

## **PROYECTO DE GRADO**

Proyecto Sonoro

AudioCuentos Mascotizados

### **Presentado por:**

Sebastián García Londoño

Alejandro Villamil Ramírez

**TRAU**

Universidad Minuto de Dios

### **Revisado por:**

Gabriel Duarte

Director carrera Tecnología en Realización Audiovisual

**TRAU**

Bogotá – Colombia

2015

## Contenido.

### **0. Introducción.**

### **1. Objetivos.**

### **2. Justificación.**

### **3. Delimitación del tema.**

### **4. Público objetivo.**

### **5. Tipo de proyecto y formato.**

### **6. Metodología.**

### **7. Informe de investigación.**

7.1 Contexto del AudioCuento o AudioLibro.

7.2 Formación en niños a través del sonido.

7.3 Imágenes mentales.

7.4 El sonido y su relación con las emociones y demás estímulos humanos.

7.5 Psicoacústica.

7.6 Trabajo de campo.

7.7 Antecedentes.

7.8 Referentes.

### **8. Desarrollo de la idea.**

8.1 ¿Cómo nació la idea?

8.2 Sinopsis.

8.3 Cuentos y guiones.

8.4 Casting.

8.5 Estética, tono y lenguaje.

8.6 Musicalización.

8.7 Diseño gráfico.

8.8 Plan de montaje y difusión.

8.9 Presupuesto.

8.10 Cronograma.

### **9. Making off.**

### **10. Conclusiones.**

### **11. Créditos.**

### **12. Bibliografía.**

## 0. Introducción.

En la actualidad se ven casos donde no se brinda un buen trato a los animales, se nota constantemente en todas las especies de alguna manera u otra, pero específicamente se ve en los animales de compañía o mascotas, quienes comparten día a día con nosotros.

A pesar de tantos movimientos animalistas y campañas realizadas sigue sucediendo y a veces pasan desapercibidos sucesos donde estos seres no reciben un cuidado adecuado, son maltratados, abandonados o en el peor de los casos terminan con su vida. Las políticas de respeto hacia ellos son débiles, lo que hace que aparentemente esta problemática este lejos de superarse, tornando oscuro el panorama de los animales en nuestra sociedad.

Sin embargo también hay muchas intenciones de grupos de personas por cambiar esta realidad y buscan hacerse notar y generar este cambio, de igual modo con este proyecto también se contribuirá a esta causa, promoviendo e incentivando ideas diferentes a las usadas comúnmente en otras campañas para el mismo tema, motivando a nuestro público objetivo y vinculando a más y más sujetos a ser partícipes de tales iniciativas.

Por eso planteamos la realización de este proyecto a partir de la pregunta **¿Cómo promover el buen cuidado, adopción y no abandono de los animales de compañía?**, y así se establece que como realizadores audiovisuales, pero específicamente como talentos creativos, se deben producir contenidos que generen un impacto social, creando esa reflexión direccionada siempre al respeto y dignificación de la vida que ellos también merecen.

En este informe se sustenta como el producto a realizarse contribuye a formar sobre esta problemática y que medios son los adecuados para que el mensaje positivo llegue directo al público objetivo.

## 1. Objetivos.

### **Objetivo general.**

-Realizar 5 AudioCuentos que promuevan la tenencia responsable de las mascotas.

### **Objetivos específicos.**

-Plantear el uso del sonido como herramienta de formación.

-Fomentar el buen cuidado, adopción y no abandono de los animales de compañía.

-Difundir el producto mediante actividades en colegio y/o fundación, también en un sitio Web y en CD como medio físico.

## **2. Justificación.**

En la actualidad existe una mentalidad pobre en relación al respeto que merecen nuestras mascotas y la responsabilidad que conlleva el cuidarlas, día a día se ven noticias o casos donde se abandona, maltrata o no se brinda el cuidado adecuado a los animales de compañía, nosotros apuntamos a que se debe crecer en una sociedad diferente, bajo un concepto de respeto a la vida.

Ahora bien, la tolerancia hacia los animales empieza con una formación desde edades tempranas, según las personas que lo rodean y sus experiencias directas con estos seres, si educamos a nuestros niños para que respeten la vida de su perro, su gato o mascota en general, y les mostramos el agradecimiento y fidelidad de estos animales hacia nosotros por el trato recibido, así mismo lo hará hacia cualquier otro ser vivo y con el medio ambiente que lo rodea, por eso lo más beneficioso es educar a las nuevas generaciones, que son las que pueden crear el cambio y difundir este tema de carácter social.

Con este principio se desarrolla el proyecto de los AudioCuentos, argumentando como el uso del sonido puede ayudar a crear una relación directa con las emociones y estímulos humanos, usando un tono específico de lenguaje que aborde directamente a nuestro grupo objetivo quienes perciben la información de otra manera y sus relaciones personales y de comunicación se mueven en el entorno de lo digital y los contenidos multimediales, por lo tanto se desarrolla una forma conveniente de entregarles el mensaje, usando ejemplos muy cercanos a su cultura y forma de vivir.

En lo personal, este proyecto es una maravillosa herramienta para contribuir a generar transformaciones y construir una mejor sociedad, resaltando esa responsabilidad humana y social que tanto se ha perdido, especialmente a un tema que es de nuestro entero interés “Los animales”; y lo más satisfactorio es hacerlo de la forma que más nos gusta y apasiona, mostrando nuestras habilidades creativas y explotando ese potencial que demuestre nuestro profesionalismo y amor por lo que hacemos.

Además de ser una gran oportunidad para mejorar procesos de comunicación y fortalecer el aprendizaje en el mundo de la realización audiovisual, aportando productos de calidad y que sirvan especialmente para mover masas con soluciones innovadoras a problemáticas que afectan diariamente a nuestro planeta.

### 3. Delimitación del tema.

Al definir que se abordaría el tema de los animales y su cuidado, se decidió que es más eficaz enfocar el proyecto solo en mascotas, siendo estos los que comparten en nuestro mismo ambiente y deben reconocerse como miembros del hogar, dado eso llegamos a concluir que si se empieza por generar conciencia hacia la calidad de vida que merecen los animales de compañía, se puede lograr ampliar el respeto por las demás especies y su conservación.

Sin embargo para entender la relación entre humanos y animales, hay que analizar los contextos en donde ellos comparten, así lo plantea Úrsula Wolf, reconocida catedrática y escritora alemana que en su artículo *“Leben mit Tieren. Die Hauptformen und ihre ethischen Implikationen”* (La ética y lo animales), hace un resumen de las diferentes relaciones creadas entre el hombre y los animales bajo conceptos que permitan definir cuando estas son éticamente apropiadas. (2001, p.1)

Según cuenta Wolf en el artículo mencionado, las relaciones entre humanos y animales deben dividirse en: Los animales en la comunidad y la relación del hombre y el animal en la naturaleza, para nuestra investigación solo veremos los que comparten con nosotros en la sociedad. El simple hecho de determinar estas relaciones permite saber cómo y de qué manera abordar directamente a las personas, para que se sensibilicen hacia el cuidado de estos seres mediante los sentimientos y emociones que producen las relaciones anteriormente explicadas.

Las mascotas son animales que han sido domesticados por el hombre para varias labores (caza, guardia, fertilización de terrenos, etc...), gracias a esta cercanía y el convivir juntos por largos periodos de tiempo hizo posible la idea del uso de estos seres como compañía, el primero que se asoció con el humano fue el lobo o perro, más adelante gatos, algunas especies de aves y peces que han adquirido un valor sentimental para las personas, es así como planteamos usar ese vínculo creado durante tanto tiempo para facilitar la reflexión sobre estos temas en principio a partir de emociones cercanas y luego contribuir al cuidado y protección de los animales en general.

La relación entre el hombre y los animales ha sido estudiada desde diferentes campos como: la medicina veterinaria, sociología, psiquiatría, etología y antropología para entender las conductas y comportamientos adoptados entre ellos, para así determinar cómo se influyen mutuamente.

Importantes organizaciones internacionales están trabajando para promover la tenencia responsable de mascotas alrededor del mundo, mientras hay dueños que se ocupan de sus mascotas como es debido, muchas otras sufren de cuidado inadecuado, descuido e incluso de abandono, esto sucede porque no son conscientes de sus necesidades y las responsabilidades que conlleva tenerla,

En referencia a esto, proyectos como el realizado por Alejandra Amezquita de la Universidad de la Salle y que nos suministró la entidad Amigos para la protección animal de Chapinero, en donde se investigó el impacto de la salud pública, convivencia con animales y la relación sociedad – animales en la zona de Chapinero, detectó que uno de los causantes de estos problemas es la falta de sensibilización y la falta de educación en cuanto a la responsabilidad que trae el hacerse cargo de una mascota y la forma correcta de tenerla, lo que lleva a que estas personas luego desistan ya sea por motivos económicos, de tiempo, esfuerzo o por una mala crianza a sus animales de compañía, haciendo que se cansen de su comportamiento, por este y más motivos terminan restando importancia a estos seres y tratándolos como un objeto más.

Partiendo de esta asociación y retomando la preocupante problemática de la cantidad de casos sobre los animales de compañía que son maltratados o explotados de alguna manera, nos centramos en temas de tenencia responsable, buen trato y adopción para en principio sensibilizar a las personas en ese sentido social, cultural y ambiental que esto implica y así conseguir un trato más digno para los animales en general.

En conclusión la intención en la elección del tema y su desarrollo está en comunicar sobre estos problemas, representando las crueles situaciones por las que pueden pasar estos seres, con el fin de impulsar la acción de las personas y más adelante su responsabilidad hacia la vida en general, además de partir de la idea que la formación en niños frente a estas iniciativas contribuyen a un cambio de la perspectiva animalista en las sociedades del mañana.

#### **4. Público objetivo.**

La intención de nuestro proyecto es en principio aportar en bases y elementos que permitan edificar una cultura de protección y respeto por la vida, con esto en mente pensamos que ese aporte debe ir desarrollado para quienes son la estructura de la sociedad en un futuro próximo.

Nuestro interés es generar una posición frente al tema en niños de un rango de edad entre los 7 a 14 años, que pueden ser abordados en colegios y/o fundaciones, así como en los medios digitales, permitiéndonos conocer la opinión de ellos e incentivarlos a una reflexión frente al tema mediante trabajos y actividades de campo, los niños son nuestra prioridad ya que son quienes pueden crecer con estas ideas y transmitir las a otros en un futuro cercano y es ahí donde un cambio radical se puede vislumbrar en la sociedad.

En el proyecto *“La influencia de las mascotas en la vida humana”* realizado por el grupo de investigación Centauro para la universidad de Antioquia, cuenta sobre unos estudios desarrollados por estudiantes de sociología de la universidad de Ámsterdam donde se experimentó con 50 niños que crecen junto con sus mascotas y 50 quienes no, se pudo concluir que quienes tienen animales son personas más estables, responsables y sensibles que niños que no comparten tiempo con ningún tipo de animal, además son personas más conscientes de su alrededor y respetuosos de su medio ambiente, así mismo esta relación genera más respeto por la vida de otros animales. (2007, p. 379)

La educación y familiarización desde edades tempranas facilitara la intención por promover la atención y el buen cuidado de los animales en las nuevas generaciones y también lograr una influencia por parte de ellos en sus padres, tíos, abuelos, etc. moldeando una sociedad más sensible en estos aspectos.

Sin embargo, determinamos un target adicional, el cual es nuestro público comercial y/o estratégico representado directamente en quien actualmente se encuentra participando de manera activa en la problemática animalista como lo son: activistas independientes, fundaciones animalistas y otros tipos de entidades relacionadas, que cumplen un papel determinante en el proceso de difusión del producto final.



La razón para la elección de este grupo objetivo estratégico es que el producto final es propuesto para funcionar como herramienta o material de ayuda para abordar esta problemática, y ellos son la solución para hacer llegar el mensaje a nuestro público directo, el cual son los niños, por medio de talleres o actividades como la realizada en nuestro trabajo de campo.

En conclusión, el rango de edad de este público nos permite asegurar que tanto el presente y futuro de la sociedad estarán a cargo del cambio animalista que el proyecto pretende impulsar, ya que estos niños quienes son los actores principales del cambio y podrán también encausar a otros grupos objetivos con el fin que hayan más personas comprometidas con la causa y asimismo garantizando que en el futuro el cuidado hacia los animales sea un tema de educación básico y de principios morales.

## **5. Tipo de proyecto y formato.**

### **¿Por qué AudioCuentos?**

Los AudioCuentos son nuestra alternativa planteada a campañas anteriormente realizadas para problemáticas de esta índole, apoyándose de teorías que argumentan el uso del sonido y su relación con las emociones y demás estímulos humanos, especialmente en la formación de niños que se explicará más adelante.

Porque es cierto que un video reforzaría el mensaje con imagen, pero si se apoya en el audio únicamente no coartamos la capacidad para imaginar, entonces preferimos generar una impresión más subjetiva entre el producto y el receptor para que el AudioCuento le deje al espectador no solo la libertad de interpretar lo que escucha sino también de representarlo en su mente.

**Presentación y formato:** Se cuenta con un sitio Web que contiene un Play List con los 5 AudioCuentos en formato **MP3** y las caratulas ilustradas de cada uno, además como medio físico un CD que lleva los 5 AudioCuentos también en formato **MP3** y un folleto impreso con las caratulas.

**Duración:** Apolo al rescate (5:22) - Corazón parlante (5:02) - Boni, mi amiga ideal (4:56) - Orión y Nael (4:47) - Mi única compañía (6:13)

## **6. Metodología.**

\*Siempre registrar el desarrollo y evolución del proyecto.

### **Preproducción:**

- Investigar los temas a argumentar por medio de internet, libros, revistas y prensa.
- Visitar fundaciones animalistas para conocer más a fondo la realidad del tema.
- Buscar fuentes de inspiración para la estética del producto.
- Definir estructura, tono y lenguaje a desarrollar.
- Buscar referentes para las historias.
- Escribir las historias.
- Escribir guiones literarios y técnicos.
- Desglosar Foleys.
- Hacer un listado de los elementos o materiales para la creación de los Foleys.
- Proponer musicalización.
- Bocetear las caratulas de cada AudioCuento.
- Definir plan de difusión y montaje.
- Definir y cotizar equipos a utilizarse.
- Definir días de grabación.
- Buscar, cotizar y confirmar locación (estudio de grabación).
- Hacer casting de voces para personajes.
- Definir, cotizar y confirmar actores.
- Buscar alianzas para el proyecto.

### **Producción:**

- Hacer inventario y preparar los equipos, materiales y elementos necesarios para la grabación.
- Grabar voces y Foleys en los días fijados.
- Realizar ilustraciones para las portadas de los AudioCuentos.

### **Postproducción:**

- Seleccionar y organizar el material grabado.
- Edición y montaje del material grabado según el guion técnico.
- Musicalización
- Diseño y montaje de piezas gráficas.
- Montaje del producto final en el sitio Web.
- Montaje y reproducción de los Cds.
- Actividad en colegio y/o fundación.

## 7. Informe de investigación

### 7.1 Contexto del AudioCuento o Audiolibro.

Históricamente los sonidos y la música han tenido una importancia fundamental en el desarrollo del hombre y sus métodos de comunicación, por lo tanto al ser reemplazados por la escritura, como bases del conocimiento, la transmisión de ideas de manera auditiva no hizo más que evolucionar convirtiéndose y adaptándose a las necesidades del hombre.

Los AudioCuentos se describen como “la grabación de los contenidos de un libro leídos en voz alta” estos son usados popularmente para contar historias y entretener como principio, pero también se han usado para exponer e influir en las personas con mensajes de diferentes intenciones, ejemplo el caso del popular Audiolibro grabado y publicado por Barack Obama en 2008 para su campaña presidencial, en este caso se puede ver como esta herramienta así mismo como se usó para un tema político, puede ser usada para un tema social, ya que puede crear una reflexión de debate en el receptor.

Pero sin ir tan lejos, en Colombia se debe resaltar al escritor colombiano David Sánchez Juliao, quien grabó en 1975 una serie de cuentos, que con premios tales como el Disco de Oro y el Disco de Platino popularizaron el formato en nuestro país como lo cuenta su mayor crítico el profesor, escritor y poeta Pedro Cuadro Herrera en un blog dedicado especialmente a Sánchez Juliao (*Sobre la obra sonora de David Sánchez Juliao, 2009*). Aunque este tipo de grabaciones sonoras son previas a la aparición del Internet, ha sido en los últimos años popularizada gracias a la sociedad multimedia que ha masificado su uso, lo que es claro ejemplo de como este formato puede ser expuesto en este medio online.

Ana Milena Pugliese, redactora de la revista *Miércoles del Herald* cuenta varias de las ventajas de los audiolibros, entre ellas el ahorro del tiempo, y el beneficio de poder hacer dos cosas al tiempo, por ejemplo, “*se puede escuchar un audiolibro mientras maneja, o mientras hace ejercicio*”. Entre los temas de más demanda en los audiolibros, además de los clásicos de literatura, están los que hablan sobre autoayuda, negocios, liderazgo y cocina (*Los audiolibros una lectura para escuchar, 2014*).

## 7.2 Formación en niños a través del sonido.

Desde el momento de su nacimiento el hombre está expuesto a diferentes estímulos sensoriales que lo preparan poco a poco a adaptarse al medio que lo rodea, el sonido es uno de los estímulos naturales que convergen de manera indirecta en la formación cognitiva, metabólica y motriz del ser humano.

Como parte de la investigación, se argumenta de qué manera se puede usar el audio y la música, como herramientas de formación para niños, en donde el interés es estimular en ellos comportamientos de cuidado y respeto por los animales.

El sonido ayuda a los niños en su proceso de formación y crecimiento de manera importante, este ayuda al desarrollo intelectual, motriz, sensorial e incluso en aspectos psicológicos como la autoestima, además se encuentra influenciando casi todos los procesos de desarrollo humano, según nos cuenta el trabajo de investigación realizado por el Compositor y Doctor en Ciencias Biológicas José Luis Carles (*El paisaje sonoro, una herramienta interdisciplinar: análisis, creación y pedagogía con el sonido, 2008*).

Cuando un niño crece en un ambiente con el contacto de música tiende a ser más capaz, esto se debe a que la música interviene en el desarrollo de conexiones cerebrales que facilitan sus procesos mentales mejorando notoriamente sus capacidades, haciéndolos más astutos y despiertos, además mejoran la manera en como relacionan objetos y cosas con el sonido que estas producen por lo que desarrollan un sentido auditivo más agudo así lo explica José Luis Carles en su documento, sobre la importancia del sonido en la formación.

Dicho esto Carles afirma que *“Bajo la influencia de la música los niños tienen otra forma de expresarse lo cual les da una herramienta más para poder integrarse en la sociedad”*. Por esto al estar en contacto con la música, los niños se sienten felices porque comparten sus creaciones, sus danzas, etc. brindándoles una relación armoniosa con los demás, esto les brinda seguridad, confianza, comprensión y colaboración, lo que les permite desarrollarse de una manera óptima.

Más allá de los estímulos sensoriales y sus aspectos benéficos en el desarrollo del ser, también es importante recalcar que el audio es una herramienta atractiva para estimular la atención y evitar distracciones de diversas índole, el sonido tiene en el presente proyecto la intención de captar el interés del niño sumergiéndolo en el mensaje y estimulando en él una respuesta.

Partiendo de los beneficios anteriormente explicados argumentamos como el sonido y la edición musical tiene una influencia determinante en los procesos formativos de los niños, y que junto a contenidos positivos que promuevan temas de responsabilidad social como el respeto y el cuidado animal, se contribuye de manera importante en el cambio social a futuro.

### **7.3 Imágenes Mentales.**

El sonido es un medio que promueve bastante la imaginación, así como las personas asocian un sonido a un objeto, animal o cosa que lo produce, también tienden a generar imágenes para poder recrear en sus mentes sonidos antes nunca escuchados mediante la relación con experiencias auditivas anteriores.

Además de crear sensaciones en las personas que escuchen nuestros cuentos, así mismo queremos satisfacer y crear conocimiento del tema, a partir de lo que recreen mentalmente, según la federación mundial de musicoterapia, la música y/o sus elementos musicales (sonido, ritmo, melodía y armonía) ayudan a satisfacer el bienestar físico, emocional, mental, social y cognitivo". (*La musicoterapia, 1996*)

Por lo tanto una imagen mental es una representación de origen perceptiva y sensorial o del recuerdo de una experiencia que puede haber sido soñada o vivida, plasmada en la mente y caracterizada por la variedad de formas, colores o temáticas, estimulando otros sentidos a partir de su relación, permitiendo identificar la fuente que lo produce o relacionarlo con algo similar que la persona ha experimentado previamente, a partir de esto se considera como un elemento de educación.

Las imágenes mentales hacen parte vital del desarrollo de las personas, pues la forma en que visualiza el mundo desconocido es alimentado por su capacidad de imaginar y así de reproducir imágenes mentales que satisfagan sus necesidades cognitivas, así lo planteo Jean Piaget según uno de sus estudios sobre desarrollo cognitivo en niños. (*El enfoque constructivista de Piaget, Piaget y la educación, 2006*).

La mayoría de veces son infructuosos los métodos comunes de enseñar a niños conceptos que van más allá de su alcance ya que sus deducciones no son tan claras hasta que lo experimenta o descubre por sí mismo. Esto lo deja claro Jean Piaget en una contundente frase "*Cada vez que se le enseña prematuramente a un niño algo que habría podido descubrir solo, solo le impide a este niño inventarlo y en consecuencia, entenderlo completamente*" (*Piaget, 1983, p. 113*)

Estas están íntimamente ligadas en la cotidianidad e influyen un modo de vivir y pensar, por tal razón es muy importante dar un manejo adecuado al sonido en el presente proyecto, por ser una herramienta que permite estimular los sentidos más allá del auditivo.

Dicho esto, el objetivo es desarrollar los potenciales y/o restaurar las funciones del individuo de tal manera que pueda lograr una mejor integración consigo mismo y con los demás que lo llevará a una mejor calidad de vida, o como pretendemos en nuestro proyecto, una transformación o cambio hacia una problemática.

#### **7.4 El sonido y su relación con las emociones y demás estímulos humanos.**

Para el ideal desarrollo de este proyecto es importante explicar cómo y de qué manera se planea impactar en los espectadores para conseguir los objetivos propuestos. El sonido es la principal herramienta de narración del producto final y a partir de su buen uso se lograra estimular a los espectadores evidenciando la relación del sonido y el hombre.

Todos los seres humanos están expuestos a él sonido constantemente y se convierte en un elemento de básica importancia para el funcionamiento incluso del mismo cuerpo, este puede crear un estado de relajación o estrés en una persona de manera muy fácil y rápida, debido a que el sentido del oído está trabajando constantemente y sin interrupción, hasta llegando a alterar el estado mental de una persona así no esté consciente de su presencia.

El sonido es representado físicamente por ondas que se transportan por medios elásticos como el aire o agua, basándose en eso todo cuerpo que recibe el impacto de un sonido también absorbe una parte de él, dependiendo de la intensidad y la frecuencia puede variar el índice de absorción. Más allá que el cuerpo refleje, difracte o refracte la onda, de alguna manera siempre será retenida una fracción del sonido, un ejemplo es al ver la vibración del agua dentro de un vaso.

Cuando es un cuerpo vivo el que retiene estas ondas, en este caso el del ser humano que es en el que nos enfocamos, diferentes frecuencias pueden excitar neurotransmisores que llegan al cerebro dando sensaciones cómodas y satisfactorias a quien las escucha algunos de ellos son: la serotonina, la noradrenalina y la dopamina.



Existen algunos patrones generales, hay tipos de sonidos que influyen sobre el estado de ánimo de manera parecida. Por ejemplo, los timbres agudos tienden a excitar y tonificar más que los graves, por una cuestión puramente física, sin embargo ¿Que tanto puede influenciar el sonido a las emociones y demás estímulos humanos?

Respondiendo esto, la naturaleza produce constantemente infinidad de sonidos, muchos de ellos son perceptibles al oído humano y con el tiempo este se habitúa a ellos asociándolos a experiencias o a sensaciones familiares, es así como el hombre crea signos que al igual que los visuales le permiten al ser humano guiarse y reconocer su entorno, así como lo explica José Eduardo Ochoa Pineda en su ensayo como proyecto de grado de la Universidad de Palermo en la carrera de diseño de imagen y sonido *“Se puede decir que el sonido cumple la función de un signo, ya que permite realizar una asociación de sentido entre una forma sonora y un significado. También puede desarrollar emociones dentro de una persona, a la vez puede irritar o ser sumamente placentero, inclusive puede inducirnos a diferentes estados de ánimo.”* (El efecto del sonido en el ser humano, 2012)

Así el proyecto de los AudioCuentos estará relacionado directamente con estos sonidos naturales, los que oímos constantemente en nuestra cotidianidad y nos generan esos estímulos, sin embargo también se apoyará con música la cual debe generar las mismas emociones para completar la narrativa de las historias, y esto es posible porque al definir el concepto de música, se puede decir que básicamente es el arte de organizar los sonidos y silencios a través de un tiempo determinado. Según O.S Bareilles en su *libro “Apreciación musical” en el capítulo 5 (la música en la antigüedad): “es aquella en la cual las manifestaciones musicales del hombre consisten en la exteriorización de sus sentimientos a través del sonido emanado de su propia voz y con el fin de distinguirlo del habla que utiliza para comunicarse”* (1968).

## 7.5 Psicoacústica.

El significado de esta ciencia es “La Psicoacústica es el estudio de la respuesta psicológica y psicopatológica de un estímulo físico sonoro” (*¿Qué es la psicoacústica?, Andrés Núñez Rubiano, 2011*), sabiendo esto y reconociendo que el proyecto de los AudioCuentos necesita crear esos estímulos y experiencias en los que lo escuchen, es importante a partir de esta ciencia entrar a descubrir como el cerebro analiza las diferentes cualidades del sonido, tanto el tono, la intensidad y también el timbre.

Así mismo poder transformar el mensaje que se quiere transmitir con estos AudioCuentos, en sensaciones o efectos en la persona, como decía en el mismo artículo de Núñez Rubiano *“crear una relación entre lo objetivo y lo subjetivo”*. Ahora bien: cuando se oye música o se escucha algún tipo de sonido produce una sensación, basándose en que la anatomía del oído puede distinguir sonidos graves y agudos, por el rango específico de frecuencias todos tenemos un rango de audición y eso crea una sensibilidad a ciertas frecuencias.

De igual modo se hace con el nivel de volumen o sensaciones relacionadas con la fuerza o la intensidad sonora, así se diferencia un sonido suave o fuerte, también reconociendo las fuentes de donde proviene ese sonido, eso también nos genera una emotividad.

Algunos expertos como el caso de Alexander R. Luria, neuropsicólogo Ruso, menciona que en base a la psicoacústica el sonido y sus diferentes formas pueden representar colores, sabores, efectos psicológicos o sensaciones corporales, a esto se le llama sinestesia ya que el oído crea experiencias multimodales mezclando las emociones en sentidos diferentes.

Gracias a estas teorías o estudios se argumenta como el uso exclusivo del sonido permite recrear imágenes mentales en el grupo objetivo, como lo menciona también Alexander Luria, *“los sonidos estimulan y crean un ambiente por completo en la mente de quien escucha, el sonido es capaz de representar mediante la memoria y la imaginación universos completos y complejos que pueden contar historias de maneras que muy pocos han explorado”*. (Alexander R. Luria, 1968)

### **7.7 Trabajo de campo.**

Cuando se decidió abordar esta problemática en este producto sonoro, se investigaron en periódicos, además de las noticias que salen constantemente en Radio y Tv, para terminar de aceptar que en realidad estos casos son del pan de cada día y que es importante buscar alternativas para evitar seguir viéndolas.

Entre tantos casos se eligieron algunos de los más relevantes y que sirven para exponer aún más esta cruel verdad, acá relacionamos alguna de ellas:



### **Tres perros en abandono fueron rescatados**

Los animales se encuentran en un hogar de paso a la espera de una familia que quiera adoptarlos.

Recuperado de:

<http://www.eltiempo.com/bogota/rescate-de-perros-abandonados-en-suba/14940783>

### **Perro muere al ser abandonado sin agua y comida en una vivienda**

Vecinos aseguran que quisieron salvarlo, pero no pudieron ingresar a la vivienda abandonada. Los propietarios niegan que sea su mascota.

Recuperado de:

<http://www.larepublica.pe/22-02-2015/perro-muere-al-ser-abandonado-sin-agua-y-comida-en-una-vivienda>

### **Aumentan los casos de abandono y maltrato a las mascotas en las calles y rutas de La Banda**

Afirman que es imposible cuantificar el daño que sufren los animales porque la mayoría de los casos se producen puertas adentro, o en lugares aislados.

Recuperado de:

<http://www.elliberal.com.ar/ampliada.php?ID=172957>

Además se asistió a una fundación en especial la cual permitió conocer más de cerca las historias vividas por estos seres, se logró unas entrevistas a los líderes de estos proyectos como en el caso de Luis Enrique Suarez quien habita en un pueblo en las afueras de la ciudad exactamente a las cercanías de Sylvania Cundinamarca, quien es el protagonista de una historia de valentía y amor, una historia a la defensa de la vida de las más inocentes y vulnerables víctimas, una persona normal sin súper poderes, sin súper tecnología, sin súper talentos salva y cuida más vidas que cualquier héroes de comic en su casa quinta ubicada en cercanías de Sylvania Cundinamarca donde cuida y da refugio a cerca de 100 perros aproximadamente que han sido llevados en estado de abandono y maltrato. El hogar Pedro Federico es un refugio para caninos que tiene como fin dar una ayuda a todo tipo de perros en estado de vulnerabilidad ya sea por abandono o maltrato, el hogar recibe su nombre gracias al perro a la mascota que tenía el señor Luis Enrique llamado Pedro Federico quien murió un 22 de diciembre, y fue la inspiración para crear esta magnífica obra enfocada al amor y la misericordia.

El amor de este héroe por su mascota le invito a vivir por los perros, por esos seres que dan la vida sin pedir nada a cambio, que demuestran tal cual el amor y el cariño que sienten por las personas, es increíble ver como ellos devuelven ese

afecto esa ternura interminable hacia su héroe hacia una persona que no teme morir sin nada porque ya lo tiene todo.

Finalmente él cuenta las tristes historias que hay detrás de varios de los animales que tiene en su hogar, algunos que eran golpeados sin piedad alguna y han quedado hasta en estados limitados, algunos que seguramente fueron abandonados y quedaron a la deriva de lo que es la fría calle y se encontraban en deplorables estados de salud por desnutrición, hipotermias, o en el peor de los casos habían sido atropellados por algún auto.

Sin embargo el Sr. Suarez nos cuenta que todavía hay muchas personas que sienten esto y creen que hay una esperanza de cambiar, lo cual para el proyecto de los AudioCuentos da una luz verde de que se debe influir con este proyecto, y lograr que estas tristes anécdotas cada vez más tengan un final feliz.

**\*Nota:** Video de entrevista y fotografías anexas en Making off.

## **7.8 Antecedentes.**

La importancia del audio para el relato de historias es innegable y más cuando el sonido es el único elemento de narración de una historia, por tal razón haremos un breve análisis de productos de audio que antecedieron al nuestro con el afán de describirlos.

Desde la aparición de la radio y su función para comunicar, el sonido se ha convertido en un elemento de primera importancia a la hora de contar historias, ya que por sí solo es capaz de generar emociones y sentimientos.

La popularización de la radio a inicios de siglo permitió que el sonido estuviera en las casas de las personas rápidamente, con el fin primario de comunicar e informar para después entretener, es así como aparece la Radionovela, originada en Cuba y que incorporaba la grabación de sonidos y música para ambientar una historia.

En Colombia se transmitieron bastantes series ya que el formato tenía bastante aceptación y preferencia del público, entre algunos títulos que iban desde el clásico melodrama hasta historias de acción y superhéroes se mencionan a: “Kaliman”, “el hombre increíble”, “Los cisnes azules”, “Renzo el Gitano”, “Kadir el Árabe” y “León de Francia”, su popularidad decreció con la aparición de la televisión.

El Audio Libro es un formato que vio la luz a partir de la necesidad por mejorar la calidad de conservación de textos, a pesar que un Audio libro es la grabación de la lectura, se convierte en un antecedente como formato para contar historias de toda índole ya que autores reconocidos lo han usado, de hecho como contamos anteriormente el escritor colombiano David Sánchez Juliao grabó en 1975 una serie de cuentos, así mismo encontramos autores como Mario Benedetti, Jorge Luis Borges, Camilo José Cela, Julio Cortázar, Gabriel García Márquez, Stephen King, Jon Aizpúrua, Ismael Cala.

## **7.9 Referentes.**

### **El Narrador de cuentos**

El uso de este referente radica en el manejo literario de los cuentos en cuanto a la ambientación de las historias y manejan de cierta forma un tono oscuro y frío.

Es el principal referente del proyecto ya que el concepto de narrar las diferentes situaciones y momentos permite avanzar en el relato y hacer los cuentos más dinámicos, también la importancia de la interpretación del narrador inspiró bastante en la construcción de este personaje principal, el diseño de sonido, uso de Foleys y demás audios fueron propuestos a partir de este referente.

### **Audiolibro de Edgar Allan Poe – El corazón delator**

Estos audiolibros fueron publicados por primera vez en el periódico literario The Pioneer en enero de 1843. Poe lo republicó más tarde en su periódico The Broadway Journal en su edición del 23 de agosto de 1845.

De este referente extrajimos la intención que tiene el narrador para contar la historia, su actuación vocal mantiene el ritmo que necesita el cuento y mantiene atento y en constante intriga al oyente.

Además las historias de Edgar Allan Poe poseen ese misterio y esa frialdad requerida para impactar más sobre un tema social y realista como el de la problemática que estamos tratando a partir de nuestro producto.

### **El viejo Árbol – AMEI cuentos animados**

Este tipo de contenidos en audio, sirve como referente del actual proyecto gracias al buen uso de los diálogos de los personajes y la forma en que interactúan entre ellos.

Siendo un producto enfocado para niños, este AudioCuento facilita la labor de encontrar el tono narrativo ideal para ellos haciendo que puedan entender y disfrutar la narración, esto sugiere que se estaría en capacidad de enviar un mensaje claro y concreto para los espectadores del proyecto permitiendo cumplir con uno de los objetivos primarios que es la labor de sensibilización.

### **La niña que se creía gallina - Bitel**

Este referente se tiene en cuenta por el manejo narrativo, mediante los diálogos que tiene este cuento se permite obtener un desarrollo de la historia aspecto que importante en el desarrollo del producto final, el uso de sonidos y manejo de audio en general de este producto es muy interesante, la mezcla de la musicalización adecuada para niños y el uso de sonidos ambiente junto con los de otros animales permiten visualizar un performance mejorado para la experiencia del espectador.

### **El gigante egoísta – Oscar Wilde - Voz: Rafael Turia.**

Este audio cuento tiene mucha importancia para la elección final del tono y manera ideal para el actual proyecto, principalmente para lograr el objetivo de interesar a las personas a escuchar el proyecto es importante tener en cuenta aspectos determinantes como la voz, en este audio cuento se hace un ejercicio de interpretación muy valioso que facilita el diseño del audio general y ayuda también en conceptos narrativos.

### **La Leyenda del Espantapájaros – Voz: Sancho Gracia**

Al decidir el formato de cuento para el proyecto se pensó en el desarrollo y su mejor estructura en donde se concluyó que estarían bien hilados con el uso de un narrador, recurso que ayuda el proceso de entendimiento de los contenidos.

Este referente es usado porque el recurso de narración es idóneo, bien ejecutado y acertado para el objetivo del producto, la interpretación de los momentos y circunstancias emocionales de los cuentos juegan un papel importante, por lo tanto se tomó en cuenta.

## **8. Desarrollo de la idea.**

### **8.1 ¿Cómo nació la idea?**

Al percatarnos que no existen suficientes bases legales que impidan que esta problemática continúe sucediendo, sumada a la indiferencia de los entes administrativos y la ignorancia de la sociedad en general, decidimos tomar acción en la causa. Convencidos de que la mejor solución para erradicar la indiferencia y cambiar esta percepción es la educación, comenzamos a diseñar una manera en la cual podamos enviar mensajes a la sociedad que les permita poder visualizar los errores e interpretar las soluciones por si mismos a partir de los relatos en formato de audio.

No es de olvidar que los cuentos desde hace mucho tiempo son parte de nuestra cultura, historias que pasan generación tras generación forman parte de la infancia de todos los niños, pero también hacen parte del desarrollo y entretenimiento de adolescentes y adultos, ellos forman nuestros primeros criterios de pensamiento pues permiten ver una moraleja de situaciones y/o conflictos, los niños siempre son receptivos y aprenden rápido por lo tanto vimos en el formato de cuento una manera de llegar a ellos de manera efectiva gracias a su estructura simple que facilita el entendimiento del mensaje por parte del público.

Por tal razón decidimos vincular la escritura, sonido y la actuación de voz, para enviar un mensaje claro y así contribuir al cambio, compartiendo y difundiendo el mensaje en un medio de alta penetración en la actualidad, que ha permitido a millones de personas expresar opiniones, críticas, ponencias hacia un tema en específico, a su vez poder generar un movimiento en la red , puesto que tenemos claro que la participación de las personas con sus comentarios tanto positivos como negativos es fundamental en el ejercicio de este proyecto, así como generar un debate referente a esta problemática como suele suceder en estas redes, así podemos asegurar que el mensaje llegó y es un claro avance para el cambio cultural de la sociedad.

## 8.2 Sinopsis.

El abuelo Jeremías y su nieto Santiago se sientan alrededor de la fogata, el niño propone que le cuenten historias sobre animales, así que el abuelo empieza sus relatos con la historia de Apolo un perro que después de ser abandonado rescato a un niño de ser ahogado, continua con el relato de una señora que deja a su gato por viejo y que ya no es capaz de espantar ratones de su restaurante pero ella enferma y el gato se vuelve su gran compañía hasta su muerte y también la de un niño que hace todo para conseguir una conejita la cual era menospreciada por haber nacido con un defecto físico.

Enseguida habla sobre Orión y Nael dos perros pastor alemán, al crecer su amo descubre que uno de ellos no es de raza pura por lo cual empieza a discriminarlo, pero no espera que él sea después el salvador de su vida, y finaliza con la de una Lora que por bulliciosa exaltaba a sus dueños, pero al final logro alamar sobre la grave salud de su dueña.

## 8.3 Cuentos y guiones.

**\*Nota:** Archivo anexo.

## 8.4 Casting.

El proceso de casting se realizó convocando amigos, compañeros y conocidos, quienes también creen en un cambio social sobre esta problemática, y que a pesar de no ser actores, quisieron ser parte del proyecto y ayudar en su desarrollo y gestión de difusión, claramente todos presentaron perfiles similares a los del personaje a desarrollar.

A excepción del actor Jaime Cardona quien presento casting para ser la voz del abuelo narrador Jeremías, ya que en este personaje en especial se necesitaba mayor interpretación y manejo de tonos para la finalidad del producto, sin embargo su perfil no era el del personaje pero hizo una perfecta adaptación vocal para este papel.

**\*Nota:** Video anexo en Making off.

Abuelo Jeremías (Narrador):

-Edad: 85 años

-Descripción: Es un abuelo pensionado, con muchas experiencias y recuerdos, por lo que disfruta contar sus historias a su nieto con el fin de dejarle un mensaje.

Santiago:

-Edad: 9 años

Descripción: Es un niño curioso y receptivo que reflexiona a partir de los cuentos de su abuelo.

### **Apolo Al Rescate**

Sandra:

-Edad: 36 años.

-Descripción: Es la madre de la familia quien siempre piensa en lo mejor para su hogar, pero depende de su esposo en cuanto a situación económica y toma de decisiones.

Rubén:

-Edad: 38 años.

-Descripción: Es el padre de la familia, en su desespero por la pérdida de su trabajo toma una mala decisión pero no es una mala persona.

Camila:

-Edad: 15 años.

-Descripción: Es la mayor de la casa y por ello es quien cuida siempre a su hermanito menor al igual que de su mascota Apolo, ya que fue quien influyo para tenerlo.

Andrés:

-Edad: 5 años.

-Descripción: Es inquieto y le gusta mucho jugar con su mascota, pero a veces le cuesta hacer caso a sus padres de los peligros que pueden haber.

Apolo:

-Descripción: Es la mascota de la familia, de raza Labrador, color Dorado, aún joven y con un hermoso pelaje.

### **Boni, mi amiga ideal**

Leonel:

-Edad: 35 años.

-Descripción: Propietario de una tienda de animales, es una persona prejuiciosa que solo le importa su negocio y por ende el dinero.

Diego:

-Edad: 8 años.

-Descripción: El pequeño es muy inteligente y cariñoso, lleno de mucho amor, quien a pesar de los obstáculos que tiene, sabe la importancia de la vida.

Esperanza:

-Edad: 31 años.

-Descripción: Es la madre de Diego, una mujer consiente de la realidad que tiene que vivir su hijo pero aun así lo educa de la mejor manera para que aprecie lo que tiene y valore la vida.

Boni:

-Descripción: Es una conejita blanca que tiene una particular condición, ha pasado varios años en una jaula de la tienda de animales de Leonel, esperando una oportunidad de pertenecer a una familia.

## **Orión y Nael**

Darío:

-Edad: 35 años.

-Descripción: Es un hombre adinerado que se interesa en primer lugar en lo material y las apariencias que cree debe tener para mantener su estatus.

Isabel:

-Edad: 30 años.

Descripción: Isabel al igual que su esposo, es una persona materialista que piensa exclusivamente en los lujos, aunque es un poco más reservada y gusta de los animales.

Juan Carlos:

-Edad: 39 años.

-Descripción: Es el vecino de esta pareja, un hombre muy adinerado igual ellos, se preocupa en exceso por la seguridad de su barrio.

Orión y Nael:

-Descripción: Dos cachorros Pastor Alemán, muy amorosos y juguetones quienes crecen para ofrecer seguridad a su hogar, sin embargo Nael no es de raza completamente pura.



### **Mi única compañía**

Helena:

-Edad: 70 años.

-Descripción: Es una mujer amargada, no gusta mucho de los animales, vive completamente sola, es dueña de un restaurante en una zona muy transcurrida, lo que hace que su estrés y mal genio siempre aumente.

Guillermo:

-Edad: 46 años.

-Descripción: Cliente fiel del restaurante de Helena, un hombre muy educado, comprensivo y bastante prudente.

Arthur:

-Descripción: Un hermoso gato quien es cazador de roedores por naturaleza, pero que con el tiempo pierde habilidades para hacerlo.

### **Corazón parlante**

Bertha:

-Edad: 83 años.

-Descripción: Es una anciana cariñosa que vive con su hija y su yerno, ama a su lora Gladys quien es su compañía y la que le da razones para seguir con una vida feliz a pasar de sus enfermedades.

Felipe:

-Edad: 43 años.

-Descripción: Es una persona egoísta que piensa solo en su tranquilidad y ya está cansado de convivir con su suegra y más aun con la mascota de la señora.

Mary:

-Edad: 41 años.

-Descripción: Es una persona débil y que se deja influenciar fácilmente por su esposo olvidando los sentimientos de su madre.

Gladis:

-Es la mascota de Bertha, la ha tenido por varios años lo que hace que tengan una química fuerte y una relación muy especial, es una lora bastante parlanchina e inquieta.

### **8.5 Estética, tono y lenguaje.**

Estos AudioCuentos son un producto creado con la intención de hacer un llamado de atención a la sociedad en general sobre la problemática animal, para lograrlo debemos usar las herramientas narrativas y comunicativas indicadas que nos faciliten ese proceso de sensibilización.

Partiendo de esto, creamos relatos con la estructura narrativa de un cuento tradicional, con un tono y lenguaje frío y realista, que capte la atención principalmente de niños y jóvenes dejando una moraleja o reflexión final, producido con narración de la historia y Foley de sonidos ambiente que apoyen el relato.

El proyecto tiene como fin, llegar a las emociones y sentimientos de las personas, para lograr una verdadera reflexión hacia el tema animalista, por tal razón, consideramos este método para conseguirlo, manejando una identidad sonora y de musicalización, un lenguaje dramático, y un tono apropiado para el público objetivo.

Considerando que unos de los objetivos para lograr la meta del proyecto es provocar el interés en el contenido del producto por parte de niños entre 7 a 14 años, decidimos analizar sus intereses y preferencias, encontrando según una nota del periódico la republica, que en cuanto al material audiovisual las personas visitan las salas de cine por la calidad audiovisual de emisión y la experiencia que esto implica.

Para complementar el ejercicio de interiorizar al espectador con el sonido, se genera la sensación de realidad en el sonido, música y narrativa (Foleys, ambiente, música incidental etc.) esto nos facilita la labor de sustituir el recurso de la imagen o video de forma óptima, al mismo tiempo que aporta a la narrativa de los cuentos para que den como resultado esa experiencia para el espectador.

Analizando nuestros objetivos de sensibilización y formación escogimos el cuento como formato literario de narración y en base a ello planteamos que el lenguaje que se maneje para la interpretación de los personajes sea el clásico de cuentos y relatos estilo radionovelas con tono dramático y descriptivo. Cada cuento es producto de la ficción inspirados a partir de historias comunes y cercanas a nuestro target.

## 8.6 Musicalización

Basándonos en la estética, tono y lenguaje propuesta anteriormente, y teniendo en cuenta la finalidad del actual proyecto, definimos ciertos parámetros que nos permitan influir en nuestro público objetivo principal, teniendo en cuenta la musicalización como una herramienta imprescindible en la narrativa de los AudioCuentos.

Pensando en esto, para el lenguaje de las narraciones y estructuración es muy importante el papel que juega la música en la interpretación del mensaje final, por lo tanto definimos que la música debe:

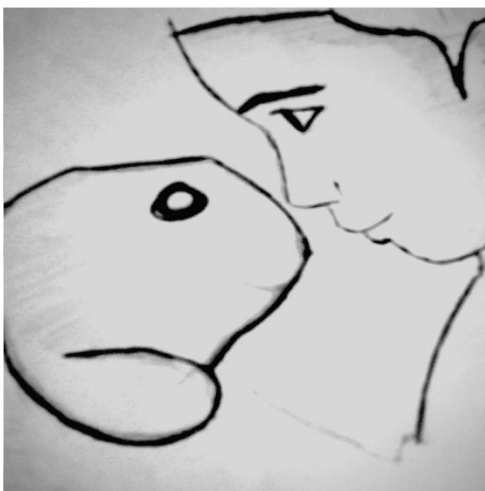
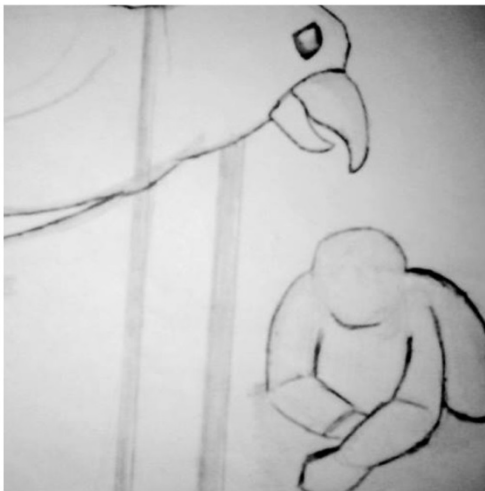
- Ambientar y contextualizar a los niños en cuanto a estados emocionales y situaciones dentro de las historias.
- Contribuir en aspectos narrativos de un cuento clásico.
- Asociar y/o relacionar la música con temas de mascotas y animales en general.

A partir de esto, se elige la música Celtica medieval como la principal dentro de la construcción literaria, esta es usada en la mayoría de cuentos clásicos de época, en donde predominan instrumentos de cuerda tales como el arpa celta y el violín además de instrumentos de viento como la gaita, flauta travesera irlandesa y la bombardina entre otros, el ambiente producido por esta música es alegre y positivo, permitiendo a partir de esta generar una perspectiva más común y relacionada con los cuentos animados más conocidos en nuestra cultura.

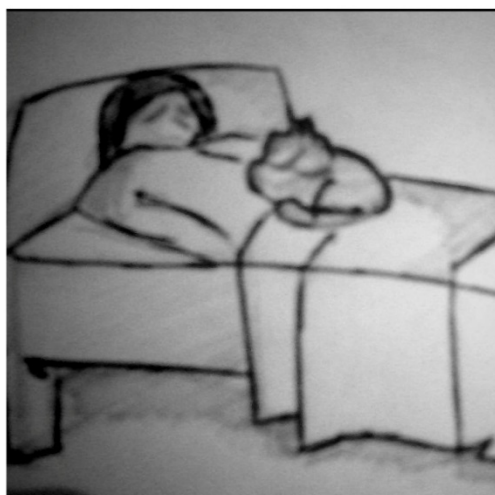
Para los cabezotes de cada cuento se propuso usar una música que transportara a una ambientación de granja, la cual es un paisaje sonoro común donde habitan animales, ya que de entrada permite al espectador poder asumir el tema central y mejorar su disposición al escucharlo.

Para la construcción musical del proyecto se decidió realizar arreglo y edición de pistas de uso libre disponibles del sitio de internet Jamendo.com, extrayendo bits muy cortos (entre 1 a 4 segundos) para usarlos como samples para editarlos y mezclarlos entre sí en el software Fruity Loops creando melodías y secuencias nuevas, la estética específica de cada cuento se determinó a partir del sentido de cada historia, es decir; se planteó un tono dramático para eventos tristes y se usaron melodías alegres y dinámicas para situaciones optimistas y felices.

8.7 Diseño gráfico.







Para mantener el contexto de cuento, se definió diseñar la caratula y las portadas de cada AudioCuento a partir de ilustraciones, así como permitimos a nuestro público la posibilidad de imaginar las escenas, bajo esa misma pauta dimos libertad al ilustrador Gabriel Enrique Castro, quien es comunicador gráfico de la Universidad Minuto de Dios para recrear sus imágenes mentales y mostrarnos lo que queríamos plasmar en estas portadas.

Así se propusieron bocetos y posteriormente se digitalizo para lo que serían las gráficas finales, en cuanto al color se manejó una paleta de colores complementaria en la cual predominaban colores fríos como el azul y el gris, para dar esa sensación de realismo crudo, pero generando el contraste de color cálido plasmado en la mascota de cada cuento quien siempre en cada cuento es la luz de la historia.

## 8.8 Plan de montaje y difusión.

Diariamente vemos como los niños de nuestro grupo objetivo se encuentran expuestos al uso de medios virtuales de comunicación que facilita el intercambio de diferentes contenidos, por lo tanto estos mismos son los indicados para permear en sus intereses, además de que son abiertos al medio didáctico, lo que asegura que con herramientas audiovisuales y actividades lúdicas su atención este mucho más centrada en el mensaje.

Para la difusión de los AudioCuentos decidimos hacerlo en primera instancia a partir de actividades lúdicas con estos niños, llegando directamente a ellos en algún colegio y/o fundación, planeado esto se logró un acuerdo con la fundación Toma un niño de la mano ubicada en la localidad de Suba, los niños que pertenecen a esta fundación han sufrido la violencia muy cercana a ellos, ya sea en su ámbito familiar, en su colegio o en la calle perteneciendo a pandillas o grupos, así que pensamos que a ellos era apropiado llegarles con un tema que fomentaba el respeto a la vida.

Como segundo medio para el montaje del producto, se definió que el internet por su alcance en este target es de mucha importancia para subir los AudioCuentos y darles fácil acceso a ellos, para esto contamos con una alianza de la **Revista Online Mascotizados**, en la cual usaremos un espacio en su sitio Web **www.mascotizados.com.co** para mostrarlos, y como gratificación el nombre del proyecto usará su marca, así también esta revista podrá posicionar un poco más su marca (**Mascotizados AudioCuentos**).

Estas redes crean vínculos de comunicación entre individuos que viven bajo lazos, pensamientos o ideologías comunes, por lo tanto al difundirse en una página de este mismo interés se asegura la participación activa sobre el movimiento de esta campaña, además sabiendo que esas publicaciones son de interés social su repercusión sería mayor, por lo tanto este es un instrumento eficaz de comunicación y por consiguiente de denuncia por el alto impacto que tiene en la juventud.

Por otro lado se usara un Código QR para que las personas escaneen, y así a través de la Web mencionada puedan escuchar los AudioCuentos en sus dispositivos móviles, puesto que gran cantidad de personas que se encuentran detrás de estos perfiles también cuentan con la facilidad de acceder a estos medios digitales con: Smartphone, tablets y laptops, lo que hace que la sociedad esté conectada cada segundo consumiendo información y compartiéndola de manera instantánea.

**\*Escanee este código en su dispositivo móvil**



### **8.9 Presupuesto.**

**\*Nota:** Archivo anexo.

### **8.10 Cronograma.**

**\*Nota:** Archivo anexo.

## **9. Making Off.**

**\*Nota:** Video Making Off anexo.

## **10. Conclusiones.**

El desarrollo del presente proyecto deja para el análisis ciertos aspectos personales, profesionales y sociales, de donde se pueden concluir los siguientes conceptos.

En principio la realización de este tipo de trabajos y contenidos deja en claro la importancia de sensibilizar a la sociedad en estos problemas para que tomen una posición al respecto y generen por si mismos un cambio positivo, la idea de incentivar la reflexión es el primer paso para conseguir una sociedad distinta.

Para nosotros como profesionales en el área audiovisual es importante poder aplicar nuestros conocimientos al servicio de un cambio social, el simple hecho de contribuir al mejoramiento de nuestro entorno significa que nuestro papel como creadores audiovisuales y como profesionales tiene sentido más allá de lo comercial.

El participar en los talleres de exposición del producto podemos percatarnos de la importancia de vincular a los niños cada vez en proyectos de desarrollo, pues en definitiva son ellos quienes se harán cargo de la sociedad en un futuro y esta es una manera de influir positivamente en ellos.

La experiencia de compartir con niños y poder conocer su experiencia con animales, poder sentir su manera de captar el mundo y de interpretarlo, reforzó la idea de trabajar con niños, alimento de manera gratificante la intención de hacer mas trabajos enfocados a ellos pues siempre pudimos notar que su participación y respuesta al taller fue activa y dinámica gracias a su curiosidad y sensibilidad propias de los niños.

Otros aspectos positivos para tener en cuenta es que los niños necesitan también estos espacios en donde se les permita compartir, en donde se les escuche para acompañar sus ideas, emociones y sentimientos, de tal manera podremos entenderlos y así participar más activamente de su desarrollo como personas.

En la realización de este proyecto se vinculan diferentes aspectos que de manera integral complementan nuestro interés como individuos, participar de manera profesional en un cambio social que satisface nuestros propósitos personales es la mejor manera de explicar el cómo contemplamos el desarrollo de este trabajo y como el complemento de manera exitosa nuestro interés académico por cursar esta carrera.



## 11. Créditos.

### **Cast.**

Jeremías (Abuelo Narrador) – Jaime Cardona

Santiago - Andrés Mosquera

#### **Apolo al rescate**

Sandra - Lina Méndez

Rubén - Alejandro Villamil

Camila – Lina Méndez

#### **Boni, mi amiga ideal**

Dieguito – Andrés Mosquera

Esperanza – Angélica Beltrán

Leonel – Danny Ubaté

#### **Orión y Nael**

Darío – Cesar Macías

Isabel – Mayra Salazar

Juan Carlos – Sebastián Ramírez

#### **Mi única compañía**

Helena – Estela Londoño

Guillermo – José García

#### **Corazón parlante**

Bertha – Alejandro Villamil

Felipe – Sebastián García

Mary – Megríc Pacheco

Lora Gladis – Alejandro Villamil

#### **Colaboración de**

Megríc Pacheco, Paola Chaparro, Miguel Zúñiga, Gabriel Duarte

#### **Fundaciones**

Pedro Federico – Luis E. Suarez.

Bogotá Adopta – Érika Guzmán

Chapinero Animalista – Yerli Mozo

Toma un niño de la mano – Luz Marina Ramírez

#### **Ilustración**

Gabriel Castro

#### **Consola**

Danny Ubaté

- Casa de la creatividad, sala de experimentación sonora.
  - Revista Mascotizados.

## 12. Bibliografía.

-Calderón Maldonado Néstor, A. A. (mayo, 2012). Una relación muy especial. “A propósito de las personas y los animales”

Recuperado de

[http://nestorcalderon.conciencianimal.org/nestorcalderon/una\\_relacion\\_muy\\_especial\\_copyright\\_nestor\\_calderon\\_maldonado.htm](http://nestorcalderon.conciencianimal.org/nestorcalderon/una_relacion_muy_especial_copyright_nestor_calderon_maldonado.htm)

-Wolf Úrsula, A. A. (2001). La ética y los animales. “*Leben mit Tieren. Die Hauptformen und ihre ethischen Implikationen*” (p.1)

Recuperado de

<http://www.bioeticanet.info/animales/WolfEtAnim.pdf>

-Amezquita Alejandra, A. A. (abril, 2015). Investigación científica en sensibilización y conocimiento sobre tenencia responsable en la localidad de Chapinero.

Universidad de la Salle

Recuperado de

<http://www.animaleschapinero.com/2015/04/investigacion-cientifica-en.html>

-Agudelo Henao Diana, A. A. (mayo, 2012). La radionovela, un género radial que marco a toda una generación. *Señal Memoria*.

Recuperado de <http://www.senalmemoria.gov.co/index.php/home/historias-de-radio/item/313-la-radionovela-fue-un-g%C3%A9nero-radial-que-marco-a-toda-una-generaci%C3%B3n>

-Pugliese Araujo Ana Milena, A. A. (octubre, 2014). Los audiolibros, una lectura para escuchar. *Revista Miércoles de El Heraldo*.

Recuperado de <http://revistas.elheraldo.co/miercoles/tecnologia/los-audiolibros-una-lectura-para-escuchar-132164>

-Cuadro Herrera Pedro, A. A. (marzo, 2009). Sobre la obra sonora de David Sánchez Juliao. *Blog David Sánchez Juliao*.

Recuperado de <http://www.davidsanchezjuliao.com/obrasonora.asp>

- El enfoque constructivista de Piaget, A. A. (2006). Piaget y la educación (p. 293 al 305).

Recuperado de

[http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap\\_05\\_piaget.pdf](http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf)

-Carles José Luis, A. A. (2018). El paisaje sonoro, una herramienta interdisciplinar: análisis, creación y pedagogía con el sonido

Recuperado de

<http://www.icesi.edu.co/blogs/labsonoropcc/files/2013/10/El-paisaje-sonoro-una-herramienta-interdisciplinar-J.L.-Carles.pdf>

-Ochoa Pineda José Eduardo, A. A. (julio, 2012). El efecto del sonido en el ser humano. *Universidad de Palermo*.

Recuperado de

[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=947](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=947)

-Bareilles Oscar S., A.A (1960) Capítulo V La música en la antigüedad. *Apreciación musical (p. 37)*

-Núñez Rubiano Andrés, A. A. (2011). ¿Qué es la Psicoacústica? *Artículo*.

Recuperado de <http://www.psicoacustica.com/articulos/081205.pdf>

-Giráldez Andrea, A. A. (1997). Acústica y Psicoacústica de la música. *Revista Eufonía 9, Didáctica de la Música.* }

Recuperado de

<http://www.grao.com/revistas/eufonia/009-musica-tradicional/libros-acustica-y-psicoacustica-de-la-musica>

-Luria R. Alexander, A.A (1968). *Sensación y percepción (p. 46)*

-Federación mundial de musicoterapia, A. A. (1996). La musicoterapia. *Federación mundial de musicoterapia*.

Recuperado de <https://sobremusicoterapia.wordpress.com/tag/federacion-mundial-de-musicoterapia/> y [http://www.wfmt.info/WFMT/FAQ\\_Music\\_Therapy.html](http://www.wfmt.info/WFMT/FAQ_Music_Therapy.html)

-Rolando Benenson, A. A. (2000). Musicoterapia (Ebook). *Paidós Iberoamérica*.

Recuperado de

<http://www.casadellibro.com/ebook-musicoterapia-ebook/9788449325700/1900407>

-Grupo de investigación Centauro, A. A. (agosto, 2007). La influencia de las mascotas en la vida humana. *Universidad de Antioquia*.

Recuperado de <http://rccp.udea.edu.co/index.php/ojs/article/viewFile/293/290>