que conozcan un poco más su entorno, y cuiden una de las pocas especies sobrevivientes de las grandes urbes.*

*Ya que el acelerado crecimiento de la industria en los últimos 100 años, está llevando al planeta a un colapso ecológico.*

*Los grandes países capitalistas aprovechan los recursos de los países pobres, y éstos para subsistir invaden miles de hectáreas de zonas vírgenes selváticas y montañosas, creando la muerte de muchos animales y el exterminio total de cientos de especies.*

*Una manera de acabar con este terrible mal es conseguido por medio de leyes ecológicas que se instalen por medio de la presión de individuos concientes de que la muerte de los ecosistemas lleve consigo la muerte del ser humano, pero desafortunadamente dichos individuos serán la minoría, por que informar a la gente, no es garantía de que asuma su responsabilidad ante tales problemas.*

*No es suficiente informar, tenemos que formar a la gente con un proyecto que no acabe con una campaña con límite de tiempo, esta campaña debe de ser toda la vida. Esto lo resolvemos si formamos ahora a los dirigentes del mañana, si nos abocamos a los niños de edad preescolar, y les formamos mentes responsables y maduras.*

*Sin llegar a la manipulación hacia los infantes, para que mañana sean automatas bajo ciertos estímulos que no den otra respuesta, se trata de darles la mayor información posible, para que de ellos nazca el gusto y el criterio por todo organismo desprotegido ante la*

devastación humana.

Es decir el hombre no es malo por naturaleza, sino por ignorancia, y no se trata de saturar de datos a los educandos, para que los memoricen, sino de darles toda la información posible de algún acontecimiento para que valore por sí mismo su actitud a asumir.

Este proyecto será uno de tantos que el infante recibirá para asumir su posición dentro del sistema del que forma parte.

El papel que desempeña el diseñador gráfico es el de buscar el medio más adecuado para hacer llegar un mensaje, investigar a nivel didáctico el soporte más práctico, y crear una animación basada en una investigación sobre los intereses y gustos de los infantes.

Los resultados de la animación en video, son positivos, puesto que no solo enseña a los niños a respetar a los animales, sino que da un conocimiento de como viven y se reproducen las palomas, creando así una fusión entre conocimiento, diversión y altruismo.

Por otra parte, considero que este trabajo podría ser el primero de una serie de animaciones donde no solo se abarquen temas ecológicos, sino también temas como historia, física, química, arte, sexualidad, etc, todo esto es posible por medio del video, pues este se convierte en una herramienta útil y de gran apoyo para instituciones educativas, ya que para los niños les es más fácil aprender por medio de la asociación de personajes ficticios, con personajes reales, pues los niños al ir viviendo determinados hechos, van relacionándolos con los personajes, y estos a su vez, con el mensaje o conocimiento.

En realidad el niño es capaz de aprender cualquier cosa por complicada que esta sea, lo importante es como se le induce y motiva

---

para aprender y conocer.

Otros beneficios de este video, es la participación activa del niño ante el problema que se plantea, creando así una solución inmediata entre animación y realidad, ya que después de observar el video se realizó una mesa redonda con los niños, los cuales opinaron sobre como son las palomas, de que colores son, dónde las han visto, dónde viven, qué comen, de acuerdo a su propia experiencia.

Si la animación se ve desde un punto de vista comercial, el costo de la copia por cassette es mínima, además de tener la posibilidad de repetirlo todas las veces que sea necesario.

No obstante todo trabajo realizado es susceptible de ser mejorado, y este trabajo no es la excepción; ya que con una tecnología más profesional, capaz de crear efectos especiales, y un equipo de trabajo (guionista, productor, camarógrafo, etc.), podría depurar la animación, sin embargo una cámara para aficionados con un promedio de cuatro imágenes por segundo, con un aerógrafo, y un gran esfuerzo, he demostrado que se puede hacer un buen trabajo que cumple con su objetivo: comunicar un mensaje, y poner un granito de arena a este complejo problema que es el desastre ecológico.

## **BIBLIOGRAFIA**

B I B L I O G R A F I A

AMPUERO JAVIER, CLARK LETICIA,  
CORREA HIRTHA, MEDINA MARIO,  
MEDINA ROLANDO.

Los medios si pueden educar

Ed. Calandria

Lima, Perú 1992.

pdgs. 111

ARREGUÍN J.L.M.

Tres acercamientos a la educación audiovisual

Ed. Trillas

México 1981

pdgs. 129

BAILEY ADRIAN

Walt Disney 's world of fantasy

Ed Gallery Books.

New York 1987

pdgs. 256

BERNE ERICK

Hacer el amor.

Ed. Alfa Argentina

Argentina 1975

Pdgs. 256.

CETTO ANA MARIA

La luz

SEP, Fondo de Cultura Económica,  
Consejo nacional de ciencia y tecnología,  
México 1987  
pdgs. 137

CLAUSE G. y HIEBSEN H.

Psicología del niño escolar.

Ed. Grijalbo  
Mex. 1975  
Pdgs. 307

COHEN JOSEF

Sensacion y persepcion visuales

Ed. Trillas  
México 1991  
pdgs. 92

F. DASMANN RAYMOND

Un planeta en peligro

SEP  
México 1975  
pdgs.173

FINGERMANN GREGORIO

Psicología pedagógica e infantil

Ed.Trillas.

GIACOMANTONIO MARCELLO

La enseñanza audiovisual

Metodología didáctica colección punto y  
línea.

Ed. G.Gill

Barcelona 1979

Págs. 213

H.GARDNER

Arte mente y cerebro

Ed. Paidós Studio

Buenos Aires 1987

pdg 397

KODAK

Enciclopedia práctica de fotografía

Ed. Salvat

España 1979.

LINARES MARCO JULIO

El gutón

Ed. Alhambra

México D.F.

Cuarta edición 1991

Págs. 264

**MEDINA LUIS ERNESTO**

Comunicación humor e imagen

*Funciones didácticas del dibujo humorístico*

Ed. Trillas

México 1992

pdg 273

**MERCADO H. SALVADOR**

¿Cómo hacer una tesis?

Ed. Limusa

México 1991

Págs. 239

**MUSSEN, CONGER Y KAGAN**

Desarrollo de la personalidad del niño

Ed Trillas

México 1979

**PRESTON J. BLAIR**

How to draw series

Ed. Walter Foster

USA

Págs 32

**REVISTA DE REVISTAS**

Historia del cine de dibujos animados

No. 4309

México D.F.

31 de agosto de 1992

**SOUTO H. MARIO RAINONDO**

Técnica del cine documental y publicitario

ed.Omega

Barcelona 1973

Págs.254

**TERRADAS JAUME**

Ecología hoy

El hombre y su medio

Ed. Teide S.A.

Barcelona

Págs. 149

**TIME LIFE**

Su niño

Ed. Better Homes and Gardens

Iowa 1963

Págs. 416

VALLIN J.

Las ciencias naturales

Ed. Montaner y Simón S.A.

tomo 2

Barcelona 1979

Págs. 207