



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

Tesina:

DEJANDO HUELLA POR LOS QUE NO TIENEN VOZ

**Que para obtener título de:
Licenciada en Artes Visuales**

Presenta:

Brenda Minerva Gómez Meza

**Director de tesina:
Licenciado Ernesto Benjamín Sánchez Correa**

México D.F. Abril 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1.....	9
Marco Histórico	
1.1.1 Perros en la ciudad de México.....	10
1.1.2 Asociación “Por Los Que No Tienen Voz A.C.....	18
Capítulo 2	22
Preproducción, producción y postproducción	
Preproducción	
2.1.1 Guión.....	23
2.1.1.1 Tipos de guión.....	24
2.1.1.2 Guión literario.....	25
2.1.1.3 Guión técnico.....	26
2.1.1.4 Etapas para construcción de un guión.....	27
2.1.1.5 Modelos de guión.....	28
Guión a dos columnas.....	28
Guión a una columna.....	29
2.1.2 Story board	30
2.1.3 Cronograma	31
Producción	
2.2.1 Imagen.....	31
2.2.2 Forma.....	32
2.2.3 Movimientos de cámara.....	32
Ópticos.....	32
De cabezal.....	33

De Dolly.....	34
2.2.4 Encuadre.....	35
2.2.5 Plano.....	36
Postproducción	
2.3.1 Final Cut	38
2.3.2 Previsualización.....	38
2.3.3 Edición o montaje.....	39
2.3.4 Narración.....	39
2.3.4.1 Narrativa lineal	40
2.3.4.2 Narrativa alterada.....	40
2.3.4.3 Narrativa coral.....	41
2.3.5 Elipsis	41
Elipsis estructural.....	41
Elipsis de contenido.....	42
Elipsis expresivas.....	42
2.3.6 Transiciones	42
Corte.....	42
Imágenes nítidas.....	42
Instantaneidad.....	42
Encadenado.....	43
Fundido.....	43
Desenfoco.....	43
Barrido.....	43
Cortinillas.....	44
2.3.7 After effects	44
2.3.8 Motion	44
2.3.9 Audition.....	44
2.3.10 Música.....	45

2.3.11	Sonido	46
2.3.12	Efectos especiales	47
Capitulo 3		48

Realización de proyecto

3.1.1	Preproducción.....	50
3.1.2	Cronograma	51
3.1.3	Guión animación	52
3.1.4	Voz en off animación.....	54
3.1.5	Story Board animación	55
3.1.6	Guión general	56
3.1.7	Voz en off general.....	57
3.2.1	Producción.....	59
3.2.2	Realización.....	60
3.3.1	Postproducción.....	64
Conclusiones		65
Fuentes digitales		67
Videos.....		67
Bibliografía		68
Anexos		71

Agradecimientos:

A mi padre

Al amor que me das día a día, la paciencia y sobre todo la
complicidad con la que me acompañas.

A mi madre y hermano

Por el amor y apoyo que siempre recibo de ustedes.

A Pecas y Maki

Por ser unos peludos incondicionales, por estar junto a mi cada
noche de insomnio y llenar de amor nuestras vidas.

Y a todas las personas que me ayudaron hacer posible este
momento.

DEJANDO HUELLA POR LOS QUE
NO TIENEN VOZ.



Introducción

La comunicación así como las formas de llegar al público han cambiado vertiginosamente en las últimas décadas. A la par, la producción artística cambia en las formas de presentación y exhibición pública pues en ocasiones los espacios, las propuestas plásticas, así como los diversos públicos exigen soluciones específicas. La velocidad con que las personas viven cotidianamente me hace reflexionar sobre el impacto que mi producción plástica tiene en este contexto; por lo tanto, a enfocar mi trabajo creativo a la herramienta audiovisual.

En cada momento histórico nacen formas específicas de expresión artística, que responden al carácter político, a las maneras de pensar y a los gustos de la época, este último se forma en función de las condiciones de vida que caracterizan la estructura social de cada etapa. Así, cada momento y sociedad producen modos únicos de expresión artística que surgen de la necesidad de comunicación, que varían según la estructura social del espacio-tiempo y que influye directamente a la creación plástica.

El arte acompañado de la tecnología ha evolucionado significativamente para dar paso a un sin fin de lenguajes y plataformas, para crear mensajes y propuestas artísticas, que indudablemente están relacionadas con necesidades de comunicación de cada individuo. Lo que ha tejido una red de significados sociales junto con los conceptos que inquietan y en los que se hacen partícipes los artistas.

El contexto en el que surge el videoarte es de profundas transformaciones sociales y políticas. La década de los 60 tuvo líderes que se convirtieron en símbolos de las diferentes formas de llevar a cabo el cambio social y político: Fidel Castro, Mao Tsé-tung, el Che Guevara, tan sólo por citar algunos ejemplos. A la par,

íconos que representan esta década, como Marilyn Monroe, el pop-art, el movimiento hippie son algunas de las manifestaciones de la revolución que se vivía en ese momento. Por su parte, la organización social tuvo grandes manifestaciones de protestas estudiantiles a nivel mundial, el movimiento *underground*¹ en contra de Vietnam, básicamente los jóvenes organizados en contra del poder militar.

Los artistas en esta década se involucran más en lo histórico, político y social; en los elementos propios de su cultura y en la situación del ser humano como individuo.

Nan June Paik, ícono del videoarte, opinaba al respecto de la vinculación del video con su entorno político:

“Hoy en día la historia se registra en imágenes o en videos. Por lo tanto, de ahora en adelante, ya no habrá Historia sino solo imaginiería o Videoría”.²

Dentro de la evolución del video, el quehacer artístico ha tenido diferentes etapas. El punto de origen lo marca Nan June Paik con el videoarte, que se apoya en las tecnologías digitales como la computadora –que tiene la función de 1) procesar la información: captación, manipulación, almacenamiento; y 2) de la forma en que la información llega al público: imágenes fijas, en movimiento, audios y textos. La tecnología digital pone a la producción plástica cerca de disciplinas como la informática que dan un giro

¹ Designa a los movimientos contraculturales que se consideran alternativos, paralelos, contrarios o ajenos a la cultura oficial.

El vocablo *underground* designa a la nueva sensibilidad y a sus productos sociales y culturales desde la prensa hasta el cine. Y el video se convierte en vehículo de esta cultura *underground* en sus dos grandes vertientes, la informativa, como herramienta frente a la información dominante de la televisión y la creativa.

² Nam June Paik, Bringhamton Latter, extracto de una carta dirigida a Beryl Korot, Phyllis Gershuny, Michael Shamberg (...)

importante a la producción, exhibición y distribución de cada obra.

La utilización de archivos ya existentes y de la apropiación de los mismos es una ventaja que permite solucionar necesidades específicas de un proyecto audiovisual.

Las características del videoarte son concretas:

Combate la banalidad de la televisión como medio de masas e intenta alejarse de los causes comerciales.

Aunque comparte sistemas de reproducción y producción similares (cinta y video) a los de la televisión el videoarte significa un uso alternativo en tanto el contenido formal y el público al que está dirigido.

Más que narrar historias, el videoarte expresa estados de ánimo, pasiones, sueños, conceptos, sentimientos y alucinaciones que provocan al espectador. Es creado por un artista sin importar de que disciplina provenga, y no forzosamente debe dominar la técnica del video.

Además, el internet acompaña tanto a la creación artística como a la propia tecnología. Es fundamental para la difusión de los archivos creados por un ordenador, lo que permite ser una herramienta útil, económica y funcional, una de las mejores soluciones para compartir un video.

Es importante mencionar, que esta década fue un parte aguas, no solo en la producción plástica, otras disciplinas como el cine evolucionaron. *El free cinema* fue un movimiento cinematográfico que se caracterizó por retratar historias creadas a partir de lo habitual, en sus fundamentos esta comprometido con la realidad social.

Está practica tenia como objetivo evidenciar, mostrar la realidad de los excluidos de la sociedad, como ancianos, obreros, enfermos.

Características de este movimiento son:



Representación de la realidad basado en la observación.

La realidad se muestra a través de la voz de la gente común que narra sus inquietudes, problemas y experiencias.

Muestra aspectos de la realidad hasta el momento ignorados como los marginados, la vida nocturna, los ambientes duros entre otros.

Lo anterior con el fin de ofrecer alternativas de solución a los problemas expuestos.

La década de los sesentas se destacó por una renovación evidente en el documental, pues las herramientas y el momento social, orillaba a los artistas y cineastas a ser participes.

Actualmente, el carácter masivo de los medios de comunicación no permite tener una visión real de las cosas que suceden a nuestro alrededor. Por ello mi propuesta plástica está fundada en el videoarte y el *free cinema* principalmente por sus características, partiendo del momento histórico en el que surgieron tras la necesidad por mostrar la realidad que Paik quiso reproducir, tras grabar el paso del Papa en su visita a Nueva York en 1965. Es importante resaltar, que el video es un reto expresivo, derivado de la experimentación en la concepción, en la metodología de producción y sobre todo en la utilización de las tecnologías de la comunicación -audiovisual o multimedia- para la creación artística para entretener un trabajo multidisciplinario.

“La imagen responde a la necesidad cada vez más urgente en el hombre de dar una expresión a su individualidad. Se hacen fotos como una exteriorización de los sentimientos”³

³ Freund, Gisèle La fotografía como documento social, Edit. Gustavo Gili, S.A, 3ª edición, Barcelona, 1983.

Con esta cita se hace referencia al inicio de la producción plástica realizada durante mi formación universitaria en Artes Visuales (UNAM). Hacer fotografía análoga y digital fue la forma inmediata en la que logré expresar mis ideas, conceptos y sentimientos. Al paso del tiempo, me di cuenta que las imágenes en movimiento son una parte importante de la vida cotidiana. Imaginar un par de horas sin ellas es difícil, pues su presencia es latente en cada paso que damos; por ejemplo, en casa, en el transporte, en el trabajo y prácticamente en todos lugares que transitamos, siempre encontramos imágenes en movimiento. En la actualidad es relativamente sencillo tener en celulares, laptops y dispositivos de almacenamiento cualquier cantidad de películas, videos, música y fotografías que podemos ver y descargar fácilmente, dar un clic es suficiente para reproducir cualquiera de estos archivos, lo que crea una cadena inmensa de información, que facilita compartir y conocer mensajes concretos, a través de una herramienta tan eficaz como es el video. En él se modela el mensaje emitido desde una solución formal y crítica de la imagen adquirida en la licenciatura, así como una mirada social que desde mi punto de vista es necesaria para el momento que vivo.

Las posibilidades para resolver y plantear mi propuesta plástica con esta herramienta me ha llenado de experiencias gratas; en un video es posible crear ambientes, situaciones y modelar cada escena. Cada video es un reto, la elección del tema estudiarlo, decidir cada acto, ser asertiva en la iluminación, diálogos y música, entre otros aspectos técnicos para lograr transmitir la idea tal como se imagina, lo que me permite poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en la licenciatura.

Organizar y diseñar esta propuesta audio visual con un método oportuno para mostrar mi producción plástica es una tarea que

exige conocimiento de técnica y una clara visión del proceso y objetivos de este trabajo. Utilicé como pretexto un tema común de la Ciudad de México donde la dinámica diaria es tan efímera; y donde considero necesario comunicarme con la gente haciendo vínculos reales por medio de imágenes, es por lo que decidí realizar este proyecto.

La producción de este video me ha permitido evolucionar en el quehacer plástico, experimentando nuevas formas de transmitir conocimiento, sensaciones y sobretodo, facilitar ideas y conceptos claros a los receptores. Es por ello, que el trabajo tiene como cometido mostrar una mirada objetiva a una problemática que aqueja a la Ciudad de México desde 1990.

El proyecto surge como un ejercicio de un taller de video documental en la Fábrica de Artes y Oficios, Oriente (FARO Oriente) en 2012. Ante la indignación que me provoca la crisis en la que viven miles de perros en las calles, los atropellos y abusos que el hombre tiene hacia estos seres vivos, nació la inquietud de llevar más allá el ejercicio práctico del video documental, quise dotarle de un sentido social para la vida urbana desde una solución plástica; considerándolo también como una forma de denuncia frente a la injusticia de una realidad casi invisible, con la que muchos perros viven en las calles de la Ciudad de México.

La estructura de este documento consta de 3 capítulos. En el capítulo uno se encuentra el contexto general y específico de la problemática a abordar. Por un lado, la documentación histórica sobre la situación de los perros en México. Por otro, el contexto actual y específico en referencia fue a través de la asociación civil, “Por los que no tienen voz” –parte medular de esta investigación— quienes me permitieron acercar a su espacio para dar seguimiento al proceso que llevan acabo ayudando a los animales.



El capítulo 2 es la investigación sobre la producción audio visual. En tanto que durante la licenciatura el aprendizaje de esta herramienta fue de carácter básico, tuve que auxiliarme por medio de cursos, talleres y diplomados para realizar este apartado, dado el valor formal que tuvo para la creación de este video-documental. Por último, el capítulo 3 es una bitácora del proceso de la realización del video, en sus 3 etapas pre-producción, producción y post-producción.

El proyecto *Dejando huella por los que no tienen voz* es el nombre que doy a este audiovisual, mismo que busca participar en el proceso de sensibilización social y una propuesta de creación artística teniendo clara la responsabilidad del mensaje emitido en este documento.

La sobrepoblación de perros en la Ciudad de México es el resultado de la falta de información y educación a los ciudadanos que aún sin ser responsables directos de algún animal es de vital importancia conocer el tema y así, hacer la diferencia de la vida de un perro.

Una campaña de información oportuna es el punto de partida para cambiar el estado de marginalidad de estos animales. Por su parte, la esterilización es el primer paso para solucionar la situación. La adopción de los perros que se rescatan de las calles es otro punto a favor para resolver este conflicto.

El documental *Dejando huella por los que no tienen voz* es una recopilación de datos y acciones hechas para dar cabida a mejorar la vida de miles de perros en situación de calle. El objetivo principal de este proyecto es mostrar la problemática de perros sin hogar en la Ciudad de México con el propósito de informar sobre acciones para dar solución a este problema.

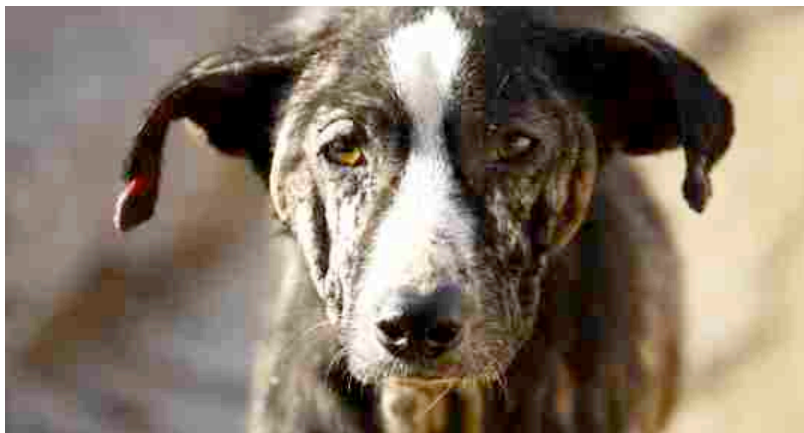
Usar como herramienta el video es significativo ya que el número de personas que puedan verlo es mayor, reproducirlo,



compartirlo, descargarlo son acciones que benefician al objetivo principal del proyecto. Conocer los posibles escenarios del porqué un perro está en la calle y saber cómo ayudar conociendo diferentes opciones como asociaciones, refugios y fundaciones; es el resultado que persigo con esta investigación y video.

El audiovisual muestra una serie de opiniones y posturas que buscan el origen del fenómeno con miras a pensar soluciones para esta problemática, que de ir en aumento podría ser irreversible el daño para la vida en sociedad y los propios animales.

Capítulo 1



Marco Histórico

1.1.1 Perros en la Ciudad de México

Cuando hablamos de perros no nos imaginamos la relevancia de su compañía a través del tiempo, pues en la memoria colectiva no tienen mucha importancia histórica, social y en ocasiones personal. Sin embargo, en este capítulo se hace referencia a la historia de estos seres vivos, su importancia en la vida y desarrollo de la humanidad.

Cuando el hombre decidió dejar de ser nómada, establecerse en un lugar específico y hacer tareas como cazar, sembrar y recolectar su propia comida surgió una relación estrecha entre el hombre y el perro, pues estos animales se acercaban a los asentamientos donde se alimentaban de la comida que los humanos ya no consumían. Estos seres vivos pronto fueron bien recibidos en los asentamientos, pues comenzaron a cuidar los campamentos y apropiarse de algunas tareas que cooperaban con el desarrollo de los humanos, se dice que estos animales fueron los primeros que domesticó el hombre.

Continuando con la historia en el continente americano, específicamente en México, donde en dónde se ubica esta investigación mencionan los biólogos Rodríguez y Gómez⁴ que hace más de 8,000 años en una población cercana a Teotihuacán los humanos compartían espacio con estos animales, pues se han encontrado una serie de figurillas hechas de barro de estos animales. Algunos cerca de basureros lo que deja entrever que eran usados como ofrendas en ritos y/o alimento.

⁴Rodríguez y Gómez, Revista Imagen Veterinaria "Animales del México Prehispánico" Vol. 3, núm. 4 Oct-Dic, 2003., Capítulo: Perros prehispánicos: una semblanza de los perros en México antes de la llegada de los españoles. FMVZ, UNAM.

Otro espacio relevante (Tetitla) es un palacio que fungía como centro teocrático administrativo donde se halló una representación de un ser de piel lisa, color blanco y negro, orejas erguidas y con dentadura en la que no se encuentran colmillos. Por la descripción de la representación encontrada se relaciona con el *xoloitzcuintle* una de las razas de perros más antigua de México.

En las investigaciones de 2003 en el laboratorio de Paleozoología⁵ del instituto de Investigaciones Antropológicas de la UNAM, estudiosos plantean que la palabra Xólotl esta directamente relacionada con un dios mexicana, de la vida y la muerte, que era asociado con figuras e imágenes monstruosas. El *xoloitzcuintle* también es llamado perro pelón mexicano por ello el simbolismo místico de la raza.

Sus características principales son la carencia de pelo en el cuerpo aunque en las orejas se puede apreciar aisladamente así como en cabeza, pecho y rabo, su complexión es mediana y tienen un cráneo dolicocefalo⁶ incompleta. Su historia en nuestro país y el significado los hace uno de los linajes mas costosos en nuestros tiempos. Se dice que ya para 1325 el comercio de estos animales se veía en la gran Tenochtitlan, en el mercado de Tlatelolco, donde se usaban principalmente para ofrendas.

A la llegada de los españoles a México en 1519 se logró evidenciar la existencia de estos perros, el registro más antiguo fue del siglo XVI por Fray Bernardino de Sahagún con el código florentino, escrito entre 1547 y 1587 donde relata:

“Los que los criaban traían al mercado muchos perros y los compradores a su placer y contento buscaban el que era el mejor

⁵ Parte de la paleontología que estudia los animales desaparecidos a partir de sus restos fósiles, Real Academia Española.

⁶ Se refiere a alguien que tiene el cráneo con el diámetro de frente a tras largo, Real Academia Española.

de pelo chico o de pelo largo [más adelante comparte nombres de algunos de los perros que observaba] Los perros de esta tierra tienen 4 nombres: llámense chichi, itzcuintli, xochiocoyotl, tetlamin y teuízotl. Son diversos colores hay unos negros y otros blancos, otros castaños, otros pardos y manchados otros que llaman xoloitzcuintle que apenas algunos pelos tenían”⁷

En este período de conquista y después de la caída de Tenochtitlán el perro mexicano estuvo a punto de desaparecer, existen dos hipótesis la primera es que tras el desenfrenado consumo de carne de los españoles a quienes les parecía de buen sabor y nutritivos como menciona Clavijero en sus relatos: “después de la conquista y a falta de otra carne los comieron hasta acabar con la especie”⁸ la segunda que a causa del misticismo para los antiguos mexicanos, los españoles decidieron eliminarlos para evitar mantener vivas algunas tradiciones e ideas religiosas.

En la época colonial (1524-1821) no se tienen noticias del *xoloitzcuintle*. Para el siglo XIX es cuando se redescubren en apartados lugares de las sierras de Colima, Michoacán, Jalisco y Guerrero.

No quiero decir que estos animales (en sus variables razas) dejaron de estar cerca del hombre en todo este tiempo, en el siglo XX una de las hazañas más recordadas fue el viaje de la perra soviética Laica en el lanzamiento al espacio del *Sputnik 2*, el 3 de noviembre de 1957 en una nave que medía poco más de un metro y pesaba 500 kilos. Hasta ese momento la frase que decía “El mejor amigo del hombre es un perro” sin saber que pasaría un par de décadas después.

Para la mitad del siglo XX el aumento desenfrenado de estos animales se hace evidente por el número de perros que se

⁷ Sahagún B. Códice Florentino. México: Secretaría de Gobernación, 1979.

⁸ Clavijero Francisco, Historia antigua de México, México: Porrúa, 1991.

encuentran en las calles, esta situación los lleva a buscar sobrevivir acercándose a basureros, mercados, puestos de comida donde probablemente puedan tener alimento. Dormir en la calle, bajo puentes con riesgos a ser atropellados, defecando y orinando en cualquier lugar ha causado uno de los mayores focos de contaminación e infección en la Ciudad de México. Estos animales pasan la mayor parte del tiempo huyendo de golpes y gritos hechos por personas molestas con la presencia de estos animales en sus espacios.

Hoy en día la relación entre perro y hombre ha sido fracturada por el poco respeto a la vida. La irresponsabilidad de la sociedad al permitir la reproducción sin medida, el poco compromiso con ellos y la falta de información ha dado cabida a un caos para los animales y la sociedad.

Actualmente la situación es grave ya que el problema de sobrepoblación no tiene límite, lo que me lleva a sostener dos conclusiones. La primera, la falta de educación a las personas, un ejemplo claro es cuando el papá o la mamá decide regalar en cumpleaños, navidad o fin de cursos escolares un perro a sus hijos, sin enseñarlos a respetar, cuidar y saber que un animal no es un juguete. Cecilia Vega de la Fundación Antonio Haghenbeck y de la Lama I.A.P. responde en entrevista al preguntarle

Minerva -¿Qué hacer para que los niños respeten y cuiden a los perros?

Cecilia Vega - ¿Cómo queremos que los niños no maltraten a los animales si los papás no muestran con el ejemplo? Si vemos a los niños jugando en las calles, ¿Cómo no evitar que los perros estén en las calles? En entrevista con la asociación “Por los que no tienen voz” nos comparten, estadísticas de casas hogar y antirrábicos unos meses después de navidad y fin de clases de los niños el porcentaje de perros en la calle asciende un 30%, lo que

muestra que las personas compran animales sin tener clara la responsabilidad que se adquiere. Otra causa importante es la falta de leyes para regular todo lo referente a los animales, la compra y venta, la reproducción y un sin fin de cuestiones alrededor de los perros como peleas, tráfico de drogas por mencionar algunas.

La realidad es que no se tiene una cifra exacta de perros en la calle, aunque se dice que en la actualidad son 2 millones de perros callejeros; en su mayoría estos animales no se generaron en la calle puesto que en algún momento fueron animales de casa y al terminarse la paciencia y el gusto fueron echados a la calle.⁹

La Secretaría de Salud pública capitalina calcula que existen 1.2 millones de perros los cuales 120 mil no tienen hogar. Sin embargo, la propia dependencia reconoce no tener un censo de la población canina. Existen datos alarmantes, la vida reproductiva de una hembra en 7 años es de 4,372 crías. La cifra de perros en situación de calle puede doblarse en menos de 3 años.

El incremento del problema ha llevado a que las autoridades tomen decisiones poco viables. En 2004 cifras reportadas por la misma Secretaría de Salud en el Diario Oficial de la Federación, muestra que cada delegación cuenta con un porcentaje alarmante de sobrepoblación siendo Iztapalapa y Gustavo A. Madero los que encabezan la lista¹⁰

En entrevista el Veterinario Victor Mejía me coparte : Con afán de reducir el número de perros de dueños irresponsables, las autoridades optan por acciones que no solucionan el problema. La eutanasia es una práctica que los antirrábicos llevan a cabo con procesos crueles y despiadados que al parecer de algunos es la solución más viable para combatir este conflicto aunque reconocen

⁹El término “perros callejeros” es un vocablo que a partir del año 1994 la Organización Panamericana de la Salud cambio a “perro de dueño irresponsable”

¹⁰Ver tabla 1 en anexos

que eliminar a los excedentes de animales no resuelve de raíz el problema.

La problemática de perros de dueños irresponsables es sin duda resultado del crecimiento acelerado de la natalidad por falta de una concientización de los dueños y personas al querer una mascota; este problema de falta de información se vio reflejado en el año 2001 tan sólo en el D.F. las sociedades protectoras de animales recibieron más de 10 mil perros, donde más del 60% de estos animales fueron entregados por sus propios dueños. Aproximadamente 12 mil perros son sacrificados cada mes por el personal antirrábico del la Ciudad de México, esta cifra la comparte en entrevista Cecilia Vega de la Fundación Antonio Hagenbeck y de la Lama I.A.P.

En tanto muchas asociaciones protectoras de animales subrayan que si la matanza de perros fuera la solución ya no existiría este problema, pues desde hace 30 años se ha equivocado el rumbo, pues desde entonces se ha incrementado la población canina en las calles hasta el punto que hoy en día existe un perro en la calle por cada 7 habitantes en la Ciudad de México, situación que afecta a la sociedad.

En la ciudad los animales transitan por las calles lo cual se perfila a un problema de sanitario y seguridad, pues se tiene registrado que en accidentes vehiculares los perros como personas han sido perjudicados, siendo los perros ignorados en el rescate o ayuda en estos accidentes. Las mordeduras son frecuentes y peligrosas pues en su mayoría los canes no están vacunados por lo tanto la gama de enfermedades que poseen son innumerables y en algunos casos mortales. Otro punto importante son las infecciones transmitidas a través de las heces que se encuentran en las calles y se propagan con el viento; teniendo en cuenta que cada perro produce alrededor de 300 gramos de heces fecales y medio litro de orina al día el aire

de la ciudad es portador de enfermedades peligrosas para los humanos.

A pesar de que existe una nueva Ley de Protección a los Animales, publicada el 26 de febrero del 2002, donde se establecen sanciones para quienes realicen actos de crueldad, maltrato o abandono de animales en vía pública o por períodos prolongados en bienes de propiedad de particulares, así como azuzarlos para que se ataquen entre ellos y hacer las peleas un espectáculo público o privado son más frecuentes de lo que se piensa. En esta ley del 2002 se prohíbe y sanciona la venta de animales en la vía pública tanto de animales domésticos, como de animales silvestres y exóticos.

A pesar de esta iniciativa hecha ley no está completa, carece de un reglamento, donde se especifiquen las obligaciones y derechos de los propietarios, además de las sanciones a las que pueden ser merecedores en caso de que incurran en negligencia, abandono o maltrato. Por si fuera poco, las protectoras de animales mencionan que la mayoría de los impartidores de justicia cívica desconocen la existencia de dicha normatividad.

Aunque el desconocimiento tiene trasfondo, puesto que de aplicarse la ley se tendría control de la comercialización en vía pública, no sólo de animales domésticos sino también de fauna salvaje lo que entorpecería el gran éxito monetario que se tiene.

Este es el punto donde comienza el círculo vicioso de donde no se puede salir desde hace unas décadas pues la compra de animales es uno de las mayores causas para tener a perros en las calles pues no saben la responsabilidad que adquiere la familia completa al adquirir un ser vivo y en poco tiempo son esos perros los que tenemos en las calles y el abandono total.

Defensores de animales estiman que se encuentran entre 3 millones y 5.5 millones de canes vagando por la ciudad. Paty Ruiz,

fundadora de la asociación Milagros Caninos, coparte en entrevista “Un millón tienen un hogar, otro millón está en peligro de ser echado a la calle y hay 3 millones callejeros”. Por su parte, Israel Arriola colaborador de AnimaNaturalis Internacional, asegura que de acuerdo con información de la UNAM esta cifra se eleva a 5.5 millones¹¹ “El problema es más grave de lo que plantea el Gobierno local. No han hecho las campañas necesarias para contrarrestar este problema de sobrepoblación canina” [...] “Siguen recurriendo a las matanzas masivas en los antirrábicos, cuando los métodos que en verdad tienen éxito son las campañas masivas de adopción, esterilización y tenencia responsable”

Hasta ahora los gobiernos a nivel federal y local actúan ante la sobrepoblación de perros callejeros bajo la estrategia de la matanza en los Centros de Control Canino por electrocución o sobredosis de barbitúricos a golpes. Por otro lado, tienen campañas intermitentes de esterilización gratuitas; sin embargo, falta promover la tenencia responsable.

La última cifra emitida por la Secretaría de Salud fue en 2012, donde 60 mil canes fueron sacrificados y 36 mil esterilizados y la autoridad aplicó un millón 100 mil vacunas antirrábicas, sin ser suficiente trabajo para sacar de la calle a los miles de perros que en ella habitan.

Por su parte en el 2004 la Fundación Antonio Hagenbeck y de la Lama I.A.P logró operar cerca de mil 500 animales entre perros y gatos, además logró colocar a 150 mascotas en hogares donde

¹¹ Liliana Estela Morán Rodríguez, Publicación, “Proponen solución al problema de los perros callejeros”, Liliana Estela Morán Rodríguez, *Actualidades Cultura y Sociedad*, portal de ciencia UNAM, DGDC, 27Agosto 2012
http://ciencia.unam.mx/leer/109/Proponen_solucion_al_problema_de_los_perros_callejeros

reciben atención y cariño.

Pues es necesario poner solución a este problema las soluciones coinciden veterinarios y personal de centros de adopción y protectora de animales es el registro, esterilización y adopción así como una educación para la sociedad y hacerse responsables al tener consigo un animal.

Las intenciones son buenas pero ¿qué se hace para que estos animales tengan una vida digna?

1.1.2 Asociación Por Los Que No Tienen Voz A.C.

La organización fue constituida por Graciela Mata y Pepe Toño Macías en octubre del 2009 dedicada al rescate y ayuda de perros y gatos en condiciones de calle, maltrato, mala alimentación, enfermedad, abandono.

Se definen como:

“una asociación legalmente constituida, de carácter no lucrativo que se fundó de la mano de un grupo de personas inquietas ante la situación de abandono y maltrato en que se encuentran algunos animales”.¹²

Misión

Ayudar a que los animales abandonados, perdidos, maltratados o heridos de la Ciudad de México encuentren un hogar digno y crear conciencia para el respeto y cuidado de los animales.

¹² Facebook, POR LOS QUE NO TIENE VOZ.
<https://www.facebook.com/PorLosQueNoTienenVoz.Asociacion.Civil/info>

Fragmento de entrevista:

Minerva –¿Cómo surge la asociación?

Graciela Mata –Nace de la necesidad de ayudar a perros y gastos a tener una vida digna. Por los que no tienen voz A.C., se crea con el objeto de dar a los animales que llegan a nuestro centro de adopción atención médica, estética, alimentación, protección y sobre todo buen trato.

Minerva –¿Son refugio, albergue o asociación y por qué?

Graciela Mata –Por los que no tienen voz no se consideran ni refugio ni albergue, ya que éstos reciben a todos los animales sin importar las condiciones en las que lleguen. En cambio, la asociación tiene ciertos parámetros para poder recibirlos, por ejemplo, tenerlos en observación de 7 a 10 días con veterinarios en un hogar temporal, desparasitarlos y vacunarlos; una vez que se descartan enfermedades pueden ser ingresados al centro de adopción, nuestra capacidad es solamente para 60 animales.

Ya que en alguna ocasión tuvimos 80 animales y fue una locura, por el espacio y los cuidados que necesita cada animal. Sabemos que nuestra capacidad para atender a nuestros inquilinos como se merecen es de 60 animales.

Minerva –¿Cuénteme sobre la labor de la asociación?

Pepe Toño Macías –Contribuyen con campañas de esterilización, vacunación y adopción, haciendo posible esta última en el Parque Lincoln en Polanco, desde hace ya 3 años. Hemos intentado hacer las campañas de adopción en otros lugares como el parque México, el España pero donde nos ha funcionado mejor es aquí en el parque Lincoln.

Minerva –¿Cómo mantienen a los perros que están en el centro de adopción?



Graciela Mata –Para conseguir esta finalidad, Por los que no tienen voz, utiliza todos los medios a su alcance siempre dentro de un marco legal.

Los recursos con los que cuenta la asociación son generados por la venta de productos promocionales así como de cuotas de recuperación al dar en adopción algún perro, esto varía en relación con la talla del perro. Los recursos obtenidos contribuyen a sufragar los gastos de estética, veterinarios, alimentación, medicamentos, limpieza, y en general para atender todas las necesidades y los cuidados que los animales requieren.

Tengo que decir que esta asociación es independiente de cualquier otra asociación civil, así como política, religiosa, cultural o profesional. No obstante, con la opción de suscribir convenios con instituciones públicas o privadas cuya finalidad sea la de ayudar y proteger a los animales.

En el proyecto participan alrededor de 30 voluntarios. Si me preguntas que se necesita para ser voluntario, te puedo decir que nada, solo las ganas de ayudar a estos peludos.

Minerva –¿Cómo se puede ayudar a la asociación?

Pepe Toño Macías --Ayuda necesitamos prácticamente de todo, comida, collares, que ya no usen de sus perros o que quieran donar son bienvenidos, toallas, periódico pues lo utilizamos prácticamente para todo. La verdad es que aquí en el parque nos encontramos con muchas personas que ayudan pues nos traen comida que nos ayuda mucho para alimentar a nuestros peludos.

Y bueno las cuotas de recuperación que pedimos cuando se llevan algún *can* en adopción , pues para venir a este lugar alquilamos un camión que nos trae y nos lleva al centro de adopción que por cierto también pagamos una renta por el espacio.

Minerva –¿Cuáles son las soluciones combatir este problema?

Pepe Toño Macías –Primero que no compren perritos en las

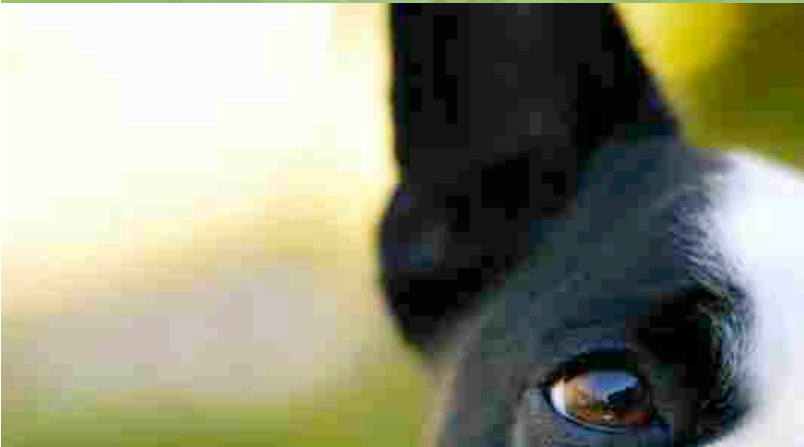


tiendas, ese es un gran, gran problema por que eso hace que los productores los tengan a demás en muy malas condiciones a los animales en los criaderos, pero muy malas condiciones, esa es una primera solución que no compren animales, que adopten, esa es una primera solución

Dos, que cuando compren, desgraciadamente cuando llegan a comprar, la mayoría de las veces los compran chiquitos, juegan con ellos los niños, por que generalmente los compran en navidad o [bla]... y para marzo o abril que ya crecen un poco los avientan a la calle, entonces ni los esterilizan ni absolutamente nada, entonces son perros que avientan a la calle y se empiezan a reproducir.

Tres, pues que el gobierno hiciera algo, en vez de que los mataran hicieran programas para esterilizar a los perros que hay en la calle y ellos mismo hicieran un programa donde las mismas perreras fueran como centros de adopción, esterilizaran a los perros y fueran como centros de adopción. Esas serían las soluciones.

Capítulo 2



Preproducción, Producción y Postproducción

El proceso de creación para un proyecto audiovisual, va más allá de un concepto o boceto; el trabajo previo, así como el rodaje y la postproducción se fundamenta en la documentación del tema lo que permite tener una intención y mirada específica de la investigación y alcanzar el objetivo deseado.

En este capítulo hago referencia a las herramientas técnicas necesarias para la realización de este audiovisual. Desde guión, encuadres, programas de edición (video, audio, cortinillas, letreros) y efectos especiales.

Preproducción

Esta fase es la más importante del proceso de producción. Comprende desde el momento en que nace la idea, hasta que comienza la grabación:

2.1.1 Guión¹³

Es la forma de plasmar, previamente por escrito, los contenidos y estructura del producto audiovisual. Es una herramienta de trabajo que permite estructurar y preparar la producción, facilitar la concreción del rodaje y apoyar la elaboración del montaje.

En esta etapa nace el proyecto, se diseña y crea la historia. Tiene relevancia y utilidad en diferentes etapas de la producción, como son elaboración de presupuestos, selección de escenarios, contratación de actores, diseño del vestuario y escenografía.

¹³ Pérez Monter, Héctor Javier, El guión Audiovisual, Edit. Trillas, 2007.

En el rodaje es de constante consulta por todos los responsables de la filmación y en cada una de las instancias de lo que sucede delante y detrás de cámaras.

En el montaje, es consultado para la selección de los planos, la elaboración de la estructura narrativa, doblaje de diálogos y sonorización. Según los medios para los que se produce, siempre se tendrán tres campos que deben ser perfectamente diferenciados: acotaciones, diálogos y tecnicismos.

Acotaciones: Es el lugar adecuado para poner todas las indicaciones hacia los actores, generalmente va antes del diálogo. En él cabe todo tipo de descripción, desde la escenografía o paisaje, clima, hasta la descripción de cada personaje, sus intenciones, sus gesticulaciones, su humor, entre otros.

Diálogo: Debe estar totalmente separado de las acotaciones, para que los actores y el director decidan las pausas y las intenciones más adecuadas.

Tecnicismos: Son los contenidos mas breves y esporádicos de un guión, se diferencian por escribirse en mayúsculas, subrayados y negritas, esto les ha permitido ubicarse en ambos campos de los antes mencionados indistintamente.

Existen diferentes formatos para el guión: de radio, televisión, documental, cine.

2.1.1.1 Tipos de guión¹⁴

¹⁴ Canet, Fernando, Prosper Joseph, Narrativa Audiovisual, Estrategias y Recursos, Edit. Sintesis. Madrid, 2009.

2.1.1.2 Guión Literario

Es la configuración escrita más próxima al resultado final, consiste en la narración ordenada de la historia incluyendo acción y diálogos, pero exenta de cualquier indicación técnica.

Tiene la misma división que el tratamiento visual sonoro, pero contiene la descripción precisa de las imágenes, las acciones de los personajes, ambientes (clima, iluminación, escenario, personajes, vestuario y utilería) y los sonidos considerados definitivos por el guionista.

En el rodaje, permite dirigir la concepción visual, orientar a los actores en la composición de los personajes, dirigir los ensayos y facilitar la labor de técnicos no específicos del oficio como maquilladores, artistas plásticos, escenógrafos, vestuaristas, utileros, etc.

Los únicos contenidos del guión literario son y deben ser; dentro de lo que se ve se consigna gesto y acción; dentro de lo que se oye, se consignan diálogos, música y efectos de sonido.

2.1.1.3 Guión Técnico.

Es una previa estructuración de los recursos audiovisuales puestos al servicio del propósito narrativo. En este sentido, su elaboración puede anticipar las dificultades posibles y la resolución de las mismas.

A través de la elaboración de este guión se busca dar una representación por escrito de lo que será la forma definitiva del relato audiovisual. Responde a propósitos narrativos (para encontrar la expresión más adecuada), estéticos (lo referente a la poética audiovisual), o de producción (la construcción de localizaciones virtuales o efectos visuales).

Otra de las funciones que cumple, es la de guiar el montaje, permitir el correcto ordenamiento de las tomas según el orden narrativo que tiene en su composición.

Para la redacción del guión técnico se respeta la estructura narrativa y la división por escena o secuencia del guión literario, dentro de cada escena hay una subdivisión en tomas, estas tomas están numeradas por el orden general de todo el guión técnico, sin que ello signifique que las escenas pierdan su numeración particular.

Otra alternativa es el encuadre gráfico, consiste en el dibujo de la locación, donde por medio de indicaciones gráficas se marca el movimiento de personajes y cámaras.

Cada escena se divide en tomas y cada toma tiene los siguientes componentes o indicadores:

- N° de orden. (T N° 1) Ubicación narrativa de la toma, a lo largo de las escenas y secuencias.
- Plano. (PG) Superficie de la realidad que abarca.
- Ángulo (Contrapicado) Punto de vista desde el cual la cámara toma el motivo o sujeto, si corresponde a un nivel normal, no se consigna.
- Movimiento. Se consigna cuando el movimiento existe.
- Sujeto u Objeto. Aquello que aparece en la imagen, con el detalle necesario para consignarlo.
- Acción y/o Situación. Lo que sucede en el transcurso de la toma, redactado en forma directa.

Este modelo de guión no tiene la opción de ser construido a una columna, la precisión técnica requerida hace que sea necesario diferenciar bien imagen de sonido.

Puede diseñarse también para precisar técnicamente el sonido. En tal caso, es necesario discriminar que elementos lo componen; y ello puede requerir que esta columna se divida en tres, una para los diálogos, otra para música y la restante para efectos; esta última puede subdividirse también, para permitir una mejor elaboración de la banda sonora, si así se requiere.

2.1.1.4 Etapas para construcción de un guión.

Investigación: Proceso creativo, búsqueda de nuevas fuentes de inspiración, adquirir conocimiento del área del proyecto, recopilar libros, artículos y estudios de campo.

Idea: Puede ser simple pero interesante, ideas temáticas, descripción del tema, idea dramática, anécdotas, historia con principio, desarrollo y fin.

Sinopsis: Relato literario breve, permite tener una perspectiva global de la historia y de los personajes.

Escaleta: Continuidad de las escenas donde se enumeran de forma ordenada las locaciones, escenas y situaciones.

Para añadir los diálogos definitivos se debe tener en cuenta si se va a hacer a partir de un guión:

Original: Presentan un desarrollo original de la trama, escenarios, situaciones y personajes.

Adaptado: Se realizan de una obra ya hecha, siguen con mayor fidelidad la obra original.

Basados: Mantiene la obra, pero reduce situaciones y personajes.

Inspirado: Se toma una situación, personaje, anécdota. Se desarrolla una nueva historia.

Recreado: La fidelidad es mínima y el guionista puede hacer todo tipo de cambios tanto en la historia, como en los personajes.

Adaptación libre: Sigue el hilo de la historia, tiempo, personajes y situaciones, creando una nueva estructura enfatizando en determinados elementos de la obra original.

2.1.1.5 Modelos de Guión.

Guión a dos columnas: En este modelo, como su nombre lo indica, se debe dividir la hoja en dos columnas, no necesariamente con una raya en medio, sino virtual, la de la izquierda destinada a describir lo visual y la de la derecha a describir lo sonoro; se deben tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Enumerar la escena, según el orden asignado a la narración. Corresponde el mismo tratamiento visual sonoro.
- Ubicación o espacio de la escena. EXT., Exterior. INT., Interior.
- Nombre del escenario o lugar geográfico donde sucede la acción.
- Efecto de iluminación. DÍA o NOCHE; si fuese necesario o importante para la historia se escribirá entre paréntesis la información, como por ejemplo DÍA (Nublado).

- Columna de imágenes, se describe todo lo visual (cambios de iluminación, acciones, escenografía, imágenes, caracterización de los personajes).
- Columna de sonido, se incorpora todo lo referente al audio (diálogos, música, efectos sonoros).
- Indicación actoral, deben encontrar pautas para manifestar los sentimientos que mueven a sus personajes, en tanto sean traducibles en acciones.
- Puede asentare el tipo de música que se incorporara o el clima que se quiere lograr, (música alegre) si no se tiene el tema definido.
- Ruidos, cuando tiene un tiempo determinado de presencia o un significado especial, se precisa tanto como sea necesario, de lo contrario, no es necesario detallarlo en exceso.
- Plano sonoro, cuando éste no se especifica, indica que el sonido esta en primer plano desde el principio.
- Indicación de plano de sonido.

Guión a Una Columna: Este modelo es el habitual, y en la actualidad casi universal. Aunque no tanto en las producciones de televisión, porque la separación entre lo que es propiamente acción y diálogos y el momento exacto en que se producen no queda muy claro. La intención de este formato, es escribir rápidamente, siguiendo esta forma se supone que la escritura representa cada página un minuto de película terminada. La descripción de la acción y los diálogos, están redactados a lo ancho de la página, sin más diferencia entre uno u otro que un mayor “sangrado” en los párrafos correspondientes a los diálogos.

2.1.2 Story Board

Es el paso anterior a la realización de un video, gracias a esta herramienta podemos saber que tomas incluiremos, de qué modo vamos a disponer los escenarios, que personajes y en qué momento van a actuar. Se realiza una imagen, indicándola disposición de la toma, acompañando a ésta describiremos la situación de lo que sucede; así, obtendremos tomas e imágenes coherentes con el desarrollo de la historia narrada, al finalizar el audiovisual.

Es un plan gráfico o visual de la historia, cuyo objetivo es servir de guía para entender la historia, pre-visualizarla, completarla y corregirla, se realiza antes de pasar al montaje, esto sirve para lo siguiente:

- Tener claro el momento del relato en el que se usará el material que se tiene (videos, dibujos, fotos, animaciones, música o efectos de sonido).
- Determinar si hace falta algún material.
- Corregir, completar o repensar el guión literario, en función del material que se tiene.
- Añadir detalles a la historia.

Se representa con grandes viñetas para ayudar a los directores a visualizar las escenas y encontrar problemas potenciales antes de que éstos ocurran.

Cada viñeta equivale a una toma y debe mostrar el momento clave de la acción: ángulo de la cámara, toma a realizar, acciones de los actores, distribución de la escena. Incluyen apuntes necesarios que servirán al equipo de trabajo para que éste se desarrolle dentro de un plan preestablecido. Gracias a este elemento, el

director puede desglosar y segmentar su filmación sin seguir estrictamente el orden lógico de la trama.

Pueden ser a color o en blanco y negro, llenos de detalles o simplemente trazos que esbozan una idea de figuras

2.1.3 Cronograma

Es un documento detallando cronológicamente las actividades que se llevarán a cabo a lo largo de la realización de un proyecto, en este caso audiovisual, estableciendo una secuencia, previendo las fechas de inicio y final para poder así, alcanzar los resultados propuestos. Su principal utilidad es el cumplimiento, realización y conclusión de actividades en forma ordenada y eficaz.

Producción¹⁵

Durante esta etapa, todos los elementos de la preproducción se coordinan para realizar el producto final; todo debe seguir un orden lógico y lo más planificado posible para no aumentar los costos.

En esta fase, el equipo de producción se encarga de controlar el plan de producción y que todo vaya según lo previsto. Comienza la grabación del filme y en el proceso se deben tomar en cuenta los siguientes puntos:

2.2.1 Imagen.

El concepto de imagen tiene su origen en el latín *imāgo* y permite describir a la figura, representación, semejanza, aspecto o apariencia de una determinada cosa.

¹⁵ Sánchez Navarro, Jordi, Narrativa Audiovisual, Edit. UOC, Barcelona, 2006.

Es la representación visual de un objeto, persona, animal u otra cosa plausible de ser captada por el ojo humano a través de diferentes técnicas, por ejemplo: la pintura, el diseño, la fotografía y el video.

2.2.2 Forma.

Es la apariencia externa de las cosas. Por medio de ella obtenemos información del aspecto de todo lo que nos rodea.

Nuestro entorno cotidiano está constituido por una multitud de elementos tanto naturales como artificiales, que tienen distintos aspectos físicos, es decir, distintas formas.

La forma es la identidad de cada cosa, es una conjunción de puntos, líneas, planos, colores, texturas, que originan el aspecto de algo determinado y que lo distinguen de otro objeto o cosa.

2.2.3 Movimientos de cámara¹⁶

El lenguaje audiovisual incorpora dentro de su práctica, una serie de técnicas de operación de cámara que se emplean con la intención de establecer un estilo narrativo, en la construcción de las imágenes.

Por su naturaleza mecánica, los movimientos de cámara se dividen en tres grupos principales.

Ópticos: que son realizados por medio de los controles del lente.

¹⁶ Perona, Alberto Mario, El aprendizaje del guión audiovisual, metodología y técnicas, Edit. Brujas, Córdoba, 2010.

- Zoom in/out.

La imagen puede ser llevada de lo general al detalle (in), que normalmente se emplea para hacer énfasis en un objeto o expresión.

De manera inversa (out), puede ayudar a iniciar un proceso de transición hacia otra escena o arrojar mas información sobre el entorno en que se desenvuelve la acción.



- Focus in/out.

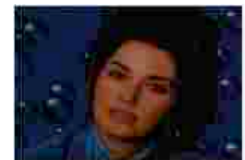
La imagen va ganando nitidez paulatinamente, hasta quedar totalmente en foco, este movimiento de utiliza comúnmente para iniciar una nueva escena después de una transición.

Cuando se hace a la inversa, es por que se está ingresando a la transición.



- Fade in/out.

Es raro utilizar esta facultad del lente, ya que la mayoría de las veces esto se hace durante la edición, sin embargo, la manipulación del diafragma nos permite iniciar una escena desde negro absoluto, hasta el correcto nivel de exposición y de igual forma, cerrarla aplicando la técnica a la inversa de la imagen al negro.

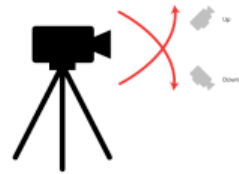


De Cabezal: que se efectúan manipulando la estructura giratoria del cabezal soportado en el trípode.

- Tilt up/down.

Por medio del eje giratorio vertical del cabezal, se modifica el ángulo de la cámara hacia arriba (contra picada) o hacia abajo (picada), para ofrecer una perspectiva visual superior o inferior del objeto.

Este tipo de movimiento se utiliza para destacar la magnificencia de algo (como un edificio), para crear sensación de profundidad o para hacer referencia donde algo o alguien está cimentado.



- Panning.

Por medio del eje giratorio horizontal del cabezal, la cámara puede llevarse de izquierda a derecha o viceversa, con la finalidad de explorar una gran porción de un entorno o seguir el movimiento de alguna acción en específico.



- Boom up/down.

Para este movimiento no se usan las propiedades giratorias del cabezal, si no la columna de elevación del tripié.

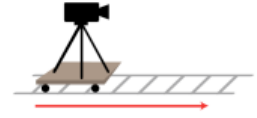
Por medio de esta columna, se lleva la cámara de abajo hacia arriba y viceversa, variando su altura y por lo tanto, su punto de vista con referencia a la acción.



De Dolly: se hacen desplazando cámara y soporte por el área de trabajo.

- Travelling.

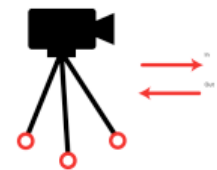
Implica un cambio de posición de la cámara, que suele venir acompañado de un movimiento en panorámica, aunque no necesariamente. Son de gran utilidad para reforzar elementos del plano que tienen una importante carga dramática. El movimiento se hace sobre un vehículo (riel, fisher, grúa). Sigue a un personaje y funciona para planos descriptivos.



- Dolly.

La cámara parece moverse sobre el terreno, variando o conservando las distancias aparentes con objetos o personas fijas o en movimiento. Permite penetrar en el centro de la acción, haciendo participar al espectador o alejándolo.

Literalmente, es un desplazamiento de la cámara sobre su soporte. Es un acercamiento o alejamiento mecánico hacia delante o atrás en línea recta, similar al zoom.



2.2.4 Encuadre.

Captura de la realidad exterior, eligiendo y organizando los elementos que forman parte de la composición de la imagen; incluye tanto la dimensión física como la expresiva, el valor y sentido aportados por la percepción de la distancia de la cámara, su anulación, los movimientos de esta, iluminación, composición visual. Es el resultado de colocar la cámara en la posición precisa, según una perspectiva y una posición concretas, para seleccionar de todo la parte que va a aparecer en la pantalla o cuadro.

2.2.5 Plano.

Es el conjunto de imágenes que constituyen una misma toma, la planificación es la relación de distancia y tamaño entre la cámara y el motivo; desde un punto de vista semiótico el plano es uno de los componentes del encuadre.

- Long Shot/Plano General.

Muestra un gran escenario o multitud, es sujeto u objeto no se puede ver, queda diluido en el entorno. Tiene un valor descriptivo puede adquirir uno dramático cuando se pretende destacar la soledad o pequeñez del hombre frente al medio. Se usa también para mostrar paisajes.



- Full Shot/Plano Entero.

Muestra con detalle el entorno que rodea al sujeto u objeto, como un amplio escenario, se utiliza para describir a las personas en el entorno que les rodea y muestra al personaje de pies a cabeza, este plano distancia al personaje del observador física y psicológicamente, tiene menos carga emocional, por lo tanto no es una buena opción para escenas emotivas.



- American Shot/Plano Americano.

Se denomina también plano medio largo o plano $\frac{3}{4}$, encuadra desde la cabeza hasta las rodillas, se le llama así por que era el más recurrido en las películas de vaqueros para mostrarlos con sus armas.



- Medium Shot/Plano Medio.

Está entre el long shot y close-up. Encuadra de la cabeza a la cintura, corresponde a la distancia de relación personal adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos. Es perfecto para entrevistas.



- Close-up/Primer Plano.

El sujeto domina la mayor parte del cuadro, permite muy poca observación del escenario, es mucho mas dramático que cualquiera de los mencionados anteriormente.



- Big Close-up/Gran Primer Plano.

Plano concreto donde se contiene la expresión, encuadra una parte del rostro, expresión de ojos y boca.



- Extreme Close-up/Primerísimo Primer Plano.

Capta una parte del cuerpo del sujeto, como puede ser una mano, boca, ojo, ceja.



- Tight shot/Plano detalle.

Se muestra en primer plano a un objeto diferente al rostro del sujeto.



Postproducción

Es la última parte del proceso de producción, aquí es cuando se eligen las mejores imágenes y audio que se usarán.

Prácticamente es el armado de producto final con las adecuaciones técnicas necesarias para hacer la manufactura terminada a gusto del productor.

La edición es la actividad central de la post-producción y se acompaña de diferentes programas que describo a continuación:

2.3.1 Final Cut.

Con éste programa se puede editar además de video, sonido, montajes, mezclas y demás para luego ser integradas al archivo de video final.

Cuenta con una línea de tiempo, en donde se arrastran los videos para ser ensamblados y editados. Permite que los archivos no sean modificados en el curso de la edición.

Para la correcta utilización de este programa se debe tomar en cuenta ciertos puntos para obtener un proyecto final coherente.



2.3.2 Previsualización.

- Inventario de material.

Consiste en hacer un inventario completo y sistemático de todo lo que se ha producido en el rodaje, hay que clasificar las imagines, examinarlas y establecer relación entre ellas.

- Organización de secuencias.

Organizar las diferentes partes del video, reagrupando las tomas por escenas que se relacionan con los temas del proyecto, necesariamente debe tener principio, desarrollo y fin.

- Ensamble de elementos.

Aquí es donde se ensambla el material físicamente, en este caso se pasa a la línea de tiempo del programa, tanto los elementos sonoros como visuales.

2.3.3 Edición o Montaje.

En la edición se tiene que someter todo lo que se ha filmado a cierto orden. El montaje es la ordenación narrativa de los elementos del relato, o sea, el proceso de escoger, ordenar y juntar todas las imágenes grabadas según la idea previa y con un ritmo determinado, dándole significación y forma a la concepción plasmada en el story board y el guión.

2.3.4 Narración¹⁷

Nace de la necesidad que tiene el hombre de contar hechos, sucesos o historias; presentándolas desde un punto de vista determinado, donde un conjunto de acciones, personajes, espacio y tiempo, componen una estructura de significado en una secuencia ordenada de sucesos, los cuales permiten interpretar, estructurar y organizar la vida cotidiana.

¹⁷ Rafals, Rafael, El diseño audiovisual, Edit. Gustavo Gili, Barcelona.

2.3.4.1 Narrativa Lineal.

Implica un principio y un fin, es unidireccional e impulsada por el narrador, se dispone en una secuencia única, manteniendo el control del tiempo del relato, las historias son cerradas, de estructura estable y están organizadas por el narrador, por lo tanto, frecuentemente maneja finales cerrados.

2.3.4.2 Narrativa Alterada.

Los contenidos pueden ser abiertos, no hay estructura central, se abandonan los sistemas tradicionales conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y secuencialidad, se sustituyen por la multilinealidad.

La línea espacio-tiempo es fragmentada, pero reconstruida a modo que el espectador perciba la pieza como un todo, tiene una historia paralela y rupturas temporales.

Racconto: Retroceso largo al pasado de la narración. Define parte de la historia.

Flash Back: Retroceso corto al pasado. Plano aislado de una imagen del pasado, que se inserta en una escena que transcurre en tiempo presente.

Flash Forward: Conecta momentos distintos, trasladando la acción al futuro. Ida rápida al futuro de un personaje dentro de la historia.

2.3.4.3 Narrativa Coral.

La historia se cuenta por varios narradores, cada uno con voz propia, única y perfectamente identificable, son narradores testigos o narradores personajes, o bien, una combinación de ambos; aunque no puede descartarse la voz de un narrador omnisciente, no es un tipo muy habitual, pero su uso puede dar lugar a historias muy interesantes desde el clima que puede crearse.

2.3.5 Elipsis.

Mecanismo narrativo que consiste en presentar únicamente los fragmentos significativos de un relato, suprime el tiempo muerto y solo muestra acciones relevantes, significativas y sugerentes.

El tiempo audiovisual se puede alargar o acortar.

Los congelados alargan el tiempo, son muy eficaces para captar la atención del espectador en algún detalle de la acción o expresión del personaje.

La aceleración se consigue filmando a una velocidad inferior y proyectando a una velocidad estándar. Se aplica en el registro condensado de acontecimientos que duran lapsos largos en tiempo real. (Apertura de una flor)

- Elipsis Estructural.

Se usa para disimular un movimiento importante en la acción, con la intención de crear suspenso o misterio.

Objetivas: Está compuesta por todo el contenido que se le oculta al espectador. El asesino que se descubre al final.

Subjetivas: Todo lo que el personaje ignora, es ignorado por el espectador.

- Elipsis de Contenido.

Están motivadas por razones de censura social, autocensura, moralidad.

- Elipsis Expresivas.

Dan un efecto dramático y acompañan un significado simbólico.

2.3.6 Transiciones.

Son recursos que pueden aportar valores expresivos en la práctica de la elipsis, se aplican en el momento de la edición, pero el realizador es quien planifica los registros de modo que las tomas permitan el modo de transición que ha previsto.

Corte.

- Corte directo, ensamblado de una imagen con otra, por yuxtaposición simple.

Imágenes nítidas.

- Imprime un carácter dinámico en la asociación de dos situaciones.

Instantaneidad.

Pasa desapercibido para el espectador, presencia una acción continua e ininterrumpida.

- Se puede pasar de una vista a otra de con posición de cámara o encuadres diferentes, o de un escenario a otro.

Encadenado.

- La transición entre dos escenas es más suave, una imagen se desvanece mientras la otra segunda va apareciendo.
- Indica pases de tiempo no muy largos. Dependiendo de la velocidad, pueden o no ser inadvertidos por el espectador.

Fundido.

- Gradual desaparición de una imagen hasta dejar el cuadro en un color, de negro a la imagen o de la imagen a negro.
- Separa temporalmente los episodios del relato.
- Muy empleada en cine y TV, se le conoce como fade in o fade out.

Desenfoque.

- Recurso expresivo que sirve para indicar el desvanecimiento o pérdida de conocimiento de un personaje. En vision objetiva en zoom, para iniciar un flash back, recuerdos de un personaje.

Barrido.

- Se utiliza para pasar de un espacio a otro de forma instantánea. Después de éste se puede encontrar a los mismos personajes en otro lugar y situación.
- Giro rápido de la cámara, no da tiempo de ver de lo que se trata.

Cortinillas.

- Formas geométricas para dar paso a nuevas imagines.
- Se utilizan en cine para facilitar cambios de escenario y desplazamiento.
- Forman parte de la enorme gama de efectos digitales, mosaicos, espirales, posterizaciones, vueltas de página, etc.

2.3.7 After Effects.

Ésta aplicación está destinada a la realización de gráficos profesionales en movimiento, permite animar, alterar y componer creaciones en espacios 2D y 3D, montaje de video y efectos especiales audiovisuales con acabados profesionales.

Es un sistema de edición no-lineal que consiste básicamente en la superposición de capas para objetos individuales del material como imágenes, videos, sonidos (cada uno representa una capa).



2.3.8 Motion.

Sirve para la creación de animación 2D y 3D, transiciones, cortinillas, subtítulos y efectos para la edición de videos; permite crear generadores, plantillas y generar efectos de varias capas que pueden ser utilizados posteriormente en Final Cut.



2.3.9 Audition.

Es una aplicación en forma de estudio de sonido destinado para la edición de audio digital que permite tanto un entorno de edición mezclado de ondas multipista no-destrutivo como uno destructivo, por lo que se le ha referido como el "cuchillo suizo multiuso" del audio digital por su versatilidad.



Graba, mezcla, edita y masteriza archivos de sonido digital mediante una serie de potentes herramientas que proporcionan flexibilidad y control del estudio de escritorio.

También se puede crear música, producir anuncios radiofónicos y restaurar grabaciones defectuosas.

2.3.10 Música.

Elemento esencial en cualquier producción audiovisual, la intriga, suspenso, tono romántico o terrorífico que se hallan dibujados en el guión, se verán reforzados con “frases musicales”.

Sirve de complemento, puede crear un ambiente, aumentar la intensidad dramática de la situación, imponer un ritmo que favorezca a una secuencia, acentuar una acción o añadir un toque de humor.

Ayuda a sumergir al espectador en un ambiente particular y a crear en él expectativas vinculadas a su forma de asociar ideas y sentimientos. Ésta puede contribuir a relacionar unos planos con otros y dar la impresión de continuidad dramática entre las imágenes.

Su clasificación es:

- Diegética (música en In): Crear ambiente, recurso dramático, contrapunto.
- No diegética (música en Off).
- Descriptiva: Evoca lugar, tiempo, etc.
- Expresiva: Ambientes dramáticos.
- Ambiental: pájaros, aire, agua, etc.
- Gramatical: separa una escena de otra.

2.3.11 Sonido

Es un campo creativo, que va de la mano con la imagen, abarca todos los elementos que no sean estrictamente música compuesta en un filme como son los diálogos y efectos de sonido.

Para la creación de una banda sonora se deben seleccionar sonidos con una función concreta para guiar la percepción de la imagen y la acción.

Es un mecanismo para conseguir unidad, aumentar la impresión de realidad y dotar al filme de continuidad.

Su clasificación:

- **Perspectiva Sonora:** Si el sonido es más fuerte, el objeto que lo produce está más cerca.
- **Sonido Diegético:** Sonido ambiental que puede estar fuera de la escena.
- **Sonido In:** Sonido que está dentro de la escena (plática, corte de árbol, etc.).
- **Sonido no Diegético:** No pertenece a la escena, pero ayuda a reforzar la intención o idea.
- **Sonido Over:** No se ve, es más difícil de reconocer, es más abstracto, no sabemos donde esta la fuente.
- **Sonido Off:** No se ve, pero se sabe de que se trata (coche, tren, pájaros).
- **Sonido sincrónico:** Se empalma perfectamente con el movimiento de la boca de los personajes, aunque sea un idioma diferente.
- **Voz In:** concuerda lo que se ve con lo que se escucha.
- **Voz Off:** Narración, alguien pensando.

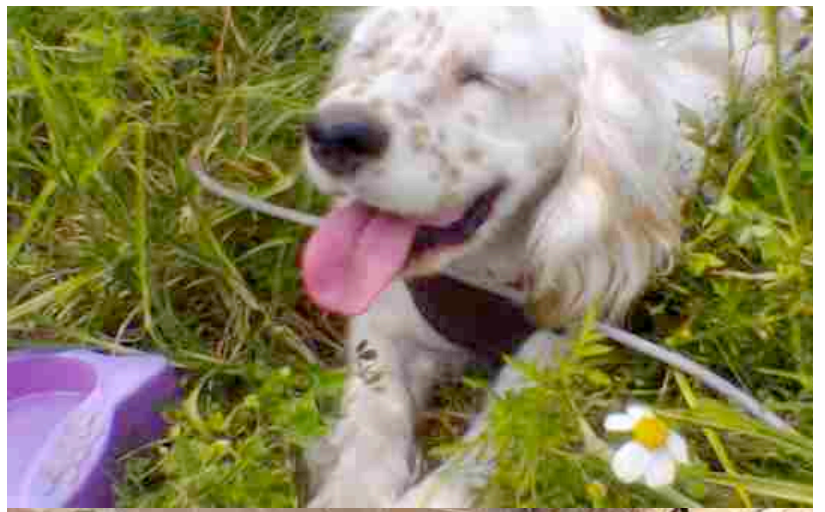
- Voz Over: No es del narrador, no se sabe de donde proviene, pero tiene un porqué de estar ahí, tiene coherencia (persona que escucha voces).
- Diálogo de Comportamiento: Acción real que pasa entre personajes (diálogo).
- Diálogo de Escena: Cuando un personaje piensa pero no habla.

2.3.12 Efectos Especiales

Parte de la fuerza de muchas escenas y secuencias se consigue gracias a efectos de sonido que suelen pasar desapercibidos. El sonido es capaz de crear un modo distinto de percibir la imagen y puede condicionar su interpretación, por ejemplo, centrando la atención del espectador en un punto específico y guiándolo a través de la imagen, estos pueden animar y hacer más realistas las escenas, facilitando el encadenamiento y sirviendo de conexión.

Desarrollar este capítulo me permitió tener una visión de los procesos necesarios para la realización de este proyecto y así tener mayor calidad.

Capítulo 3



Realización del proyecto:

“DEJANDO HUELLA, POR LOS QUE NO TIENE VOZ”

La elección del nombre de este audiovisual está directamente relacionado con la misión de la asociación “Por los que no tienen voz” ya que es un centro de adopción pequeño y requiere de ayuda en diferentes formas, este video es la manera que en particular tengo para ayudar a la causa ya que podremos informar a más personas de la situación de los perros en la calle de la Ciudad de México y con ello evidenciar la ayuda que se requieren estos seres vivos.

Comparto con la asociación y sus fundadores la forma de trato hacia los perros así como la política de adopción que no envía a los animales que protegen a cualquier hogar ya que tienen un proceso para hacer el trámite. Considero valiosa la labor de Pepe Toño Macías y Graciela Mata pues sin tener recursos del gobierno hacen la diferencia para muchos perros.

El nombre *Dejando huella, por los que no tienen voz*, deja clara la intención de este video, pues a falta de voz a los animales hay personas ocupadas por dar ese grito de ayuda y dejar huella en cada una de las personas involucradas en el proyecto.

En resumen el título fue elegido por la necesidad de exigir ayuda a todas voces, volúmenes y extensiones. La investigación de estos años ha sido extensa y ardua, encontrarme personas dispuestas a compartir sus experiencias fue una tarea fácil pues la búsqueda de opciones para mejorar la vida de los animales es el hilo conductor de este video.

Al mirar atrás me doy cuenta de lo mucho que se tiene que decir y lo complicado que fue elegir el material presentado en este

trabajo. Un proceso largo que al final me deja una experiencia única y la pasión de seguir en lucha por los que no tienen voz.

3.1.1 Preproducción.

Para cubrir la necesidad de este documento audiovisual utilice principalmente 2 tipos de guión:

Para contextualizar realicé una introducción con la historia de los perros en México apoyándome en una animación, que esta desarrollado en un guión técnico, con narrativa Rocconto¹⁸: en esta primera parte, cuento sobre el pasado de los perros en México y cómo el proceso acelerado de natalidad de estos animales han llegado a ser una problemática en la Ciudad de México.

Construí un Story board, lo cual me permitió tener muy clara la parte de la creación y ejecución de la animación. El resto del proyecto esta producido con base a un “guión literario” ya que este proyecto lo clasifiqué como documental expositivo¹⁹, donde se plasmó la idea general con acontecimientos que me ayudan a evidenciar la situación trágica de estos animales y que esta relaciona con la necesidad de solución al problema; en contexto de la investigación realizada y en colaboración con personas inmersas en el tema, contando con entrevistas y anécdotas principalmente. Realicé una escaleta de la trama del documental que resolví con un montaje a distancia.

La narrativa que usé en esta parte del documento es Flash Back²⁰, ya que es preciso contar sucesos del pasado y que intervienen en la narrativa del tiempo presente. En el planteamiento de la voz en

¹⁸ Ver punto 2.3.4.2 “Narrativa Alternativa” de este documento.

¹⁹ Documental Expositivo: Se plantea a menudo sobre una sensación de implicación dramática en torno a la necesidad de una solución.

²⁰ Ver punto 2.3.4.2 “Narrativa Alternativa” de este documento.

off para el guión general persigo adentrar al espectador con imágenes crueles y un tono de ironía en la narración, acentuando el propósito del proyecto que es sensibilizar al espectador e invitándolo a reflexionar sobre la problemática de perros en la calle.

La música que utilizo tiene un papel fundamental porque intensifica la emoción de cada etapa del documental, profundizando el significado de cada toma y ángulo.

A continuación, un desglose de los métodos de organización, realización y postproducción de manera cronológica.

3.1.2 Cronograma 2013

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	1	2	3	4	5	6	7
Julio	Animación de introducción	Animación de introducción Grabación Voz en Off del video	Grabación entrevista Asociación "Por los que no tienen voz" Edición de voz en off	Edición de la entrevista	Levantamiento de imágenes (fotos y videos) Perrera	Edición del registro asociación	Grabación de marcha a favor de la vida animal (Reforma, Zócalo, D.F)
	8	9	10	11	12	13	14
Julio	Grabación de esterilización (veterinario particular)	Grabación perros en la calle (mercados y basureros)	Musicalización del video	Grabación casa de adopción	Grabación perros en la calle (mercados y basureros)	Grabación entrevista con persona que adopto algún perro.	Edición de entrevista.
	15	16	17	18	19	20	21
Julio	Grabación de entrevista con persona que adopto algún perro.		Grabación perros en la calle (mercados y basureros)		Edición de video	Edición de video	Edición de video
	22	23	24	25	26	27	28
Julio	Edición de video	Edición de video	Revisión general de edición				

3.1.3 Guión animación

Proyecto: “DEJANDO HUELLA POR LOS QUE NO TIENEN VOZ”

Fecha: Julio 2013

Escena	Interior/ Exterior	Plano/ Movimiento de cámara	Audio	Descripción de la imagen
1	Ext	Ext. Close up. Enfoque/ Desenfoque	Voz en off Efectos de sonido: ladridos Música: Nortec Collective “Punta banda”	Animación De forma misteriosa. Descripción de un perro. Foto en movimiento sin dejar verla completa. Hasta finalizar la descripción
2		Full shot.	Voz en off Música: Nortec Collective “Punta banda”	Animación Se muestra un perro completo
2 Toma 2	Ext	Full Shot	Voz en off Música: Nortec Collective “Punta banda”	Animación Pantalla de llena de perros
3	Ext	Establishing shot Ext long shot	Voz en off Música: Nortec Collective “Punta banda”	Animación Mapamundi Girando con olas de mar y barcos de españoles llegando a México.

4	Ext	Close up, Plano americano	Voz en off Música: Jorge reyes	Animación Foto de Xoloitzcuintle
5	Ext	Close up Médium shot	Voz en off Música: Jorge reyes	Animación Fotos de varios Xoloitzcuintles
6		Close up	Voz en off Música: Jorge reyes	Animación Billetes "dólares"
7	Ext	Plano americano Ext long shot	Voz en off Música: Jorge Reyes	Animación Desembarque de españoles en México.
8	Ext	Medium shot	Voz en off Música: Jorge Reyes	Fotos Perros mastín y dogo
9	Ext	Medium shot	Voz en off Música: Linda mañana Astrid Gilberto	Video Hembra con crías.
10	Ext	Close up, médium shot	Música: Linda mañana Astrid Gilberto	Perros encerrados
11	Ext	Long shot	Música: Linda mañana Astrid Gilberto	Perros insano en las calles
12	Ext	Ext long shot	Música: Linda mañana Astrid Gilberto	Mapa del distrito federal. Remarcando la delegación Iztapalapa
13	Ext	Long shot	Música: Linda mañana Astrid Gilberto	Foto de perros razas diferentes

3.1.4 Voz en off (Animación)

Masculino, voz jocosa, juguetón, simpática.

Somos una especie muy abundante en la ciudad, nobles, simpáticos, fieles, educados y dicen que somos tus mejores amigos (...)comúnmente nos llaman chucho, canes o... (Efusivo) ¡PERROS!

¿Qué como llegamos hacer tantos? (ladrido)

Seguramente sabrás que antes que vinieran los güeritos del otro lado del charco a partírnosla solo había una raza de nosotros llamada Xoloiztquincle

Como puedes ver no eran muy agradados que digamos.

Y pensar que el precio de nuestros camaradas pelones es de aproximadamente 2000 billetes verdes (ladrido mas largo

Y fueron esos mismos güeritos los que trajeron mas razas a nuestro México del alma, por que embarcados traían unos perros grandotes que usaban para olfatear y evitar emboscadas (ladrido de enojo)














Aunque se les conocía como alanos de manera genérica, seguramente aquellos perros era mezcla de mastín y dogo!!!

Pero como para ese entonces no existía la planificación familiar empezamos a reproducirnos hasta ser mas de 120 mil perros en situación de abandono (quejo como de golpe)
como nos dicen despectivamente “perros callejeros”

Y eso solo aquí en la ciudad de México (ladrido de enojo)

¡Qué can... tidad tan impresionante de compañeros en un territorio tan pequeño!

3.1.5 Story Board Animación

Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4
			
Escena 5	Escena 6	Escena 7	Escena 8
			
Escena 9	Escena 10	Escena 11	Escena 12
			
Escena 13			
			

3.1.6 Guión General.

“DEJANDO HUELLA, POR LOS QUE NO TIENE VOZ”

ESCENA	INTERIOR/ EXTERIOR	PLANO/ MOV DE CAMARA	AUDIO	DURACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN
1			Voz en off	90 seg	Animación Perros en México, historia y orígenes.
2	Ext	Full shot	Voz en off Música: Vladimir Sterzer		Cuadrícula perros varios. Perros en la calle (estado vulnerable) baja opacidad.
3	In	Medium shot Zoom	Voz en off Vladimir Sterzer		Realidades maltrato animal.
4	In	Full shot Long shot	Voz en off Música: Vladimir Sterzer		Perros en las calles.
5	Ext		Voz en off Ambiental		Entrevista “Anécdota” voluntaria personal “Milagros Caninos”
6			Voz en off Ambiental Música: Gabin		Logos asociaciones que ayudan animales en condiciones vulnerables
7	Ext	Full shot	Ambiental		Marcha en pro de la vida animal
8	Ext		Ambiental		Entrevista Asociación por los que no tiene voz
9					Animación
10			Ábrete Corazón		Créditos

3.1.7 Voz en off, General.

Masculino

Los perros, los hay de todos tamaños y razas unos mas bonitos que otros, mas refinados que otros, que al paso del tiempo han servido de compañía, nos han ayudado a lo largo del camino.

Siempre tan fieles comprensivos, cariñosos , juguetones, comelones.

Sucios, inútiles, mordelones, destructores, ruidosos. Un estorbo y gastos innecesarios para algunos.

El regalo navideño perfecto, que a los pocos meses deja de serlo.

Eso hay que cambiarlo, te sientes de lo mas importante y eso te da pretexto para enojarte con todo, ¡eres tan importante! que puedes marcharte así no mas si las cosas no salen a tu modo, sin duda piensas que con eso demuestras tener carácter.

Eres débil y arrogante.

Y nosotros mexicanos, con esa poca cultura, falta de educación.

Siempre sintiéndonos más, con el ego por las nubes y creyendo que si algo ya no nos sirve podemos desecharlo, sacando las frustraciones con los que menos pueden.

Gracias a todos eso tenemos 3 millones de perros callejeros, un millón mas en riesgo de ser abandonados y solo un millón tienen un hogar estable, donde son parte de una familia.



Aproximadamente 12 mil perros son sacrificados mensualmente con practicas inhumanas ejercidas por los antirrábicos Electroshock, sobre dosis de barbitúricos, envenenamiento de cebos, sofocación, cámara de gas y algunas ocasiones a golpes.

Los que no son capturados por la perrera normalmente vagan por las calles alimentándose de desperdicios, soportando los estragos de la naturaleza y corriendo peligro de ser atropellados, produciendo en el mejor de los casos, la muerte y en el peor, fracturas que nunca serán revisadas provocando un mayor sufrimiento.

La realidad es que muchos de los perros que terminan en el antirrábico son entregados por los mismos dueños quienes evidentemente quieren deshacerse de la responsabilidad, sabiendo el proceso y fin de estos animales.

Sin perder de vista a las personas que adquieren animales por el simple hecho de tener un ser viviente indefenso y sin voz. Siendo ellos mismos quienes den muerte de forma lenta, con procesos atroces y totalmente sádicos.

Pero no todo es malo, hay gente consiente y preocupada por estos seres indefensos.

Existen asociaciones civiles, preocupadas por mejorar la calidad de vida de estos animales. Dándoles lo indispensable para que puedan sanar, rehabilitarse y tengan la posibilidad de ser adoptados.

¡Pero tu puedes hacer la diferencia!



3.2.1 Producción.

Haciendo la evaluación del objetivo del proyecto con el tiempo y conforme al cronograma establecido en la preproducción lleve a cabo las citas, entrevistas, levantamiento de imágenes y todas las actividades que se requirieron para la realización del proyecto.

Ya que el proyecto fue planteado como documental, dentro de las grabaciones no existen actores, locaciones específicas, utilería, maquillaje, vestuario ni iluminación artificial. Por ello cabe mencionar que al plantear en el guión algunos espacios y situaciones, estuvieron acompañadas de improvisaciones.

El acceso limitado algunos inmuebles como antirrábicos me orilló a buscar en la red, cápsulas informativas de estas situaciones que usé a forma de crestomatías que se indica en el audiovisual.

En este apartado se encuentra el registro de las entrevistas, marchas y espacios donde realice grabaciones para este proyecto.

3.2.2 Realización

Entrevistas:

Milagros caninos, cede Xochimilco

11/Junio/2011

Fundadora: Paty Ruíz

Se describen como:

El primer Santuario en México para perros en situaciones extremas: cáncer, sin patas, ciegos, sordos, totalmente quemados, terriblemente torturados, paralíticos, violados, drogados, etc.

Aquí les damos la oportunidad de que lleven una vida digna, con comida, techo, espacios para correr y jugar, y sobre todo, les damos amor, algo que tal vez nunca han tenido. Lo que nosotros recibimos a cambio, en el mejor de los casos, es un lengüetazo o una cola que se mueve llena de felicidad, y en otros casos, una mirada de eterno agradecimiento.



Antonio Haghenbeck y de la Lama I.A.P.

Entrevista 10/julio/2011

Directora general Cecilia Vega León.

Entrevista 10/julio/2011

Fundada el 8 de febrero de 1984 por Don Antonio Haghenbeck y de la Lama.

Directora general Cecilia Vega León.

Su misión:

Hacer un mundo, un país mejor mediante una cultura de respeto y sensibilidad por todos los seres vivos.

Somos una Institución de asistencia privada, dirigida a impulsar programas, sustentables, estos pueden ser propios o externos, encaminados siempre a mejorar la calidad de vida tanto de animales y su entorno, como de las personas de la tercera edad.



7/Julio/ 2013

Con consignas como "Toros si, toreros no"

Marcha a favor de la vida animal

(Ángel de la Independencia- Plaza Tlaxcoaque) D.F



14/Julio/2013

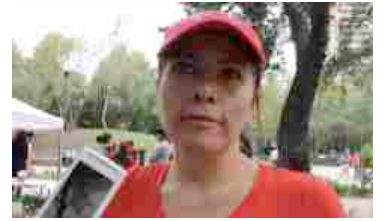
“POR LOS QUE NO TIENEN VOZ”

Fundadores Graciela Mata y Pepe Toño Macías

POR LOS QUE NO TIENEN VOZ, A.C. es una asociación legalmente constituida, de carácter no lucrativo que se fundó de la mano de un grupo de personas inquietas ante la situación de abandono y maltrato en que se encuentran algunas animales.

Por los que no tienen voz, A.C. es independiente de cualquier otra asociación civil, así como política, religiosa, cultural o profesional. No obstante, puede suscribir convenios como la instituciones públicas o privadas cuya finalidad sea la de ayudar y proteger a los animales.

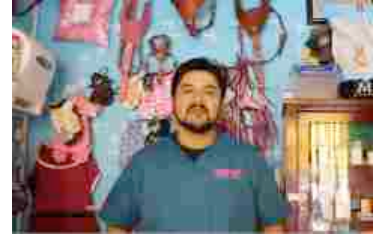
Su misión es ayudar a que los animales abandonados, perdidos, maltratados o heridos de Ciudad de México encuentren un hogar digno y crear conciencia para el respeto y cuidado de los animales.



Veterinario Particular

Víctor Mejía

Entrevista 27/Junio/2013



3.3.1 Postproducción

Para esta etapa de realización me propuse un mes aproximadamente para concluir, después de elegir el material que utilizaría según el guión establecido en la preproducción.



La animación, cortinillas, presentación, fragmentos en movimiento y créditos fueron creados en el mismo tiempo, aunque la conclusión (edición) del proyecto lo concluí en mes y medio.



Esta parte la dividí en tres partes la edición general con Final cut, la segunda fue creación de la introducción (animación) en After Effects y la ultima parte la creación de las cortinillas.



Conclusiones

La comunicación es sin duda parte esencial para el crecimiento y desarrollo de cualquier sociedad y persona, estar informado es una necesidad.

La experiencia que me deja este proyecto es mayor a la que imaginé hace 2 años, puesto que la exigencia de metodología para llevar a cabo este trabajo y no perderme en lo inmenso del tema en las muchas posibilidades de producción fueron mayores a las que vislumbre al iniciar el proyecto.

El conocimiento y técnica requerida para llevarlo a cabo fue un ejercicio intenso ya que para culminar este video invertí tiempo en cursos y diplomados para llegar al resultado que hoy presento.

La realización técnica está sustentada en la investigación y ejecución de los procesos de producción que adquirí en la participación de dichas clases y en la colaboración en la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED) en 2013, como apoyo a la postproducción de series educativas de escuelas y facultades de la UNAM.

Hacer videos y cápsulas documentales con una formación artística es relevante para la producción plástica, pienso que eleva la creación artística, solucionando con herramientas tecnológicas ideas y conceptos con un enfoque transversal entre la comunicación, el diseño y el arte, siendo este último el que permite dar cabida a soluciones sociales a través de la profesionalización artística desde la tecnología.

Por otro lado, fue valiosa la practica de lo aprendido en la licenciatura lo que me hace reflexionar sobre la importancia de la creación, desde las artes visuales, de videos, cortometrajes, animaciones y en general de este tipo de herramientas para la

formulación de mensajes adecuados para el momento que vivimos y para nuestra sociedad.

Tener la posibilidad de presentar información desde una mirada plástica es una labor con la que me identifico y quiero seguir trabajando, ser ese vínculo para que al público llegue información me parece una de las principales finalidades del arte a través del tiempo, por lo cual apuesto totalmente por ella.

La realización de este proyecto representó grandes desafíos los cuales finalmente se convirtieron en maravillosas satisfacciones que enriquecieron no sólo mi formación académica sino también personal.

Tener contacto con personas preocupadas y ocupadas de animales en situaciones adversas me permitió aprender a no dejar de mirar, pues de cada persona se puede tener una historia fascinante. Hay mucho por hacer sobre el tema de perros en la calle, confío que este audiovisual podrá ser de utilidad para compartir e informar a personas y así sumar esfuerzos para que las cosas cambien, empezando hablar por algunos y gritar muy alto “por los que no tienen voz”.

Fuentes digitales

Decreto ley 2009

<http://www.ssp.df.gob.mx/TransparenciaSSP/Leyes%20Locales/21LEYPROTECCIONANIMALESDF.pdf>

(26 de junio 2013, 18:32 horas)

Historia de perros en la calle

http://www.utm.mx/edi_anteriores/temas037/N4.pdf

(26 de junio 2013 18:50 horas)

Facebook, “Por los que no tienen voz”

<https://www.facebook.com/PorLosQueNoTienenVoz.Asociacion.Civil?fref=ts> (12 de junio 2013, 13:30)

Videos

<http://youtube.com/watch?v=Q7wcAdairk8>

<http://youtube.com/watch?v=sStEHBDtCD0>

<http://youtube.com/watch?v=jaaCXcPDCEA>

<http://youtube.com/watch?v=WUGrKRFH150>

<http://youtube.com/watch?v=Nr1-ybIIDGo>

<http://www.youtube.com/watch?v=uOQvk6pjf8g>

<http://www.youtube.com/watch?v=mOzdHVRRNnQ>

<http://youtube.com/watch?v=DZ9lme5Z9ps>

<http://youtube.com/watch?v=JsvfzRjIDnI>

<http://youtube.com/watch?v=crXO43JaKNo>

<http://youtube.com/watch?v=Zeu--aXc6Ik>

<http://youtube.com/watch?v=2oZeHtBWBjU>

http://youtube.com/watch?v=Va70Az6mH_Y



Bibliografía.

Artavazd, Peleshyán, Teoría del montaje a distancia, Edit CUEC, México, 2011.

Aumont, Jacques, Estética del cine: Espacio Fílmico, montaje, narración, lenguaje, Edit. Paidós Ibérica, 1985.

Barthes, Roland, "La torre Eiffel: Textos sobre imagen" Edit. Paidós, Barcelona, 2001, pp 27 - 34.

Bordwell, David, Thompson, Kristin, Film An Introduction University of Wisconsin, Edit. Eighth, Since, 1979

Canet, Fernando, Prosper Joseph, Narrativa Audiovisual, Estrategias y Recursos, Edit. Síntesis. Madrid, 2009.

Cervantes, Dalia, entrevista, Colaboradora Fundación Antonio Hagenbeck y de la Lama I.A.P, (Institución de asistencia privada), En su dependencia "Cambia un destino", México, 2011.

Clavijero Francisco, Historia antigua de México, México: Porrúa, 1991.

Colomer, Antonio, Rafols, Rafael, El diseño Audiovisual, Edit. Gustavo Gili, 2003.

Delacote, Gorey, Enseñar y aprender con nuevos métodos: la revolución cultural de la era electrónica, Edit. Gedisa, Barcelona, 2000.

Fernández Díez, Federico, Martínez, José, Manual básico del lenguaje y narrativa, Edit Paidós Iberica.

Freund, Gisèle La fotografía como documento social, Edit. Gustavo Gili, S.A, 3º edición, Barcelona, 1983.

Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar, Metodología de la investigación, Edit. McGraw-Hill, México, 2005.

Jiménez Pulido, Jesús, El cine como medio educativo, Edit. El laberinto, España , 2001.

Ley de protección a los animales del distrito federal. (24-febrero-2009), Reforma publicada en la gaceta oficial del distrito federal.

Marcel, Martín, El lenguaje del cine. Edit. Gedisa, Barcelona, 1992

Macías, Pepe Toño, Mata Graciela (Junio 2012), entrevista, Fundadores asociación “Por los que no tienen voz”, México.

Monterde Enrique, Cine, historia y enseñanza, Edit. Laia, Barcelona, 1986.

Morán Rodríguez Liliana Estela, Publicación, “Proponen solución al problema de los perros callejeros”, Liliana Estela Morán Rodríguez, *Actualidades Cultura y Sociedad*, portal de ciencia UNAM, DGDC, 27 Agosto 2012 http://ciencia.unam.mx/leer/109/Proponen_solucion_al_problema_de_los_perros_callejeros

Nam June Paik, Bringhamton Latter, extracto de una carta dirigida a Beryl Korot, Phyllis Gershuny , Michael Shamborg, e Ira Schneider, editores y miembros de redacción de la revista Radical Software. Publicada en el catálogo Nan Jun Paik: ‘n’ Videology, 1959-1973, Everson Museum of Art, Syracuse, Nueva York, 1974.

Pavis, Patrice, El análisis de los espectáculos, Edit. Paidós Barcelona, 2000, p.p 25 – 2

Pérez Monter, Héctor Javier, El guión Audiovisual, Edit. Trillas, 2007.

Perona, Alberto Mario, El aprendizaje del guión audiovisual, metodología y técnicas, Edit. Brujas, Córdoba, 2010.

Rafals, Rafael, El diseño audiovisual, Edit. Gustavo Gili, Barcelona.

Rodríguez y Gómez, Revista Imagen Veterinaria “Animales del México Prehispánico” Vol. 3, núm. 4 Oct-Dic, 2003., Capítulo: Perros prehispánicos: una semblanza de los perros en México antes de la llegada de los españoles. FMVZ, UNAM.

Roland Barthes, El problema de la Significación en el Cine Edit. Paidós, Paris, 1960.

Ruiz, Paty, (junio 2011) entrevista, Fundadora “Milagros Caninos”, México.

Sahagún B. Códice Florentino. México: Secretaria de Gobernación, 1979.

Sánchez Navarro, Jordi, Narrativa Audiovisual, Edit. UOC, Barcelona, 2006.

Segei M, Eisenstein El sentido del cine, Jay Leyda, Edit. Siglo XXI, 3º edición, México, 1970.

Vega León, Cecilia, (2011) entrevista, Directora Fundación Antonio Hagenbeck y de la Lama I.A.P, (Institución de asistencia privada), México.

Wapa, World society for the protection of animals, (Octubre 2000), Nuevos Horizontes, Redefiniendo la captura de perros en la ciudad de México, Secretaría de salud, Subsecretaria de vigilancia y control epidemiológico programa de zoonosis.

Anexos

Tabla 1

Cifras reportadas por la Secretaría de Salud en el Diario Oficial de la Federación 2004.

DELEGACIÓN	CANTIDAD DE PERROS
Iztapalapa	254,387
Gustavo A. Madero	182,771
Álvaro Obregón	102,835
Tlalpan	88,844
Cuauhtémoc	74,898
Venustiano Carranza	69,865
Azcapotzalco	68,853
Coyoacán	64,853
Iztacalco	59,965
Xochimilco	55,209
Tláhuac	52,368
Benito Juárez (no tiene centro de control canino)	52,368
M. Hidalgo (no tiene centro de control canino)	50,506
Magdalena Contreras	32,920
Cuajimalpa	22,068
Milpa Alta	13,138
Total	1.245,848