



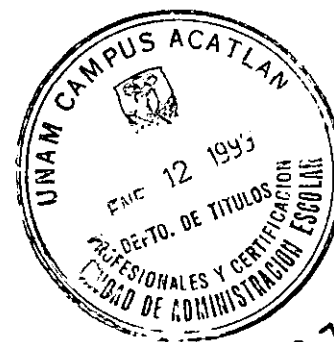
**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES  
CAMPUS "ACATLAN"**



17  
lej

**PROPUESTA DE ANIMACION Y SONORIZACION EN AYUDA A LOS  
INFANTES CONTAGIADOS DE VIH/SIDA Y SUS  
DERECHOS HUMANOS**

**TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO**



269731

**PRESENTA  
VERONICA VILLANUEVA RAMOS**

**ASESOR  
MARTHA OLGA RODRIGUEZ PEREZ**

**MEXICO, D.F.**

**1999**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



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.

**AGRADECIMIENTOS:**

A mis padres por su vida ejemplar y por el orgullo de saberlos míos. Con todo mi amor, respeto y agradecimiento les dedico este trabajo.

A Gus por su amor y por permitirme compartir a su lado los momentos más importantes y felices que he vivido.

A mis hermanos Daniel, Ma. Isabel, Martha y Alejandro que de una u otra manera siempre han estado a mi lado.

A mis sobrinos Enrique, Erick, Carlos, Karen, Mónica, Daniel, Ivan y Paty, esperando que este trabajo les sirva de aliciente.

A la familia Trujillo Barragan por considerarme un miembro más de su familia y por su infinito apoyo y comprensión.

A la familia Leonides Flores por su gran apoyo.

A Rosalba, Hortensia, Ulises, Cristina, Edgar, Alberto, Dante, Ulises, Federico y Juan Rodriguez Yerena.

A mi asesor directo, Martha Olga Rodríguez Pérez, por su atención y asesoría.

A Rossana Unzueta, Leticia Salgado, Olivia Montoya y José Luis Caballero por hacer que este proyecto haya sido logrado.

# INDICE



	<b>PAG.</b>
<b>INTRODUCCION</b>	<b>8</b>
<b>CAPITULO I " EL SIDA "</b>	<b>11</b>
1.1. ¿Qué es el SIDA y qué lo causa?	13
1.2. El VIH y el Sistema Inmunológico.	14
1.3. ¿Cómo se transmite el virus del VIH?	15
1.3.1 Por contacto sexual.	16
1.3.2 Por sangre o sus hemoderivados.	17
1.3.3 Por vía perinatal.	17
1.4. ¿Cómo no se transmite el virus del VIH?	18
1.5. Síntomas del VIH y el SIDA.	19
1.6. ¿Cómo prevenir la infección del VIH?	22
1.6.1 Transmisión sexual.	22
1.6.2 Transmisión sanguínea.	23
1.6.3 Transmisión perinatal.	23
1.7. ¿Cómo se infectan los niños con VIH y cuáles son sus consecuencias?	25
1.8. ¿Cómo saber si un niño ha sido infectado por el VIH?	26
1.9. ¿Cuidados que se le deben de dar a un niño infectado por el VIH.	27
1.10. Derechos de las personas infectadas con el VIH/SIDA.	30
1.10.1. Declaración de los derechos humanos, para las personas infectadas con VIH, Comisión Nacional de Derechos Humanos.	31
1.10.2. Declaración de los derechos humanos del niño, Naciones Unidas, aplicado a los derechos humanos de los infantes contagiados de VIH/SIDA.	33
<b>CAPITULO II "LA ANIMACION"</b>	<b>38</b>
2.1. ¿Qué es la animación?	40
2.1.1. ¿Cómo se perciben las imágenes en la animación?	40
2.2. Clasificación y técnicas de animación	41

	<b>PAG.</b>
2.2.1. Animación de dos dimensiones.	42
2.2.2. Animación de tres dimensiones.	46
2.2.3. Animación de dos y tres dimensiones, animación por computadora.	48
2.3. Principios de animación.	50
2.4. Lenguaje de animación.	55
2.5. Sincronización entre la imagen y el audio en la animación.	57
2.6. Diferencias entre el cine y el video.	59
2.7. Preproducción, producción y postproducción de animación de recorte de papel en video.	61
2.7.1 Preproducción.	61
2.7.2 Proceso de producción de la animación de recorte de papel en video.	64
2.7.3 Postproducción.	67
<b>CAPITULO III "EL AUDIO"</b>	<b>70</b>
<hr/>	
3.1. ¿Qué es el sonido?	72
3.1.1. ¿Cómo se perciben los sonidos?	72
3.2. Características físicas del sonido.	73
3.3. Efectos de sonido.	77
3.4. Fuentes de sonido.	78
3.5. Planos sonoros.	81
3.6. Recursos de transición.	83
3.7. Preproducción, producción y postproducción para sonorizar animaciones en video.	84
3.7.1 Preproducción.	84
3.7.2 Producción.	87
3.7.3 Postproducción.	88
<b>CAPITULO IV "PROPUESTA DE ANIMACION Y SONORIZACION"</b>	<b>91</b>
<hr/>	
4.1. Título.	93

	<b>PAG.</b>
4.2. Perfil del percetor.	93
4.3. Objetivo.	94
4.4. Realización.	97
4.4.1 Guiones.	98
4.4.2 Reporte de producción.	140
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>142</b>
<hr/>	
<b>GLOSARIO</b>	<b>145</b>
<hr/>	
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>147</b>
<hr/>	



# INTRODUCCION



---

**INTRODUCCION**

La inquietud por ver que es lo que hay detrás de una institución al servicio de las personas seropositivas me llevó a convivir con los niños que viven con el virus de VIH. La convivencia con éstos, me formó conciencia de su situación discriminatoria en relación con la sociedad. Esta fue la razón principal que me motivo a querer hacer algo por ellos en la medida de mis posibilidades.

Fue entonces cuando analicé los posibles temas en los cuales podía trabajar para lograrles un bienestar y concluí que el de los derechos humanos era el más adecuado. Cabe aclarar que aunque los niños son la razón y el fin de este proyecto, la propuesta está dirigida a los tutores de éstos, ya que ellos son los medios por los cuales se logra el bienestar de los infantes.

Por otro lado pensé en las diversas áreas de las cuales tengo los conocimientos y las habilidades necesarias para aplicarlas en un proyecto concreto, y me incliné por el medio audiovisual, para ser concretos en su derivante la animación hecha con la técnica recorte de papel, la cual permite trabajar con personajes aunque de manera restringida en los movimientos, como con historias que tienden a ser concretas y simples. Esto último requerido para exponer mi propuesta.

Pero queriendo explotar todavía más los conocimientos adquiridos a lo largo de mi formación como profesionista, ví que el tema a tratar y el medio seleccionado para ofrecer mi propuesta requería de más. Así que a pesar de que el medio audiovisual, como su nombre lo dice, también trabaja lo que es el aspecto sonoro, quise hacer de éste último otro terreno mucho más amplio, en el sentido de estudiar sus características y sus múltiples posibilidades expresivas.

Así, esta tesis está conformado por cuatro capítulos, en el primero se hace un estudio general de lo que es y significa la enfermedad del Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida (SIDA), a continuación se hace un análisis de lo que la enfermedad provoca en los niños que la adquieren y concluye con los derechos humanos de los cuales tiene derecho a gozar éstos últimos apesar de su padecimiento.

En el segundo capítulo se explica lo que involucra la producción de animación en video, para ello se mencionan y explican algunas de las técnicas más usadas, así como sus requerimientos y posibilidades expresivas. La técnica a la que más énfasis se hace es a la de recorte de papel por ser la que se utilizará en la elaboración de la propuesta.

En el tercer capítulo se estudia individualmente algunas de las características y efectos del audio, posteriormente se analiza en un terreno más amplio las posibilidades expresivas que ofrece la aplicación del lenguaje del audio a cualquier tipo de producción audiovisual.

En el último capítulo se presenta la propuesta de animación y sonorización en ayuda a los infantes que viven con el virus del VIH/SIDA y sus derechos humanos perfectamente desglosados. En ella los elementos que se habían venido explicando por separado, aquí forman una unidad con un fin enteramente informativo.

El presente tiene como objetivos principales:

1) El informar a los tutores de los infantes que viven con el virus del VIH los derechos humanos a los que tienen derecho a gozar éstos niños,

2) Ayudar a los niños infectados con VIH a disminuir los males provocados por la violación de sus derechos humanos a través de la información transmitida a sus tutores.

3) Demostrar que el diseñador gráfico tiene la capacidad de incursionar en el terreno de la animación bajo cualquier perfil por controvertido que éste parezca, ya que al conocer las posibilidades

creativas y expresivas que ofrece ésta puede lograr producciones de excelente calidad.

4) Exponer la importancia que implica el conocimiento del área del sonido, así como de sus alcances expresivos y de su adecuada aplicación en los medios audiovisuales.

5) Servir como material de apoyo didáctico a los alumnos de la carrera de diseño gráfico, así como a los lectores en general interesados en la producción de animaciones.

# CAPITULO



---

**EL SIDA**

La propagación del Virus de Inmunodeficiencia Humana (VIH) y el desarrollo de la enfermedad Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida (SIDA), en un considerable número de personas, ha causado controversia en la población en general.

Comúnmente se oye decir a la gente, cuando habla del VIH/SIDA, que es un mal único de ciertos grupos de personas, que se adquiere con el trato cotidiano, que es necesario aislar a los seropositivos, que no tiene sentido invertir en alguien a quien le queda poco tiempo de vida y que es mejor ver el problema ajeno a nosotros, aún cuando todos conformamos el contexto de la enfermedad.

Pero la pandemia del siglo XX, como se le ha llamado a la epidemia del SIDA, no sólo afecta la salud de quien la padece, sino también su integridad como ser humano, al ser violados diversos derechos humanos. Ya que en varias situaciones, a las personas que viven con el virus del VIH, se les ha considerado como alguien de segunda, sin derechos y sin dignidad, y que no les queda más que vivir una vida en penumbra.

Más para sorpresa de muchos, los seropositivos no son seres mutantes, sin sentimientos, sin deseos y

sin ganas de vivir una vida. Por el contrario, al igual que cualquier otro ser humano, necesita de apoyo y comprensión de las personas que los rodean, para alivianar de alguna manera el mal que los tiene condenados a la asistencia de los demás de por vida.

Pero ésto se complica cuando el seropositivo es un niño y sus padres o tutores no tienen conocimiento de los derechos humanos de los niños (declarados en la Convención sobre los Derechos Humanos del Niño); los cuales son de rigurosa aplicación ante cualquier situación y sobre todo tipo de juicios.

De ahí la necesidad de exponer, a los tutores de los infantes que viven con VIH/SIDA, los derechos humanos de los que deben de gozar estos niños, independientemente de su enfermedad.

### 1.1. ¿Qué es el SIDA y qué lo causa?

Para entender más ampliamente lo que significa el Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida (SIDA) vemos que:

**"SINDROME:** Conjunto de signos y síntomas que, combinados, indican la presencia de una enfermedad o de un trastorno.

**INMUNODEFICIENCIA:** Incapacidad para resistir las infecciones.

**ADQUIRIDA:** Que se ha contraído, en una etapa de la vida, y no heredado." (1)

Así el SIDA, conocido erróneamente como una enfermedad epidémica. Es, por el contrario, un conjunto de éstas que atacan directamente al sistema inmunológico del ser humano a través del Virus de la Inmunodeficiencia Humana, también conocido como VIH (de aquí en adelante me referiré, al Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida como SIDA y al Virus de la Inmunodeficiencia Humana como VIH).

Dicho virus se desarrolla en el cuerpo, no como consecuencia de algún padecimiento o un mal heredado, a excepción de la transmisión perinatal; sino como consecuencia de la infección en un momento de la vida. Una vez que el VIH entra en el

organismo, tiene la capacidad de reducir en primera instancia y de suprimir después, las defensas que éste tiene para combatir todo tipo de enfermedades.

La forma en que el VIH manifiesta su presencia en el cuerpo es a través de la alteración del funcionamiento normal del sistema inmunológico (sistema encargado de destruir todo microorganismo que entra en el cuerpo y provoca las enfermedades), que aparentemente no tiene ninguna expresión al principio, pero que al cabo de un tiempo se presentan varias enfermedades simultáneas, que en su conjunto conforman la enfermedad conocida como el SIDA. Cuando esto sucede, se dice que se ha llegado a la etapa final y más grave de la infección del virus del VIH, porque las enfermedades simultáneas (conocidas como infecciones oportunistas) se presentan en su mayor grado, llegando a provocar serias complicaciones, incluyendo la muerte del infectado.

En resumen, el desarrollo de la enfermedad del SIDA, involucra la adquisición de un agente casual llamado VIH, el cual después de cierto período de tiempo (que va de un par de años a un decenio de éstos), manifiesta su presencia a través de diversos padecimientos por la afección que ha tenido el sistema inmunológico. Provocando en el infectado, serias

complicaciones tanto de salud, como sociales. Por último, señala al infectado como propenso a morir a causa de dicho padecimiento.

## 1.2. El VIH y el sistema inmunológico

Para entender lo que es el virus del VIH y cómo es que afecta y penetra en el cuerpo humano, es pertinente ver cómo es que está estructurado. Así entonces, éste virus está conformado por: la envoltura, la nucleocápside (en cuyo interior se encuentra la información genética del virus) y las enzimas ADN polimerasa, ribonucleasa e integrasa.

Con lo que respecta a su ciclo de vida, vemos que como éste no es capaz de producir su propia energía y elaborar sus propios componentes, recurre a organismos de donde pueda obtenerlos (ser humano), específicamente sus células ya que fuera de ellas su vida se reduce considerablemente; así como el contacto con los cambios de temperatura, de humedad, de ph, del hipoclorito de sodio y del nonoxynol-9 (estos últimos empleados en los espermicidas).

Para que el virus del VIH se introduzca en el organismo, requiere forzosamente de una membrana específica (piel con lesiones y/o ciertas secreciones), las cuales son rastreadas y por las que se fusiona,

de tal manera que pueda soltar la nucleocápside, quedando la envoltura en la parte externa del cuerpo como agente extraño. Mientras que la nucleocápside pasa a formar parte de la composición química del cuerpo, ya sea de forma libre o conjunta con determinadas células. A grandes rasgos, esto es lo que se puede decir de lo que es el virus del VIH.

Con lo que respecta al sistema inmunológico, vemos que éste cumple la función de defender al cuerpo contra cualquier enfermedad producida tanto por los distintos microorganismos que entran en éste, como los que se desarrollan en su interior; llámese virus, bacteria, parásito y/u hongo, incluso células cancerosas. Así mismo cumple la función de destruir o eliminar cuerpos extraños para mantener la integridad del organismo preservando su salud.

Para entender más claramente la forma de actuar del sistema inmunológico con respecto a la presencia del VIH en el cuerpo, vemos que éste después de detectar la presencia del agente extraño produce ciertos anticuerpos, que se dirigen hacia el virus con el fin de eliminarlo. Sin embargo no lo puede eliminar por dos razones básicas: 1) debido a su esencia y 2) porque gracias a ésta destruye la célula que coordina todas las funciones del sistema inmunológico. Esto último se da porque el

virus del VIH se dirige a los linfocitos (células sanguíneas blancas), y en éstos se establecen, se desarrollan y con el paso del tiempo los destruye, hasta llegar un momento en el que su presencia es nula y como consecuencia, el cuerpo se hace inepto para combatir cualquier tipo de enfermedades o infecciones.

Para ello, el organismo atraviesa por una etapa asintomática (donde no hay ningún síntoma), hasta llegar a la etapa sintomática (donde si hay síntomas), leves al principio, pero al cabo del tiempo se complican por presentarse de forma aguda y simultánea. Entre los síntomas se puede nombrar los diversos cánceres, las infecciones y los efectos directos. A este conjunto de síntomas son los que comúnmente se conoce como la enfermedad del SIDA.

Entonces, lo que el sistema de defensas hace para combatir esas enfermedades, es producir ciertos anticuerpos; en teoría estos eliminarían al virus, pero lo único que hace es atacar la sombra del virus, porque mientras los anticuerpos atacan la presencia externa del virus (envoltura) que es lo primero en manifestarse, el virus se desplaza a otros lugares adoptando varias y diferentes estructuras a cada momento. De ahí la razón de no encontrar una cura para dicho mal.

Por lo antes mencionado, vemos que la presencia de los linfocitos como de los anticuerpos varía; esto es, mientras los linfocitos son invadidos por el VIH, su presencia disminuye y los anticuerpos que desarrolla el sistema inmunológico crecen, porque no desiste de poder eliminar el virus. Esta es la razón por la cual la detección del virus se hace a partir de la presencia y/o desarrollo de los anticuerpos.

### 1.3. ¿Cómo se transmite el virus del VIH?

Es importante retomar las características del virus del VIH que se mencionaron en el apartado anterior. Como ya se dijo, el VIH es muy vulnerable a los cambios de temperatura y, en general, a las condiciones ambientales, así que no hay forma de propagarse por vía aérea, ni por vía digestiva.

Los únicos medios propicios para que el virus entre en el cuerpo son: las membranas (capas muy delicadas), la piel dañada como resultado de cortaduras o ulceraciones y a través de algunos líquidos y secreciones orgánicas (como lo son el semen, las secreciones vaginales, la sangre y la leche materna), así como los instrumentos médicos mal esterilizados como lo son: las agujas, las jeringas y, en general todo material punzocortante.

Entonces, el VIH sólo puede transmitirse a través



de un contacto físico directo, que se puede clasificar de la siguiente manera:

- 1) Por contacto sexual
- 2) Por sangre o sus hemoderivados y
- 3) Por vía perinatal.

### 1.3.1. Por contacto sexual

Este tipo de contagio se da por involucrarse sexualmente con personas infectadas con el virus de VIH sin el uso o el mal uso del preservativo, específicamente el condón. Ya que al momento del acto se intercambian fluidos corporales como: la sangre, el semen, el líquido preeyaculatorio, la saliva, el moco rectal, la orina, las heces fecales y las secreciones vaginales y cervicales. Estos son los medios más propicios para transmitir el virus.

Aunque las tendencias sexuales no son determinantes para la adquisición del virus de VIH, la intervención de varios otros factores son decisivos para su contagio. Entre los cuales se pueden mencionar los varios y diversos tipos de práctica sexual que se lleven a cabo, ya que no todas conllevan el mismo riesgo.

Así vemos que hay cuatro clasificaciones:

1. Las prácticas sin riesgo que incluyen las caricias,

los besos secos, la masturbación si la piel está sana y el sexo oral con condón.

2. Las prácticas poco riesgosas implica el coito vaginal y anal con condón, así como los besos linguales.
3. Las prácticas riesgosas abarca el sexo oral sin protección y la masturbación, éste último si la piel está lesionada e implica el posible contacto de las secreciones genitales infectadas.
4. Las prácticas peligrosas incluye el coito vaginal y anal sin condón.

Esta clasificación está determinada por el contacto directo con secreciones infectadas. Sin embargo no son los únicos factores que determinan una posible infección, también intervienen otros aspectos como lo son: la cantidad de virus presente en la sangre o las secreciones genitales de la persona infectada, la presencia de otras enfermedades de transmisión sexual y las lesiones en la piel, ya sea en uno o en ambos miembros de la pareja.

El porcentaje de contagio por esta vía, es proporcional al número de relaciones con personas infectadas, aunque muchas veces es suficiente una sola

relación para contagiarse con el VIH, por involucrar más de un factor de los antes mencionados.

### **1.3.2. Por sangre y sus hemoderivados**

Es propenso a darse en las personas que reciben transfusión de sangre y/o productos sanguíneos contaminados, en personas que comparten agujas y jeringas no esterilizadas, en personas hemofílicas y personas que comparten equipo y material punzocortante (para punción de oídos, tatuajes, agujas de acupuntura y material médico no esterilizado), en personas que practican la depilación eléctrica, y las que se suministran inyecciones de esteroides y escarificaciones.

En el caso de transfusión de sangre y/o productos contaminados, se da porque la esterilización que se les practica, muchas veces no se logra al cien por ciento, dejando con ello residuos que son los que transmiten el virus del VIH.

En el caso del uso de punzocortantes no esterilizados, se da porque la sangre que queda en éstos entra en contacto directo con la sangre del receptor.

Para tener una idea del porcentaje de contagio por esta vía, "es hasta de un setenta por ciento; y aunque actualmente se realizan pruebas de detección

de anticuerpos contra el VIH, en todos los productos sanguíneos y las transfusiones anteriores a abril de 1985 carecieron de la detección de anticuerpos." (2), A la fecha se sigue manifestando consecuencias de las personas infectadas en este período.

### **1.3.3. Por vía perinatal**

También conocida como transmisión vertical, es cuando una mujer infectada puede transmitir el virus al feto durante el embarazo, en el parto o en la lactancia. El primer caso se da a través de la placenta, ya que apesar de que la corriente sanguínea de uno como de otro están separadas por ésta, esta separación sólo previene el intercambio de células pero no de sustancias nutritivas o de partículas pequeñas como el virus. Y a través del cordón umbilical, ya que éste es el medio por el cual se alimenta al feto con nutrientes.

Con lo que respecta a la transmisión durante el embarazo, no se sabe con exactitud el momento en el que la madre infecta al producto, sin embargo se ha detectado en ciertos tejidos fetales que a las quince o veinte semanas de gestación ya hay presencia del virus. De lo que si se puede asegurar es de que intervienen otros factores para la transmisión, entre los que se puede mencionar la etapa de infección en la que se encuentra la madre,

la cantidad de linfocitos, la infección aguda durante la gestación, las infecciones simultáneas y los tratamientos contrarrestantes para la infección, entre otros.

En el parto, ya que al momento de que el bebé pasa por la vagina entra en contacto con secreciones vaginales o sangre infectada de la madre.

Y por último, a través de la leche materna, la cual contiene grandes cantidades de nutrientes provenientes directamente del organismo de la madre infectada.

Así, una mujer puede contagiar a su hijo si se encuentra dentro de los grupos con conductas de "alto riesgo", que incluye los homosexuales, los bisexuales, los drogadictos, los hemofílicos, las personas que comparten material punzocortante no esterilizado, las personas que recibieron transfusiones antes de abril de 1985, las personas que tienen contacto directo (relaciones sexuales) con estos grupos, y los descendientes de éstos.

En cualquiera de las formas de transmisión mencionadas en vía perinatal "el porcentaje de transmisión es de veinticinco por ciento aproximadamente" (3)

#### 1.4. ¿Cómo no se transmite el virus del VIH?

Fuera de las formas de contagio antes mencionadas no hay otras por las que se pueda infectar, esto incluye el contacto habitual (relaciones sociales) de persona a persona en el hogar, en la escuela, en los lugares de trabajo y en los lugares públicos. Como ya se dijo, el virus no sobrevive a las condiciones ambientales y este tipo de contactos involucra dicho acto.

A continuación se presentan las formas en que no se transmite el VIH.

- \* Dar la mano.
- \* Picaduras de mosquitos, pulgas u otros insectos.
- \* Dar besos en la mejilla.
- \* Dar besos en la boca.
- \* Mudar de ropa a niños o adultos enfermos.
- \* Abrazar.
- \* Conversar muy cerca.
- \* Jugar con otros niños.
- \* Acariciar.
- \* Usar la misma ducha.
- \* Toser o estornudar.
- \* Dormir en la misma cama (sin tener relaciones sexuales).
- \* Sentarse en el mismo asiento o silla.

- \* Ir a la piscina.
- \* Compartir vasos o tazas.
- \* Usar el mismo jabón.
- \* Compartir cubiertos de mesa o vajillas.
- \* Compartir las toallas.
- \* Tomar los agarraderos de los autobuses.
- \* Usar las mismas habitaciones.
- \* Lavar la ropa de otra persona.
- \* Compartir ropa o zapatos.
- \* Bañar enfermos.
- \* Utilizar el mismo teléfono.
- \* Alimentar a otra persona.
- \* Tomar las perillas de las puertas.
- \* Cortarse el pelo.

Ninguna de estas actividades involucra el contacto con algún tipo de secreciones o líquidos corporales, por tal motivo no hay ninguna posibilidad de contagio.

Quedan fuera de estas formas, el compartir todos los objetos de uso personal que tienen contacto directo con la sangre o con las secreciones vaginales y no son esterilizados, como lo son: los rastrojos, las navajas, los cepillos dentales, juguetes sexuales y, en general, todos los utensilios que pudieran estar contaminados con sangre.

### 1.5. Síntomas del VIH y el SIDA

Así como el virus del VIH es capaz de atacar y destruir los linfocitos que conforman el sistema inmunológico, también lo puede hacer con varias otras células, entre las que se encuentran las del sistema nervioso, digestivo, respiratorio y de la piel. Ello explica en gran medida la gran variedad de síntomas que causa el virus, los cuales van de una etapa asintomática hasta la enfermedad propia del SIDA. El tiempo que le lleva al cuerpo manifestar la presencia del virus ya sea en sus inicios o al final, es muy variable y ello depende del estado de latencia del virus, del tiempo que lleva en activarse y desarrollarse, y de la capacidad de respuesta del cuerpo a agentes extraños.

Para empezar a marcar las diferencias que existen entre los síntomas que se presentan cuando se ha adquirido el VIH, de los que aparecen cuando se ha desarrollado el SIDA, tenemos que aclarar que existen ciertas etapas que explican la evolución de la infección del virus, las cuales están determinadas precisamente por los síntomas.

Dichas etapas varían tanto en adultos (todo individuo mayor de 13 años de edad) como en los infantes (todo individuo menor de 13 años de edad). Esto en términos médicos.

En el caso de los adultos se presentan cuatro etapas que son:

### **"Infección aguda**

En esta etapa se desarrollan los anticuerpos contra el virus del VIH, que puede ser en las primeras seis semanas de la infección, con una variación de dos semanas hasta un año sin manifestación alguna; o de tres a seis semanas después de la infección con síntomas como: fiebre, diarrea, erupciones en la piel, dolor abdominal, entre otros. Dichos síntomas tienden a desaparecer de forma espontánea en un lapso menor a tres semanas; para estos síntomas no hay un tratamiento específico.

### **Infección asintomática**

En este período no se presenta enfermedad alguna, incluso su presencia puede ser no detectable por las pruebas de laboratorio. En esta etapa, aunque no se tenga conocimiento de estar infectado, ya puede infectar a un tercero.

### **Linfadenopatía generalizada**

Por lo regular se llega a esta etapa entre los primeros cinco y seis años después de la adquisición del virus. Las personas que atraviesan por esta etapa experimentan inflamación de algunos ganglios acompañados de dolor.

### **Otras manifestaciones**

La pérdida de peso involuntariamente, fiebre que se presenta de forma intermitente en un período de 30 días, diarrea también presente en el mismo período de tiempo que el anterior y cansancio. En el terreno neurológico, presenta trastornos de las funciones cognitivas (incapacidad para enfrentar problemas cotidianos, pérdida de interés por el trabajo y actividades recreativas). En actividades motoras (temblores finos e inseguridad en la marcha y a medida que avanza la enfermedad se agudiza la apatía, así como problemas para hablar y demencia severa). El comportamiento en general se trastorna." (4)

A estos síntomas le siguen las enfermedades propias del SIDA, tales como: las infecciones (llamadas oportunistas), los cánceres y otros. Entre las infecciones se encuentran:

*Pneumocystis carinii*: tipo de neumonía en los pulmones.

*Candidiasis (algodoncillo)*: infección en la piel (con apariencia de mancha roja y en ocasiones acompañada por una placa o membrana blanca), que puede presentarse en la boca, el esófago, la vagina y el pene.

Tiña: con apariencia de escamas, algunas veces pálidas y otras oscuras que se desarrollan en áreas específicas de la piel. Al principio puede ser asintomática, pero con el tiempo puede hacerse sintomática con el efecto de comezón.

Histoplasmosis: se manifiesta como fiebre, pérdida de peso, tos aguda, sangrado interno, inflamación del bazo e hígado, neumonía, incluso suele acompañarse de ulceraciones orales o cutáneas.

Entre los cánceres el más común es:

Sarcoma de Kaposi: lesiones en la piel de los brazos, las piernas y en órganos internos, con posibilidad de extenderse a todo el cuerpo.

Entre los otros síntomas se puede mencionar:

Trastornos del sistema nervioso y digestivo.

Estas son algunas de las infecciones más comunes en los pacientes con VIH, cabe mencionar que la lista es larga, pero éstas son las más representativas.

Con lo que respecta a las etapas que presentan los infantes, vemos que:

### ***Infección asintomática***

(Ver el punto de infección asintomática en adultos), no hay variación alguna.

### ***Infección sintomática***

Se presentan síntomas como: fiebre, pérdida de peso, diarrea (constante o intermitente), desarrollo lento, paperas, pérdida de capacidad intelectual, deficiencia en el crecimiento cerebral y tos. Esto en un período de dos o tres meses.

A continuación se desarrollan las infecciones oportunistas (ver enlistado de infecciones ya mencionadas). A éstas le acompañan otros trastornos como: neumonía, infección de la sangre, abscesos en órganos internos e infecciones en huesos y/o articulaciones.

La última manifestación son los cánceres y las infecciones que no habían podido desarrollarse, estas pueden ser: la hepatitis B, las alteraciones dermatológicas y los trastornos de la sangre, entre otros.

Como se ve, existe mucha similitud entre los síntomas que presentan tanto los adultos como los infantes.

Sin embargo los niños son más propensos a

desarrollar el SIDA en un período más corto, esto se debe a que son más afectos a contraer infecciones bacterianas, y como consecuencia sufren de desnutrición, retraso en el desarrollo y afección en el sistema nervioso; así mismo padecen neumonía, anemia, problemas del corazón, riñón y de la piel. Lo único que no llegan a desarrollar es el Sarcoma de Kaposi.

Pero lo que realmente marca las diferencias entre los síntomas provocados por el virus del VIH en los adultos y en los infantes es el sistema inmunológico, ya que la capacidad de respuesta de uno y otro varía considerablemente. Mientras los adultos al momento de adquirir el virus del VIH sólo pierden la mitad de la función del sistema inmunológico, relacionado con la conservación de la integridad del organismo, los infantes tienden a perder ésta y otras funciones. Es por ello que son más propensos a desarrollar las diversas infecciones en forma más aguda y en un período de tiempo más corto.

Sin embargo ambos grupos coinciden en desarrollar algunos síntomas, éstos son: pérdida de peso, diarrea persistente, fiebre recurrente, glándulas linfáticas inflamadas, infección oral por hongos y neumonía (*Pneumocystis carinii*).

## 1.6. ¿Cómo prevenir la infección del VIH?

A manera general, la única y mejor manera de evitar el contagio, es informarse y orientarse sobre aspectos generales del SIDA así como de los mecanismos de transmisión y de las medidas preventivas para practicar un comportamiento responsable con respecto a la enfermedad.

### 1.6.1. Transmisión sexual

Esta es la forma de contagio más frecuente y la más difícil de prevenir por involucrar hábitos y conductas que se relacionan con comportamientos propios de la sexualidad. Este tipo de transmisión está relacionado con el uso adecuado del preservativo, específicamente el condón, y con el tipo de prácticas sexuales que se lleven a cabo. (Ver apartado 1.3.1. ¿Cómo se transmite el virus del VIH por contacto sexual?, misma tesis).

A este respecto las recomendaciones eficaces para evitar el contagio por esta vía son: practicar la (abstinencia), tener relaciones sexuales con una sola pareja que no esté infectada y que a su vez sólo tenga relaciones con su pareja (fidelidad mutua).

De otra manera, si se tiene relaciones sexuales con otras personas, se debe de reducir su número y

evitar, hablando sexualmente, el contacto con las personas infectadas por el VIH. Y a toda costa, evitar intercambio de fluidos corporales mediante practicas de sexo sin penetración, o usar una barrera que impida ese intercambio, como lo es el (uso del condón de látex), uno para cada relación, el cual, si es empleado siempre y correctamente, evita el contagio, así como auxiliado con el uso de espermicidas.

Por último, como ya se menciona, (en el apartado 1.3. ¿Cómo se transmite el virus del VIH por contacto sexual?, misma tesis) es conveniente practicar aquellas relaciones sexuales que no involucra ningún tipo de riesgo. Estos son, donde no hay intercambio de secreciones genitales.

### **1.6.2. Transmisión sanguínea**

Aunque actualmente sólo se extiende sangre y componentes libres del virus del VIH para transfusiones, es pertinente revisar y asegurarse de que efectivamente el material para transfusión tenga el sello de garantía; el cual se reconoce como «MATERIAL SEGURO» que revela que el material requerido está libre del virus.

Con respecto al contagio por agujas y jeringas contaminadas con el VIH, se recomienda romper el

vínculo directo con las personas portadoras del virus, si es necesario usar el mismo material que ha utilizado una persona infectada, se debe verificar que el material esté perfectamente esterilizado. Ahora que la mejor recomendación es usar material desechable, ya que así no se deja espacio para la duda, si ha sido desinfectado o no el utensilio.

"La probabilidad de infección por esta vía es de cincuenta por ciento aproximadamente." (5)

Así, todas las personas deben tomar precauciones al ponerse en contacto con material potencialmente contaminado, por ejemplo, utilizando guantes al tomar muestras de sangre o al desechar secreciones de los portadores del VIH. Un punto a destacar en este apartado es el papel que juegan los dentistas y, en general, todo personal médico, ya que el material con el que trabajan en las intervenciones es un medio altamente transmisor del VIH, por ello debe esterilizar sus herramientas de trabajo antes y después de cada uso.

### **1.6.3. Transmisión perinatal**

Con respecto a la transmisión del VIH de la madre al feto o al recién nacido, durante el embarazo o al momento del parto, hasta la fecha es totalmente imposible de evitar, porque como se recordara. En



el embarazo, la placenta es la estructura bajo la cual circula la sangre de la madre y la del feto; y en el parto, porque al pasar el bebé por la vagina entra en contacto con secreciones vaginales o sangre de la madre. Así, estos son mecanismos imposibles de suprimir.

Esta gran limitante ha planteado múltiples y grandes dilemas a las mujeres infectadas con VIH que quieren tener hijos. Por ello, para evitar la transmisión del VIH en forma vertical (madre-hijo), se recomienda que toda mujer embarazada y con posibilidades de ser seropositivo, se realice la prueba de detección del VIH, y si el resultado es positivo, evitar el embarazo.

Este es el único medio por el cual se puede evitar la transmisión, de lo contrario existen muchas posibilidades de transmitir el virus al feto, a parte de ser un factor que favorece el progreso de la enfermedad en la madre.

Ahora, en el caso de la transmisión por el amamamiento, ésta si se puede evitar con la suspensión de la lactancia; sin embargo, esto involucra una posición contapunteante. Por un lado, el dar leche materna puede ayudar al niño a subir o mantener las defensas contra otras enfermedades e infecciones, y por otro, cabe la posibilidad que si no ha sido

infectado el niño durante el embarazo y el parto, por esta vía puede contagiarse.

A este respecto, "la OMS/UNICEF en 1992 concluyó que cuando las enfermedades infecciosas y la malnutrición son las principales causas de mortalidad infantil se aconseja a las madres proceder con la lactancia natural, aún a aquellas infectadas por el VIH. En el caso del VIH el no practicar el amamamiento, el riesgo de mortalidad infantil resultante es mucho mayor que el posible riesgo que implica la infección por el VIH." (6)

En resumen a los tres apartados antes mencionados, las precauciones a tomar para evitar el contagio del VIH es, como ya se dijo, informarse y orientarse sobre aspectos generales de la enfermedad del SIDA y de las formas de contagio, así como de las formas de prevención.

En este último punto es imperativo decir que hay que tener cuidado con el trabajo de material punzocortante (trabajar sólo con utensilios desechables o esterilizados), con los productos sanguíneos (usar sólo aquellos que estén libres del virus del VIH), con el tipo de prácticas sexuales que se realicen (realizar las de poco riesgo o en su defecto usar el condón) y evitar el embarazo si se está infectado con el VIH.

### 1.7. ¿Cómo se infectan los niños con VIH y cuáles son sus consecuencias?

La mayoría de los niños con VIH han sido infectados por sus madres, que como ya se dijo, puede ser durante el embarazo, en el parto y/o la lactancia, y el porcentaje de infección radica entre el veinticinco por ciento aproximadamente. Aunque cabe la posibilidad de aumentar, si la madre se encuentra en las etapas de infección o cuando ya se ha tenido un hijo infectado.

Retomando, la infección durante el embarazo se da por medio de la placenta, en el parto por el contacto con las secreciones vaginales y la sangre, y en la lactancia por los nutrientes que involucra.

Independientemente de la forma por la que el bebé haya sido infectado, existen consecuencias no muy favorables para éste, entre las que se pueden mencionar las siguientes:

1. Si la transmisión se lleva a cabo en etapas tempranas del embarazo puede ocurrir la pérdida del bebé, a través de un aborto espontáneo.
2. Si el embarazo llega a su término, el bebé puede padecer ciertas alteraciones desde su nacimiento.

3. El niño contagiado, por una o por otra vía, puede nacer con una apariencia normal, pero alrededor de los siete o doce meses se desarrolla la enfermedad, que se puede manifestar de varias maneras.

Pero también existen otros mecanismos por los cuales se puede contagiar a un niño con el VIH. Al igual que los adultos éstos pueden contraer la infección por transfusión de sangre o hemoderivados, por jeringas o agujas contaminadas, incluso por abuso sexual.

Es pertinente aclarar que el tiempo que tarda en manifestarse la presencia del virus del VIH en el cuerpo del infante que lo ha adquirido después de su nacimiento, del que lo ha adquirido por vía vertical es diferente. El tiempo está determinado por el sistema inmunológico, ya que mientras los primeros han desarrollado más defensas, los segundos no, Es por ello que éstos últimos manifiestan la infección de forma más aguda, y aun más cuando se combina con otras enfermedades propias de la niñez.

En resumen, a los infantes contagiados por el virus después de su nacimiento les lleva más tiempo manifestar cualquier tipo de síntoma que a los que lo han adquirido por vía vertical.

Por otro lado, hasta la fecha no se sabe con certeza

si todos los niños que han adquirido el VIH desarrollarán el SIDA, lo que se cree es que en la mayoría de los casos, el virus del VIH quedará de por vida en el cuerpo de quien lo adquiere. Pudiendo reflejar sólo síntomas menores o, en su defecto, permanecer asintomático (ver apartado 1.5. ¿Cuáles son los síntomas del VIH y el SIDA?, misma tesis). Como sea, es pertinente que aún en casos leves de VIH se realice un continuo chequeo médico.

Se calcula que actualmente, casi la mitad de "los niños infectados por el VIH mueren antes de los 2 años, y casi un 80% lo hacen antes de cumplir los 5 años." (7). También "se especula que en el año 2000 habrá 10 millones de niños infectados y huérfanos a causa del SIDA, y su cuidado amenaza con desbordar la capacidad de asistencia tanto de los servicios de salud como los del sistema de familia extensa." (8)

### **1.8. ¿Cómo saber si un niño ha sido infectado por el VIH?**

Si existe una duda si el infante ha sido contagiado de VIH, por cualquiera de las vías antes mencionadas, es conveniente que se le realice el examen de detección que más convenga del VIH.

Dichas pruebas se clasifican en dos tipos: las pri-

meras son llamadas de detección o iniciales y las segundas suplementarias o de confirmación (que como su nombre lo dice, sólo es para confirmar los resultados de cualquiera de las pruebas iniciales). Dentro de las primeras se encuentran: ELISA, EIE, y aglutinación; en las segundas se encuentran: Western Blot, PCR o cultivo viral, y antígeno viral. La aplicación de una u otra prueba va a depender de la edad del infante, así como de observaciones previas.

En base a lo antes dicho, si se tiene duda de que un infante haya sido contagiado por el VIH y es menor de un mes, es conveniente que se aplique la prueba de detección llamada PCR o cultivo viral, debido a su mayor grado de sensibilidad y especificidad; esta dará un diagnóstico de 30 a 50 % de veracidad.

Pero si el infante tiene más de 18 meses de vida, se puede aplicar la prueba de detección empleada en los adultos ELISA y Wb debido a la manifestación más estable. Este es un punto de gran consideración, ya que es de saber que antes de éste período de tiempo es muy común que se presenten resultados falsos, esto se debe a los residuos que deja la madre en el organismo del infante. Es sólo hasta después de los dos años de edad que se pueden obtener resultados claros y definitivos.

Como se ve, existe gran variedad de pruebas, pero todas coinciden en detectar los anticuerpos que el cuerpo desarrolla para combatir el virus. El hecho de que se practique una u otra, depende básicamente de la posibilidad de infección, del tiempo de contagio, de la edad del infectado y del acceso que se tenga a equipo tecnológico.

En lo que se refiere al significado de los resultados, vemos que si el resultado de la prueba es negativa (seronegativo), significa que no se tiene anticuerpos porque no se han desarrollado o simplemente porque no se ha estado en contacto con el virus. Pero si el resultado es positivo (seropositivo), significa que se está infectado por el virus del VIH, pero no permite determinar si ya se ha desarrollado el SIDA o cuando se presentará, así como cuanto tiempo sobrevivirá después de la infección.

Es preciso tener en cuenta que puede haber resultados positivos falsos, como resultados negativos falsos. Los primeros se refieren a un diagnóstico positivo apesar de que las personas no están infectadas por el VIH; esto puede deberse a infecciones o cánceres simultáneos o simplemente a errores en el diagnóstico. Los segundos, a que no se ha estado en contacto con el VIH, o que ya se estuvo pero no se ha contagiado o que se está infectado con el virus pero no ha desarrollado anticuerpos.

En todo caso, lo que se tiene que hacer independientemente de los resultados de las pruebas, es valorar otros factores, como lo son: historia clínica, examen físico y pruebas de laboratorio, ente otros estudios. Sólo analizando este conjunto de elementos podrá hacer que se determine un diagnóstico certero con respecto a la enfermedad.

En resumen, el tiempo que le lleva al cuerpo del adulto manifestar la presencia del virus es de una a seis semanas, por lo cual se recomienda que la prueba se haga tres meses después del posible contagio, para obtener resultados verídicos. Mientras que en los infantes hay que dejar pasar incluso años para obtener los mismos resultados que el anterior. La diferencia, como ya se dijo, depende del metabolismo de cada cuerpo.

### **1.9. Cuidados que se le deben de dar a un niño infectado por el VIH?**

Los niños infectados con el VIH son propensos a adquirir las enfermedades comunes de la niñez, tales como la viruela, el sarampión, la poliomielitis, el tétanos, entre otras. Las cuales pueden ocasionar complicaciones serias en el infectado, debido a las pocas defensas que tiene su cuerpo para combatir las enfermedades.

Por tal razón los encargados del cuidado de los niños infectados deben estar al tanto de las enfermedades que padecen las personas que conforman el entorno del infante (aún las más leves). Esto es con la intención de tomar los cuidados pertinentes en relación al infante.

El cuidado médico y el cuidado en general que se le debe de dar a los niños portadores del VIH merece de una atención adecuada y rigurosa, con el fin de mantener al niño lo más sano posible por un mayor tiempo.

Tomando en cuenta los comentarios anteriores, así como las recomendaciones que a continuación se enumerarán, puede ayudar a evitar muchas complicaciones en los niños. Como se verá, los cuidados a seguir con los niños infectados con VIH, son muy similares a los que se deben de seguir en un infante sano; pero en el caso particular de los niños seropositivos, el cuidado debe ser más estricto.

La información que a continuación se presenta, acerca de los cuidados a seguir en un niño infectado con el VIH, es bastante concisa, ya que es proporcionada por varios y diversos médicos y enfermeras familiarizados con niños infectados con el VIH.

Esta se desgloza de la siguiente manera, primero se referirá a los aspectos generales, posteriormente se mencionará los lugares en los cuales se debe poner atención, así como los cuidados a seguir en cada uno de ellos.

Para el primer punto, los aspectos a atender son:

- \* Observar y/o escuchar al niño cuidadosamente.
- \* Avisar al médico inmediatamente de cualquier comportamiento o síntoma fuera de lo normal.
- \* Cooperar con el equipo médico en general al cuidado del infante, para desarrollar un plan de atención médica adecuada para el niño.
- \* Asegurarse que el niño reciba todas sus vacunas incluyendo las de refuerzo, propias para la infección del VIH/SIDA.
- \* Mantener al niño alejado de las personas enfermas, ya que lo puede debilitar y hacerle más difícil combatir otras enfermedades relacionadas con el VIH.
- \* Fomentar el ejercicio.
- \* Dar tiempo a que el niño descanse lo suficiente.
- \* Jugar, hablar y abrazar al niño ayuda a detectar los problemas que pudiera presentar.
- \* Dar la cantidad correcta de medicamento y dárselo a tiempo ayuda a mantenerlo sano y no enfermarse de gravedad.
- \* Tratar de darle una vida normal: juego, escuela, descanso, entre otros.

- \* Evitar contacto con los animales o ser cuidadoso en su convivencia.
- \* Dar sólo agua hervida o embotellada.
- \* No dar ningún tipo de alimento cuando esté jugando o trabajando con animales.
- \* Consultar con el médico acerca de posibles viajes, para tomar las medidas pertinentes.

Con lo que respecta al segundo punto, se mencionarán las precauciones a tomar en los lugares específicos de la casa.

#### ***En la cocina***

Mantén limpia toda la estancia incluyendo las superficies, ya que es un lugar propicio para el crecimiento de hongos y moho, los cuales favorecen el desarrollo de las infecciones. También se recomienda que se tenga sumo cuidado al momento de preparar los alimentos para el niño, así como al momento de dárselos, esto se refiere básicamente al lavado de manos.

En lo que se refiere a la superficie sobre la que se le debe de dar de comer al infante, puede ser cualquier utensilio limpio, pero nunca del frasco donde se encuentra la comida, ya que los gérmenes crecen rápidamente en éste.

Dar sólo comida nutritiva que incluye alimentos bien

cocidos y productos pasteurizados, esto para ayudar al crecimiento y para combatir las infecciones.

#### ***En el cuarto del niño***

Este debe estar siempre limpio, sobre todo el lugar donde se cambie el pañal. Para este acto debe lavarse las manos antes y después de cada cambio. Si los pañales son desechables deben colocarse en una bolsa e inmediatamente ponerlos en el bote de basura. Si son de tela deben ubicarse en un recipiente con agua, cloro y detergente. Esto para evitar la propagación de los gérmenes desechados.

#### ***En el baño***

Limpieza extrema y su uso puede ser compartido con el resto de la familia. Es lugar propicio para inculcar hábitos de limpieza, como el lavado de las manos después de usar el excusado y antes de cada comida, el cepillado de los dientes y el baño diario.

#### ***En el cuarto de lavado***

No es necesario separar las prendas del infectado del resto de la familia, basta con someterlas a cloro, y asegurarse al momento del enjuague que no queden residuos ni de cloro ni de detergente que pudieran irritar al niño.

Esto es a grandes rasgos los cuidados que se le

deben de dar a los niños que viven con VIH. Esto combinado con buenos hábitos de limpieza de la persona encargada del cuidado del niño, no requiere de un trato extremo a excepción de la puntualidad para en el suministro de los medicamentos y las visitas periódicas al médico y a las terapias.

### **1.10. Derechos de las personas infectadas con el VIH/SIDA**

Los comentarios y actitudes que se han tornado respecto a las personas infectadas con el VIH han sido múltiples y variados, más la mayoría afecta y pasa por alto diversos derechos humanos, entendiéndose por éstos: "las condiciones básicas, reconocidas universalmente, que permite a las personas y a los pueblos desarrollarse libre e íntegramente" (9). Esto retomado del compromiso que tienen diversos países con las Naciones Unidas, y principalmente con la Declaración Universal de los Derechos Humanos, establecidos por la ONU (Organización de Naciones Unidas).

Dentro de las violaciones que han padecido las personas seropositivas (independiente del origen y condición política, económica, social, cultural, entre otros), han sido aquellos relacionados con la libertad que tienen todas las personas de ejercer y llevar su vida como mejor les parece. Es decir, en múltiples

ocasiones se han visto discriminadas, marginadas y violadas por el simple hecho de haberles establecido un sobrenombre: seropositivos (personas infectadas con el VIH o SIDA).

En este sentido es pertinente retomar algunos artículos que son aplicables a todo ser humano. Estos son:

"Artículo 1. Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como estén de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.

Artículo 2, párrafo 1. Toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma o religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición." (10)

Sin embargo la postura que han tomado varias personas en relación a los individuos seropositivos, han sido erróneas, tomando como fundamento lo enumerado. Y las únicas bases bajo las que se sustentan para sus actos discriminantes y marginales, han sido la ignorancia tanto de los artículos que respaldan la libertad a todo ser humano, como de la enfermedad del SIDA.

La única manera de poner freno a este tipo de actos, es hacer conciencia de la dimensión de la enfermedad y enfrentarla directamente para evitar su propagación y, al mismo tiempo, poner fin a la violación de los derechos humanos. A éste respecto, la Asamblea General de las Naciones Unidas señaló el 20 de octubre de 1987, "Nuestra lucha contra el SIDA es también una lucha contra el miedo, contra el prejuicio y contra las acciones irracionales nacidas de la ignorancia, porque éstas son las causas de algunas de las violaciones más críticas de los derechos humanos." (11)

Varios países tienen un compromiso con la Declaración Universal de los Derechos Humanos y México es uno de ellos, ya que forma parte de la lista de los 42 países que tienen la obligación de poner en práctica los derechos que ahí se enumeran, tanto en la gente que radica en su país, como con cualquier persona que venga del extranjero, independientemente de la condición.

### **1.10.1. Declaración de los derechos humanos para las personas infectadas con VIH, Comisión Nacional de Derechos Humanos**

En este sentido la Comisión Nacional de Derecho Humanos, institución interesada en reconocer y ha-

cer válidos los derechos emitidos por las Naciones Unidas, ha desarrollado y emitido una lista en la que se advierten los derechos humanos de los que tienen derecho a gozar las personas seropositivas, Este pliego que consta de 14 artículos y que retoma de los apartados emitidos por las Naciones Unidas para ajustarlo a las necesidades de los portadores del virus del VIH, fue manifestado con la intención de disminuir las conductas discriminatorias que en más de una ocasión han sufrido dichas personas.

Los artículos aprobados y emitidos por la Comisión Nacional de Derechos Humanos para las personas infectadas con el VIH/SIDA, son:

- "1. La ley protege a todos los individuos por igual; en consecuencia, no debes sufrir discriminación de ningún tipo.
2. No estás obligado a someterte a la prueba de detección de anticuerpos del VIH ni a declarar que vives con el VIH o que has desarrollado el SIDA. Si de manera voluntaria decides someterte a la prueba de detección de anticuerpos VIH, tienes derecho a que ésta se realice de forma anónima y que los resultados de la misma sean conservados con absoluta discreción.
3. En ningún caso puede ser objeto de detención



forzosa, aislamiento, segregación social o familiar por vivir con VIH o haber desarrollado el SIDA.

4. No podrá restringirse tu libre tránsito dentro del territorio nacional.

5. Si deseas contraer matrimonio no podrás ser obligado a someterte a ninguna de las pruebas de detección de anticuerpos del VIH.

6. Vivir con VIH o SIDA no es un impedimento para el ejercicio de la sexualidad.

7. Cuando solicites empleo, no podrás ser obligado a someterte a ninguna de las pruebas de detección del VIH. Si vives con VIH o has desarrollado el SIDA, esto no podrá ser motivo para que seas suspendido o despedido de tu empleo.

8. No se te puede privar el derecho a superarte mediante la educación formal o informal que se imparta en instituciones de educación públicas o privadas.

9. Tienes derecho a asociarte libremente con otras personas o afiliarte a instituciones que tengan como finalidad la protección de los intereses de quienes viven con VIH o han desarrollado el SIDA.

10. Tienes derecho a buscar, recibir y difundir información precisa y documentada sobre los medios de propagación del VIH y la forma de protegerte.

11. Si vives con VIH o has desarrollado el SIDA, tienes derecho a recibir información sobre tu padecimiento, sus consecuencias y tratamientos a los que puedes someterte.

12. Tienes derecho a los servicios de asistencia médica y social que tengan como objetivo mejorar tu calidad y tiempo de vida.

13. Tienes derecho a una atención médica digna, y tu historial médico deberá manejarse en forma confidencial.

14. Tienes derecho a una muerte y servicios funerarios dignos." (12)

Como se ve, no hay razón que impida a los infectados con el VIH y a los que han desarrollado el SIDA de gozar de una vida digna, basada principalmente en el respeto. A este grupo ni a ningún otro, se les debe de tratar de forma discriminatoria, que simplemente son consecuencia de prejuicios formados por el miedo a lo que aún no se logra entender. Además, la enfermedad no sólo afecta a quien la padece, sino a la sociedad en general, que con ideas

erróneas, delimitan la participación de estas personas en la vida social, económica, política, cultural, entre otras.

### **1.10.2. Declaración de los derechos humanos del niño, Naciones Unidas, aplicado a los infantes contagiados de VIH/SIDA**

Desde 1979 la Comisión de Derechos Humanos empezó a redactar lo que serían los Derechos Humanos del Niño, más éstos se dieron a conocer hasta el 20 de Noviembre de 1989 en la Convención de las Naciones Unidas y entraron en vigor el 2 de septiembre de 1990. La intención de elaborar un documento de esta índole, se debe a que los grupos más vulnerables de la sociedad (los niños) necesitan de apoyo incondicional ante cualquier situación de las pretensiones de la gente adulta.

Así, los Estados que reconocen la Convención, es decir los que toman parte, son jurídicamente responsables de la forma en que se tratan a los niños. Para ello deben hacer válidas las garantías que conforman dicha Convención, las cuales están estipuladas en 54 artículos, en los que se expone un criterio positivo y orientado hacia el futuro, así mismo fomenta la participación activa y creativa del infante, tanto en la vida social, como política del país.

Los aspectos que comprende, la Convención sobre los Derechos Humanos del Niño, son los relacionados con derechos humanos civiles, los políticos, los económicos y los culturales, como:

- \* Disposiciones para desarrollar capacidades intelectuales, morales y espirituales.
- \* Disposiciones para el acceso a la atención médica y niveles mínimos de alimentación, vestimenta y vivienda.
- \* Disposiciones sobre el derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo.
- \* Derecho a un nombre y a una nacionalidad desde su nacimiento.
- \* Disposiciones sobre adopción.
- \* Derechos de los niños impedidos y refugiados, así como los que tienen problemas con la ley.
- \* Protege cualquier tipo de explotación.
- \* Problemas de uso ilícito de drogas y el abandono.
- \* Reconoce la función de la familia y de los padres en el cuidado y protección de los niños.
- \* Obligaciones del Estado ante la educación pública.
- \* Oportunidades de juego y recreación.
- \* Recepción de cuidados especiales, si hay un impedimento.
- \* Necesidad de ser educado en un espíritu de paz y hermandad universal.

- \* Disfrutar de todos los derechos, independientemente de la raza, el color, el sexo, la religión y el origen nacional y social.

Esto es a grandes rasgos los aspectos que se exponen en la Convención sobre los Derechos Humanos del Niño; sin embargo no es suficiente conocer los artículos que la conforman, sino realmente hacerlos válidos. Ya que lo que se pretende con éstos es buscar soluciones prácticas a problemas concretos para el bienestar de los niños del mundo, movilizándolo para ello recursos humanos y financieros. Así como elevar el nivel del conocimiento e interés del público respecto a la protección y promoción de los derechos del niño.

Es oportuno aclarar que no sólo pueden formar parte de la Convención países, sino también gobiernos, organizaciones internacionales y no gubernamentales, grupos privados y particulares. Los cuales como ya se dijo, reconocen a los niños como personas merecedoras de dignidad, libertad y justicia; como todo miembro de la sociedad, para elevar el nivel de vida.

En este sentido, los niños deben gozar de ciertos privilegios, ya sea en su cuidado y en su asistencia, debido a la falta de madurez física y mental. Para ello, en la medida de lo posible, el infante debe

crecer en el seno de la familia, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión para el pleno y armonioso desarrollo de sus personalidad, así como de ser educado en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad.

Estos aspectos no son motivo de supresión en los infantes seropositivos, por el contrario, deben ser puestos en práctica de forma más estricta.

A continuación se exponen los artículos emitidos, por la Organización de Naciones Unidas, referente a los niños. Para el caso particular, sólo se retomarán aquellos que son oportunos de rescatar y a considerar en los infantes contagiados con VIH/SIDA, y otros tantos que los apoye. Así, vemos que:

\*1.1. Niño es todo aquel menor de 18 años de edad, excepto los que el Estado les haya dado antes la mayoría de edad.

2.1. El niño debe de gozar de todos los derechos, enunciados en este documento, independientemente de la raza, el color, el sexo, el idioma, la religión y de aspectos como el origen nacional, étnico o social, la posición económica, los impedimentos físicos o cualquier otra condición del que provenga éste o sus representantes.

2.2. Proteger al niño contra toda forma de discriminación o castigo por causa de la condición, las actividades, las opiniones o creencias de sus tutores.

3.3. Las instituciones encargadas del cuidado o protección de los niños, tienen la obligación de tratarlos adecuadamente.

6.1. Todo niño tiene derecho a una vida propia.

8.1. Se respetará y fomentará, en el niño, el respeto a su identidad, incluidos la nacionalidad, el nombre y las relaciones familiares.

13.1. Todo niño tiene derecho a la libertad de expresión, ya sea por su propia persona o por un representante, así como de ser escuchado, respetando tanto los derechos de los demás como la de su reputación.

16.1. El niño está protegido contra todo tipo de abuso arbitrario o ilegal, ya sea físico o mental en su vida privada, su familia o su domicilio.

23.1-4. Todo niño impedido física o mentalmente tiene el derecho de disfrutar de una vida plena y decente, de tal manera que se asegure su dignidad; así como de recibir cuidados especiales, ajustando

tanto a los recursos disponibles de los tutores como del Estado, en este último, el Estado, tiene la obligación de prestar los servicios de educación, capacitación, servicios sanitarios, servicios de rehabilitación, preparación para el empleo, oportunidades de esparcimiento de forma gratuita.

24.1. Todo niño tiene derecho a disfrutar de la asistencia médica en el más alto nivel posible, para combatir enfermedades y la malnutrición, para así reducir la mortalidad de la niñez; tanto en el período prenatal como posnatal. De la misma manera difundir los principios básicos de la salud.

26.1. Todo niño tiene derecho a beneficiarse de la seguridad social, incluido el seguro social.

27.1. Todo niño tiene derecho a un nivel de vida adecuado para su desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social.

28.1-3. El derecho a la educación primaria es obligatorio y gratuita con el fin de eliminar la ignorancia y el analfabetismo; una vez adentro se debe fomentar la asistencia regular y la disciplina escolar, este último basado en el principio de la dignidad humana. Así mismo, tiene el derecho del acceso a la información y a la orientación relacionados con la educación.

29.1. La educación debe ser encaminada a desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad física y mental del niño hasta el máximo de sus posibilidades; también se inculcará el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales en los cuales se incluye el respeto a sus padres, a su identidad cultural, a su idioma, a sus valores nacionales y a otras civilizaciones; bajo un ambiente de comprensión, paz, tolerancia, y sin diferencia de sexos u origen nacional.

31. Todo niño tiene derecho al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes en condiciones de igualdad." (13)

Por lo antes expuesto, no hay motivo para pasar por alto el derecho que tienen a vivir todos los niños, incluyendo a los que viven con el virus del VIH. Estos últimos merecen un trato prioritario, en el sentido de darles más ayuda y, sobre todo, comprensión; ya que ellos no son culpables de nacer o contraer un mal que no ha podido ser combatido, y que a criterio de mucha gente adulta, han sido marcados de peligrosos.

Dichos niños, en conjunto con sus tutores, mantienen una lucha incansable ante la enfermedad, la

cual no ha podido ser superada apesar de varias y numerosas investigaciones que se han realizado. No es justo que a parte de ello se les imponga otra carga, el del desprecio y marginación por razones que no están bien fundamentadas, por desconocer lo que verdaderamente involucra el adquirir el virus de VIH o desarrollar el SIDA.

Ya se estudiaron, en este trabajo, las causas que provocan la enfermedad y las formas en que se puede contraer el virus del VIH. Y en ellas vimos que no hay forma de contagio por un trato cotidiano, que es lo único que involucra el contacto con y entre todos los niños. Entonces, no les neguemos a los niños que viven con el virus del VIH, la oportunidad de vivir en la medida de sus posibilidades, porque como se recordará su cuerpo no permite un desarrollo normal y duradero.

**CITAS:**

- (1) EUA, Asociación Estadounidense para la Salud Mental, *"SIDA y familias, día mundial del SIDA 1994"*, p. 25
- (2) EUA, Los Angeles Pediatric AIDS Network, *"SIDA y la infección del VIH en los niños, una guía para la familia"*, p. 3
- (3) EUA, Department of Health and Human Services, *"El VIH y su niño"*, p. 3
- (4) CONASIDA, *"El médico frente al SIDA"*, pp. 73-76
- (5) Idem, p. 33
- (6) ONU, *"SIDA, la epidemia de los tiempos moderno"*, p. 33
- (7) Idem, p.43
- (8) Idem, p. 42
- (9) CONASIDA, *"Comisión Nacional del SIDA"*, p. 1
- (10) Idem, p. 1
- (11) ONU, *"Informe de una consulta internacional sobre el SIDA y los derechos humanos"*, p. 11
- (12) CNDH, *"Si vives con VIH o SIDA en México estos son tus derechos fundamentales"*, p. 1
- (13) ONU, *"Convención sobre los derechos del niño"*, pp. 14-36

# CAPITULO



---

LA ANIMACION

La animación ha tenido un largo recorrido en cuanto a sus aplicaciones, más la que se refiere a su uso en el medio de la publicidad y el entretenimiento han sido los más explotados en tiempos recientes. En este sentido podemos mencionar la diversidad de películas y anuncios comerciales, que día con día se realizan con el único propósito de ofrecer o vender algún producto o servicio.

Pero la publicidad y el entretenimiento no son los únicos terrenos en los que puede ser aplicado esta derivante de los medios audiovisuales, ya que al igual que el resto de los medios puede ser aplicado en cualquier campo. Sea este inductivo, didáctico, o de capacitación.

Más para cualquiera que sea su uso, es necesario conocer sus características y lineamientos para su producción, así como sus posibles alcances y funcionalidad en relación con el tema a exponer. Ya que no todas las técnicas de animación son propicias para el mensaje que se quiere transmitir. Por ello es necesario buscar entre la lista de éstas la que mejor se ajuste a los requerimientos establecidos.

En este capítulo se dará una explicación de lo que

es la animación y las características particulares de las técnicas más representativas, sus alcances y su seguimiento para toda producción de animación.

Para el caso particular, se explicará este proceso a partir de la técnica de recorte de papel, hecha en video y con propósitos enteramente didáctico. Ya que es el seguimiento que se dará al trabajo a exponer.



## 2.1. ¿Qué es la animación?

La animación apesar de sus múltiples definiciones, puede decirse que es el proceso de crear imágenes que parezcan moverse sobre objetos inanimados. Para ello se requiere que los objetos a animar sufran una ligera modificación, la cual puede ser en posición o ubicación, a cada exposición de la grabación (en video) o filmación (en cine).

La ilusión de animación puede aplicarse a cualquier objeto, ya sea una cosa o una serie de dibujos. El proceso es el siguiente: si se tiene un objeto en cierta posición, se graban ciertos cuadros (de aquí en adelante aplicaré la palabra grabar en lugar de exponer o filmar. El concepto grabar es empleado para videograbaciones y el filmar para producciones cinematográficas), posteriormente se altera ligeramente el mismo objeto y se graban otros cuadros, así sucesivamente hasta completar los movimientos requeridos, para posteriormente proyectarlas en forma secuencial y lograr la sensación de continuidad.

De manera que cada cuadro de cada posición, representa sólo un momento de una serie de más tomas, es decir, es sólo una fase del movimiento. El número de imágenes proyectadas por segundo es variado, y aunque se trabaja un standard tanto

para cine que es de 24 cuadros por segundo, como para video que es de 30 cuadros por segundo, no es una regla, ya que se puede trabajar otras velocidades determinadas por el realizador. La selección de una u otra velocidad estará determinada por la intención que se persiga.

Pero la animación no sólo se refiere a dar movimiento a un objeto o a una serie de dibujos, hay otros elementos que intervienen y ayudan a conformar la totalidad de la animación. Entre los que se puede nombrar los fondos que la acompañan y la iluminación, que junto con la técnica de animación que se empleó, y el tipo de objetos a animar, determinarán en gran medida la forma del montaje.

Por último, la animación es un medio que establece pocas fórmulas para su ejecución, por ello la mejor materia prima para su realización es la observación cuidadosa de los elementos que forman el entorno del realizador, ya que sólo estos ayudarán a determinar acertadamente la ejecución de los movimientos de los objetos o de la serie de dibujos.

### 2.1.1. ¿Cómo se perciben las imágenes en la animación?

Como ya se dijo, para percibir la ilusión de movi-

miento de las imágenes que se realizan en la animación, se hace en forma de toma por toma a cada posición y uniéndolas al final para lograr la sensación de continuidad de un movimiento que no es real. Para lograr ello, sólo existe la condición de proyectar las imágenes previamente capturadas en un intervalo de tiempo preciso y en un orden determinado, a manera de que el ojo humano no perciba el cambio entre una y otra toma.

Para lograr ese movimiento ininterrumpido de las imágenes, se basa en la mecánica, y en cierta manera en la imperfección del ojo. Ya que éste no es capaz de diferenciar un objeto de otro al proyectarse a una frecuencia determinada (que oscila entre los 18 y 24 cuadros por segundo), en el que el movimiento tiende a ser borroso. Para ello se recuerda que la proyección de las imágenes por segundo en la animación es de 24 o 30 cuadros, de tal manera que en este proceso entra en juego un fenómeno fisiológico denominado persistencia de visión.

Dicho proceso se refiere a que "cuando una imagen es recogida por el ojo, permanece en el cerebro más tiempo que el que realmente se presenta ante la retina. Entonces, cuando una serie de imágenes son proyectadas a secuencia rápida, como lo hacen las películas, cuando las imágenes cambian

levemente con respecto a la siguiente, el efecto que se logra es el de un movimiento continuo. Este es el fundamento en el que se basa la proyección de las películas cinematográficas." (14)

## 2.2. Clasificación y técnicas de animación

La animación se divide en limitada y completa, y la ubicación en una u otra clasificación, no depende de la técnica, el material o la dimensión; sino del grado de elaboración de la animación, así como de su complejidad.

En la animación limitada o animatic's los movimientos que realizan los objetos a animar, sólo se dan en los que tienen que ver con los desplazamientos de un lugar a otro. Esta limitante le ha llevado a explotar otros medios, entre los que se puede nombrar los movimientos de cámara, la variación de encuadres y los efectos de transición. Pero no por ello deja de ofrecer grandes posibilidades creativas y expresivas, apesar de ser inferior en complejidad que la animación completa.

Por lo que respecta a la animación completa o full animation, los movimientos no sólo son aquellos que tienen que ver con el desplazamiento de un lugar a otro del objeto a animar, sino también aquellos que realiza alguna extremidad o detalle del

personaje. Este tipo de animación, contraria a la limitada, ofrece muchísimas más posibilidades; sin embargo requiere de más tiempo, dedicación e inversión para su producción.

Debido a la gran variedad de técnicas y materiales que se han empleado para la realización de las animaciones, se ha requerido de una clasificación que las agrupe según a ciertas características; y aunque se han expuesto varias y diferentes, existe una que parece ser la más acertada, y es la que clasifica a la animación por dimensión.

Así entonces, vemos que la animación se divide tres clasificaciones: la primera corresponde a la de dos dimensiones, la segunda a la de tres dimensiones (ambas en técnicas tradicionales) y la tercera de dos y tres dimensiones, en ésta se ubica la animación realizada por computadora, que aunque proyecta la sensación de objetos tridimensionales éstos son realmente bidimensionales.

A continuación se explican algunas de las técnicas más representativas de dichas dimensiones.

### 2.2.1. Animación de dos dimensiones

#### *Recorte de papel*

Como su nombre lo dice, las figuras a animar se

trazan en papeles de colores (preferentemente mates por los posibles reflejos que se pueden captar al momento de la grabación), y después se recortan, a manera de que las partes movibles de los personajes queden fraccionados en piezas, las cuales serán animadas sobre una superficie plana. Para esta técnica cabe la posibilidad de crear los fondos en tercera dimensión.

Esta técnica permite trabajar tanto con personajes (aunque de manera restringida en los movimientos), como con historias (que tienden a ser concretas y simples, ya que no permite trabajar con movimientos detallados). Por esta razón el impacto gira en torno a las acciones concretas de los personajes. Otra ventaja que ofrece esta técnica es que es muy accesible su producción.

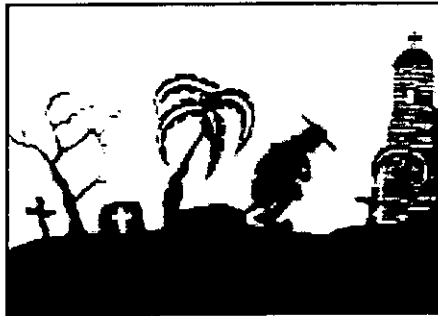


ANIMACION DE RECORTE DE PAPEL,

Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP Acatlán, de la materia cine-animación, tercera generación.

**Siluetas**

Esta técnica es similar a la anterior, sólo que en esta el papel a usar es de superficie oscura y mate, y la extensión sobre la que se sobreponen los recortes puede ser vidrio o acrílico, al cual se le dirige una luz por la parte anterior, para lograr el contraste entre los recortes negros (del papel) y el brillo (de la luz). Esto hace que las uniones se cubran fácilmente, permitiendo ver una sola figura en negro.



ANIMACION DE SILUETAS,

Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP Acatlán, de la materia cine-animación, tercera generación.

**Kinestesia**

Esta técnica es aplicable a imágenes impresas como fotografías, dibujos o cuadros. El proceso consiste en grabar y combinar ciertos encuadres de las imágenes, a manera de que cada toma tenga cierta calidad estética y compense la falta de movimiento de los personajes. Para equilibrar estas carencias

se recurre a los movimientos de cámara y a los encuadres. Por lo antes mencionado, la historia se adapta al material gráfico.



ANIMACION DE KINESTESIA,

Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP Acatlán, de la materia cine-animación, segunda generación.

**Pintado en vidrio**

Para esta técnica se requiere de un vidrio, sobre el cual se realiza la animación. El proceso consiste en pintar sobre el vidrio con tintas de base acuosa y con retardante (para evitar el secado), al que se le dirige una luz por la parte posterior para captar las transformaciones. A cada aplicación de tinta, que por lo regular son pequeños trazos o deformaciones le corresponde una grabación.

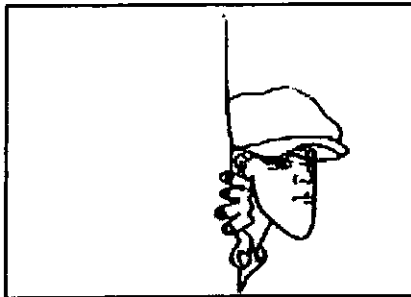


ANIMACION DE PINTADO EN VIDRIO,

Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP Acatlán, de la materia cine-animación, quinta generación.

### Línea

Es el equivalente a la prueba de lápiz (ejercicio en el que se checa el seguimiento y estilo de una serie de dibujos). Los dibujos se realizan sobre hojas de papel, incluyendo los fondos, para posteriormente ser fotografiados.



ANIMACION DE LINEA,

Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP Acatlán, de la materia cine-animación, cuarta generación.

### Acetato

Esta técnica se realiza sobre hojas de acetato transparentes, a cada movimiento le corresponde un acetato que es trazado, delineado, coloreado y maquillado. La ventaja que ofrece esta técnica es que permite trabajar por separado algunas partes de los personajes; como piernas, brazos, dedos, cabeza, etc..

Los diferentes acetatos que comprenden una escena pueden ser acomodados de una forma tal, que los que no cambian en nada queden hasta abajo, los que tienen un movimiento regular en medio, y los que constantemente cambian hasta arriba. Los acetatos, una vez que han sido concluidos y acomodados pertinentemente se graban.



ANIMACION DE LINEA Y ACETATOS,

Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP Acatlán, de la materia cine-animación, tercera generación.

**Copias fotostáticas**

Esta técnica surgió a partir de que los animadores se dieron cuenta que las pruebas de lápiz (dibujos hechos sobre papel), podían ser duplicados directamente en hojas limpias de acetato. Estas últimas se sustituye por el uso de la fotocopiadora, medio tecnológico que ofrece la posibilidad de reducir, ampliar y cambiar tonos de reproducciones de dibujos de línea y de fotografías, entre otros.

La animación hecha con copias fotostáticas ofrece un gran impacto estético, ya que la calidad de las líneas, así como sus formas y textura se hacen más dinámicas. La forma en que se anima es fotocopiando una serie de fotografías o dibujos que se retocan, se colorean y se recortan para finalmente ser grabados.



ANIMACION DE COPIAS FOTOSTATICAS,  
Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP  
Acatlán, de la materia cine-animación, segunda generación.

**Pastel**

Sobre una hoja de papel de gramaje alto (el motivo por el cual se usa este tipo de papel, se debe a que toda la secuencia se realiza sobre la misma base), se trazan líneas o figuras con la barra de pastel. Correspondiéndole una toma a cada aplicación o a cada alteración del pastel.



ANIMACION DE PASTEL,  
Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP  
Acatlán, de la materia cine-animación, segunda generación.

**Collage**

Esta técnica es similar a la kinestesia tanto por las imágenes que se usan, como por los movimientos de cámara a los que se recurre. Para su realización se requiere de trozos de fotografías, periódicos, tela, postales, entre otros; los cuales son acomodados de forma que mejor le convenga al realizador para narrar su historia.

Como contrapartida a sus efectos expresivos, provoca malestar visual. Animaciones realizadas con esta técnica el más representativo es Tsukiji.

### 2.2.2. Animación de tres dimensiones

#### **Objetos**

Para esta técnica cualquier objeto es bueno para animar, ya sea un utensilio de cocina, una lata, una caja, entre otros. La animación consiste básicamente en alterar la ubicación de los objetos, y hacer una toma a cada una de éstas.



**ANIMACION DE OBJETOS,**  
Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP  
Acatlán, de la materia cine-animación, quinta generación.

#### **Pixilación**

Esta técnica es usada principalmente para animar gente, y consiste en grabar eventos naturales para después extraer algunos cuadros de la cinta, lo-

grando así, un efecto de movimiento irreal, efecto similar al de las primeras películas cinematográficas.

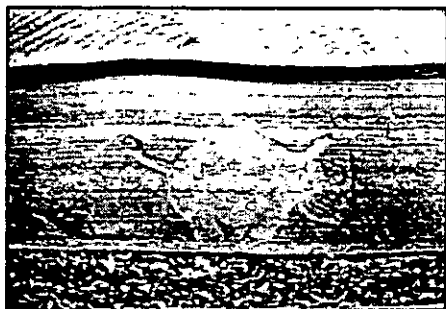
Algunos de los efectos que se pueden lograr con esta técnica, es la aparición y la desaparición repentina de los personajes y el desplazamiento de éstos como si volaran, creando con ello, un ambiente humorístico.



**ANIMACION DE PIXILACION,**  
Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP  
Acatlán, de la materia cine-animación, segunda generación.

#### **Arena**

El proceso para realizar esta técnica consiste en que sobre una porción de arena se le trazan figuras, letras o signos, los cuales dan un aspecto de relieve. Aunque también cabe la posibilidad de hacer figuras tridimensionales a través del uso de líquidos para lograr su moldeado. A cada trazo o a cada movimiento le corresponde una grabación.



ANIMACION DE ARENA.

Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP Acatlán, de la materia cine-animación, segunda generación.

### ***Pinscreen (tabla de alfileres)***

Para su realización se requiere de una pantalla de alfileres (la cual es un cuadro que contiene cientos de alfileres insertados), que al moldear figuras en él y combinarlo con la iluminación que se le dirige por la parte anterior o posterior, logra sombras variadas entre el negro y el blanco.

El proceso consiste en moldear una figura directamente en la pantalla, o a través de un modelo manejable previamente realizado. Si se sigue la última opción, el modelo se coloca en la pantalla, se graban sus respectivos cuadros, se quita para remodelarla y se coloca nuevamente para la siguiente grabación. Así sucesivamente hasta completar las tomas.

Esta técnica generalmente se aplica a trabajos líricos, debido a que permite completa autonomía al artista, ya que no existe una línea o guía a seguir. (Veáse animaciones realizadas por el canadiense Norman McLaren).

### ***Rotoscopio***

Esta técnica combina acción en vivo con imágenes animadas. El proceso consiste en sobreponer a la cinta de video previamente proyectada, las animaciones anteriormente realizadas o seleccionadas y hacer una nueva grabación en la que se incluye ambas imágenes.

### ***Muñecos***

Consiste en animar con muñecos que son hechos con estructura de madera o metal, y con alambres flexibles para ligar las partes movibles (el motivo por el cual se usan estos materiales, es porque deben ser capaces de soportar su propio peso, durante los largos períodos de tiempo que se requiere para su grabación). Después de tener la estructura final de los personajes se rellenan con material maleable pero resistente por los continuos movimientos que se le darán, para finalmente ser vestidos.

La animación consiste en alterar la posición o la ubicación de los muñecos.





ANIMACION DE MUÑECOS,  
Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP  
Acatlán, de la materia cine-animación, quinta generación.

### **Modelado**

La animación se realiza por medio de muñecos que son hechos con estructuras rígidas (muy similar a la de los personajes de la técnica de muñecos), éstas se rellenan con unicel y se forran con material sintético, como plastilina, cera y migajón, entre otros.

La animación se logra haciendo las transformaciones ya sea en posición o en ubicación de los personajes.

La ventaja que ofrece esta técnica es que permite transformaciones más precisas, sin embargo requiere de más trabajo porque es necesario elaborar más piezas de las partes que más movimiento tendrán, ya que a lo largo de la grabación tendrán

que ser sustituidas por aquellas que pierdan su forma original.



ANIMACION DE MUÑECOS,  
Retomada de los ejercicios realizados por los alumnos de la ENEP  
Acatlán, de la materia cine-animación, quinta generación.

### **2.2.3. Animación de dos y tres dimensiones, animación por computadora**

La necesidad de nuevas técnicas que cubran las exigencias del público, así como la necesidad de sistemas de producción más rápidos, ha llevado a explotar el campo de la computación en relación con la animación. Para lo cual se han desarrollado varios programas que, al igual que la animación convencional, se desarrollan bajo los mismos principios.

Cabe aclarar que apesar de que se logran imágenes tridimensionales el ojo lo capta de forma bidi-

mensional. De ahí la denominación que se le ha dado; aunque también, como su nombre lo dice, logra perfectamente animaciones de dos y tres dimensiones.

Entre los programas desarrollados para este tipo de animación se encuentran, para dos dimensiones: Tips, Targa Tips, Animator, Director, Corel Move, entre otros; mientras que para tres dimensiones: 3D Studio, Topaz, Strata, 3D Visual, entre otros; Todos ellos posibles de trabajar en computadoras personales PC y Macintosh respectivamente.

Aunque se trabaje con uno u otro programa, para dos o tres dimensiones, el desarrollo de la animación se hace bajo un mismo seguimiento. A grandes rasgos esta es la forma de animar: "Primeramente se necesita de la elaboración de los personajes, los cuales pueden ser digitalizados o hechos directamente en la computadora. Una vez realizados se especifican los movimientos que éstos desarrollarán, el plano en que serán tomados, la luz que se les dirigirá y las texturas, si así se desea. Estos se almacenan en un archivo para posteriormente indicarle el número de cuadros en el que se realizara dicha acción, así como el tiempo que durará cada cuadro.

Por otro lado se realiza la escenografía o fondo, el

cual al igual que los personajes, puede ser digitalizada o elaborada en la computadora. A éste se le especifica el número de cuadros requeridos para su intervención, así como la iluminación y textura, y se le almacena en otro archivo.

A continuación se ensamblan personajes y fondo, indicando los cuadros exactos de su ejecución; para por fin almacenarlos en un archivo final.

El paso siguiente es sonorizar la animación, la cual también puede ser hecha en la computadora con programas de audio o, en su defecto, darle salida a video o cine para sonorizarla de forma convencional, y al final obtener el master de la producción."

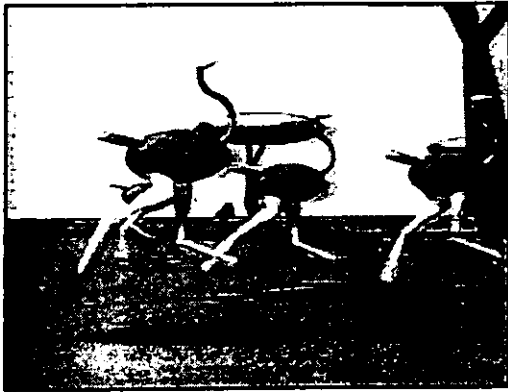
(15)

Como se puede ver, las técnicas para realizar animación son diversas; es por ello que la elección de una u otra dependerá en gran medida del objetivo que se persiga, de los límites y las características particulares que ofrece cada una de ellas y del presupuesto con el que se cuente para su producción.

Por último, el uso de las diferentes técnicas de animación no tiene que ser en forma restringida, ya que como cualquier otro tipo de producción audiovisual que permite el uso de diferentes medios si-

multáneamente; en la animación también se puede mezclar diferentes técnicas, ya sea de dos o tres dimensiones.

Para entender este último punto, se puede producir una animación con cualquiera de las técnicas de dos o tres dimensiones antes mencionadas, y agregar ciertos efectos a la imagen por medio de la técnica de animación por computadora.



ANIMACION POR COMPUTADORA,  
Retomada de SIGGRAPH 1992.



ANIMACION POR COMPUTADORA,  
Retomada de SIGGRAPH 1992.

### 2.3. Principios de animación

Los movimientos que se pueden lograr al realizar una animación, son tan libres como la imaginación del ejecutor lo permita, entre los cuales, incluso, puede sobrepasar las leyes y limitaciones de la realidad.

Sin embargo, se han estipulado ciertos principios que permiten que la animación sea expresiva por sí misma, entre los que se puede nombrar aspectos como: la fuerza de gravedad, el razonamiento, el peso de los personajes y el tamaño de éstos. Los cuales permiten darle verdadera vida y credibilidad a los objetos o dibujos animados.

Aunque no es una regla, el animador puede inventar

un mundo a partir de la relación exacta de los personajes con las fuerzas que gobiernan el comportamiento en el mundo de la naturaleza. Así, los principios que reflejan lo antes dicho, se describen a continuación; a éstos se les ha aplicado una terminología tal, que pretende representar lo que ello implica.

Así, los principios de la animación son:

#### ***Entrada con cadencia - Salida con cadencia***

Cuando una escena termina para pasar a la siguiente, debe haber un momento mediador que permita ajustar ambas escenas; esto es posible a través de una actitud intermedia en los personajes, en los fondos o en los ambientes.

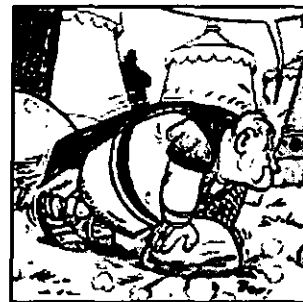
Por ejemplo cuando un personaje entra a cuadro lo tiene que hacer de forma lenta, y conforme va tomando más espacio en el cuadro sus movimientos se hacen más rápidos hasta normalizarlos a naturales. Para la salida de cuadro los movimientos van de rápidos a lentos para proyectar, como su nombre lo dice, la salida de cuadro.

#### ***Encoger - Estirar***

Se refiere a que cuando un sujeto ejecuta una acción, su figura forzosamente realiza cambios considerables en su contorno. Un ejemplo claro sería

una cara que mastica, sonrío o simplemente muestra un cambio de expresión; para ello se requiere de figuras cambiantes en las mejillas, los labios y los ojos.

La posición estirada consiste en jalar con gran fuerza la figura hacia ambos lados, mientras que la posición encogida es comprimir esa figura. Para ambos casos es prudente considerar tanto la figura como el volumen del personaje.



ENCOGER



ESTIRAR

Retomada de la historieta ASTERIX «El Galo», No. 1

#### ***Exageración***

Se refiere a extremar las acciones que realizan los personajes con la intención de hacer énfasis en los movimientos determinantes de una acción, como lo sería un estiramiento o un encogimiento.



EXAGERACION

Retomada de la historieta ASTERIX «En Hispania», No. 14

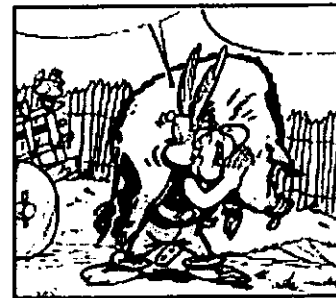
**Timing**

Básicamente se refiere al número de dibujos requeridos para representar un movimiento, los cuales a su vez, determinan el tiempo que le tomará para realizarlo. En otras palabras, es el tiempo que le lleva a un objeto desplazarse y la connotación que esto puede implicar; ya que no representa lo mismo realizar una misma acción a diferentes velocidades.

**Anticipación**

Es un movimiento previo antes de ejecutar una acción. Este movimiento puede ser un simple cambio de expresión o una acción física amplia. Un ejemplo de este principio sería cuando un personaje va a correr, la anticipación puede ser agacharse un poco y juntarse en sí mismo como un resorte, o retroceder y levantar los hombros y una pierna. La

carencia de esta actitud puede causar en la audiencia cierta incertidumbre del movimiento que vendrá.



TIMMING

Retomada de la historieta ASTERIX «El Galo», No.1



ANTICIPACION

Retomada de la historieta ASTERIX "En Hispania", no.14.

**Continuidad - Secuencia**

El primero se refiere a la continuidad que debe llevar una acción, la cual debe seguir un ritmo armónico para lograr un movimiento natural; evitando así los cambios bruscos entre uno y otro cuadro al momento de empatarlas. Por ejemplo cuando un personaje camina, los movimientos de éstos deben ser armónicos y respetar un patrón que represente la forma particular de caminar del personaje.

El segundo consiste en realizar algunos cuadros extras entre una y otra secuencia, a manera de relacionar ambas secuencias. En un ejemplo más claro, evita que al momento de terminar una secuencia, ésta desaparezca totalmente y aparezca sorpresivamente la siguiente. Retomando el ejemplo anterior, al personaje que camina y cambia de escena se le pueden dejar unos cuadros extras del fondo que deja antes de pasar a la siguiente escena.

**Staging**

Es la presentación de cualquier acción que se hace completa e indudablemente clara. Ello implica trabajar ampliamente en los movimientos de cámara y las tomas a los diferentes objetos con la intención de apoyar o reforzar la idea que se pretende.

Aquí no es válido hacer dibujos de relleno, sino sólo incluir los que verdaderamente fijarán la acción.

Como cuando un personaje abre una puerta para entrar a una habitación, hacer una toma cerrada de cuando gira la prilla de la puerta, puede ser un ejemplo.

**Arcos**

Los movimientos realizados por los personajes no deben ser restringidos, sin embargo deben ser similares a los hechos por el hombre; los cuales son guiados por un esqueleto interno que permite que las extremidades se desplacen bajo círculos imaginarios. La planeación de este tipo de movimientos deben ser establecidos en los dibujos claves, sólo de esta manera se dará la pauta para los dibujos intermedios.



ARCOS

Retomada de la historieta ASTERIX "En Hispania", no.14.

**Acción continua - Pose a pose**

El primero se refiere a desarrollar todos los dibujos que intervendrán en la producción de forma secuencial, ya que aunque no existe una verdadera acción continua en la animación, esta se logra a través de la secuencia de dibujos.

El segundo consiste en realizar los dibujos claves de la animación, es decir sólo aquellos que de alguna manera reflejan el desarrollo de una acción, para que a partir de estos se desarrollen los dibujos intermedios que completarán en su totalidad dicha acción.

**Acción secundaria**

Se refiere a los movimientos que siguen a la acción principal cumpliendo la función de reforzar. Estos movimientos enfatizan la acción con la intención de sobresaltarla. Un ejemplo sería: cuando un personaje limpia una lágrima, en este caso, la mirada es la que debe ser reforzada.

**Apariencia**

La personalidad es indispensable para cada personaje, ésta le da un toque único y especial a cada uno. En pocas palabras es todo lo que se puede ver en una persona, esto implica aspectos internos y externos.



APARIENCIA

Retomada de la historieta ASTERIX "En Hispania", no.14

**Sincronía de labios**

Es el empalme perfecto entre el movimiento de los labios de un personaje con el sonido que emite, ya que si la sincronización de ambos planos no es perfecta, pierde credibilidad y con ello el impacto que merece. Para ello se empata el cuadro de la animación a sonorizar con la pieza de sonido correspondiente.



SINCRONIA DE LABIOS

Retomada de la historieta ASTERIX "El Galo", no.1

## 2.4. Lenguaje de animación

El lenguaje que se emplea en la animación difiere un poco respecto al lenguaje cinematográfico, y aunque uno retoma del otro, es pertinente ubicar sus diferencias para considerarlo al momento de elaborar los guiones.

Para explicar cada uno de estos conceptos, es pertinente retomar y recordar a qué se refiere cuando hablamos de toma, escena y secuencia, para entender claramente los conceptos que más adelante se mencionarán.

### **Toma**

Se refiere a la grabación única e ininterrumpida de la cámara.

### **Escena**

Se refiere a una o más tomas de un mismo sujeto, grabadas en la misma locación y realizadas en el mismo momento con el fin de lograr una acción continua.

### **Secuencia**

Es una serie de escenas o tomas que pueden ocurrir en uno o varios emplazamientos, con la intención de relacionarse entre sí.

Una vez aclarado los conceptos básicos, se enlistarán los términos empleados comúnmente en la realización de producciones de animación, estos son:

**\*Fild center:** Es el centrado de pantalla.

**Truck:** Es cualquier movimiento de cámara.

**Truck back:** Es el equivalente al zoom back, en el que el tamaño relativo del personaje aumenta.

**Truck in:** Es el equivalente al zoom in, en el que el tamaño relativo del personaje disminuye.

**Truck left y truck right:** Es el equivalente al travelling lateral, en el que se sigue al personaje u objeto en un desplazamiento de izquierda a derecha o viceversa.

**Truck north y truck south:** Es el equivalente del travelling vertical, en el que se sigue al personaje u objeto en un desplazamiento de arriba hacia abajo o viceversa.

**Soft cut:** Es el equivalente a la disolvencia, en el que se pasa de una escena a otra a través de ciertos efectos.

**Background:** Es el fondo o escenografía, es decir



la parte de la escena que aparece detrás del sujeto.

**Timing:** Se refiere a la planeación de tiempos.

**Cadence:** Es la velocidad a la que se corre la película donde será grabada; como ya se dijo, para el cine es de 24 cuadros por segundo, mientras que para el video es de 30 cuadros por segundo.

**Overlapping:** Se refiere a traslapar acetatos.

**Loop:** Se refiere al trozo de animación que se repite varias veces para lograr una acción continua.

**Cross over:** Se refiere a que una acción es realizada por varios personajes." (16)

Esta terminología es la adecuada para este tipo de producciones, sin la empleados en la cinematografía también pueden ser usados sin causar mayor dificultad. A continuación se enumeran los diferentes planos, que son los que apuntan al objeto a grabar a través de una posición determinada de la cámara:

**Gran Plano General (GPG):** Describe una extensión bastante amplia, en la que la cámara capta el área entera en que se desarrolla la acción. El o los sujetos principales son pequeños en relación con el fondo.

**Plano general (PG):** Capta un campo más cerrado que el GPG, pero cubre el área completa de la acción. En general, plantea todos los elementos dentro de la escena para familiarizar al perceptor con los personajes y el sitio donde estos se desplazan. El fondo sigue siendo predominante.

**Plano Medio (PM):** Aquí el sujeto es más grande y más dominante; estos son fotografiados de las rodillas o la cintura hacia arriba, permitiendo captar gestos, expresiones faciales y movimientos. El fondo es importante pero tiene prioridad el personaje.

**Acercamiento Medio (AM):** Este es usado principalmente para captar la cabeza desde la altura de los hombros. Aquí las expresiones pueden captarse más claramente que en el PM.

**Acercamiento (A):** El sujeto se convierte en el punto principal de interés y, sólo en algunas ocasiones, una pequeña parte del fondo es visible.

**Gran Acercamiento (GA):** El sujeto cubre completamente la pantalla, siendo el foco central de la toma, puede captar incluso sólo un detalle de alguna parte o accesorio del sujeto.

Con lo que respecta a los movimientos de cámara:

**Desplazamiento Horizontal:** Consiste en seguir

el desplazamiento del objeto de interés en forma paralela, de izquierda a derecha o a la inversa.

**Desplazamiento Vertical:** Es igual al desplazamiento horizontal, sólo que en este caso el movimiento que se hace es de arriba hacia abajo o a la inversa.

**Acercamiento:** Consiste en hacer que el objeto de interés pase de ser grande a ser pequeño, este movimiento acerca al sujeto.

**Alejamiento:** Consiste en hacer que el objeto de interés pase de ser pequeño a ser grande, este movimiento aleja al sujeto.

**Paneo:** Es el movimiento en el que la cámara se mueve de un punto a otro de forma horizontal, pero sin alterar el punto en el que se ubica la cámara.

**Giro:** Movimiento que consiste en rotar la cámara, con la intención de seguir al objeto de interés o representar un efecto particular.

Como ya se dijo, el lenguaje empleado para describir las tomas de la animación puede ser el de la cinematografía, incluso el de la fotografía.

## 2.5. Sincronización entre la imagen y el audio en la animación

Dentro de la infinidad de funciones que cumple el sonido en los medios audiovisuales, hay dos aspectos de suma importancia a considerar.

"El primero se refiere a la correspondencia de planos (tanto el de la imagen, como el del sonido); es decir, si por ejemplo se ve una acción que realiza un personaje en un toma cerrada, se espera que el sonido sea igual de cerrado y, a la inversa, si la proyección de una toma es abierta, el sonido también lo tiene que ser.

El segundo corresponde a la sincronización del sonido con la acción que se proyecta. Por ejemplo, imaginemos el sonido que emite un bate de beisbol al golpear la pelota, éste tiene que ser exacto, ya que si está fuera de tiempo puede crear duda de lo que se ve. Así, el empalme tiene que ser perfecto para lograr reflejar un acto real.

La adecuada relación que exista entre lo que se ve y se oye determinará en gran medida la credibilidad de lo que se transmite y, al mismo tiempo, enriquecerá el impacto de ambos planos." (17)

Pero esto que se ha mencionado, aplicado a la

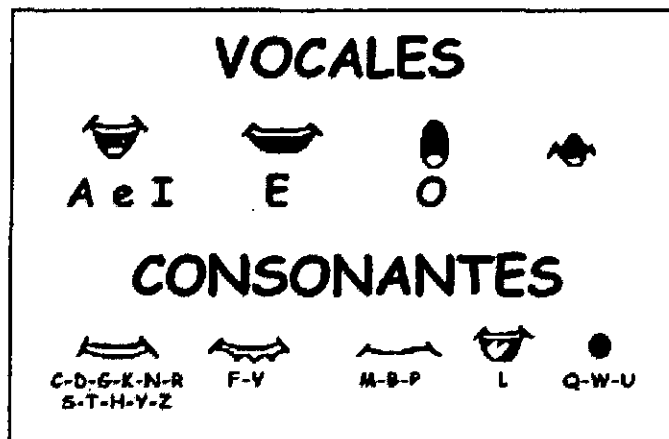
animación cobra doble importancia por su falta de naturalidad, entendiéndose por éste último que la animación pretende ser un acontecimiento real, sin de verdad serlo. De tal manera que es importante ver como se recopilan ambos planos (sonoro y visual), y ver la manera de empatarlos en perfecta sincronía.

Mientras la grabación de una animación requiere de hacerse imagen por imagen (cuadro por cuadro), el sonido no, ya que la forma en que se graba es a través de impulsos magnéticos logrando una grabación continua. Entonces la única manera de empatar ambos medios es siguiendo un sistema numérico (el cual es indicado en la hoja de exposición y en lectura de audio respectivamente), el cual tiene que leerse y seguirse de forma estricta para lograr la perfecta sincronía del audio y la imagen.

Es recomendable trabajar ambos planos de forma separada pero sobre una misma guía «time code», y al final empatarlos. Es cuestión de las necesidades y de la complejidad de la producción si se realiza primero una u otra, ya que a veces no hay necesidad de una sincronización exacta en los planos (como sería el agregado de música). Sin embargo hay ocasiones en que el empalme tiene que ser perfecto, como en el caso de algunos sonidos inci-

dentales y el de la sincronía de labios. Ya que si no la hay o está desfasado puede causar confusión en el receptor, y con ello la pérdida de credibilidad en el plano visual.

Para lograr la sincronía de los labios, que es uno de los más difíciles y que requiere de más trabajo, a continuación se presenta una tabla en la que se puede apreciar la forma que deben de tener los labios según al sonido que se emite.



## 2.6. Diferencia entre el cine y el video

La animación es posible hacerla tanto en forma de cine como de video, pero para seleccionar su forma de realización ya sea en uno u otro medio, es pertinente analizar los requerimientos que involucra cada uno de ellos, así como los beneficios. Ya que apesar de que el video es derivado del cine no comparte ciertos aspectos.

A continuación se muestra una tabla en la que se puede ver las diferencias y similitudes que existen en ambos medios. Es una guía que ayuda a determinar cual es el medio que se ajusta más a los requerimientos que plantea cada producción.

En ésta se puede ver la eficacia de ambos medios de comunicación, ya que aunque difieren en algunos puntos, comparten un fin específico, el de comunicar visual y auditivamente sobre un tema determinado. Ya sea con la intención de informar, cambiar o fortalecer actitudes, desarrollar habilidades, crear interés, plantear problemas, evocar estados de ánimo, entre otros. Todo ello a partir de un suceso real o imaginario, pasado o futuro, incluso se pueden presentar situaciones que no son visibles al ser humano.

La elección de uno u otro medio para realizar la

animación depende, en gran medida, del acceso que se tenga a los accesorios del medio seleccionado, así como del alcance que pretenda la producción a realizar.

<b>DIFERENCIAS</b>	
<b>VIDEO</b>	<b>CINE</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El video opera bajo un proceso electromagnético.</li> <li>2. El soporte de la imagen en video es una cinta de cloruro de polovinilo (PVC) con una embulsión magnética de cristales de oxido de Fe o Cr.</li> <li>3. La imagen en video puede borrarse y regrabarse sin pérdida de calidad significativa.</li> <li>4. La imagen en video se puede revisar inmediatamente después de ser grabada.</li> <li>5. La proyección de video en monitor permite la exhibición a plena luz.</li> <li>6. La definición de la imagen en video es inferior.</li> <li>7. El video es más económico y funcional.</li> <li>8. La imagen en la cinta de video es invisible al ojo .</li> <li>9. El video se exhibe en pantallas de baja resolución.</li> <li>10. Los costos de reproducción en video son menores.</li> <li>11. El video ofrece más y mejores posibilidades de sonido.</li> <li>12. El video no está muy estandarizado.</li> <li>13. La imagen en video se deteriora si se almacena incorrectamente y si se expone a campos magnéticos.</li> <li>14. El video permite la creación y procesamiento de formas y colores inimaginarios.</li> <li>15. El video permite trabajar conjuntamente con la computadora.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El cine lo hace bajo un proceso fotoquímico.</li> <li>2. El soporte de la imagen cinematográfica es en una cinta de celuloide con sus caras cubiertas por una embulsión fotográfica.</li> <li>3. La imagen en cine no se puede alterar una vez expuesta.</li> <li>4. En cine se requiere de un largo proceso de revelado químico.</li> <li>5. La del cine en los videoproyectores necesita de la oscuridad.</li> <li>6. La del cine es superior.</li> <li>7. El cine requiere de mayor inversión y ofrece pocas posibilidades de funcionalidad.</li> <li>8. La imagen en la película cinematográfica puede verse a simple vista.</li> <li>9. El cine se exhibe en pantallas de gran resolución.</li> <li>10. Los costos de reproducción en cine son superiores.</li> <li>11. El cine permite una calidad inferior de sonido.</li> <li>12. El cine si.</li> </ol>
<b>SIMILITUDES</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tiene la posibilidad de proyectarse varias veces.</li> <li>2. Puede suprimir el sonido.</li> <li>3. Ofrece la posibilidad de proyectar imágenes a una velocidad rápida, normal, cuadro por cuadro o congelar imágenes.</li> </ol>	

Retomado de "Técnicas de realización y producción en televisión" de Gerald Millerson, Ed. Focal Press, España 1990, pp. 511-512

## 2.7. Preproducción, producción y postproducción de la animación de recorte de papel en video

Cualquiera que sea la producción que se realice, como requisito se lleva a cabo en tres etapas: preproducción, producción y postproducción.

### 2.7.1. Preproducción

Consiste básicamente en fijar los pormenores y detalles previos a la grabación, para hacer las anotaciones de éstos se realizan varios guiones, "los cuales cumplen la función de ordenar en forma escrita y/o visual el contenido de una producción, que a su vez sirven de guía" (18), en este caso tanto para el animador, como para el equipo técnico.

Antes de proceder, es conveniente hacer algunas recomendaciones para la realización de cualquier tipo de guión, estas son: "deben ser escritos a máquina, a doble espacio, con tinta negra y en hojas tamaño carta; no escribir con abreviaturas o siglas; no cortar palabras; las indicaciones de audio y video deben escribirse en mayúsculas y entre paréntesis y, por último, los números deben ser escritos con letras." (19)

Una vez aclarado estos detalles, decimos que los

guiones requeridos en esta etapa, para la realización de una animación son:

#### **Argumento**

Este se refiere al asunto de la historia, en el se describe detalladamente la intervención de los personajes, su comportamiento, los eventos principales de la historia, así como la ubicación de las acciones en el tiempo y el espacio. En pocas palabras, es el relato de los hechos.

#### **Sinopsis**

Es el resumen del argumento, en él se señalan las partes más importantes que dan el seguimiento de la historia. Es el desglose de la historia por unidades.

#### **Guión literario**

En el se desglosan de forma cronológica las ideas de la historia, su tiempo de intervención y los diálogos de los personajes, así como la voz en off.

#### **Guión de audio**

En el se señala todos los elementos que intervienen en la banda sonora de manera lógica y racional, como: voces (con intenciones), música, sonidos ambientales e incidentales y efectos; ya sean solos o simultáneamente y con su orden de aparición. Así mismo se incluye el plano en que se proyecta cada fuente y su tiempo de intervención.

GUION LITEARIO		
TITULO:	PRODUCCION:	
FECHA:	DURACION:	NO. HOJA:
SEC:		
ESC:		
TIEMPO:		
DIALOGO:		

**Guión gráfico o story board**

Es el guión en el que a través de una serie de dibujos consecutivos, se representan los momentos claves de las diferentes tomas o secuencias de la producción. Su estructura consta de dos recuadros, en el primero se representa la parte visual, al cual se le agrega el número de secuencia, escena y encuadre que representa, así como el tiempo que involucra esa toma. En el otro se describe la acción

que se realiza y el audio que le acompaña. La terminología empleada para las descripciones ya se mencionaron. (ver apartado 2.4. Lenguaje de animación, misma tesis).

GUION DE AUDIO			
TITULO:		PRODUCCION:	
FECHA:		DURACION:	NO. HOJA:
NO. DE RENGLON	NOMBRE DEL PERSONAJE	INDICACIONES	PARAMETROS

**Caracterización de personajes**

Consiste en mostrar los personajes que intervendrán en la historia con sus respectivas proporciones y en distintas posiciones y/o actitudes; para ello se enfatiza en las partes a utilizar como cara, ojos,

boca, manos, etc.. Es importante recordar que el aspecto físico debe reflejar fielmente las características psicológicas del personaje. La forma de desglosarlos es por orden de importancia, y a cada uno es conveniente describirlos brevemente.

STORY BOARD		
TITULO:	PRODUCCION:	
FECHA:	DURACION:	NO. HOJA:
[ ]	SEC:	VIDEO:
	ESC:	
	PLANO:	AUDIO:
[ ]	TIEMPO:	
	SEC:	VIDEO:
	ESC:	
[ ]	PLANO:	AUDIO:
	TIEMPO:	
	SEC:	VIDEO:
[ ]	ESC:	
	PLANO:	AUDIO:
	TIEMPO:	

**Especificación de ambientación**

En éste se describen los lugares donde se desarrollan las acciones, entre los elementos que se pueden incluir están los paisajes (montañas, bosques,

etc.) y las construcciones (edificios, casas e interiores), entre otros; así como aspectos de sugestión como climas, tiempos estados de ánimo.

**Plan de escena**

Consiste en mostrar la forma en que será montado el set, incluyendo medidas, accesorios, iluminación (tipo de lámparas y forma en que serán proyectadas) y colocación de la(s) cámara(s).

**Hoja se exposición**

Es un sistema de anotación preciso que es indispensable al momento de la grabación y de la edición ya que permite trabajar más rápido. Esta hoja incluye detalles, tales como el total de número de cuadros de la animación, tiempos exactos de cada acción, secuencia de las imágenes, movimientos y efectos de cámara e información de las pistas de sonido.



HOJA DE CONTINUIDAD					
TITULO:		PRODUCCION:			
FECHA:		DURACION:		NO. HOJA:	
SEC:	ESC:	TOMA:	DE:	A:	DESCRIPCION

Esta hoja es de elaboración precisa e indispensable, ya que no sólo desglosa la animación en su unidad más simple (cuadro), sino que también desglosa el sonido (letra por letra en el caso de un diálogo). Necesario para la lectura de audio.

#### ***Hoja de continuidad***

En esta se indica el número de escena, secuencia y toma del trozo de película que incluye cierta situa-

ción. Esto es descrito de dos formas: la primera es de forma numérica (que en base en el código de tiempo indica inicio y final preciso de determinada acción), y la segunda se hace de forma escrita, descriptiva básicamente.

Esta hoja a parte de describir detalladamente cada situación, facilita la selección de tomas en el proceso de edición.

#### **2.7.2 Proceso de producción de la animación de recorte de papel en video**

Este apartado consiste básicamente en relatar como es que se realiza la animación de recorte de papel en video. Así entonces, primeramente se realizan los personajes u objetos que intervendrán en ella (los cuales se trazan en papeles de colores preferentemente mate y de gramaje alto, para que soporten su forma durante todo el proceso de grabación), se retocan si así se desea y se recortan (a manera de que las partes movibles, como los brazos, las piernas, la cabeza y cualquier expresión facial, queden fraccionados en piezas). La escala a la que se recomienda hacer los personajes es de 10 a 15 centímetros de alto, medida conveniente para ser manipulados sin ningún problema y permita rescatar varios detalles.

A continuación se realiza el fondo o background, el cual a partir de la escala de los personajes puede ser hecho a una escala de 30 a 40 centímetros de alto (la proporción del fondo debe corresponder a la del monitor que es de tres por cuatro). Hay que recordar que el fondo tiene que ser discreto para no distraer la atención del punto de interés. Para ello el diseño de personajes y del fondo ya fue determinado en los guiones previos.

Una vez que se tienen los personajes y fondo(s) se procede a colocarlos en la mesa de soporte (lugar en el que se hará la grabación), la cual es dispuesta de forma horizontal. Se recomienda que a la mesa de soporte se le agregen vidrios por la parte superior, uno por cada animación. Es decir para que el fondo no sufra ninguna alteración al momento de la grabación se recomienda poner un vidrio encima de éste (a una distancia que no lo aplaste), y los movimientos de los personajes se realice sobre éste; y si hay otros tipos de desplazamientos colocar los vidrios necesarios para que no sufra ninguna alteración la imagen anterior.

Retomando el acomodo de la mesa de soporte en relación con los otros accesorios, la iluminación se dirige por la parte alta (se colocan las lámparas a ambos lados de la mesa con un ángulo de 45 grados, a manera de que se encuentren en el centro

del set). Con lo que respecta a la cámara, esta se coloca también en la parte alta, sólo que esta vez directa al fondo.

Antes de describir la forma en que se realiza la grabación, es conveniente explicar las formas en que pueden ser unidas las varias piezas de los personajes. Así entonces, vemos que hay tres, "estas son: por gravedad (en la que simplemente se sobreponen), con hilo y cinta adhesiva (los cuales se colocan al reverso de las uniones) y con clips (que se colocan también en las uniones, con posibilidad de ser captados por la cámara)." (20) La elección de uno u otro medio de unión queda a criterio del realizador.

Una vez realizado los personajes y fondos, así como el montado de la iluminación y de la cámara en la mesa de soporte, se procede a la grabación. La cual consiste en ir rescatando por medio de la cámara las diversas posiciones que adoptarán los personajes, esto es, a cada desplazamiento de la(s) pieza(s) se graban ciertos cuadros, dos para ser exactos con un pequeño lapso de tiempo antes y después "over lap", esto por cuestión de edición básicamente.

La alteración de cada pieza tiene que ser de manera controlada y discreta, de lo contrario provocará

cambios bruscos de una a otra al momento de editarlas. Toda la grabación se realiza en base a la hoja de exposición.

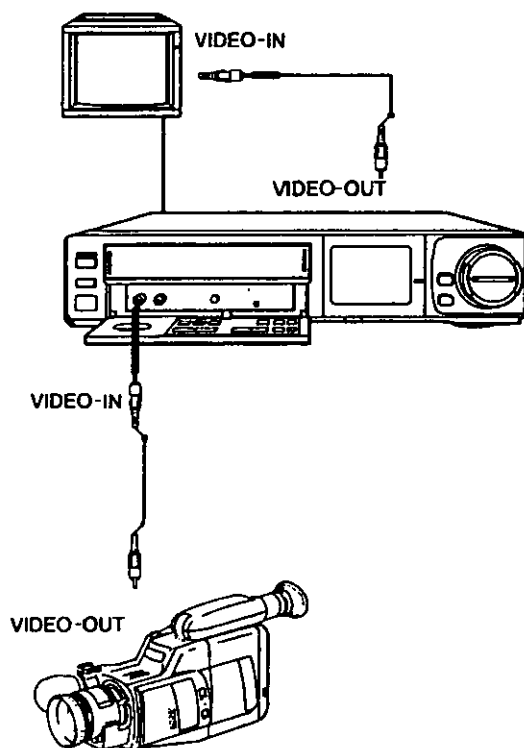
Este proceso se realiza a cada alteración y de forma secuencial, para ello y para no perder la continuidad de éstas, se marca sobre una pizarra el número de secuencia, escena y toma a la que pertenece. La forma en que se recomienda hacer la grabación es por escenas, ya que si hay algún error incorregible al momento de la edición, sólo se tendrá que repetir dicha escena.

Por lo que respecta al sonido, no hay que preocuparse de ello en esta etapa, ya que el audio que se aplicará no se rescata en este momento. El sonido es propio de la postproducción.

Es importante mencionar que aparte de la cámara, como medio para capturar las imágenes, se puede hacer uso de otros aparatos como lo sería una videocasetera, de preferencia con control remoto y un televisor. Estos pueden ser de gran ayuda para mantener la estabilidad de la cámara y para planear con exactitud los movimientos que requieran los personajes. De lo contrario si se tiene sólo la cámara como único medio para grabar la animación, puede moverse involuntariamente al momento de darle el modo de grabación.

La función que cumple la cámara es la de reproducir y mandar la señal a la videocasetera, ésta última es la que graba la señal que le manda la cámara en una cinta de video a través, si así se dispone, del control remoto; mientras que el monitor del televisor permite ver de forma más amplia la señal que la cámara reproduce. Sobre éste último se pueden planear los movimientos de los personajes, a través de líneas trazadas en el monitor (con plumines) que indiquen el desplazamiento de los personajes, el uso de éstos no causa mayor problema en el aparato, ya que se puede borrar con un poco de alcohol. Así mismo el monitor sirve para ver alguna modificación, ya sea de tono, iluminación o alguna modificación de los personajes.

La forma en que deben ser conectados los aparatos antes mencionados es: la cámara en modo VIDEO-OUT se conecta a la videocasetera en modo VIDEO-IN, esta última a su vez se conecta al televisor, la salida de la videocasetera es VIDEO OUT o VHF-OUT, mientras que la entrada del televisor es VIDEO-IN o VHF-IN. A continuación se presenta de forma gráfica la explicación antes mencionada.



### 2.7.3. Postproducción

Se refiere a todo el trabajo que sigue a la grabación de audio y video con el fin de completar el programa. Esto incluye calificar el material para editar, agregar efectos especiales, determinar efectos de transición, añadir títulos y sonorizar.

#### ***Edición***

Este proceso involucra seleccionar las varias partes disponibles (obtenidas durante la grabación), determinar la longitud de cada pieza o fragmento (tiempo de intervención) y acomodar dichas partes en un orden específico (de forma lógica y en secuencias coherentes), a manera que las varias piezas formen una sola pieza ininterrumpida.

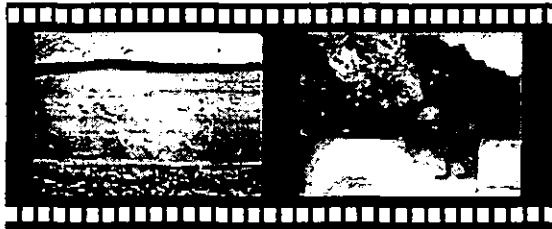
El resultado de este proceso es una cinta que proyecta el hilo narrativo o argumental de una producción sin sonido, que se logró gracias a las indicaciones establecidas en los diferentes guiones.

#### ***Efectos de transición***

Para unir las diferentes escenas a veces no es suficiente hacerlo de forma directa, y se recurre a determinados efectos para lograr la impresión requerida de la producción. Los efectos de transición de los cuales se pueden hacer uso son variados. A continuación se muestran sólo algunos de éstos:

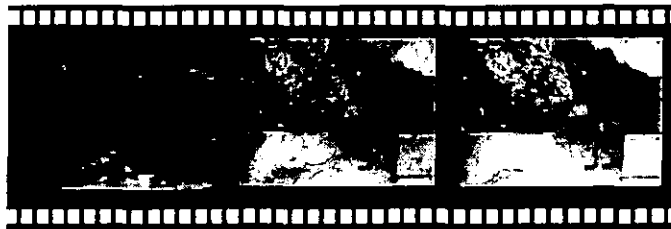
#### **Cut**

Este es el tipo de transición más simple, ya que el cambio que se logra de una imagen a la otra es de forma directa e instantánea.



Fade

Consiste en que una imagen aparece gradualmente (fade in), mientras otra desaparece (fade out) a negro o blanco principalmente, aunque cabe la posibilidad de alterar estos tonos y lograr otros.



Dissolvente

Es muy similar al efecto del fade, sólo que en éste no intervienen los negros, blancos u otras tonalidades, sino que tanto la imagen que tiene que desaparecer como la que va a aparecer se superpone por un lapso corto de tiempo (simulando una especie de sombra de ambas imágenes) hasta que la segunda se impone y continúa.



Wipe

Una imagen aparece a partir de diferentes efectos (como lo son las figuras geométricas o letras) y con diferentes desplazamientos (horizontal, vertical, diagonal, ascendente, descendente, etc.).



Subtitulaje

El subtitulaje se refiere a la forma y disposición de los

textos que requiere el programa, entre los que se puede nombrar el título del programa, los créditos de las personas que intervinieron en la producción, las traducciones (subtítulos) si así se requiere y otros que se puedan necesitar.

"Los subtítulos, pueden ser hechos de forma tradicional, como: escritos a mano, con letras de plástico o transferibles y con dibujos sobre cartón. De forma sofisticada: que implica el uso de dispositivos electrónicos y de la computadora. Y un último, combinando ambos métodos." (21)

### **Sonorización**

Este proceso consiste en vaciar la banda sonora a la pista de video ya editada, de tal manera que logre una unidad de dichos planos, así como que proyecte credibilidad tanto en lo que se ve como en lo que se oye.

Debido a que la animación no tiene sonidos directos, entendiendo por ésto que no se capturan al momento de la grabación de las imágenes, la sonorización se hace posterior a la edición de la animación.

El proceso consiste en que a la película, producto de la postproducción de video, se le agrega toda voz (llámese diálogo(s) o voz en off), los cuales han

sido desglosados en la lectura de audio. De manera que el resultado de éste vaciado es una animación con una intervención mínima de sonido (las voces).

Es hasta después de este proceso que se puede agregar el resto de los sonidos, debido a que se tienen las imágenes reales y los puntos exactos sobre las cuales recaerán los sonidos, hablamos de sonidos incidentales, ambientales y la música. Para los dos últimos sonidos mencionados, debido a que no requiere demasiada exactitud como las voces, se pueden agregar al final.

### **CITAS:**

- (14) Laybourne, Kit, *"The Animation Book"*, p. 28
- (15) Badler, Norman I., *"Computer Animation Techniques"*, p. 18
- (16) Bernuecos, Joaquín, *"Apuntes para la producción en video"*, pp. 65-66
- (17) Tietjens, Ed, *"Así se hacen películas de dibujos"*, p. 89
- (18) González, Carlos, *"El Guión"*, p. 35
- (19) Idem, p. 50
- (20) Laybourne, Op. cit., p. 55
- (21) Petzold, Paul, *"Toda la cinematografía en un sólo libro"* pp. 254-255

# CAPITULO



---

**EL AUDIO**

La intervención del sonido en las producciones audiovisuales no debe limitarse al acompañamiento exclusivo de una imagen, ya que el sonido, contrario a lo que se puede pensar, ofrece una infinidad de posibilidades expresivas tanto de forma independiente como con respecto a una imagen o a una serie de éstas. Así entonces, el audio puede a parte de acompañar una imagen, explicarla o argumentarla; es decir es capaz de crear la ilusión de ambientes específicos, sugerir lugares o situaciones particulares, incluso, construir determinados géneros, como la comedia, el horror, el suspenso, entre otros. Esto debido a la versatilidad de dicha sensación.

El sonido debe ser considerado como otra herramienta de la cual se puede hacer uso y con el cual se puede lograr un mayor impacto expresivo en cualquier tipo de producción audiovisual. Ya que la imagen, la mayoría de las veces, no es específica por sí misma, es decir el proyectar una imagen muda puede tomar el significado que el receptor quiera, sin embargo al agregarle un sonido determinado reflejará significados específicos.

Pero para aplicar uno u otro sonido en un determinado momento de la proyección o hacer uso de un

efecto, para lograr una situación particular, es necesario tener los conocimientos básicos del sonido, así como de sus aplicaciones para considerarlo en cualquier producción y lograr así el impacto expresivo deseado.

No hay que olvidar que una buena sonorización puede ayudar y, aún más, reforzar el plano visual. Así, en este capítulo se darán las bases de lo que es el terreno del audio, para quien así lo requiera haga uso de el y logre mayor impacto al aplicarlo en cualquier producción audiovisual.



### 3.1. ¿Qué es el sonido?

SONIDO: "Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico como el aire."

(22)

SONIDO: "Al sonido lo conocemos desde dos perspectivas: una física que nos indica que el sonido es un movimiento organizado de las moléculas que causa un cuerpo que vibra, y otra psíquica, que reconoce al sonido como una experiencia sensible que podemos relacionar con nuestra vida social y emocional." (23)

Partiendo de las definiciones anteriores vemos que al sonido se le conoce desde dos puntos de vista: uno físico y otro psíquico. La primera dice que las pulsaciones de energía causadas por un objeto vibrante, son transmitidas a través de un medio, sea éste: gas, líquido o sólido, que es el que permite la difusión de las ondas sonoras produciendo, en el oído, la sensación sonora. En dicho proceso, lo que realmente viaja es la perturbación creada por el objeto vibrante conocido por el oído como sonido.

La segunda explica al sonido como una experiencia sensible tanto en el hombre como en los animales, y consiste en que después de que el oído ha captado

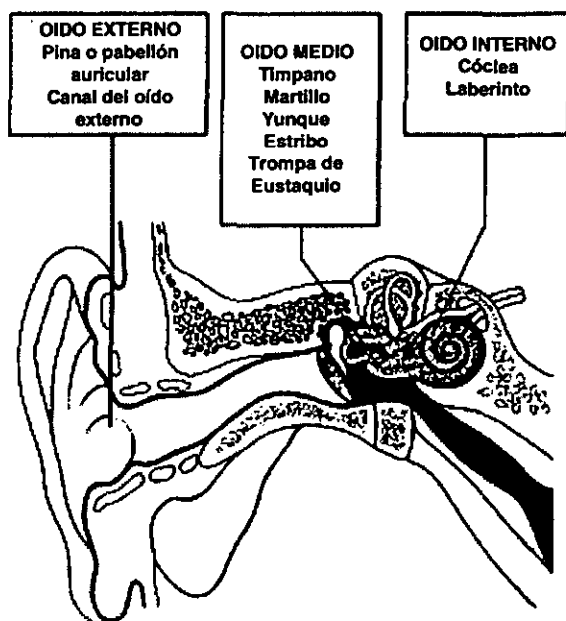
las ondas sonoras las transmite al cerebro, lugar en el que se registra como un fenómeno o como un hecho que ocurre alrededor de quien lo percibe, provocando ciertos procesos fisiológicos y psicológicos que ayudarán al oyente a obtener información acerca de la fuente sonora, tales como el objeto que emite el sonido, su localización y su distancia con respecto al oyente y/u otras fuentes, entre otras.

En resumen, el sonido se define tanto por la causa que lo provoca, como por el efecto que produce, es decir para que el fenómeno del sonido se produzca, es necesario la presencia de tres factores. Primeramente se necesita de un cuerpo que realice el movimiento, denominado movimiento vibratorio, el cual debe propagarse en un medio transmisor, ya sea el aire, el agua o el gas; por último, debe de haber un sujeto receptor que es el que captará las ondas a través del oído, experimentando la sensación sonora.

#### 3.1.1. ¿Cómo se perciben los sonidos?

Para comprender el proceso de captación del sonido es necesario conocer la función y la percepción del oído. "Este órgano está compuesto por tres partes: el oído externo, el medio y el interno. El primero capta las ondas sonoras, las cuales viajan al tímpano provocando vibraciones que pasan a través del

martillo, el yunque, el estribo y la ventana oval (partes del oído interno), de las cuales la ventana oval está cubierta por pequeñas vellosidades que transforma las vibraciones en impulsos nerviosos que son transmitidos al cerebro a lo largo del medio auditivo" (24), lugar donde se interpretan las señales y los sonidos toman significado propio.



El proceso de interpretación de cualquier sonido consiste en decodificar la información y hacer una reconstrucción de la idea original, para ello es im-

portante el grado de entendimiento que exista entre el transmisor y el oyente de los signos, símbolos, lenguaje, orden, voz y acción. Sin embargo, también hay otros factores importantes a considerar y que pueden afectar de forma determinante la interpretación de los sonidos, entre los que se puede nombrar las experiencias pasadas, como sentimientos, actitudes y emociones (de quien oye). La combinación de éstos factores permitirá en gran medida, obtener la información de la fuente sonora, como qué lo produce, su localización y distancia con respecto a otras fuentes, su estado de ánimo, entre otros.

### 3.2. Características físicas del sonido

Como ya se dijo, las perturbaciones que producen los objetos vibrantes provocan un desorden que se transmite a través del medio en forma de ondas sonoras. Estas últimas, según a su amplitud, frecuencia y tono determinarán las propiedades físicas del sonido. Dichas propiedades, a parte de sus aplicaciones técnicas, ofrecen una gran diversidad de expresiones sensoriales, de ahí la necesidad de analizar algunas de éstas, las más representativas son:

#### **Intensidad**

Es la característica que determina la sonoridad del sonido, es decir presenta al sonido como fuerte o

débil. Esto en razón de, a mayor amplitud de la onda mayor sensación de fortaleza, a menor amplitud menor sensación.

La manera de determinar que una fuente de sonido es más fuerte o débil que otra, se hace a partir de la comparación de una con otra, o de muchas con una fuente sonora; sólo de ésta manera se puede determinar su nivel de presencia.

Dentro del lenguaje expresivo esta cualidad puede reflejar:

1) El estado de ánimo de una persona y el contexto de una situación particular, ya que hay una relación estrecha entre el esfuerzo que realiza una persona y la intensidad de su voz, así como la intensidad de una fuente sonora aislada.

2) La articulación y naturaleza del sonido, para entender a que se refiere retomaremos signos empleados en la escritura: puntos, comas, acentos, signos de admiración e interrogación; ya que la intensidad y la intensión con que se diga una frase determinará su significado. Por ejemplo, es diferente un cuidado, que un ¡cuidado!; un sí, de un sí.

3) La jerarquización de los elementos que conforman la banda sonora, es decir la intensidad permite

determinar la aproximación o lejanía de la(s) fuente(s) sonora(s).

La intensidad está muy relacionada con los efectos fisiológicos que pueden llegar a provocar en los perceptores, ya que los sonidos fuertes pueden llegar a dañar el oído, mientras que los débiles hacen que se agudice dicho aparato al intentar captar algo de lo que se oye.

Por último, para explotar esta característica al máximo, en cualquiera que sea su forma de aplicación, hay que buscar en el amplio rango de las intensidades la o las que mejor se ajusten a los fines deseados, así como variar las intensidades, ya sea que se utilice una o más fuentes de sonido. Ya que si la intensidad permanece uniforme puede provocar cansancio, fatiga y dificultad en la comunicación, haciendo que el interés informativo decaiga.

A continuación se presta una descripción de lo que pueden sugerir ciertos grados de intensidades:

Débil: timidez, intriga, tristeza, rebeldía, pasiva.

Medio: indecisión.

Fuerte: mando, exhibicionismo, extroversión, pasión, decisión.

### **Tono**

Es la característica que permite percibir el sonido

como grave o agudo; los primeros corresponden a una onda sonora de frecuencia elevada, mientras que los segundos a una frecuencia reducida.

La aplicación de uno u otro tono, así como su variación, determinará en gran medida lo que se quiere expresar; ya que muchas veces, puede dar a la palabra, enunciado o frase un significado específico u opuesto según la entonación empleada. Así, al momento de seleccionar uno u otro tono hay que considerar su funcionalidad y su capacidad para mantener el interés del perceptor.

Entre las sensaciones que produce esta característica del sonido, encontramos que si es:

Grave: reflexión, introspección, monólogo interno.

Agudo: timidez, alegría, inocencia, asombro, entusiasmo.

### **Timbre**

Para entender esta propiedad es conveniente aclarar que toda fuente sonora tiene, además del sonido principal, otros más débiles que forman una estructura armónica, denominada armónicos o sobretonos. El timbre depende de éstos.

Así vemos que por ejemplo, los sonidos producidos por un mismo instrumento tienen un timbre igual o similar, independiente del tono e intensidad; pero si

los sonidos son ejecutados por instrumentos distintos, aunque la intensidad y el tono sean iguales, no producirán el mismo timbre debido a la estructura de sus armónicos.

Esta característica está estrechamente ligada con la fuente de sonido, ya que permite distinguir la edad aproximada, sexo e incluso la persona misma, si se tiene conocimiento previo de la voz. Si se trata de música permite distinguir el instrumento que la interpreta.

Dentro de sus sugerencias, encontramos que si es:

Opaco: pesimismo, frialdad racional, reserva, dolor, introversión.

Brillante: ingenuidad, optimismo, riqueza, expresión, presencia.

### **Duración**

Se refiere al tiempo que le toma al sonido formarse, así como al tiempo que persiste dicha sensación en el oído. Esta característica está determinada principalmente por el ritmo de la fuente sonora, sin embargo también depende de varios otros factores como la edad, el temperamento y el estado de ánimo del hablante (si se trata de voz); y del ambiente que se quiere dar (si se trata de música).

Para ilustrar más esta característica, vemos que por

ejemplo, si se pide a un niño que hable de un tema propio de su edad, y un adulto con el mismo tema; la cantidad de información va a ser abismal, así como la forma en cómo se relate éste entre uno y otro; ya que la velocidad con que platicó el primero va a ser superior al del segundo.

Con este ejemplo se puede apreciar claramente la importancia de la variación de las velocidades y de las connotaciones que ello implica.

Según al tiempo de duración, vemos que si es:

Rápida: actividad, angustia, prisa, intranquilidad, decisión, apuro.

Moderada: constancia, determinación, incommovible.

Lenta: pasividad, pereza, indecisión, desinterés, calma.

### **Silencio**

El silencio como su nombre lo dice, es ausencia de sonido, pero independientemente de su no presencia puede llegar a representar un sinnúmero de connotaciones, entre las que se puede nombrar un momento de pausa e interrupción, un momento de tensión y de ausencia de pensamiento o un momento de descanso, entre otros.

Antes de explicar más detalladamente las

connotaciones que implica el silencio, es importante decir que existen dos tipos de silencio básicos: el relativo y el total. Ambos determinados por su duración, y posibles de encontrarse entre cualquier fuente de sonido, llámense música, ruidos o voz.

En cuanto a sus posibilidades expresivas, vemos que da significados concretos a la secuencia sonora, es decir que tanto por su intervención como por su duración van a provocar determinadas sensaciones y actitudes en quien lo percibe. Entre las que se puede nombrar nerviosismo o tensión dramática (si es prolongado) y descanso (si es corto). Y en actitudes, puede presentarse como tiempo para información, para reflexión y para consultar entre oyentes.

Por lo antes dicho, el silencio no sólo es no intervención, sino que es otra característica de la cual se puede hacer uso para lograr la globalidad de un mensaje, ya que si se usa adecuadamente, puede conformarse con el resto de los elementos sonoros. A continuación se presenta una clasificación de las actitudes que involucra el silencio:

#### "Como información:

Muchas veces, más que efecto, funciona como otro elemento más de la banda sonora; es decir, es par-

te de la globalidad y totalidad del mensaje. Informa en sentido de que es parte del mensaje.

Como reflexión:

Descanso para recapacitar acerca de algo confuso o sorpresivo.

Como consulta:

Tiempo necesario que se toma para analizar un mensaje." (25)

Apesar de que las características físicas del sonido se han analizado por separado, cabe la posibilidad de combinarlas y lograr todavía más sensaciones anímicas, ya que no hay reglas preestablecidas para su uso y/o combinación. El terreno sonoro es tan amplio que quien hace uso de él puede jugar con la infinidad de posibilidades que éste ofrece.

### 3.3. Efectos de sonido

Los efectos de sonido pueden ser naturales, artificiales y/o musicales, y todos contribuyen a inventar el ambiente o la atmósfera de una transmisión con el propósito de crear una ilusión espacial a la audiencia. Dentro de los efectos de sonido más representativos, encontramos al:

#### **Eco**

Es una serie de repeticiones rápidas que se produce cuando el sonido rebota en diferentes superficies y se percibe como distintos y separados temporalmente de la fuente, ésto último después de que la fuente sonora ha cesado.

El eco puede presentarse por la mala acústica del lugar donde se graba, sin embargo también puede ser provocado voluntariamente para lograr alguna intensión.

Este efecto se clasifica en dos: el eco simple (que es cuando se repite una sola vez), y el eco múltiple (que es cuando se repite varias veces).

Algunas de las sensaciones que puede provocar el eco, se encuentra el vacío, el terror y la soledad.

#### **Resonancia**

Es la prolongación del sonido después de que la fuente de sonido ha dejado de emitirse y consecuentemente se oye una continuidad; es decir si en el tiempo de persistencia, el sonido original y el reflejado no se separan, sino se superponen, producen un sonido prolongado provocado por la serie de ecos espaciados que vienen después de ser emitido el sonido original.

El uso de este efecto puede dar una sensación espacial, de relieve y de riqueza, a parte de dar carácter al sonido. Por ejemplo, puede producir voces grandilocuentes, ampulosas y efectistas, así como lugares grandes, cerrados o momentos de ensoñación o recuerdos. "La resonancia permite producir con total fidelidad el espacio en que se desarrollará la escena ... siempre existe una cierta resonancia a fin de proporcionar a la escena la expresión debida..." (26). Por el contrario, si se suprime, el sonido resultante es seco, y si es largo provoca una audición confusa.

### **Ruido**

Es un sonido desagradable o indeseado que impide la comprensión del mensaje, que se presenta cuando los componentes de diferentes frecuencias son numerosas y no hay relación armónica entre ellas.

El ruido tiene la capacidad de actuar en el organismo tanto de forma física (llegando a provocar fatiga, cansancio e inestabilidad en general), como mental. Y la afección en uno u otro terreno, depende de la frecuencia, intensidad y duración que tenga. Pero el ruido no sólo significa bloqueo a la información, sino que también cumple gran parte de expresividad en ésta. De ahí la ubicación de tres tipos de ruidos:

### "Como obstrucción:

Perturba algunas características originadas de la fuente sonora que es provocada por el incorrecto uso de los equipos técnicos.

### Como documento:

Este es sin ninguna intención distorsionante, sólo es parte del ambiente que se quiere expresar.

### Como efecto:

Es una distorsión voluntaria que pretende alterar el significado de los sonidos para impedir la clara decodificación del mensaje." (27)

El uso de los efectos de sonido, al igual que las características físicas del sonido, no debe seguir un patrón, por un lado porque no lo hay, y otro porque son simple materia prima sonora; que quien los usa puede explotarlos según sus necesidades creativas, ya sea utilizando uno o más efectos al mismo tiempo.

## **3.4. Fuentes de sonido**

Las ondas sonoras no son nada hasta que llegan al órgano receptor del hombre, el oído; es aquí donde por experiencia sonora previa se distinguen tres fuentes de sonido fundamentales que son: voz, música, y sonidos incidentales y ambientales.

Las fuentes de sonido son los elementos que dan el mensaje, es decir son el resultado de una acción, a parte de ser un medio expresivo, el cual tiene la posibilidad de crear la ilusión de un ambiente y sugerir un lugar o un situación particular. Por ello es necesario analizar cada una de las fuentes de sonido, y ver las aportaciones que cada una de ellas puede dar al mensaje. Así vemos que:

### **Voz**

Fuente que aporta elementos esenciales e inmediatos de los personajes, tales como la edad, el sexo, el nivel cultural, el carácter, el estado emocional y los sentimientos, entre otros. Estos rasgos son creados a través de la dicción y el matiz; y se distinguen por el tono, el timbre, la intensidad y la duración.

Es importante mencionar que esta fuente sonora, y la forma en como se da el mensaje, puede llegar a provocar mayor impacto que el mensaje mismo, a parte de proporcionar un ambiente específico.

Existen cuatro tipos de voces, cada una capaz de cumplir su función en la exposición de los mensajes:

"Narrativa: (introdutora y explicativa).

Informativa: (objetiva y distante).

De actuación: (matizadora y dramática), y

De documentación: (la voz como testimonio)." (28)

### **Música**

Aunque su presencia apenas penetra al inconsciente del espectador, su ausencia o mal uso puede cambiar el significado y la expresividad del mensaje, debido a que es la expresión subjetiva del hombre a través del orden de los sonidos que penetran en la intimidad del receptor. A través de ella se reflejan los sentimientos, las emociones y el carácter de los personajes, a parte de proporcionar información sobre el relato.

La música es una fuente sonora que implica más que la selección de un trozo de una pieza musical, para ello se requiere de conocimiento y entendimiento tanto de la música misma, como de los elementos que la involucran. Por ello es importante analizar sus componentes, así vemos que:

### El ritmo:

Es la organización musical en la que se unen todos los elementos, y está marcado por el golpeteo o la persecución.

### La melodía:

Es el tema de la obra musical, el cual puede ser rápido o lento; fuerte o suave. Su uso fundamental



radica en sus posibilidades ambientales y sus características. Sus puntos de reposo dan la pauta de una separación gramatical.

La música está compuesta por:

La armonía:

Es la organización total de tonos, que se traduce en orden y unidad, da la impresión de espacio musical.

Timbre:

(Ver apartado de características físicas del sonido, misma tesis).

En cuanto a su aplicación, "la música tiene cinco funciones:

Gramatical: Signo de puntuación que separa ideas, conceptos y párrafos.

Expresiva: Que conduce emociones.

Descriptiva: Decora y describe lugares determinados que se desea representar.

Reflexiva: Provoca actitud intelectual.

Ambientativa: Acompaña las actitudes de los hombres en lugares y situaciones determinados por la realidad social." (29)

Estas son las funciones que están implícitas en la

música, y su presencia va a depender del contexto que se pretenda. Por último, como ya se dijo, la música se retoma por los servicios funcionales que esta ofrezca y no por ser sólo una pieza musical.

***Sonidos incidentales y ambientales***

Los sonidos ambientales son los que establece el lugar donde se desarrolla la acción, e incluye el ruido del viento, el pasar de los autos y, en general, todos los sonidos que emiten las fuentes sonoras del entorno.

Los sonidos incidentales son creados por la gente, es decir, los ruidos creados por las acciones, como cerrar una puerta, respirar y cantar, entre otros.

Cada una de las fuentes antes mencionadas, sólo es una parte del mensaje sonoro, pero al conjugarse con el resto de los elementos pierde su autonomía para lograr una nueva significación en nuevos contextos, formando la globalidad del mensaje.

El uso de las fuentes sonoras explica y argumenta el significado de la imagen, la cual no es específica por sí misma logrando, incluso, enriquecer el contenido del mensaje. Las fuentes de sonido tienen la posibilidad de crear la ilusión de un ambiente, sugerir un lugar o una situación particular.

### 3.5. Planos sonoros

Existen dos maneras de reflejar un espacio sonoro, es decir el lugar donde suceden los hechos: 1) por el relato verbal de un locutor y 2) por la captación de los sonidos de la realidad. La primera tiene poco valor informativo sonoro, ya que describe verbalmente el lugar donde se desarrollan los acontecimientos anticipando al oyente a ciertos sonidos y forma de captarlos. En cambio en el segundo, los sonidos informan por sí mismos; como la fuente que emite el sonido, su ubicación y la distancia con respecto a un sonido o a un objeto. Dentro de esta modalidad existe la posibilidad de reflejar un espacio o una situación no real a través de los planos sonoros, los cuales son el "grado de nivel o presencia de un sonido en relación con su situación real y las características del lugar y de los micrófonos ... es una distancia aparente, una impresión subjetiva, imaginaria. No son las distancias reales en el espacio entre los objetos o acciones, sino su reflejo... es una transformación técnica de lo real." (30)

Es importante mencionar que los planos sonoros deben guiarse por el ritmo (ver apartado 3.2.3. Fuentes de sonido, misma tesis), y por las fuentes de sonido para que todos los elementos que conforman el mensaje puedan integrarse en su totalidad.

La perspectiva sonora que forman los planos sonoros, permite conocer la localización aproximada de las diferentes fuentes, la cual puede variar según a las condiciones acústicas del lugar donde se capta el sonido, el número de fuentes en el mismo entorno, las cualidades de los objetos, el quietismo o movimiento de las fuentes sonoras en relación con los micrófonos, su colocación y sus características, así como el uso de los planos sonoros de cada acontecimiento.

Así como existe una terminología para los planos visuales, así también existe para los sonidos. La ventaja de éstos últimos es que no tienen una aplicación única, es decir su uso puede ser tan libre como lo que se quiera expresar. Sin embargo algo imposible de suprimir, es que al unir el audio con la imagen debe de haber una relación de planos lógica (ver capítulo 2, apartado 2.5. Sincronización entre la imagen y el audio en la animación, misma tesis). Esto para que haya credibilidad en los que se muestra y lograr una globalidad en la expresión audiovisual.

#### ***Estáticos***

##### **Primerísimo Primer Plano (PPP):**

Es el plano del susurro e intimidad. Se utiliza principalmente cuando la música, los efectos o los ruidos son protagonistas, es decir el sonido es deter-

minante para una acción. Este plano se logra colocando el micrófono lo más cerca posible a la fuente sonora, llegando incluso a captar ruidos de dicción y respiración.

#### Primer Plano (PP):

Es el plano que ubica a los personajes cerca a la escena; refleja una conversación normal, en la que los hablantes se encuentran a una distancia normal, donde no hay intimidad, pero tampoco hay distancia.

#### Plano General (PG):

Este plano refleja una situación alejada en relación con los personajes, permite ubicar la contextualización de una acción. Su lejanía o proximidad depende de la relación que tenga con los demás planos.

#### Plano de Fondo (PF):

Suena como fondo de otro. En sí es la ambientación de cada acción o escena y generalmente se presenta como murmullo, música, ruidos o efectos.

#### ***Dinámicos***

Se refiere a la captación y reflejo de los sonidos en movimiento. Esta sensación puede lograrse por el desplazamiento del micrófono o de la fuente sonora, en relación con el otro.

#### Recorrido hacia adelante:

Es cuando pasa gradualmente de un PF a un PPP, da la sensación de aproximación y penetración en la realidad informativa.

#### Recorrido hacia atrás:

Pasa de un PPP a un PF, produciendo una sensación inversa a la anterior, refleja distanciamiento de la fuente sonora en una perspectiva amplia.

Ambos planos, dan la sensación de cambio de los puntos de interés informativo, es el paso del protagonismo al secundario respectivamente.

#### Movimientos laterales:

Con la técnica monofónica se percibe poco éste movimiento, pero con la esterofónica se logra con gran fidelidad. Este movimiento se percibe colocando un micrófono a la izquierda de la fuente sonora, el sonido pasa de un PF a un PPP, que se enlaza con el sonido que capta el micrófono de la derecha, el cual sigue el proceso inverso. La base de este movimiento está en la unión del sonido de los dos micrófonos y, posteriormente, en la reproducción en los altavoces.

Por último, para la combinación de los planos sonoros no es tan importante el uso de unos u otros, sino la combinación con los demás. Esto depende

tanto de los micrófonos (sobre todo cuando se usan varios de éstos para que cada uno capte el sonido más adecuado, según sus características), como de la mesa de control, y proyecte claramente la información que se requiere, y apoye o refuerce al plano visual.

### 3.6. Recursos de transición

Estos recursos permiten ordenar y combinar los planos sonoros, para lograr el o los ambientes deseados a través de las transiciones seleccionadas.

Aunque las posibilidades de combinación en el sonido son ilimitados hay que respetar ciertos elementos para que no se note el empalme por la variación de los timbres de las diferentes fuentes de sonido, así mismo hay que prever toda posible confusión del receptor y dé credibilidad a lo que se muestra.

Los elementos a considerar son la continuidad de los niveles de intensidad y la entonación, manteniendo la igualdad de éstos elementos es logrará fluidez en lo que se proyecta. Hay que tener cuidado en su modo de aplicación, ya que el uso en uno u otro momento, así como su forma de intervención dará diferentes significados.

Dentro de los recursos de transición encontramos:

#### ***\*Yuxtaposición o coordinación***

Es el enlace imperceptible de una fuente con otra y se hace mediante un enlace nuevo o aprovechando el final de un sonido. Este recurso evita el cambio directo de una fuente a otra, ya que si se hiciera así, el sonido resultante sería brusco para el oído.

Este tipo de enlace sucede principalmente cuando interviene la música, ya que se busca la cadencia bajando suavemente a fondo. En el caso de la palabra, el enlace puede hacerse buscando la igualdad de intensidad y entonación.

#### ***Fundido encadenado***

La presencia de una fuente sonora desaparece gradualmente, mientras emerge otra que al final es la que se impone y continúa. Sólo suena al mismo nivel en el momento en que se cruza el descenso de una con el ascenso de la otra.

Este recurso nos remite a la unión de dos ideas o escenas, cambio de lugar y extenso paso de tiempo.

#### ***Resolución***

La fuente sonora desciende suavemente hasta su total desaparición, marcando el final de un programa o una situación. La ejecución inversa es el ini-

cio en silencio hasta la presencia en PP o PPP de la fuente que se desea proyectar. Este recurso se puede usar para marcar la entrada de un programa o una situación; también sirve para separar escenas o bloques de información, para acentuar atmósferas y para comentar lo escuchado.

### ***Superposición***

Es la presencia de dos o más fuentes durante un lapso de tiempo. La presencia de éstas depende de la intención que se persiga y de la jerarquización de los planos sonoros. Por ejemplo, si una voz permanece en primer plano, la música puede quedar de fondo; o cuando no hay voces, la música puede quedar como plano principal.

### ***Ráfaga musical***

Es un recurso propio de la música, y es un movimiento musical breve, movido y ágil que enlaza o separa dos situaciones. Su uso permite ubicar el paso del tiempo, acentuar actos y actitudes, así como hechos. Por lo regular se emplea música instrumental y no coral o verbal para evitar confusión en el mensaje." (31)

Es pertinente aclarar que esta clasificación atiende a diferencias formales y funcionales, y no significativas.

Los recursos de transición pueden apoyarse tanto de las características físicas del sonido, como de sus efectos.

## **3.7. Preproducción, producción y postproducción para sonorizar animaciones en video**

Así como en la realización de producciones de animación se llevan a cabo en tres etapas, las de audio también. Por ello se desgloza a continuación las actividades que involucran cada una de ellas.

### **3.7.1. Preproducción**

En esta etapa se realizan todos los preparativos pertinentes para lo que será el proceso de grabación del sonido, esto implica preparar el equipo técnico que se utilizará, como micrófono(s), consola(s) y el material en el que se vaciará el sonido final (cintas básicamente). Así mismo se determina la complejidad de la pista de sonido (tanto en intensidad, como en el tiempo de intervención en la animación), y transcribirlo al guión de audio.

#### ***Micrófono***

El micrófono cumple la función de captar y reflejar los sonidos de la realidad que se difunde en el aire,

y convertirlos a una forma tal que puedan ser manipulados; es decir convierte la energía acústica en energía eléctrica, ya que sólo de esta manera el sonido puede ser procesado y almacenado. Sin embargo aunque el micrófono permite seleccionar y manipular el sonido, no permite concentrarlo y seleccionarlo automáticamente, para ello se requiere de un tratamiento diferente y/o el uso de varios micrófonos.

Por ello el micrófono, a parte de ser un instrumento técnico, también es un mediador que posibilita la expresividad. De ahí la importancia de conocer sus alcances y características particulares, ya que el seleccionar uno u otro se deben de considerar estos y otros factores, como: la fuente sonora, la eventualidad de los sonidos extraños y la colocación del micrófono, entre otros.

Los tipos y las características de algunos de ellos se presentan a continuación:

#### \*Sensibilidad

Es la característica por la cual un micrófono da mayor o menor salida a los sonidos que recibe. Hay que tomar en cuenta que no siempre el de más elevada sensibilidad, es el más adecuado para lo que se desea captar y expresar; a veces es conveniente utilizar uno de poca sensibilidad para reducir

los sonidos ambientales, y dar prioridad a la fuente sonora que más interesa. No hay que olvidar la calidad de presencia del sonido por buscar una excelente sensibilidad, es decir, no buscar sólo lo tangible del sonido; sino jugar con los planos sonoros y, en general, con el lenguaje expresivo que ofrece el audio.

#### Direccionalidad

Es la característica que incide en la calidad y posibilidad del sonido, ya que permite seleccionar los sonidos que más interesan y disminuir o anular otros, reflejando así, la distancia aparente de las fuentes sonoras. Para ello existen diferentes tipos, pero los principales son:

*Omnidireccional:* Que capta por igual los sonidos procedentes de cualquier dirección.

*Bidireccional:* Permite igual sensibilidad para los sonidos que provienen directamente de enfrente y de atrás, siendo menos sensibles a los sonidos que provienen de los lados.

*Unidireccional:* Es más sensibles a los sonidos que vienen directamente de enfrente.

#### Localización

Se refiere a la ubicación del micrófono con respec-

to a la fuente sonora, sugiriendo así, la relación espacial entre el oyente y la fuente sonora." (32)

### **Consola**

Después de que las señales de sonido han sido captadas por el o los micrófonos se llevan a la consola, lugar en el que pueden ser mezcladas, procesadas, amplificadas y ecualizadas las diferentes fuentes de sonido, ya sea de forma individual o grupal sin importar el medio de procedencia de las fuentes (sea este cintas de audio, cintas de video, discos compactos, cintas de carrete abierto, entre otros), con el agregado de diversos dispositivos es posible trabajarlos. Una vez que han sido tratadas las varias fuentes, es posible procesarlas y almacenarlas.

Pero para que todo ésto sea posible es necesario conocer el manejo de la consola, así como tener creatividad para producir una pista de sonido que complemente las imágenes. Aunque para la creatividad no hay patrón preestablecido más que la sensibilidad, para el manejo técnico de la consola es pertinente conocer su estructura y sus posibilidades. En ese sentido podemos decir que todas las consolas, independiente del modelo, tienen los mismos dispositivos y las mismas posibilidades, éstos son:

#### 1) Los controles individuales:

Que permiten reducir o incrementar la intensidad de las fuentes de sonido que entran a la consola, llamados faders o potentiometros.

#### 2) Un VU meter:

El cual despliega visualmente la intensidad de las señales de sonido cuando pasan por la consola. El VU meter funciona como una guía técnica de niveles, más no sustituye la sensibilidad de quien mezcla el sonido.

#### 3) Un control maestro:

Que regula el nivel de la mezcla final. Es una referencia de tono interno que permite que entren y salgan al mismo tiempo las diversas fuentes de sonido a una proporción relativa entre una y otra fuente.

#### 4) El sistema de monitoreo:

Que indica la recepción de las fuentes y permite oír el mezclado del sonido vía audifonos." (33)

El uso de la consola permite corregir tanto problemas acústicos, como agregar cierta creatividad. Para el primer caso, ya que muchas veces el sonido captado por el micrófono presenta una calidad inferior a la deseada, y debido a su acceso a la codificación de los tonos, las intensidades y los timbres se puede

manipular el sonido de una manera tal que se consiga el sonido a la frecuencia que se quiere. Para la creatividad permite dar matiz, color y textura (términos expresivos) al sonido, de una forma tal que apoye y/o sustente a la imagen.

Sin embargo, para ambos casos, no es justificable el uso exagerado de éste medio, ya que puede evitarse y disminuir su empleo si desde el momento de la grabación se coloca en el lugar adecuado sujeto-micrófono, y/o se selecciona adecuadamente los tonos, timbres e intensidades.

#### ***Guión de audio***

En él se señala todos los elementos que integrarán la banda sonora de manera lógica y secuencial, en éste se describe la forma en que intervendrán las fuentes de sonoras, ya sean voces (con intenciones), música, sonidos incidentales y ambientales y efectos en general. Estos pueden ser marcados de forma individual o simultánea, pero con su orden de aparición y el plano en que serán proyectados. También, para mayor precisión, se incluyen el tiempo de intervención. (Para más información ver el capítulo 2 animación, apartado 2.7.1. Preproducción, misma tesis).

#### ***Selección de las pistas de sonido***

Es recomendable trabajarlas por separado de cualquiera que sea su procedencia, sólo de esta manera es posible añadir o sobreponer sonidos posteriormente, así como guardar las intensidades de las diferentes pistas, debido a que se encuentran en bandas de sonido diferentes.

Para recopilar las pistas de sonido necesarias, se puede recurrir a los álbunes comerciales que contienen demos de fuentes de sonido, los cuales son llamados librerías y contiene todo tipo de efectos, sonidos ambientales e incidentales y música. Estos pueden ser empleados en producciones sin necesidad de permisos, aunque también cabe la posibilidad de recaudar sonidos de la realidad, para cualquier fuente de sonido. Es importante trabajar sólo con material que no requiera derecho de autor o, en su defecto, conseguir dicho permiso.

#### **3.7.2 Producción**

La fase de producción de audio consiste básicamente, en grabar el material de sonido siguiendo el guión de audio, aunque no con la combinación de planos y/o efectos; ya que éstos se realiza en la postproducción.

En esta etapa sólo se capta y almacena el sonido



en forma individual, es decir, cada fuente de sonido independiente una de otra, para ello se recurre a varios y diferentes canales. Aquí sólo es importante la forma en como se grabe el sonido en relación al tipo y ubicación de los micrófonos, y un poco el previo tratamiento que se le de, a través del uso de la consola; aunque éste último sólo puede ser usado como medio para almacenar lo grabado.

Es importante considerar el nivel técnico de la grabación, ya que debe tener un mínimo de calidad técnicamente aceptable, que la mayoría de las veces queda a criterio de quien realiza la grabación por cubrir las necesidades requeridas. Para la captación del sonido se requiere de micrófonos (en el caso de que la grabación sea directa) y de una grabadora, tornamesa o consola con su respectivo material de almacenamiento, lo cual servirá tanto para reproducir las otras fuentes de sonido, como para almacenar lo grabado.

La grabación de las voces es recomendable hacerlas en un lugar cerrado que esté cubierto, en el interior, por material que prevenga la acústica, como el cartón. En cuanto al tipo de micrófono(s) y su ubicación queda a consideración del realizador, así como el soporte en el que se vaciará lo grabado.

Por lo que respecta a la grabación de la música y

de los sonidos incidentales y ambientales se recomienda sólo marcar el disco o la cinta del que se retomará, así como indicar el tiempo exacto (time code) en el que se encuentra determinado sonido. Es recomendable trabajarlo directamente del medio de procedencia para no perder calidad alguna.

Como se ve, en esta etapa sólo se graban o marcan las fuentes que posteriormente se utilizarán en la postproducción.

### 3.7.3. Postproducción

Se refiere a todo el trabajo que sigue a la grabación del audio para armar la pista final de sonido de la animación, esto involucra unir perfectamente todas las pistas de sonido, siguiendo el guión de audio y todos los guiones referentes a la sincronía del audio con la animación. Para lograr esa pista final de sonido se recurre a la edición, dicho proceso abarca desde el final de la etapa de producción hasta la edición final de la pista sonora, esta incluye diálogos, música, sonidos incidentales o ambientales y efectos en general (sean éstos grabados de la realidad o recopilados de alguna fuente).

Para la etapa de edición de sonido se requiere tanto de conocimientos técnicos (para manejar el equipo, manipular el material y corregir los errores

recopilados en la etapa de producción), como de conocimientos artísticos (para alcanzar el impacto deseado de la animación).

A continuación se enumeran y describen las fases por las que se tiene que atravesar para lograr sonorizar una animación.

“Primeramente se hace una copia de la animación, conocida como DUB, esta nueva cinta de video debe de incluir el código de tiempo visible. Esto es con la intención de no estropear el master de la animación. A continuación, en esta copia, se ubican los lugares en los que hay intervención de sonido. El resultado de este proceso es un nuevo guión de sonido, que incluye de forma ordenada y secuencial la intervención de las varias fuentes de sonido, así como el tiempo en el que aparecerá y el tiempo que durará, todo ello determinado por el código de tiempo.

Después y sobre la misma copia se incorporan los sonidos, se recomienda que primero se incluyan las voces para no tener ningún problema de sincronía de los labios, le siguen los sonidos incidentales y ambientales y al final la música, ésta se reserva para el final porque su sincronía no es tan estricta como lo son las otras fuentes de sonido. Toda fuente de sonido tiene la posibilidad de trabajarse en los

varios canales que ofrece la pista de sonido de la cinta de video. Su ubicación en una o otro canal depende de aspectos puramente artísticos y de los planos en que se haya ubicado cada una.

En esta misma fase se hacen los últimos arreglos del sonido, es decir se agregan efectos y recursos de transición. Una vez que la pista de sonido haya sido concluida se transfiere a la cinta master. Este último proceso, al igual que los anteriores, debe trabajarse con el código de tiempo. Lo único que se tiene que hacer es empatar ambas cintas de video, el master de la animación al reproducirse debe de tener la entrada de audio, mientras que la copia va a tener sólo la salida de audio.” (34)

De esta manera es como se logra sincronizar ambos planos, el visual y el sonoro, y se obtiene el producto concluido.

**CITAS:**

- (22) Salvat, Ediciones, *"Diccionario Enciclopédico Salvat Universal, Tomo 19"*, p. 60
- (23) Valdés, Plaza, *"El sonido de la radio"*, p. 90
- (24) Planeta, Ediciones, *"Guía completa de salud familiar"*, p. 329
- (25) Cebrián, Mariano, *"La mediación técnica de la información radiofónica"*, p. 142
- (26) Arnehim, Rudolf, *"Estética radiofónica"*, p. 66
- (27) Cebrián, Op. cit., p. 47
- (28) IDEM, p. 63
- (29) IDEM, p. 141
- (30) IDEM, p. 105
- (31) Ortiz, Miguel A., *"Técnicas de la comunicación en radio"*, p. 85
- (32) Wortzel, Alan, *"Television production"*, p. 183
- (33) IDEM, p. 190
- (34) Albridge, Henry, *"Audio/video tv production theory and practice"*, pp. 199-223

**CAPITULO**



**CUATRO**

---

PROPUESTA DE ANIMACION Y SONORIZACION

Ya se analizó lo que la enfermedad del VIH/SIDA significa e involucra, así mismo se expusieron los Derechos humanos de los niños que viven con el virus del VIH, éste último punto es con el que se concluyó por ser el tema de interés y sobre el cual se desarrolla la propuesta.

A continuación se habló de la animación, se dijo que es un medio que puede ser aplicado en cualquier campo y bajo cualquier giro, llámese didáctico, publicitario o de entretención. Así mismo se mencionaron las técnicas de animación más comunes, todas ellas explicadas con sus respectivas características, lineamientos y posibles alcances expresivos. Haciendo más énfasis en la técnica de animación de recorte de papel en video, debido a que era necesario tomar una base para explicar el proceso de producción, y por ser la técnica seleccionada para desarrollar el proyecto.

Por último se habló más ampliamente de lo que significa el uso del sonido y del lenguaje expresivo que éste ofrece a las producciones audiovisuales; porque aunque la animación hace uso de él, es imperante analizarlo de forma más detallada, ya que su aplicación no debe ser limitada sólo a acompañar a una serie de imágenes. Por el contrario, debe verse

como una herramienta que permite posibilidades más amplias, en el sentido que puede explicar o argumentar cualquier imagen que se proyecte a la par.

En este capítulo se pondrán en práctica todos los aspectos antes mencionados, a manera de que las unidades hasta ahora analizadas por separado, queden conformadas en un producto único con un fin enteramente práctico, y en el cual se vea la importancia y la amplia participación del diseñador gráfico en la realización de producciones audiovisuales.

Es conveniente aclarar que esta propuesta de proyecto va más allá de lo que aquí se muestra, ya que a la par se elaboraron materiales complementarios, como cartel, folleto e historieta.

#### 4.1. Título

Derechos Humanos de los Niños que viven con el virus del VIH.

El título es la referencia de lo que se va a tratar en la animación. La forma en que están dispuestos los elementos que lo conforman, exponen por orden de importancia las referencias que los tutores pudieran solicitar al momento de buscar un material de esta índole.

Por otra parte, al referirse al Virus de Inmunodeficiencia Humana se hace a través de sus siglas, ya que no es necesario poner el nombre tal cual porque estas siglas son perfectamente conocidas por las personas involucradas en la enfermedad.

#### 4.2. Perfil del perceptor

La presente animación está orientada a los padres o tutores de los infantes que viven con el virus del VIH. Considerando que entre las personas que pueden formar parte de este público, se encuentran uno o ambos padres, abuelos, tíos, primos, incluso personas ajenas a la familia como vecinos. El primer caso no es muy común debido a la secuencia y conclusión de la enfermedad en el núcleo familiar; mientras que el

resto de los posibles tutores nombrados, está determinado por la necesidad de ayudar de las personas que deciden involucrarse más ampliamente en lo que es la atención de los niños infectados. Sin embargo hay ocasiones en que los niños no pueden ser cuidados por alguna de las personas antes mencionadas, y son canalizados a instituciones o alberges interesados en atender a este grupo de niños. Donde, por supuesto, interviene más de una persona para su cuidado, entre los que se pueden nombrar médicos, enfermeras, psicólogos y pedagogos, entre otros; quienes al responsabilizarse de toda o de alguna parte del bienestar del niño asume el papel de tutor.

Como se puede ver, la diversidad de personas involucradas en la atención al infante que vive con el virus del VIH es grande, así como las características que presentan cada uno de ellos (hablando económica, social y culturalmente). Por lo cual es imposible expresarse de un grupo específico, por el contrario, se habla de un público tan variado que, muchas veces, el único rasgo común entre éstos es el interés por procurar el bienestar del niño.

Por lo antes expuesto, el presente proyecto necesita para lograr su meta y abarcar el mayor número de perceptores, de un grado de adaptación bastante amplio. Considerando para ello el nulo conocimiento

del tema de los derechos humanos de los niños. De la misma manera el vocabulario que se aplica tiene que ser familiar y fácil de entender para no provocar confusión alguna.

Ya que en el sondeo hecho para determinar el perfil del perceptor, se observó que tanto existen personas que tienen buen o regular conocimiento de los derechos humanos de los niños (principalmente se da en las instituciones y alberges), como los que no tienen conocimiento alguno (ubicado entre los familiares, quienes muchas veces sólo tienen estudios básicos).

### 4.3. Objetivo

De entre los múltiples padecimientos que sufren las personas portadoras del virus del VIH, el de la violación de los derechos humanos parece ser el más extenso y doloroso por repercutir en diversos aspectos de su vida.

Sin embargo las personas ajenas al problema actúan de forma repulsiva ante este grupo de individuos, pasando por alto el principio sobre el que se basa el derecho a la vida, el cual es definido bajo la frase: los derechos humanos "condiciones básicas, reconocidas universalmente, que permite a las personas y a los pueblos, desarrollarse libre e íntegramente." (35)

La enfermedad del VIH o SIDA, como comúnmente se le conoce, y la violación de los derechos humanos no es un mal único de las personas adultas, también se ve afectado un grupo no menos sensible, el de los niños.

Diversas instituciones se han dedicado a ayudar a este grupo de enfermos a través de múltiples actividades, entre la que se encuentra la asesoría a los tutores de los niños que viven con el virus del VIH respecto a sus derechos humanos.

Dicha asesoría consiste en brindar material que explique qué son los derechos humanos, qué son los derechos humanos en los niños, qué son los derechos humanos en los infectados con el virus del VIH. Así mismo explica bajo qué circunstancias son aplicables estos derechos, quienes los protegen jurídicamente, y también los asesora de cómo actuar ante una situación en la que sean violados los derechos humanos del infante a su cuidado.

A partir de lo antes expuesto, vemos que la actividad de asesoría requiere de material didáctico para brindarlo a sus solicitantes. Entre los materiales con los que cuentan se encuentran los libros, los folletos, los carteles y los videos, aunque de éstos últimos hay muy pocos y no tan dinámicos y funcionales como debiera de ser.

La mayoría de estos materiales son enviados por varios países, en algunos de ellos refleja la situación de la enfermedad a nivel internacional y en otros la situación en un cierto país; es por ello que necesitan ser ajustados a las necesidades de cada país y, aún más, de cada institución. Sólo son unos cuantos los materiales editados por el país.

Este trabajo de investigación pretende reunir los elementos antes mencionados y brindar a la institución que lo solicite, un audiovisual como material didáctico que pueda utilizar en sus sesiones de asesoría a los tutores de los niños infectados con el virus del VIH y sus derechos humanos. Quedando claro que para su realización intervinieron psicólogos, terapeutas, enfermeras, médicos, asistentes y abogados. Aparte de que ubica a la enfermedad en el contexto de la sociedad mexicana, tanto por los diálogos como por las imágenes.

La selección de uno de los medios audiovisuales como material didáctico, se debe a que ofrece la posibilidad de conjugar aspectos gráficos y literarios, y otra herramienta no menos utilitaria, el sonido. Así, entre los diversos medios del terreno audiovisual, la animación en cualquiera que sea su técnica y su dimensión a demostrado ser a lo largo de muchos años, el medio idóneo para fines didácticos.

La animación es un medio que es conocido por todo el público y que por lo regular su gusto o su afición se ubica en el período de la niñez. Estos aspectos favorecen en gran medida el fin que se quiere lograr con este trabajo, ya que una de la intención, la más importante, es proyectar que la animación fue hecha por niños, con personajes niños y dirigida a los niños, a través de un mediador que son los tutores.

De ahí la selección de una técnica de animación no tan elaborada técnicamente, con aspecto agradable, dinámico y colorido, y con un argumento concreto que diga a grandes rasgos los aspectos generales del tema a exponer: Los Derechos Humanos de los Niños que viven con el virus del VIH. Así mismo que permita una abundante participación de los personajes, y que haga uso del lenguaje expresivo del sonido a través del uso de varios efectos, para compensar las carencias expresivas que no pudiera ofrecer la técnica de animación.

La animación de dos dimensiones hecha con recortes de papel, parece ser la técnica más indicada, ya que ofrece múltiples posibilidades al permitir trabajar con historias concretas, a pesar de trabajar con personajes con movimientos restringidos. A cambio de esto último permite jugar con los encuadres y con los planos sonoros a fin de lograr ambientes específicos y sugestivos para el perceptor.



El propósito general de esta investigación y de esta propuesta de animación es informar a los tutores de los niños que viven con el virus del VIH, de los derechos humanos de los cuales tienen derecho a gozar éstos últimos. La animación no pretende enumerar literalmente todos los artículos incluidos en el pliego petitorio de los Derechos Humanos de los Niños y en los Derechos Humanos de las personas infectadas con el virus del VIH. En lugar de ello se creo una historia sencilla, la cual está compuesta de dos partes, cada una de ellas con una estructura de inicio, climax y final, así como la historia completa.

La duración de la animación está determinada por las necesidades que establecen las sesiones de asesoría a los tutores, es decir sólo una mínima parte de esta es en la que se muestra el material didáctico y el resto de la sesión es destinada al intercambio de comentarios con los participantes. Considerando que las sesiones tienen una duración aproximada de una hora o una hora y media, la animación tiene un tiempo de ocho minutos.

Los personajes que intervienen en la animación son tres niños llamados Pedro, Carlos y Luis. Dos niñas, Bety y Sonia. Cuatro mujeres llamadas Carmen, Rosalba, Raquel y Dora. Y dos hombres que corresponden a los nombres de Eduardo y Miguel. Los nombres de éstos son comunes, ello con la

intención de quien vea la animación se identifique con los personajes tanto por las circunstancias bajo las que se desarrolla la historia, como por los nombres de los personajes.

El lugar en el que se desarrolla la historia es en un parque (ubicado en un período de tiempo en la tarde poco antes de oscurecer), lugar muy común en la vida de los niños, en éste los niños juegan y escuchan un cuento que les lee el papá de uno de los niños; mientras que el resto de los tutores conversan acerca de las actividades que necesitan los niños para su buen desarrollo. A continuación se ve en la casa de uno de los niños, como uno de su tutor lo prepara para dormir para después ir a conversar, en la sala, con su esposa acerca de su hijo y del mal trato del que son víctimas muchos niños al no tener alguien que procure su bienestar.

La segunda parte de la historia es la misma situación que la anterior, sólo que esta vez se altera porque dos de los niños que están jugando son portadores del virus del VIH; los tutores de los niños sanos al enterarse de este padecimiento actúan de forma discriminativa con los niños seropositivos y les retiran a sus hijos. En este momento olvidan lo que habían comentado acerca del bienestar de los niños. Sin embargo la actitud de los tutores de los niños enfermos no cambia, porque su responsabilidad es

cuidarlos y atenderlos bajo cualquier circunstancia. Así mismo se ve cuando preparan a los niños con VIH para dormir, y cuando sus tutores conversan acerca de sus niños y del mal trato del que fueron víctimas.

Al final se ven, en el parque, a los niños y a sus tutores en una ambiente de hermandad, se habla de la enfermedad provocada por el virus del VIH, de su desconocimiento y de los derechos humanos de los niños que viven con el virus del VIH.

La historia se desarrolla en dos tiempos: en la tarde (en el parque) y en la noche (en la recámara y en la sala). Esto en un sólo día. Para ello se recurre a la iluminación adecuada para lograr uno y otro tiempo. De la misma forma se recurre a música y a efectos de sonido para lograr ambientes específicos, como tristeza alegría, melancolía, etc.

En cuanto a las voces de los personajes cabe aclarar que los timbres son completamente diferentes, esto con la intención de ubicarlos a lo largo de toda la historia a pesar de que no se muestre a su emisor. También se hizo uso de una voz en off que es la que narra los aspectos importantes de la historia, el motivo de ser voz masculina y de una persona mayor se debe a que como ésta dirige la historia, requiere de ser segura, firme y contrastante con el resto de las voces.

Por último, el material sobre el que se hizo la grabación de la animación fue en cinta de video, debido a su bajo costo tanto para su producción como para su reproducción, así mismo se seleccionó este medio por las múltiples ventajas que ofrece. La animación será distribuida a las instituciones interesadas en formato VHS y BETA, por contar con utensilios para dichos formatos.

#### **4.4 Realización**

Para la realización del proyecto se tuvo que hacer varias propuestas tanto de argumentos, como de los personajes. La idea de la que se partió fue que la historia se tenía que desarrollar en un lugar propio de la vida de un niño, y se concluyó que el parque era el adecuado.

A continuación se paso al argumento, éste como ya se dijo, no pretendía enumerar literalmente todos y cada uno de los derechos humanos del niño, así que se hizo un análisis y se recopiló sólo los derechos más representativos. A la par se analizaron los derechos humanos de las personas que viven con el virus del VIH, ajustandolo a la vida del infante. De esta manera se conjugaron ambos análisis y el resultado fue una lista de los derechos humanos de los niños que viven con el virus del VIH. Pero como su estructura era muy rígida y poco atractiva, se pensó

en elaborar una historia en la cual, de forma libre, se expusieran los derechos antes resumidos. Así se desarrollaron varias historias, que giraban en torno a un parque, sin embargo hacia falta más espacio, y se concluyó que la casa del niño y específicamente su habitación era el lugar indicado para continuar la historia, ya que ofrecía más actividades sobre cuales apoyarse y explicar más derechos. De ahí la ubicación de una tarde en el parque poco antes de oscurecer, para después pasar a la casa del niño.

Así que ya se tenía la historia, previamente seleccionada y los lugares donde se desarrollaría ésta. Lo que faltaba eran los personajes, que ya se sabía cuantos y cuales iban a ser sus actuaciones, así que se pasó a su diseño, los cuales debían tener ciertas connotaciones (gráficamente hablando), y parentesco con los otros personajes. El diseño de éstos requirió de análisis de varios cuentos infantiles para hacerlos con un estilo propio y que fueran adaptables a la técnica de animación de recorte de papel.

Este fue el seguimiento que se dió para la elaboración de la propuesta final. Por cuestiones de poca variación de las propuestas de los fondos y los personajes no se incluyen en el trabajo. Al respecto se puede decir que la idea para la realización de la parte gráfica siempre se estuvo ampliamente considerada, aun al

inicio del análisis de los derechos humanos de los niños que viven con el virus del VIH.

#### **4.4.1. Guiones**

A continuación se presentan los guiones necesarios para la elaboración de la animación de recorte de papel en video con el tema: "Derechos Humanos de los Niños que viven con el virus del VIH".

El formato de los guiones que a continuación se presentan varían respecto a los presentados en el capítulo II, esto se debe a cuestiones del diseño editorial, éstos se ven en la necesidad de ser alterados sobre todo para que su contenido sea claramente legible. Sin embargo el contenido es el mismo que si fuera vertical.

**ARGUMENTO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 1

El desarrollo de la historia se ubica en un día por la tarde poco antes de oscurecer. En un parque juegan Luis, Pedro, Sonia, Carlos y Bety. Los niños se conocieron hace unos momentos y ya son amigos. Mientras los niños juegan y después escuchan un cuento que les lee Eduardo, el papá de Pedro. Rosalba, tía de Carlos y Bety, y Carmen mamá de Sonia y Luis conversan acerca de algunos aspectos importantes de la niñez, el juego y la enseñanza.

El relato del cuento y la conversación de Rosalba y Carmen termina cuando Eduardo y su hijo Pedro se despiden. Rosalba y Carmen deciden lo mismo y llaman a los niños para irse a casa. Todos se despiden alegres. En la casa de Pedro se ve como su papá lo prepara para dormir para después ir a la sala y conversar con su esposa Dora acerca de su hijo, y de la poca suerte que tienen muchos niños al carecer de una persona que procure su bienestar.

Las imágenes hasta ahora vistas se regresan rápidamente y de forma distorsionada hasta donde los niños juegan por primera vez. Lo que se ve a continuación es la misma situación que ya se presentó pero con un cambio, Carlos y Bety son portadores del virus del VIH.

La historia es la misma hasta cuando Eduardo lee el cuento, momento en el que Raquel, una amiga de Dora, se acerca para hablar con ella y le comunica que dos de los niños que están jugando son portadores del virus del VIH. En ese momento Carmen y Eduardo retiran a sus hijos de Carlos y Bety.

El ambiente que hasta ahora había sido alegre se hace tenso. Carlos y Bety, junto con sus tíos Rosalba y Miguel se van a casa donde preparan a los niños para dormir.

Posteriormente, Rosalba y Miguel se reúnen en la sala para conversar acerca del mal trato del que fueron víctimas los niños, así mismo platican acerca de lo que es e involucra la adquisición del virus del VIH. Así mismo hablan de los derechos humanos de los niños, los cuales son aplicables a todos los niños bajo cualquier situación, y les dan consejos a los tutores de los niños seropositivos para que hagan valer sus derechos ante la enfermedad. Para terminar se ve a los niños y a sus tutores en un ambiente de hermandad.

**ARGUMENTO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 2



**Luis** es un niño pelirrojo de 5 años de edad, es hermano de Sonia e hijo de Carmen. El viste una playera color naranja con un overol color gris y zapatos azules.



**Sonia** es una niña con rasgos orientales de 6 años de edad, ella es heramna de Luis e hija de Carmen. Ella viste una blusa color naranja con una falda color café y zapatos negros.



**Bety** es una niña de tes morena y cabello negro, ella tiene 4 años de edad y es hermana de Carlos y sobrina de Rosalba. Ella viste una blusa roja con un pantalón azul y zapatos rojos.



**Carlos** es un niño de 5 años de edad, el es moreno y de cabello negro, el es hermano de Bety y sobrino de Rosalba. El viste una playera color amarillo con una franja naranja y un pantalón verde.



**Pedro** es un niño de tes moreno claro y cabello guero de 6 años de edad. El es hijo de Eduardo, y el viste una playera color azul con franjas rojas y amarillas y un pantalón blanco con zapatos negros.



**Carmen** es mamá de Luis y Sonia. Ella es de tes blanca y cabello café oscuro. Ella viste una blusa color azul y falda y zapatos negros.

**ARGUMENTO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 3



**Rosalba** es tía de Bety y Carlos. Ella es morena y de cabello negro. Ella viste una blusa color naranja y pantalón color café, sus zapatos son negros.



**Eduardo** es papá de Pedro. El es de tes morena clara y cabello guero. El viste una playera color roja con pantalón gris y zapatos negros.



**Miguel** es tío de Luis y Sonia y esposo de Rosalba. El es de tes morena clara y cabello café claro. El viste una playera color amarillo y short azul con zapatos negros.



**Dora** es mamá de Pedro y esposa de Eduardo. Ella es de tes rosada y cabello pelirrojo. Ella viste un vestido color amarillo y zapatos negros.



**Raquel** es amiga de Dora. Ella es de tes blanca y cabello negro. Ella viste una blusa sin mangas color café, así como sus zapatos y pantalón rojo.

**SINOPSIS**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 1

La historia se divide en dos partes, en la primera muestra el trato común entre los niños y sus tutores en una situación casual como el juego, la conversación y la convivencia. Así mismo, muestra como es el trato de los tutores hacia con sus niños en situaciones habituales.

En la segunda muestra la misma situación de convivencia, pero se ve como es afectada al estar presente un estado que se teme, el seropositivo. Esta situación es la que lleva a exponer el temor infundado en la sociedad ante dicho padecimiento y ante las personas que lo padecen.

Con las dos partes de la historia se muestra el cambio tan contrastante en el trato con las personas involucradas con el virus del VIH.

Concluye dando consejos a los tutores de los niños que viven con el virus del VIH, quienes deben hacer valer los derechos humanos de los niños ante cualquier situación, incluyendo la enfermedad provocada por el virus del VIH.

**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 1

**SEC: I**

**ESC: 1**

**TIEMPO:** 31.15"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: ¿Quién no fue niño?. Tal vez recuerdes que para ese tiempo todos los niños eran tus amigos. No te importaba jugar con una niña o un niño, que fuera guero, moreno o quiza pelirrojo. Tampoco te importaba si tu amigo vivía en tu colonia o en la de enfrente, o si este era sano o un enfermizo que a cada rato te dejaba plantado. Y no te importaba nada de esto porque era tu amigo y la mejor compañía con quien compartir sueños y travesuras.

**SEC: II**

**ESC: 1**

**TIEMPO:** 4.18"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Derechos Humanos de los niños que viven con VIH.

**SEC: II**

**ESC: 2**

**TIEMPO:** 3.00"

**DIALOGO:** Nuestra historia comienza en un parque...

**SEC: III**

**ESC: 1**

**TIEMPO:** 1.44"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: El es Luis.

**SEC: III**

**ESC: 2**

**TIEMPO:** 1.44"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: El es Pedro.



**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 2

**SEC:** III

**ESC:** 3

**TIEMPO:** 1.44"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Ella es Sonia.

**SEC:** III

**ESC:** 4

**TIEMPO:** 1.44"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: El es Carlos.

**SEC:** III

**ESC:** 5

**TIEMPO:** 1.44"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Y ella es Bety.

**SEC:** III

**ESC:** 6

**TIEMPO:**

**DIALOGO:** Silencio.

**SEC:** III

**ESC:** 7

**TIEMPO:** 2.00"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Luis y Sonia juegan a la pelota.

**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 3

**SEC:** III

**ESC:** 8

**TIEMPO:** 3.00"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Mientras Pedro y Carlos juegan al sube y baja.

**SEC:** III

**ESC:** 9

**TIEMPO:** 3.17"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Y Bety juega con un muñeco.

**SEC:** III

**ESC:** 10

**TIEMPO:** 2.21"

**DIALOGO:** ROSALBA: Mira como se divierten los niños.

**SEC:** III

**ESC:** 11

**TIEMPO:** 17.20"

**DIALOGO:** CARMEN: Si ya sabes como es eso del jugo. Es una actividad indispensable para que saquen toda la energía que tienen dentro y para que desarrollen aspectos físicos y mentales propios de su edad.

ROSALBA: Tienes razón, no podemos pasar por alto el juego y cualquier actividad recreativa.

**SEC:** III

**ESC:** 12

**TIEMPO:** 3.27"

**DIALOGO:** EDUARDO: ¡Niños!, por favor vengan que les voy a leer un cuento.

**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 4

**SEC:** III

**ESC:** 13

**TIEMPO:** 2.20"

**DIALOGO:** PEDRO: Vengan que mi papá nos va a contar un cuento.

**SEC:** III

**ESC:** 14

**TIEMPO:** 3.17"

**DIALOGO:** CARLOS, SONIA Y BETY: Si, si, allá vamos!

**LUIS:** Vamos, vamos.

**SEC:** III

**ESC:** 15

**TIEMPO:** 13.24"

**DIALOGO:** EDUARDO: Había una vez, en un lugar cerca del mar, un niño que fue apartado de su hermano gemelo. El se entero un día, después de encontrar en un baúl viejo, en la recámara de su abuelo, una fotografía y una carta...

**SEC:** III

**ESC:** 16

**TIEMPO:** 15.05"

**DIALOGO:** ROSALBA: ¿Y de la enseñanza que me dices?

**CARMEN:** Es igual de importante que el juego, y no es necesario esperar a que los niños asistan a la escuela. Nosotros los padres tenemos la obligación de enseñarles desde edad muy temprana los temas básicos.

**SEC:** III

**ESC:** 17

**TIEMPO:** 5.22"

**DIALOGO:** ROSALBA: Tienes razón, y eso que está haciendo el papá de Pedro con los niños es enseñanza.

**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 5

**SEC:** III

**ESC:** 18

**TIEMPO:** 15.48"

**DIALOGO:** EDUARDO: Colorín colorado, este cuento se ha acabado. Bien, es tiempo de irnos porque ya no tarda en oscurecer.

PEDRO: ¡Adios amigos!

CARLOS: ¿Mañana nos veremos otra vez.?

PEDRO: ¡SI, adios!

EDUARDO: No se tarden que sus mamás los esperan.

**SEC:** III

**ESC:** 19

**TIEMPO:** 12.51"

**DIALOGO:** EDUARDO: Ya nos vamos, ya no tarda en oscurecer. Que tangan buenas noches.

PEDRO: ¡Adios!

ROSALBA Y CARMEN: Tienes razón, ya es tarde, buenas noches.

**SEC:** III

**ESC:** 20

**TIEMPO:** 9.25"

**DIALOGO:** ROSALBA: Niños ya nos vamos.

CARMEN: Niños, vamos

ROSALBA: Buenas noches Carmen.

CARMEN: Buenas noches Rosalba.

LUIS, CARLOS, BETY Y SONIA: ¡Adios!

**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 6

**SEC:** III

**ESC:** 21

**TIEMPO:** 3.00"

**DIALOGO:** Silencio.

**SEC:** IV

**ESC:** 1

**TIEMPO:** 23.57"

**DIALOGO:** EDUARDO: Es que no te puedes dormir sin tomar alimento.

PEDRO: Es que..

EDUARDO: Por favor Pedro.

PEDRO: Si papá.

EDUARDO: ¿Y cómo te la pasaste hoy con tus amigos?

PEDRO: Muy bien papá. Sabes, me gusta estar con ellos.

EDUARDO: Si, lo se. Pero ya es hora de dormir, hoy ha sido una jornada muy larga. Buenas noches campeón.

**SEC:** V

**ESC:** 1

**TIEMPO:** 29.54"

**DIALOGO:** DORA: ¿Ya se durmió?

EDUARDO: Si, estaba muy cansado. Sólo que no quería merendar.

DORA: ¡Hay Pedro!

EDUARDO: Sabes, no se como es que hay personas que mal pasan a los niños. Malos tratos, nada de enseñanza, poca comida y mínimo de juego y descanso.

DORA: Si, todos los padres o las personas que estamos al cuidado de los niños, debemos procurar por sobre todas las cosas su bienestar, sin importar ningún tipo de circunstancias

**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 7

**SEC:** VI

**ESC:** 1

**TIEMPO:** 9.13"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Pero que pasaría si se tratara de un niño o una niña que vive con el virus del VIH. ¿La historia sería igual?... veamos.

**SEC:** VII

**ESC:** 1

**TIEMPO:** 4.00"

**DIALOGO:** Silencio.

**SEC:** VII

**ESC:** 2

**TIEMPO:** 2.00"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Luis y Sonia juegan a la pelota.

**SEC:** VII

**ESC:** 3

**TIEMPO:** 3.00"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Mientras Pedro y Carlos juegan al sube y baja.

**SEC:** VII

**ESC:** 4

**TIEMPO:** 3.18"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Y Bety juega con un muñeco.

**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 8

**SEC:** VII

**ESC:** 5

**TIEMPO:** 5.00"

**DIALOGO:** Silencio.

**SEC:** VII

**ESC:** 6

**TIEMPO:** 14.54"

**DIALOGO:** RAQUEL: Carmen, Carmen que te tengo que decir algo importante.

CARMEN: ¿Qué pasó?

RAQUEL: Los niños de esa señora tienen SIDA.

CARMEN: ¿Qué?, ¿Cómo?

RAQUEL: Si, me dijo mi cuñada que es su vecina.

ROSALBA: Pero... ¿Qué están haciendo?...

**SEC:** VII

**ESC:** 7

**TIEMPO:** 4.00"

**DIALOGO:** CARMEN: ¡Sonia!, ¡Luis!, ¡Pedro! vamos, vamos. Rápido, andale.

EDUARDO: ¡Pedro...!

**SEC:** VII

**ESC:** 8

**TIEMPO:** 38.41"

**DIALOGO:** MIGUEL: ¿Qué pasó Rosalba?

ROSALBA: Ya se enteraron de la enfermedad de los niños.

MIGUEL: ¿Cómo?

CARLOS: ¿Por qué se fueron los niños tía?

ROSALBA: Es que ya se tenían que ir mi amor - Pero sigan jugando.

**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 9

- Hay Miguel, no me agrada la actitud que tienen las personas con los niños y, en general, con todos los que viven con el virus del VIH. - ¿Por qué?, porque esas actitudes negativas con ellos y con nosotros. Porque no les dan oportunidad de disfrutar lo poco o mucho que tienen de vida. Acaso no entienden que lo peor de la enfermedad no son los síntomas, sino el rechazo que esta ocasiona por la mayoría de las personas.

**MIGUEL:** ¡Cálmate amor! Algo tenemos que hacer.

**SEC:** VII

**ESC:** 9

**TIEMPO:** 39.15"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Ninguna de las personas, y mucho menos los niños que viven con VIH, son culpables de adquirir y desarrollar una enfermedad que no ha podido ser superada. Tampoco son culpables de la poca disposición que las personas tienen para conocer la enfermedad y de la vaga visión que tienen respecto a ésta. Las personas con este virus no son diferentes a los que no la tienen. También sienten, quieren y necesitan. No les demos la espalda. La convivencia entre los niños sólo involucra contactos cotidianos y no los que transmite este virus.

**SEC:** VII

**ESC:** 10

**TIEMPO:** 3.23"

**DIALOGO:** **MIGUEL:** Niños, vamos que ya se siente frío.

**CARLOS:** Si tío

**SEC:** VIII

**ESC:** 1

**TIEMPO:** 26.15"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: Los niños que viven con VIH, junto con sus tutores, mantienen una lucha constante contra la enfermedad que no ha podido ser concluida a pesar de múltiples investigaciones y experimentos.



**GUION LITERARIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 10

No agudicemos esa lucha con actitudes discriminatorias. Ellos no necesitan más que comprensión, amor y, sobre todo, un trato normal como lo merece todo ser humano.

**SEC:** IX

**ESC:** 1

**TIEMPO:** 16.40"

**DIALOGO:** ROSALBA: La niña ya se durmio, ¿Y Carlos?

MIGUEL: También. Sólo que me pregunto nuevamente por sus amigos.

ROSALBA: Hay, que vamos a hacer. La gente actua con desprecio y marginación y sólo por desconocer lo que es e involucra la adquisición del virus del VIH.

**SEC:** X

**ESC:** 1

**TIEMPO:** 41.00"

**DIALOGO:** VOZ EN OFF: No hay motivo para privar a ningún niño de la etapa más feliz de su vida, incluyendo a los que viven con el Virus de Inmunodeficiencia Humana. Por eso ustedes tutores, luchan por su bienestar, por un trato digno y sobre todo, por hacer válidos en todo momento los derechos humanos que los protegen, que incluye a los niños que viven con este virus. Que se encuentran determinados en la Convención sobre los Derechos de los Niños, que es una ley que está integrada por varios artículos que explican el porque merecen de un trato especial sobre cualquier tipo de circunstancias.

**SEC:** XI

**ESC:** 1

**TIEMPO:** 40.00"

**DIALOGO:** Silencio

**GUION DE AUDIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 1

- 1 OPERADOR: FADE IN DE MUSICA PARA QUEDAR COMO PLANO DE FONDO
- 2 NARRADOR (PPP): ¿Quién no fue niño?. Tal vez recuerdes que para ese tiempo todos los niños eran tus
- 3 amigos. No te importaba jugar con una niña o un niño, que fuera guero, moreno o quiza pelirrojo.
- 4 Tampoco te importaba si tu amigo vivía en tu colonia o en la de enfrente, o si este era sano o un
- 5 enfermizo que a cada rato te dejaba plantado. Y no te importaba nada de esto porque era tu amigo y
- 6 la mejor compañía con quien compartir sueños y travesuras.
- 7 EFECTO PISADAS EN PASTO. RISAS DE NIÑOS. CANTO DE PAJAROS. VIENTO (PG)
- 8 OPERADOR: TERMINAN PISADAS. RISAS. CANTO Y VIENTO
- 9 NARRADOR (PPP): Derechos Humanos de los niños que viven con el virus del VIH.
- 10 EFECTO DE DESPLAZAMIENTO (PP)
- 11 NARRADOR (PPP): Nuestra historia comienza en un parque. El es Luis, el es Pedro, ella es Sonia, el es
- 12 Carlos y ella es Bety.
- 13 EFECTO DE RISAS DE NIÑOS. CANTO DE PAJAROS Y VIENTO (PG)
- 14 NARRADOR (PPP): Luis y Sonia juegan a la pelota, mientras Pedro y Carlos juegan al sube y baja, y Bety
- 15 juega con un muñeco.
- 16 OPERADOR: FADE OUT DE MUSICA
- 17 ROSALBA (PPP): (NORMAL) Mira como se divierten los niños.
- 18 CARMEN (PPP): (INTERESADA) Si, ya sabes cómo es eso del juego. Es una actividad indispensable para
- 19 que saquen toda la energía que tienen dentro, y para que desarrollen aspectos físicos y mentales
- 20 propios de su edad.
- 21 ROSALBA (PPP): (INTERESADA) Tienes razón, no podemos pasar por alto el juego y cualquier actividad
- 22 recreativa.
- 23 EDUARDO (PP): (ENTUSIASTA) ¡Niños!, por favor vengan que les voy a leer un cuento.
- 24 PEDRO (PP): (ALEGRE) Vengan que mi papá nos va a contar un cuento.
- 25 LUIS (PG): (ALEGRE) Vamos, vamos!.
- 26 CARLOS (PG): (ALEGRE) ¡Sí, sí, allá vamos!.
- 27 SONIA (PG): (ALEGRE) ¡Sí, sí, allá vamos!.
- 28 BETY (PG): (ALEGRE) ¡Sí, sí, allá vamos!

**GUION DE AUDIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 2

- 29 **EDUARDO (PP):** (PAULATINO) Había una vez, en un lugar cerca del mar, un niño que fue apartado de su  
 30 hermano gemelo. El se entero un día, después de encontrar en un baúl viejo, en la recámara de su  
 31 abuelo, una fotografía y una carta...
- 32 **ROSALBA (PPP):** (INTERROGATIVA) ¿Y de la enseñanza qué me dices?
- 33 **CARMEN (PPP):** (INTERESADA) Es igual de importante que el juego, y no es necesario esperar a que los  
 34 niños asistan a la escuela. Nosotros los padres tenemos la obligación de enseñarles desde muy  
 35 temprana edad los temas básicos.
- 36 **ROSALBA (PPP):** (CONVENSIDA) Tienes razón, y eso que está haciendo el papá de Pedro con los niños es  
 37 enseñanza.
- 38 **EDUARDO (PP):** (SEGURO DE SI) Colorín colorado, este cuento se ha acabado. Bien, es tiempo de irnos  
 39 porque ya no tarda es oscurecer.
- 40 **PEDRO (PG):** (ALEGRE) ¡Adios amigos!
- 41 **CARLOS (PG):** (INTERROGATIVO) ¿Mañana nos veremos otra vez?
- 42 **PEDRO (PG):** (SEGURO DE SI) Sí, ¡adios!
- 43 **EDUARDO (PP):** (IMPERATIVO) No se tarden que sus mamás los esperan.
- 44 **EDUARDO (PP):** (SEGURO DE SI) Ya nos vamos, ya no tarda en oscurecer. Que tengan buenas noches.
- 45 **PEDRO (PG):** (ALEGRE) ¡adios!
- 46 **ROSALBA (PP):** (SEGURA) Tienes razón, ya es tarde, buenas noches.
- 47 **CARMEN (PP):** (SEGURA) Tienes razón, ya es tarde, buenas noches.
- 48 **ROSALBA (PG):** (CARREREANDO) Niños ya nos vamos.
- 49 **CARMEN (PG):** (CARREREANDO) Niños, vamos.
- 50 **ROSALBA (PP):** (AMABLE) Buenas noches Carmen.
- 51 **CARMEN (PP):** (AMABLE) Buenas noches Rosalba.
- 52 **LUIS (PG):** (ALEGRE) ¡Adiós!
- 53 **CARLOS (PG):** (ALEGRE) ¡Adiós!
- 54 **SONIA (PG):** (ALEGRE) ¡Adiós!
- 55 **BETY (PG):** (ALEGRES) ¡adios!
- 56 **OPERADOR:** FADE IN DE MUSICA. SE ESTABLECE. FADE OUT.

**GUION DE AUDIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 3

- 57 EDUARDO (PP): (IMPERATIVO) Es que no te puedes dormir sin tomar alimento.
- 58 PEDRO (PP): (INCONFORME) Es que..
- 59 EDUARDO (PP): (SEGURO DE SI) Por favor Pedro.
- 60 PEDRO (PP): (INCONFORME) Si papá.
- 61 EDUARDO (PP): (INTERROGATIVO) ¿Y cómo te la pasaste hoy con tus amigos?
- 62 PEDRO (PP): (ALEGRE) Muy bien papá. Sabes, me gusta estar con ellos.
- 63 EDUARDO (PP): (PARA CONCLUIR) Si, lo se. Pero ya es hora de dormir, hoy ha sido una jornada muy larga.
- 64 Buenas noches campeón.
- 65 DORA (PP): (INTERROGATIVA) ¿Ya se durmió?
- 66 EDUARDO (PP): (TRANQUILO) Sí, estaba muy cansado. Sólo que no quería merendar.
- 67 DORA (PP): (PENSATIVA) ¡Hay Pedro!
- 68 EDUARDO (PPP): (INCONFORME) Sabes, no se como es que hay personas que mal pasan a los niños.
- 69 Malos tratos, nada de enseñanza, poca comida y mínimo de juego y descanso.
- 70 DORA (PPP): (APOYANDO) Si, todos los padres o las personas que estamos al cuidado de los niños,
- 71 debemos procurar por sobre todas las cosas su bienestar, sin importar ningún tipo de
- 72 circunstancias.
- 73 NARRADOR (PPP): Pero que pasaría si se tratara de un niño o una niña que vive con el virus del VIH. ¿La
- 74 historia sería igual?... veamos.
- 75 EFEECTO DE RUIDO (PPP)
- 76 OPERADOR: FADE IN DE MUSICA.
- 77 NARRADOR (PP): Luis y Sonia juegan a la pelota, mientras Pedro y Carlos juegan al sube y baja y Bety
- 78 juega con un muñeco
- 79 RAQUEL (PPP): (ANGUSTIADA) Carmen, Carmen, que te tengo que decir algo importante.
- 80 CARMEN (PPP): (ASUSTADA) ¿Qué pasó?
- 81 RAQUEL (PPP): (ANGUSTIADA) Los niños de esa señora tienen SIDA.
- 82 CARMEN (PPP): (IMPRESIONADA) ¿Qué?, ¿Cómo?
- 83 RAQUEL (PPP): (ANGUSTIADA) Sí, me dijo mi cuñada que es su vecina.
- 84 ROSALBA (PP): (DESCONSERTADA) Pero...¿Qué están haciendo?

**GUION DE AUDIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 4

85 EFFECTO DE ECO (PPP)

86 RAQUEL (PP): (DESESPERADA) ¡Sonia!, ¡Luis!, ¡Pedro!

87 CARMEN (PP): (DESESPERADA) ¡Sonia!, ¡Luis!, ¡Pedro!. Vamonos, vamonos. Rápido, andale.

88 EDUARDO (PP): (DESESPERADO) ¡Pedro!. Separate de ellos.

89 OPERADOR: CAMBIO DE MUSICA ALEGRE A MUSICA TRISTE

90 MIGUEL (PP): (INTERROGATIVO) ¿Qué pasó Rosalba?

91 ROSALBA (PP): (DESESPERADA) Ya se enteraron de la enfermedad de los niños.

92 MIGUEL (PP): (SORPRENDIDO) ¿Cómo?

93 CARLOS (PP): (INOCENTE) ¿Porqué se fueron los niños tía?

94 ROSALBA (PPP): (JUSTIFICANDO) Es que ya se tenían que ir mi amor. Pero sigan jugando.- (ANGUSTIADA)

95 Hay Miguel, no me agrada la actitud que tienen las personas con los niños y, en general, con los  
96 que viven con el virus del VIH. ¿Por qué?, porque esas actitudes negativas con ellos y con  
97 nosotros. Porque no les dan la oportunidad de disfrutar lo poco o mucho que tienen de vida. A caso  
98 no entienden que lo peor de la enfermedad no son los síntomas, sino el rechazo que esta ocasiona  
99 en la mayoría de las personas.

100 MIGUEL (PPP): (CONSOLANDO) ¡Cálmate amor!. Algo tenemos que hacer.

101 NARRADOR (PPP): Ninguna de las personas, y mucho menos los niños con VIH, son culpables de adquirir

102 y desarrollar una enfermedad que no ha podido ser superada. Tampoco son culpables de la poca

103 disposición que las personas tienen para conocer la enfermedad, y de la vaga visión que tienen

104 respecto a ésta. Las personas que viven con VIH no son diferentes a los que no la tienen. También

105 sienten, quieren y necesitan. No les demos la espalda. La convivencia entre los niños sólo involucra

106 contactos cotidianos y no los que transmite este virus.

107 MIGUEL (PPP): (SEGURO DE SI) Niños, vamonos que ya se siente frío.

108 CARLOS (PP): (OBEDIENTES) Sí tío.

109 NARRADOR (PPP): Los niños que viven con VIH, junto con sus tutores, mantienen una lucha constante

110 contra la enfermedad que no ha podido ser concluida a pesar de múltiples investigaciones y

111 experimentos. No agudicemos esa lucha con actitudes discriminatorias. Ellos no necesitan más que

112 comprensión, amor y, sobre todo, un trato normal como lo merece todo ser humano.

**GUION DE AUDIO**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 5

113 ROSALBA (PP): (SERIA) La niña ya se durmió. ¿Y Carlos?

114 MIGUEL (PP): (PREOCUPADO) También, sólo que me pregunto nuevamente por sus amigos.

115 ROSALBA (PPP): (PREOCUPADA) ¡Hay! que vamos a hacer. La gente actua con desprecio y marginación y  
116 sólo por desconocer lo que es e involucra la adquisición del VIH.

117 OPERADOR: FADE OUT DE MUSICA TRISTE Y FADE IN DE MUSICA AGRADABLE.

118 NARRADOR: (PPP) No hay motivo para privar a ningún niño de la etapa más feliz de su vida, incluyendo a

119 los que viven con el Virus de Inmunodeficiencia Humana. Por eso ustedes tutores, luchen por su

120 bienestar, por un trato digno y sobre todo, por hacer válidos en todo momento los derechos

121 humanos que los protegen, que incluye a los niños que viven con este virus. Que se encuentran

122 determinados en la Convención sobre los Derechos Humanos del Niño, que es una ley que está

123 integrada por varios artículos que explican el porque merecen un trato especial sobre cualquier tipo

124 de circunstancias.

125 OPERADOR: FADE OUT DE MUSICA.

**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 1

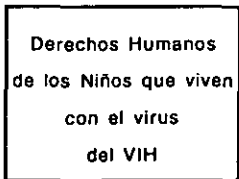


**SEC:** I  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Plano Medio

**VIDEO:** Fade in de negro al fondo. Aparecen una por una las caras de los niños.

**AUDIO:** Fade in de música agradable, pisadas en pasto, risas de niños, canto de pájaros y viento. Fade out de sonidos incidentales, continúa música.

**TIEMPO:** 35.17"

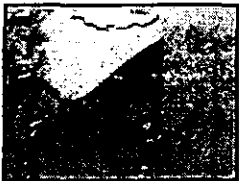


**SEC:** II  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Trasición al fondo donde se forma el título, los caracteres salen de las orillas.

**AUDIO:** Acompañado de música.

**TIEMPO:** 9.26"



**SEC:** II  
**ESC:** 2  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Una niña empuja la superficie donde está el título y aparece el fondo del parque.

**AUDIO:** Sonido de desplazamiento y sigue música.

**TIEMPO:** 6.01"



**SEC:** III  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Acercamiento Medio.

**VIDEO:** Se ve a Luis.

**AUDIO:** El es Luis. Sigue música

**TIEMPO:** 1.13"

**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 2



**SEC:** II

**VIDEO:** Se ve a Pedro.

**ESC:** 2

**PLANO:** Acercamiento Meido

**AUDIO:** El es Pedro. Sigue música.

**TIEMPO:** 2.20"



**SEC:** II

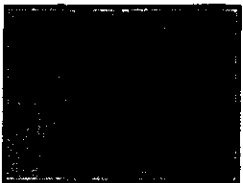
**VIDEO:** Se ve a Sonia.

**ESC:** 3

**PLANO:** Acercamiento Meido

**AUDIO:** Ella es Sonia. Sigue música.

**TIEMPO:** 1.06"



**SEC:** II

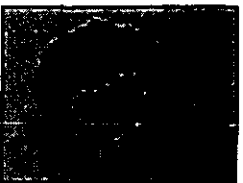
**VIDEO:** Se ve a Carlos.

**ESC:** 4

**PLANO:** Acercamiento Meido

**AUDIO:** El es Carlos. Sigue música.

**TIEMPO:** 2.01"



**SEC:** II

**VIDEO:** Se ve a Bety.

**ESC:** 5

**PLANO:** Acercamiento Medio.

**AUDIO:** Ella es Bety. Sigue música

**TIEMPO:** 2.00"



**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 3



**SEC:** III  
**ESC:** 6

**PLANO:** Gran Plano General

**VIDEO:** Se ve a parque en el que juegan los niños

**AUDIO:** Sigue música, risas de niños, canto de pájaros y viento.

**TIEMPO:** 2.00"



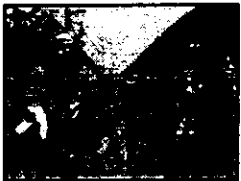
**SEC:** III  
**ESC:** 7

**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Se ve a Luis y a Sonia jugando a la pelota.

**AUDIO:** Sigue música y sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 2.30"



**SEC:** III  
**ESC:** 8

**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Se ve a Pedro y a Carlos jugando al sube y baja.

**AUDIO:** Sigue música y sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 1.45"



**SEC:** III  
**ESC:** 9

**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Se ve a Bety jugando con un muñeco. Disolvencia

**AUDIO:** Fade out de música. Siguen sonidos incidentales y ambientales

**TIEMPO:** 2.28"

STORY BOARD

TITULO: Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

FECHA: Octubre 1998

PRODUCCION: Verónica Villanueva Ramos

DURACION: 8 min.

NO. HOJA: 4

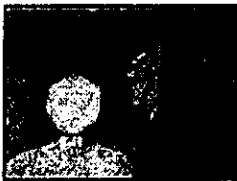


SEC: III  
ESC: 10  
PLANO: Plano Medio

VIDEO: Rosalba se dirige a Carmen.

AUDIO: Rosalba: Mira como se divieren los niños.  
Siguen sonidos incidentales y ambientales.

TIEMPO: 10.05"



SEC: III  
ESC: 11  
PLANO: Acercamiento Medio

VIDEO: Se ve a Luis y a Sonia jugando a la pelota.

AUDIO: Carmen: Si, ya sabes como es eso del juego.  
Rosalba: Tienes razón, no podemos...  
Siguen sonidos incidentales y ambientales.

TIEMPO: 11.04"



SEC: III  
ESC: 12  
PLANO: Acercamiento Medio

VIDEO: Se ve a Pedro y a Carlos jugando al sube y baja.

AUDIO: Eduardo: ¡Niños!, por favor vengan que les voy a leer un cuento  
Siguen sonidos incidentales y ambientales.

TIEMPO: 5.36"



SEC: III  
ESC: 13  
PLANO: Acercamiento Medio

VIDEO: Pedro les habla a sus amigos.

AUDIO: Pedro: Vengan que mi papá nos va a contar un cuento.

TIEMPO: 2.04"

Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 5



**SEC:** III  
**ESC:** 14  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Los niños contestan y se acercan a donde está Eduardo.

**AUDIO:** Luis, Carlos, Sonia y Bety: Si, si, allá vamos.  
Continúan sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 4.16"



**SEC:** III  
**ESC:** 15  
**PLANO:** Plano Medio

**VIDEO:** Eduardo empieza la lectura.

**AUDIO:** Eduardo: Había una vez, en un lugar cerca del mar..  
Siguen sonidos ambientales.

**TIEMPO:** 14.00"

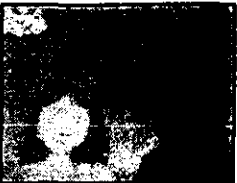


**SEC:** III  
**ESC:** 16  
**PLANO:** Plano Medio

**VIDEO:** Rosalba se dirige a Carmen.

**AUDIO:** Rosalba: ¿Y de la enseñanza que me dices?  
Carmen: Es igual de importante que el juego.  
Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 10.00"



**SEC:** III  
**ESC:** 17  
**PLANO:** Acercamiento Medio

**VIDEO:** Rosalba y Carmen dirigen la mirada hacia donde están los niños.

**AUDIO:** Rosalba: Tienes razón, y eso que está haciendo el papá de Pedro es enseñanza...

Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 8.25"

**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 6



**SEC:** III  
**ESC:** 18  
**PLANO:** Gran Plano General

**VIDEO:** Se ve el lugar donde están reunidos los niños. Eduardo y Pedro se despiden. Los niños corren en varias direcciones.

**AUDIO:** Eduardo: Colorín colorado este cuento se ha...  
Pedro: Adiós amigos.

**TIEMPO:** 8.18"

Siguen sonidos incidentales y ambientales.



**SEC:** III  
**ESC:** 19  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Eduardo y Pedro se despiden de Rosalba y Carmen. Ellas llaman a sus hijos.

**AUDIO:** Eduardo: Ya nos vamos, ya no tarda en oscurecer...  
Pedro: Adiós

**TIEMPO:** 12.36"

Siguen sonidos incidentales y ambientales.



**SEC:** III  
**ESC:** 20  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Los niños y las señoras se despiden, se van.

**AUDIO:** Rosalba: Niños ya nos vamos.  
Carmen: Niños vamonos.

**TIEMPO:** 8.13"

Siguen sonidos incidentales y ambientales.



**SEC:** III  
**ESC:** 21  
**PLANO:** Gran Plano General

**VIDEO:** Se ve el parque que se oscurece.

**AUDIO:** Sonidos ambientales. Fade in de música tranquila, se establece, fade out.

**TIEMPO:** 5.36"

**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 7



**SEC:** IV  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Pedro está en su recámara junto con su papá. Lo prepara para dormir.

**AUDIO:** Eduardo: Es que no te puedes dormir sin tomar...  
Pedro: Es que...  
Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 30.00"

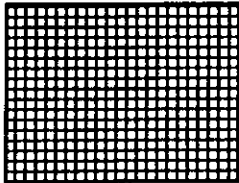


**SEC:** V  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Dora lee un libro sentada en un sofá. Su esposo se acerca y conversan.

**AUDIO:** Dora: ¿Ya se durmió?  
Eduardo: Sí, estaba muy cansado. Sólo que no...  
Siguen sonidos incidentales.

**TIEMPO:** 24.17"

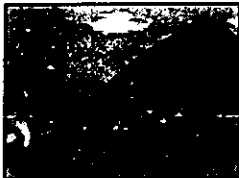


**SEC:** VI  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Las imágenes hasta ahora vistas se regresan de forma rápida y distorcionada.

**AUDIO:** Rosalba: Niños ya nos vamos.  
Carmen: Niños vamos.  
Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 15.00"



**SEC:** VII  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Gran Plano General

**VIDEO:** Se ve como juegan los niños.

**AUDIO:** Fade in de música alegre. Sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 2.00"

**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 8

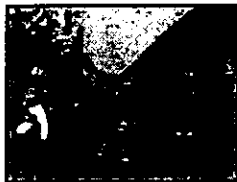


**SEC:** VII  
**ESC:** 2  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Se ve a Luis y a Sonia jugando a la pelota.

**AUDIO:** Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 2.30"



**SEC:** VII  
**ESC:** 3  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Se ve a Pedro y a Carlos jugando al sube y baja. acerca y conversan.

**AUDIO:** Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 1.45"

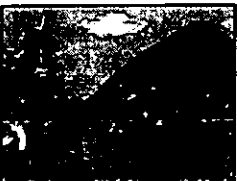


**SEC:** VII  
**ESC:** 4  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Se ve a Bety jugando con un muñeco.

**AUDIO:** Fade out de música.  
Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 2.28"



**SEC:** VII  
**ESC:** 5  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Raquel se dirige a donde está Carmen.

**AUDIO:** Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 10.00"

**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 9



**SEC:** VII  
**ESC:** 6  
**PLANO:** Plano Medio

**VIDEO:** Raquel y Carmen conversan.

**AUDIO:** Raquel: Carmen, Carmen que te tengo que decir...  
Carmen: ¿Qué pasó?  
Siguen sonidos incidentales y ambientales.

**TIEMPO:** 16.28"



**SEC:** VII  
**ESC:** 7  
**PLANO:** Gran Plano General

**VIDEO:** Carmen y Eduardo retiran a los niños de Bety y Carlos. Quedan desconsertados.

**AUDIO:** Carmen: ¡Sonia!, ¡Luis!, ¡Pedro! vamos, vamos...  
Eduardo: ¡Pedro...!

Sonidos incidentales y ambientales. Efectos de eco.

**TIEMPO:** 4.00"



**SEC:** VII  
**ESC:** 8  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Miguel y Rosalba conversan. Los niños se acercan, los acarician y siguen jugando.

**AUDIO:** Miguel: ¿Qué pasó Rosalba?  
Rosalba: Ya se enteraron de la enfermedad de los...  
Fade in de música triste.

**TIEMPO:** 5.09"



**SEC:** VII  
**ESC:** 9  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Se ve a Bety y a Carlos jugando.

**AUDIO:** Voz en off: Ninguna de las persona y mucho menos los niños que viven con el virus del VIH , son...  
Sigue música, mismo ambiente.

**TIEMPO:** 3.29"

**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 10



**SEC:** VII  
**ESC:** 10  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Miguel y Rosalba se acercan a Bety y a Carlos. Los toman de las manos. Se van

**AUDIO:** Miguel: Niños, vamos que ya se siente frío.  
Carlos: Si tío.  
Sigue música, mismo ambiente.

**TIEMPO:** 4.19"



**SEC:** VIII  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** En la recámara de Bety se ve como Rosalba la prepara para dormir

**AUDIO:** Voz en off: Los niños que viven con el virus del VIH junto con sus tutores mantienen una lucha...  
Sigue música mismo ambiente.

**TIEMPO:** 30.00"



**SEC:** IX  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Miguel y Rosalba están en la sala. Conversan.  
Fade out.

**AUDIO:** Rosalba: La niña ya se durmió, ¿Y Carlos?  
Miguel: También sólo que me pregunto nuevamente.  
Fade out de música triste.

**TIEMPO:** 18.06"



**SEC:** X  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Gran Plano General

**VIDEO:** Fade in del parque en el que los niños se ven jugando.

**AUDIO:** Voz en off: No hay motivo para privar a ningún niño de la etapa más feliz de su vida...  
Fade in de música agradable.

**TIEMPO:** 20.00"



**STORY BOARD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 11



**SEC:** XI  
**ESC:** 1  
**PLANO:** Plano General

**VIDEO:** Aparecen los creditos.

**AUDIO:** Fade out de música

**TIEMPO:** 7.00"

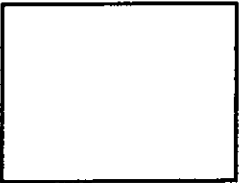


**SEC:**  
**ESC:**  
**PLANO:**

**VIDEO:**

**AUDIO:**

**TIEMPO:**



**SEC:**  
**ESC:**  
**PLANO:**

**VIDEO:**

**AUDIO:**

**TIEMPO:**



**SEC:**  
**ESC:**  
**PLANO:**

**VIDEO:**

**AUDIO:**

**TIEMPO:**

**CARACTERIZACION DE PERSONAJES**

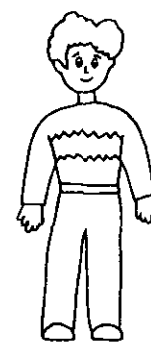
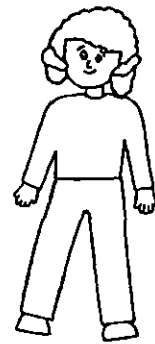
**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

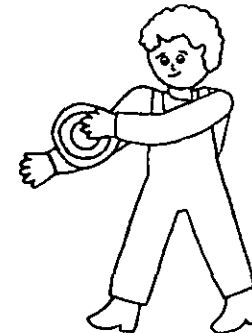
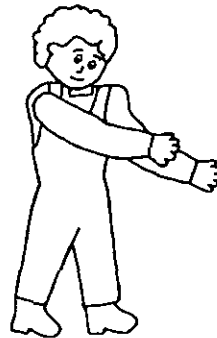
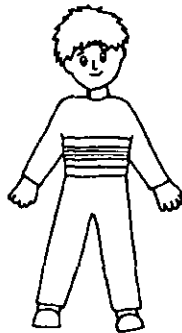
**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 1



**B E T Y**

**C A R L O S**



**P E D R O**

**L U I S**

**CARACTERIZACION DE PERSONAJES**

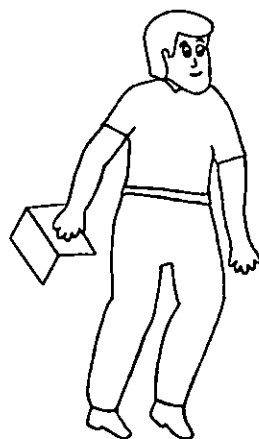
**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 2

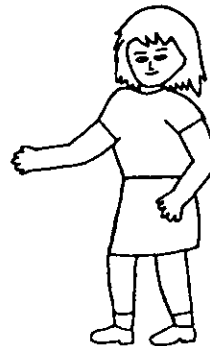
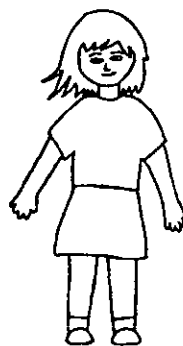
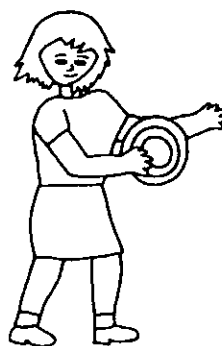


**EDUARDO**

**DORA**



**CARMEN**



**SONIA**

**CARACTERIZACION DE PERSONAJES**

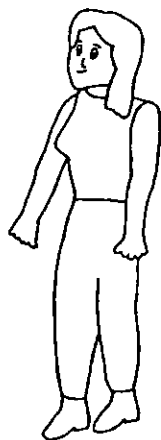
**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

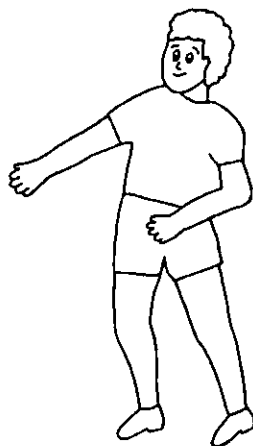
**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

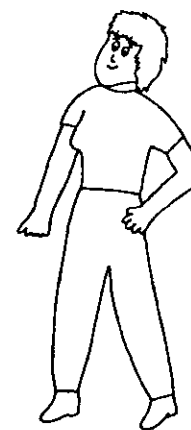
**NO. HOJA:** 3



**RAQUEL**



**MIGUEL**



**ROSALBA**

**ESPECIFICACION DE AMBIENTACION****TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH**FECHA:** Octubre 1998**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos**DURACION:** 8 min.**NO. HOJA:** 1

El fondo requerido para la secuencia no. 1 es un fondo azul con algunas flores, éste representa el detalle de un paisaje de un parque al atardecer. El clima que sugiere es agradable, el cual es logrado a través de la música empleada, así como de los sonidos incidentales (risas de niños) y los sonidos ambientales (pisadas en pasto, canto de pájaros y el viento).

El fondo de la secuencia no. 2 sólo consta de un plano azul. El ambiente que sugiere también es alegre ya que es acompañado por la misma música de la secuencia no. 1.

Para la secuencia no. 3, que representa un parque con montañas, árboles, un sube y baja y algunos arbustos, y con el cielo de fondo con nubes y el sol en un primer momento; por éste último elemento se deduce que es de día. El ambiente que proyecta es alegre, ya que la música que lo acompaña es alegre, continuidad de la música empleada en la secuencia no. 1 y no. 2. Posteriormente, y para que los diálogos sean claros, se suprime la música, a cambio de ello se incluyen sonidos incidentales y ambientales. Antes de terminar esta secuencia, y para reflejar el paso de el tiempo de el día a la noche, el sol es suplido por la luna, la cual es acompañada por una variación de iluminación más oscuro. Para terminar la secuencia se oye un sonido ambiental (viento) y una corta intervención de música agradable.

La secuencia no. 4 es una recámara, en ésta se puede apreciar una cama, un mueble pequeño, un cuadro y una ventana. La iluminación que se proyecta sugiere que es artificial, como en una habitación. Los sonidos incidentales que la acompañan son el colocar un vaso de vidrio en el mueble y el acobijar del niño.

El fondo de la secuencia no. 5 es una sala con dos sillones, una mesa con una lámpara, una ventana y unos cuadros que la hacen agradable. La iluminación que se proyecta también es artificial. Lo que se proyecta en ésta habitación es un ambiente de tranquilidad.

Para la secuencia no. 6, que consta de regresar rápidamente y de forma distorcionada lo que hasta ahora se ha visto hasta donde se ven jugando todos los niños en la secuencia no. 3, es acompañado por un efecto de ruido que sugiere un nuevo punto de vista.

**ESPECIFICACION DE AMBIENTACION**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 2

El fondo de la secuencia no. 7 es el mismo de la secuencia no.3, el parque, mismos elementos, mismo ambiente, misma música y mismos sonidos hasta que es interrumpido por un eco como respuesta a un desconcierto de una acción, a ésto le sigue la intervención de música triste.

La secuencia no. 8 representa el mismo fondo de la secuencia no. 4, la recámara, mismos elementos, misma iluminación y mismos sonidos incidentales. Lo que cambia es la música, ésta es triste por el ambiente de soledad que se representa.

El fondo de la secuencia no. 9 es el mismo de la secuencia no. 5, la sala, no hay modificación alguna en los elementos que intervienen a excepción de la intervención de la música triste. Esta es incluida con la misma intención de la secuencia no. 8.

Para la secuencia no. 10 que es el parque de la secuencia no. 3 al atardecer, refleja un cambio radical de el estado de ánimo, ya que pasa de una intervención de música triste a música alegre.

Por último, la secuencia no. 11 repite el fondo azul con algunas flores, que para dar un final agradable es acompañado de música alegre.

**PLAN DE ESCENA**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 1

El set sobre el que se realizó la animación es una mesa de madera con las siguientes dimensiones:

1.10 metros de largo

1.00 metros de alto y

40 centímetros de ancho

La superficie sobre la que se desarrolló la grabación es un acrílico blanco con un espesor de media pulgada, las medidas corresponden a la base de la mesa que es de 1.10 metros de largo por 40 centímetros de ancho. Para la iluminación se utilizaron dos lámparas con focos de 100 watts de luz natural. Estas se colocaron en las orillas laterales de la mesa con una inclinación de 45 grados al centro, de manera que ambas proyecciones de luz se encuentran en el centro del set.

Por lo que respecta a la ubicación de la cámara, ésta es montada en un soporte que está ubicado en una de las orillas frontales de la mesa. La cámara está dirigida al centro del set, en el punto donde se encuentran las proyecciones de luz.

Todos los accesorios nombrados: superficie, lámparas, soporte y cámara no sufren modificación alguna de posición en la grabación.

Las escenografías que se trabajan corresponden al número de secuencia. Para la secuencia 1 se usa un fondo azul con algunas flores. Para la secuencia 2 se usa sólo un fondo azul. La secuencia 3 consta de un paisaje de parque, en el que se pueden apreciar árboles, montañas, arbustos, nubes y un sol (éste último es sustituido después por la luna). La secuencia 4 representa una recámara y se ve una cama, una ventana, un mueble pequeño y un cuadro. Para la secuencia 5 que representa una sala, se ven dos sillones, una mesa pequeña (con una lámpara), una ventana y algunos cuadros.

Todas las escenografías corresponden a la técnica trabajada. En algunos casos se trabaja a tres dimensiones, ésto se logra a través de sobreponer los recortes de papel.

**PLAN DE ESCENA**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

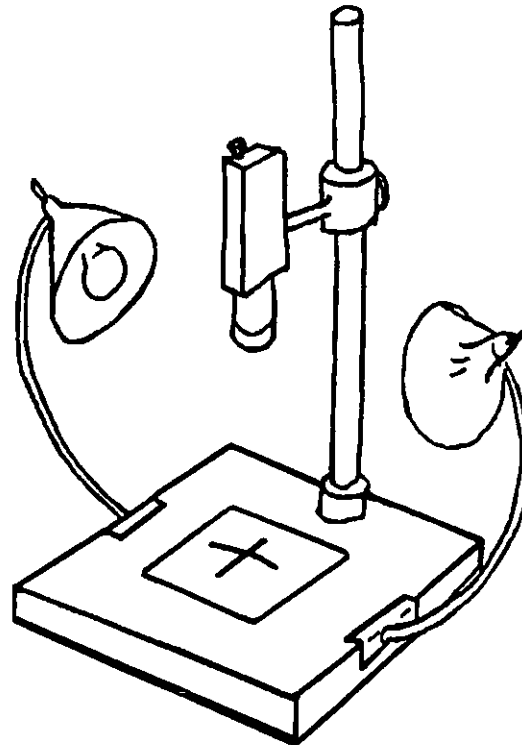
**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 2

Esta es la representación gráfica del plan de escena antes descrito, incluida la mesa, las lámparas, el soporte, la cámara y la superficie donde se grabó.





**HOJA DE CONTINUIDAD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 1

SEC.	ESC.	TOMA	DE:	A:	DESCRIPCION:
I	1	1	00:00:00	00:04:01	Negro.
I	1	2	00:04:01	00:35:03	Aparece una por una las caras de los niños.
II	1	1	00:35:03	00:47:01	Se forma título, éste permanece unos segundos estable.
II	2	1	00:47:01	00:50:05	La superficie donde se forma el título es empujado por Sonia.
III	1	1	00:50:05	00:51:16	Se ve cara de Luis.
III	2	1	00:51:16	00:52:28	Se ve cara de Pedro.
III	3	1	00:52:28	00:54:09	Se ve cara de Sonia.
III	4	1	00:54:09	00:55:15	Se ve cara de Carlos.
III	5	1	00:55:15	00:57:02	Se ve cara de Bety.
III	6	1	00:57:02	01:05:18	Paneo de niños jugando.
III	7	1	01:05:18	01:07:14	Rosalba y Carmen hablan.
III	7	2	01:07:14	01:09:02	Rosalba habla con Carmen.
III	6	2	01:09:02	01:10:16	Los niños se ven jugando.
III	7	3	01:10:16	01:13:22	Carmen habla con Carmen.
III	6	3	01:13:22	01:15:18	Pedro y Carlos en el sube y baja.
III	6	4	01:15:18	01:18:14	Luis y Sonia jugando con pelota.
III	7	4	01:18:14	01:21:19	Carmen platica con Carmen.
III	7	5	01:21:19	01:22:16	Carmen y Rosalba platican.
III	7	6	01:22:16	01:26:27	Rosalba habla con Carmen.
III	8	1	01:26:27	01:31:23	Eduardo les habla a los niños.
III	9	1	01:31:23	01:33:27	Pedro les habla a sus amigos.
III	6	5	01:33:27	01:37:03	Los niños se ven jugando.
III	6	6	01:37:03	01:39:10	Los niños se reunen donde está el papá de Pedro.

**HOJA DE CONTINUIDAD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH'

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 2

SEC.	ESC.	TOMA	DE:	A:	DESCRIPCION:
III	8	2	01:39:10	01:42:12	Eduardo relata el cuento.
III	2	2	01:42:12	01:43:12	Cara de Pedro.
III	4	2	01:43:12	01:44:12	Cara de Carlos.
III	3	2	01:44:12	01:45:12	Cara de Sonia.
III	1	2	01:45:12	01:46:12	Cara de Luis.
III	5	2	01:46:12	01:47:12	Cara de Bety.
III	8	3	01:47:12	01:50:14	Cara de Eduardo.
III	7	7	01:50:14	01:53:19	Rosalba platica con Carmen.
III	7	8	01:53:19	01:54:12	Rosalba y Carmen platican.
III	7	9	01:54:12	01:56:20	Carmen platica con Rosalba.
III	9	1	01:56:20	02:01:03	Se ven niños reunidos escuchando el cuento.
III	7	10	02:01:03	02:05:29	Carmen platica con Rosalba.
III	7	11	02:05:29	02:06:23	Carmen y Rosalba platican.
III	7	12	02:06:23	02:10:07	Rosalba platica con Carmen.
III	8	4	02:10:07	02:15:01	Eduardo termina de relatar cuento.
III	9	2	02:15:01	02:19:26	Niños reunidos.
III	2	3	02:19:26	02:20:29	Cara de Pedro, se despide.
III	4	3	02:20:29	02:23:24	Cara de Carlos, cuestiona a Pedro.
III	2	4	02:23:24	02:24:27	Cara de Pedro, le contesta.
III	9	3	02:24:27	02:27:05	Los niños se dispersan del lugar donde les contaban el cuento.
III	7	13	02:27:05	02:28:12	Carmen y Rosalba platican.
III	10	1	02:28:12	02:33:11	Se despiden Eduardo y Pedro de Rosalba y Carmen.
III	2	5	02:33:11	02:34:11	Cara de Pedro, se despide.

**HOJA DE CONTINUIDAD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH.

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 3

SEC.	ESC.	TOMA	DE:	A:	DESCRIPCION:
III	7	14	02:34:11	02:37:14	Cara de Rosalba se despide de Eduardo.
III	7	15	02:37:14	02:38:18	Cara de Carmen se depide de Eduardo.
III	6	7	02:38:18	02:40:13	Sonia y Luis juegan a la pelota.
III	6	8	02:40:13	02:42:04	Bety juega con su muñeco.
III	7	16	02:42:04	02:43:24	Rosalba llama a los niños.
III	7	17	02:43:24	02:44:28	Carmen llama a los niños.
III	8	1	02:44:28	02:48:02	Rosalba, Bety y Carlos salen de cuadro.
III	6	9	02:48:02	02:51:22	Paneo del parque obscureciendose.
IV	1	1	02:51:22	02:55:15	Eduardo entra a la recámara de Pedro.
IV	2	1	02:55:15	02:56:18	Pedro está sentado en su cama.
IV	1	2	02:56:18	03:14:19	Eduardo dá leche a Pedro y lo acuesta.
V	1	1	03:14:19	03:17:15	Dora está en sala leyendo un libro.
V	1	2	03:17:15	03:22:04	Eduardo llega a sala a platicar con Dora.
V	1	3	03:22:04	03:24:07	Dora habla con Eduardo.
V	1	4	03:24:07	03:47:01	Eduardo y Dora platican en sala.
VI	1	1	03:47:01	03:58:06	Reversa de todo lo que se ha visto.
VII	1	1	03:58:06	04:04:25	Paneo de niños jugando en el parque.
VII	2	1	04:04:25	04:10:02	Carmen y Rosalba platican, llega Raquel.
VII	2	2	04:10:02	04:11:06	Carmen cuestiona a Raquel.
VII	2	3	04:11:06	04:13:21	Raquel le contesta a Carmen.
VII	2	4	04:13:21	04:15:29	Carmen le vuelve a preguntar a Raquel.
VII	2	5	04:15:29	04:18:14	Raquel le contesa a Carmen.
VII	2	6	04:18:14	04:20:00	Rosalba pregunta a Carmen que qué está haciendo.
VII	2	7	04:20:00	04:21:29	Carmen llama a los niños.
VII	2	8	04:21:29	04:22:24	Eduardo llama a Pedro.

**HOJA DE CONTINUIDAD**

**TITULO:** Derechos Humanos de los niños que viven con VIH

**FECHA:** Octubre 1998

**PRODUCCION:** Verónica Villanueva Ramos

**DURACION:** 8 min.

**NO. HOJA:** 4

SEC.	ESC.	TOMA	DE:	A:	DESCRIPCION:
VII	2	9	04:22:24	04:24:16	Sale de cuadro Carmen y los niños.
VII	3	1	04:24:16	04:25:19	Cara de Miguel hablando con Rosalba.
VII	3	2	04:25:19	04:28:05	Cara de Rosalba hablando con Miguel.
VII	3	3	04:28:05	04:29:01	Miguel y Rosalba platican.
VII	3	4	04:29:01	04:31:27	Bety y Carlos llegan a donde están Miguel y Rosalba.
VII	3	5	04:31:27	04:34:21	Cara de Rosalba hablando con niños.
VII	3	6	04:34:21	04:36:25	Se van niños a seguir jugando.
VII	3	7	04:36:25	04:57:05	Niños correteandose por todo el parque.
VII	3	8	04:57:05	04:59:21	Cara de Rosalba hablando con Miguel.
VII	3	9	04:59:21	05:02:14	Cara de Miguel hablando con Rosalba.
VII	3	10	05:02:14	05:42:02	Niños correteandose por el parque.
VII	3	11	05:42:02	05:44:25	Cara de Miguel llama a los niños.
VII	3	12	05:44:25	05:45:24	Niños jugando.
VIII	1	1	05:45:24	06:12:26	Rosalba da de cenar a Bety y la acuesta.
IX	1	1	06:12:26	06:30:10	Rosalba y Miguel platican en la sala.
X	1	1	06:30:10	07:13:14	Niños jugando en el parque.
XI	1	1	07:13:14	08:00:00	Creditos.

#### 4.4.2. Reporte de producción

Las grabaciones de la animación se realizaron como se explica en el capítulo dos. Mientras que las fechas en que se hicieron éstas se presentan a continuación:

	FECHA
SEC. 1 ESC. 1	11 de octubre
SEC. 2 ESC. 1	12 de octubre
ESC. 2	13 de octubre
SEC. 3 ESC. 1-5	14 de octubre
ESC. 6	15 de octubre
ESC. 7-9	16 de octubre
ESC. 10-13	17 de octubre
ESC. 14-17	18 de octubre
ESC. 18-21	19 de octubre
SEC. 4 ESC. 1	20 de octubre
SEC. 5 ESC. 1	21 de octubre
SEC. 6 ESC. 1	22 de octubre
SEC. 7 ESC. 1-4	Ya se grabó
ESC. 5-7	23 de octubre
ESC. 8-10	24 de octubre
SEC. 8 ESC. 1	25 de octubre
SEC. 9 ESC 1	26 de octubre
SEC. 10 ESC. 1	Ya se grabó
SEC. 11 ESC. 1	27 de octubre
EDICION	3 al 6 de noviembre
SONORIZACION	10 de noviembre

El material que se requirió para realizar este proyecto de animación se enumeran a continuación:

#### PARA LOS PERSONAJES Y LOS FONDOS

- 10 pliegos de cartulina brite (varios colores).
- 3 pliegos de papel albanene.
- 1 cinta adhesiva.
- 1 cinta adhesiva diurex.
- 1 madeja de hilo.
- 1 aguja.
- 1 cutter.
- 1 tijera.
- 1 pegamento.
- 1 bolígrafo tinta negra.
- 1 trozo mediano de corcho.

#### EQUIPO PARA GRABACION Y REPRODUCCION

- 1 mesa para animar.
- 2 lámparas.
- 2 focos de 100 watts (luz natural).
- 1 soporte.
- 1 cámara de video Panassonic M3000 formato VHS.
- 1 videocasetera Sony con control remoto.
- 1 monitor a color Samsung de 24 pulgadas.
- 1 ecualizador.
- 1 stereo Sony con lector de CD.
- 1 micrófono.
- 2 extensiones de contactos múltiples.

1 regulador.  
1 pizarrón.  
2 cinta de video.  
1 cinta de audio.

**CITAS:**

(35) CPNASIDA, *"Comisión Nacional del SIDA"*, p. 1

# CONCLUSIONES



Desde que la enfermedad del SIDA ha llegado a afectar la integridad física y mental de los niños que viven con el virus del VIH. Sus tutores se han visto en la necesidad de recurrir a instituciones que les proporcione materiales didácticos que los oriente sobre los derechos humanos de los niños infectados por este virus.

Es por ello que es importante que las instituciones que prestan servicios a las personas infectadas con el virus del VIH cuenten, entre otros, con un material didáctico que asesore acerca de dichos derechos humanos.

Para la elaboración de materiales de esta índole, es importante conocer las características y necesidades de quien los solicita, ya que sólo es posible determinar los parámetros de la información si se conoce el grado de entendimiento que existe entre el perceptor y el tema.

La información que proporcione este tipo de materiales debe ser clara, contextualizada, atractiva, con lenguaje familiar y sugestiva. Sólo de esta manera el material será funcional y altamente comunicativo.

La animación con recorte de papel es una técnica que ofrece grandes posibilidades sugestivas, a parte

de que su uso como material didáctico es posible de adaptarse a cualquier tema y público por las características que ésta implica; entre las que cabe destacar que permite proyectar historias o ideas concretas a pesar de que los movimientos de los personajes son un poco limitadas.

Para ello es de gran importancia tener amplio conocimiento del tema a exponer y jugar con encuadres, movimientos de cámara y efectos de transición, así como con los personajes y fondos, y compensar de alguna manera las carencias morfológicas que implica esta técnica de animación. Otra alternativa es el uso del sonido, terreno que parece implícito en la animación pero que muchas veces no se aplica adecuadamente y hace que los objetivos logrados en el plano visual se demeriten y en algunos casos se pierdan.

En este sentido es esencial que el diseñador gráfico, a parte de tener y dominar los conocimientos gráficos, conozca las posibilidades expresivas que ofrece el sonido y con ello pueda crear determinados ambientes o atmósferas que refuercen lo que se presenta gráficamente. El conocimiento de los alcances del sonido, no sólo es para la realización de producciones de animación sino para cualquier tipo de audiovisual.



Por último cabe aclarar que después de desarrollar y concluir este proyecto de investigación y aplicación se logró los objetivos planteados al inicio.

1) Informar a los tutores de los infantes infectados con el virus del VIH de los derechos humanos que estos niños tienen derecho a gozar. Obteniendo de ello respuestas satisfactorias, ya que estas personas mostraron gran interés en el material ofrecido (comentarios de las personas que prestan la asesoría).

2) Ayudar a los niños infectados con el virus del VIH a disminuir los males provocados por la violación de sus derechos humanos a través de la información transmitida a sus tutores.

3) Demostrar que el diseñador gráfico tiene la capacidad de incursionar en el terreno de la animación bajo cualquier perfil por controvertido que éste parezca. Ya que al conocer las posibilidades creativas y expresivas que ofrece la animación puede lograr producciones de excelente calidad y funcionalidad.

4) Exponer la importancia que implica el conocimiento del área del sonido, así como de sus alcances expresivos y de su adecuada aplicación en los medios audiovisuales.

5) Servir como material de apoyo didáctico a los alumnos del área del diseño gráfico, así como a los lectores en general interesados en la producción de animaciones.

# GLOSARIO



- ACCION CONTINUA:** Secuencia de dibujos.
- ACCION SECUNDARIA:** Movimientos que siguen a la acción principal.
- ANTICIPACION:** Movimiento previo a una acción.
- ANTICUERPOS:** Sustancia defensiva creada por el organismo para combatir enfermedades.
- APARIENCIA:** Apariencia de los personajes física y psicológica.
- ARCOS:** Círculos imaginarios sobre los cuales los personajes desarrollan sus acciones.
- ASINTOMATICO:** Sin síntomas.
- CONTINUIDAD:** Continuidad de una acción.
- CORTE:** Corte directo.
- DISOLVENCIA:** Pasar gradualmente de una imagen a otra.
- ENCOGER:** Encoger contorno del personaje.
- ESTIRAR:** Estirar contorno del personaje.
- EXAGERACION:** Exageración en las acciones de los personajes.
- HEMOFILICO:** Persona que sufre de excesiva fluidez de la sangre y se dificulta su coagulación.
- INFECCIONES OPORTUNISTAS:** Padecimientos provocados por el VIH.
- LAYBACK:** Unir en sincronía audio y video.
- LAYDOWN:** Pasar sonido a magnetófono perforado.
- LIP SINC:** Sincronía de labios.
- MIXDOWN:** Mezclar.
- MOVIMIENTO VIBRATORIO:** Movimiento que realiza un cuerpo.
- OVER LAPPING ACTION:** Cuadros extras para relacionar las secuencias.
- PERSISTENCIA DE VISION:** Proceso de la vista en el que las imágenes recogidas por el ojo permanecen más tiempo en el cerebro que el realmente se presenta ante la retina.
- POSE A POSE:** Dibujos claves de la animación.
- SERONEGATIVO:** Persona que no ha desarrollado anticuerpos.
- SEROPOSITIVO:** Persona que ha desarrollado anticuerpos.
- SIDA:** Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida.
- SINTOMATICO:** Con síntomas.
- SISTEMA INMUNOLOGICO:** Sistema encargado de destruir todo microorganismo que entra en el cuerpo.
- SLOW IN:** Entrada con cadencia.
- SLOW OUT:** Salida con cadencia.
- SPOTTING:** Marcar.
- STAGING:** Etapa de una acción.
- SWEETENING:** Agregar efectos a la pista de sonido.
- TIMMING:** Número de dibujos requeridos para representar un movimiento.
- TIME CODE:** Código de tiempo.
- VIDEO IN:** Entrada de video.
- VIDEO OUT:** Salida de video.
- VIH:** Virus de Inmunodeficiencia Humana.
- WIPE:** Efecto de transición que consiste en aparecer una imagen a partir de una forma o figura.

# BIBLIOGRAFIA



ALBRIDGE, Henry, "Audio/video tv production theory and practice", Ed. Prentice Hall, EUA, 1990

ARNEHIM, Rudolf, "Estética radiofónica", Ed. Gustavo Gili, México, 1985

BALDER, Norman I., "Computer Animation Techniques", Ed. Computer Graphics, EUA, Vol. 21, Núm. 4, Julio de 1987

BERRUECOS, Joaquín, "Apuntes para la producción en video", Ed. Videoservicios Profesionales, México, 1996

CEBRIAN, Mariano, "La mediación técnica de la información radiofónica", Ed. Gustavo Gili, México, 1985

CNDH, "Si vives con VIH o SIDA en México estos son tus derechos fundamentales", México, 1992

CONASIDA, "Comisión Nacional del SIDA", Chile, 1992

CONASIDA, "El médico frente al SIDA", México, 1989

EUA, Asociación Estadounidense para la Salud Mental, "SIDA y familias. día mundial del SIDA 1994", EUA, 1994

EUA, Department of Health and Human Services, "El VIH y su niño", EUA, 1994

EUA, Los Angeles Pediatric AIDS Network, "SIDA y la infección del VIH en los niños. una guía para la familia", EUA, 1993

GONZALEZ, Carlos, "El guión", Ed. Trillas, México, 1990

KEITH, Michael C., "Radio production art and science", Ed. Focal Press, España, 1991

LAYBOURNE, Kit, "The Animation Book", Ed. Crown Publishers Inc., EUA, 1979

LINARES, Marco Julio, "El guión. Elementos, formatos y estructuras", Ed. Alhambra, México, 1989

MILLERSON, Gerald, "Effective tv production", Ed. Focal Press, EUA, 1992

MILLERSON, Gerald, "Técnicas de realización y producción en televisión", Ed. Focal Press, España, 1990

ONU, "Convención sobre los derechos del niño", EUA, 1993

ONU, "Informe de una consulta internacional sobre el SIDA y los derechos humanos", EUA, 1991

ONU, "SIDA. la epidemia de los tiempos modernos", EUA, 1993

ORTIZ, Miguel A., "Técnicas de comunicación en radio".  
Ed. Paidós, México, 1994

PETZOLD, Paul, "Toda la cinematografía en un sólo libro".  
Ed. Omega, España, 1975

PLANETA, Ediciones, "Guía completa de salud familiar".  
tomo 2, México, 1995

ROWLANDS, Avril, "La continuación en cine y televisión".  
Ed. Focal Press, España, 1989

SALVAT, Ediciones, "Diccionario enciclopédico Salvat Universal". tomo 19, México, 1985

TIETJENS, Ed, "Así se hacen películas de dibujos".  
Ed. Instituto Parramón, España, 1977

VALDES, Plaza, "El sonido de la radio".  
Ed. IMER, México, 1993

WORTZEL, Alan, "Television production".  
Ed. Mc Graw Hill, EUA, 1993