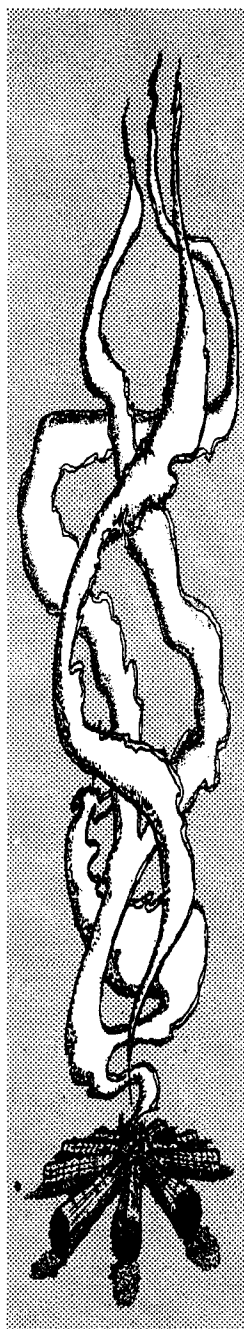


TÉCNICA DE ORIGAMI

CONFECCIÓN DEL PATO Y DEL CISNE

ANEXO TÉCNICO

Nº 010



INTRODUCCIÓN A LA TÉCNICA DE ORIGAMI

El Origami es un arte japonés muy antiguo que enseña a construir formas diversas con papel, sin utilizar pegamento o tijeras.

Aún cuando las primeras figuras de papel de las que se tienen noticias escritas corresponden al Período Heian (794-1183) y se refieren a la forma de plegar cartas de amor y felicitaciones, este arte tiene probablemente orígenes religiosos. Proveniría del Oriката (literalmente: plegar figuras), cuyas reglas se transmitían, en forma oral, de generación en generación, dentro de la casta sacerdotal de la religión sintoísta. De este origen es la mariposa, uno de los trabajos más antiguos que se han transmitido. En las bodas sintoístas se cerraban dos botellas de sake (vino de arroz), con mariposas de papel blanco plegado, una macho y una hembra. Durante la ceremonia se mezclaban los contenidos de ambas botellas en una copa y se ofrecían a los novios. La mariposa es símbolo de "unión íntima" y "amor constante".

Los primeros textos que entregan instrucciones de plegado, surgen alrededor del año 1797 y desde entonces fueron apareciendo nuevas figuras producto del ingenio de quienes lo practicaban.

En el Oriката se aceptaba el uso de tijeras, pegamento, coloreado de las figuras, etc. El Origami, por el contrario, evita estos usos y prefiere la forma pura, capaz de representar por sí misma.

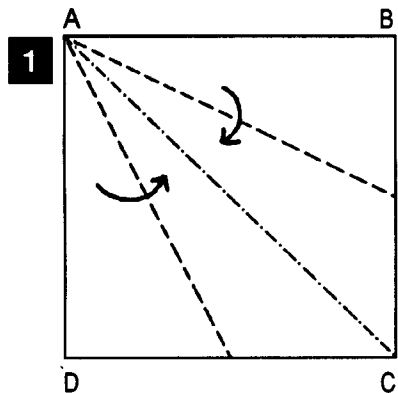
La evolución del Origami durante los últimos cien años entrega una imagen significativa de la sociedad japonesa, la que junto con abrirse al exterior, quiso dominar y conocer sus costumbres, a la vez que hacerlas accesibles al extranjero interesado.

En Occidente el plegado se mantuvo siempre en el trabajo textil. El papel era caro y escaso y su uso era predominantemente práctico. Fueron los españoles los que por primera vez se interesaron seriamente en el Origami.

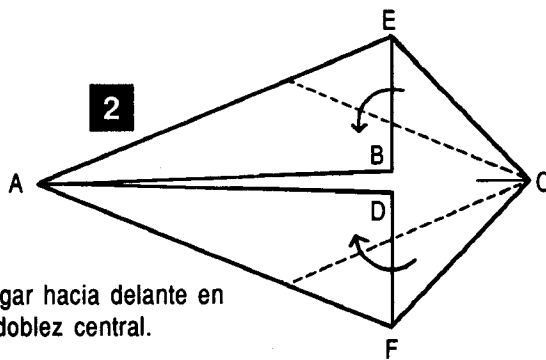
Hoy existen muchos textos de fácil acceso sobre Origami. En ellos se pueden encontrar instrucciones para plegar figuras tradicionales, clásicas y modernas, así como explicaciones sobre su evolución. Para quienes se interesen en adquirir mayores conocimientos, recomendamos Manual Práctico de Papiroflexia, de Emanuele Azzitá, publicado por Editorial de Vecchi, en el año 1991; y Origami, Papel Plegado, de Irmgard Kneissler, publicado por Ediciones Ceac, en el año 1989.

EL PATO

Punto de partida: hoja para plegar cuadrada, cara de color detrás.

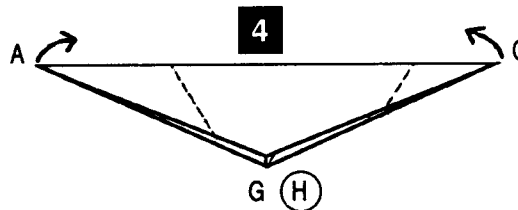
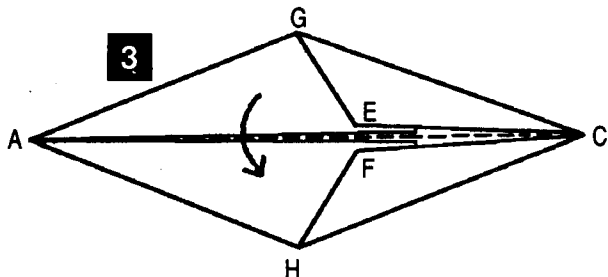


1. Doblar diagonal A-C. Plegar hacia delante por las líneas de trazos en las esquinas B y D. (Esta forma básica se denomina **cometa**).



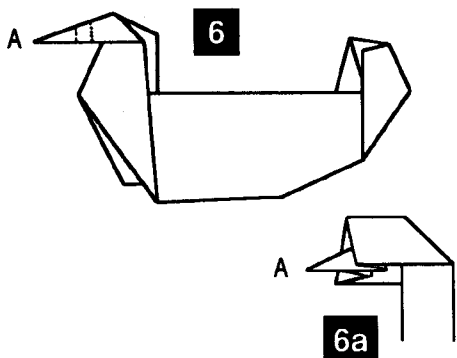
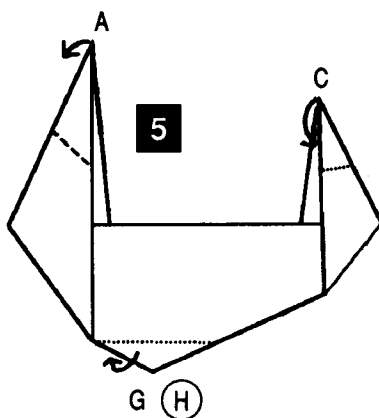
2. Girar el trabajo. Pliegues hacia delante por las líneas de trazos.

3. Plegar hacia delante en el doblez central.



4. Pliegue de caperuza por las líneas de trazos, en las puntas A y C.

5. Pliegue de caperuza por la línea de trazos, en la punta A. Pliegue hueco por la línea de puntos, en la punta C. Pliegues hacia atrás, delante y detrás, en las esquinas G y H.



6. Formar el pico en la punta A por medio de un pliegue hueco por la línea de puntos y un pliegue de caperuza por la línea de trazos. Debe quedar como lo muestra la figura 6a.

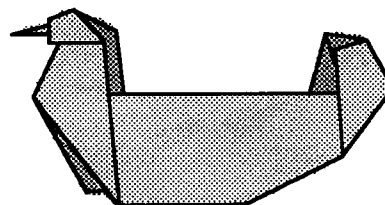
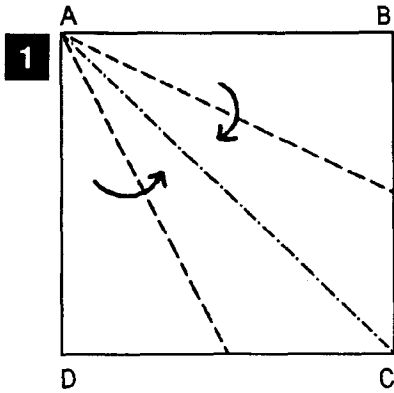


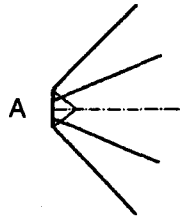
Figura Final

EL CISNE

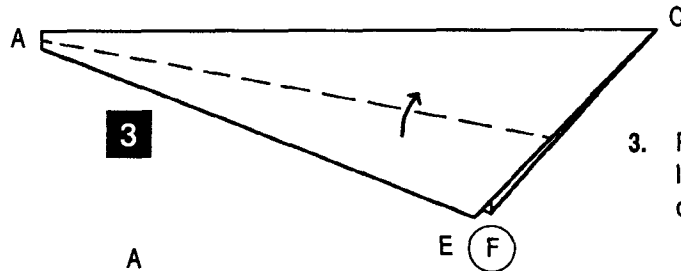
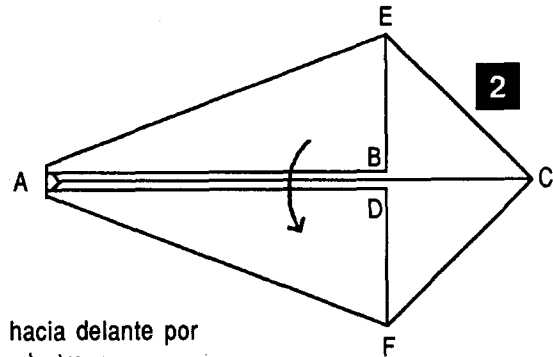
Punto de partida; hoja para plegar cuadrada, cara de color detrás.



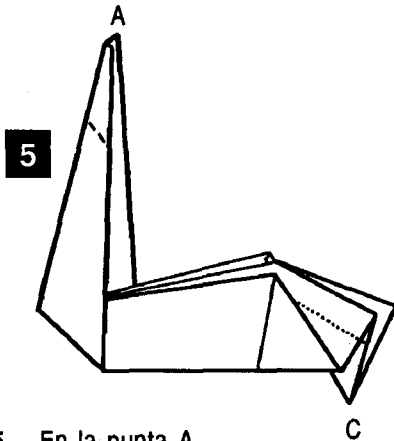
1. Doblar la diagonal A-C. Plegar un poco la esquina A hacia dentro. Pliegues hacia delante por las líneas de trazos, en las esquinas B y D. (Como ya sabemos, esta forma básica se suele denominar cometa).



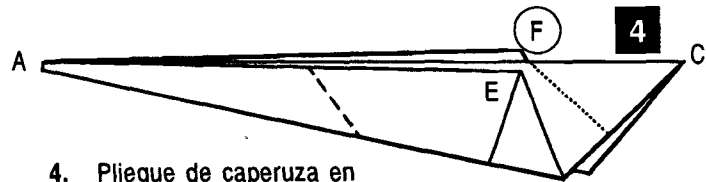
2. Girar el trabajo. Plegar hacia delante por la línea de trazos, en la diagonal A-C.



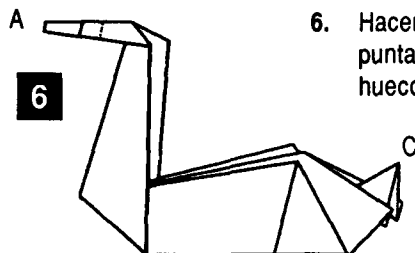
3. Plegar hacia delante por la línea de trazos, delante y detrás.



5. En la punta A hacer la cabeza mediante un pliegue de caperuza. En la punta C formar la cola con un pliegue hueco.



4. Pliegue de caperuza en la punta A. Pliegue hueco en la punta C.



6. Hacer el pico en la punta A con pliegues huecos y de caperuza.

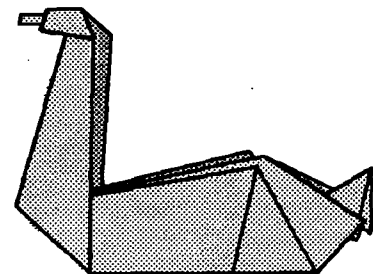


Figura Final



SCOUTS
ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C.

Derechos Reservados por la Asociación de Scouts de México, A.C. Córdoba 57, Col. Roma, C.P. 06700, México, D.F.

Editado por la Dirección Nacional de Publicaciones de la Asociación de Scouts de México, A.C.

Primera Edición: agosto de 1995.

Esta ficha no puede ser reproducida, total o parcialmente, sin autorización escrita del editor.

IMPRESO EN MÉXICO

Esta edición consta de 1,000 ejemplares. Impresa en Dibujo, Imp. y Pub. SAdeCV Amacuzac 13, Col. San Pedro Iztacalco 08220, México, D.F.

PUBLICACIÓN FINANCIADA POR EL FONDO SCOUT NACIONAL

RECOMENDACIONES

Para un mejor resultado del plegado deben tenerse en cuenta algunas reglas básicas:

1. Se debe plegar siempre sobre una base firme y lisa.
2. Los pliegues deben ser lo más exactos y rectos posible.
3. Se deben alisar todos los pliegues.
4. Se debe escoger un papel que sea lo más adecuado posible a la figura deseada, tanto en tamaño y color, como en densidad.
5. Después de cada paso de plegado, se debe colocar la hoja en la posición presentada en el gráfico.
6. En cada paso de plegado, no hay que perder de vista el gráfico siguiente, ya que muestra el resultado al que se debe llegar.

DEFINICIONES

Algunas definiciones clarificarán las instrucciones de cada plegado:

Plegar: Hacer que una parte indicada quede aplicada sobre otra.

Doblez: Un pliegue abierto de nuevo.

Diagonal: Línea que va de esquina a esquina pasando por el centro.

Línea: Unión entre dos puntos sin pasar por el centro.

Abrir: Deshacer el último pliegue.

Girar: Sin levantar la hoja de papel, girar el trabajo en torno al punto central, por ejemplo, de derecha a izquierda.

Dar la vuelta: Colocar la cara a la vista hacia atrás, sobre la base.

Llevar: Tomar el punto que se indica y colocarlo sobre un punto dado.

Doblar: Plegar y abrir de nuevo, para conseguir un doblez en la línea indicada.

Invertir el sentido de los pliegues:

Un pliegue existente se invierte por el doblez exactamente hacia el otro lado. Puede resultar entonces:

- **Pliegue de Caperuza:** Cuando las caras que hasta entonces estaban hacia dentro quedan hacia fuera por detrás y por delante del trabajo.
- **Pliegue hueco:** Las caras que hasta entonces estaban hacia fuera quedan dentro, entre la parte delantera y posterior del trabajo.

