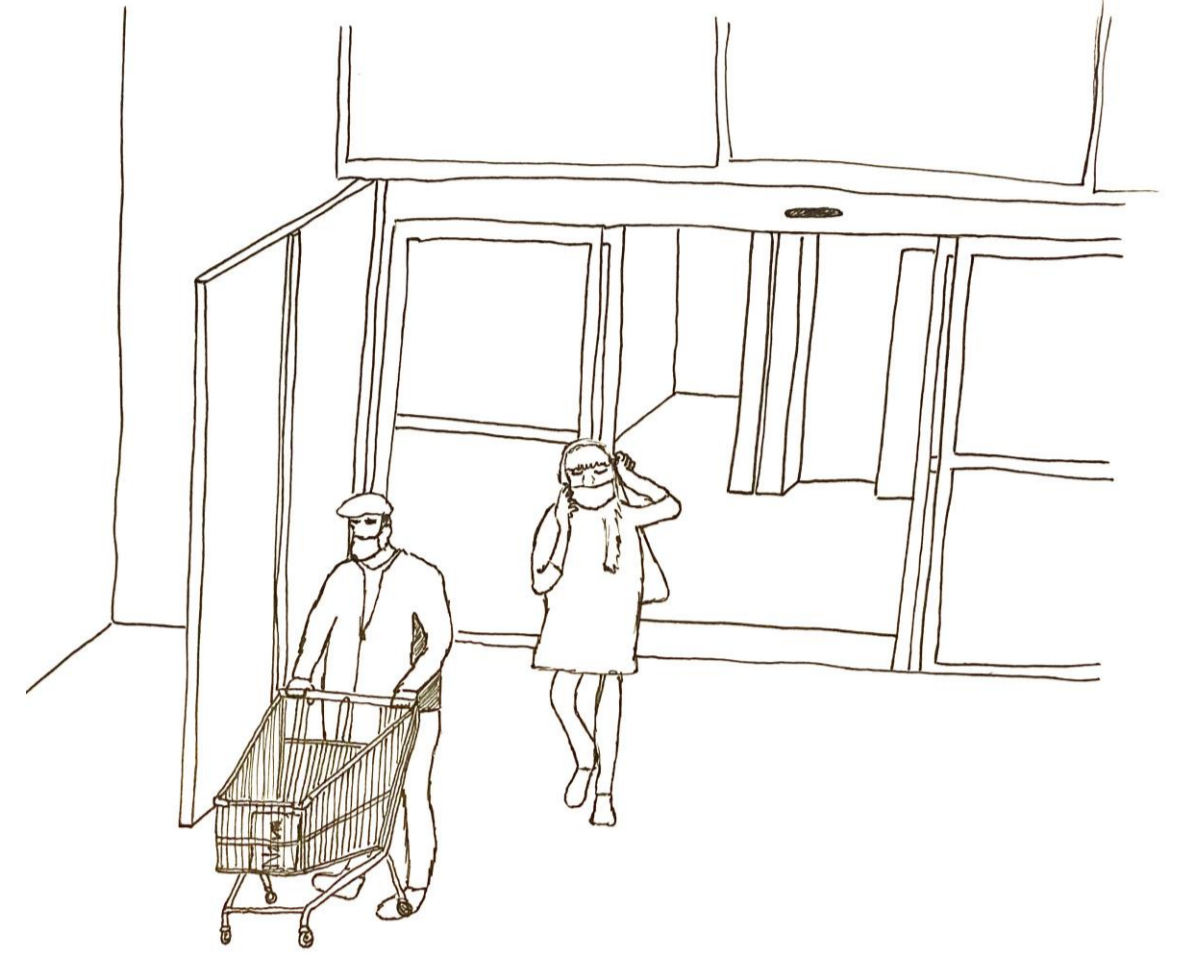


Dependencia del ambiente en la trayectoria del sonido.

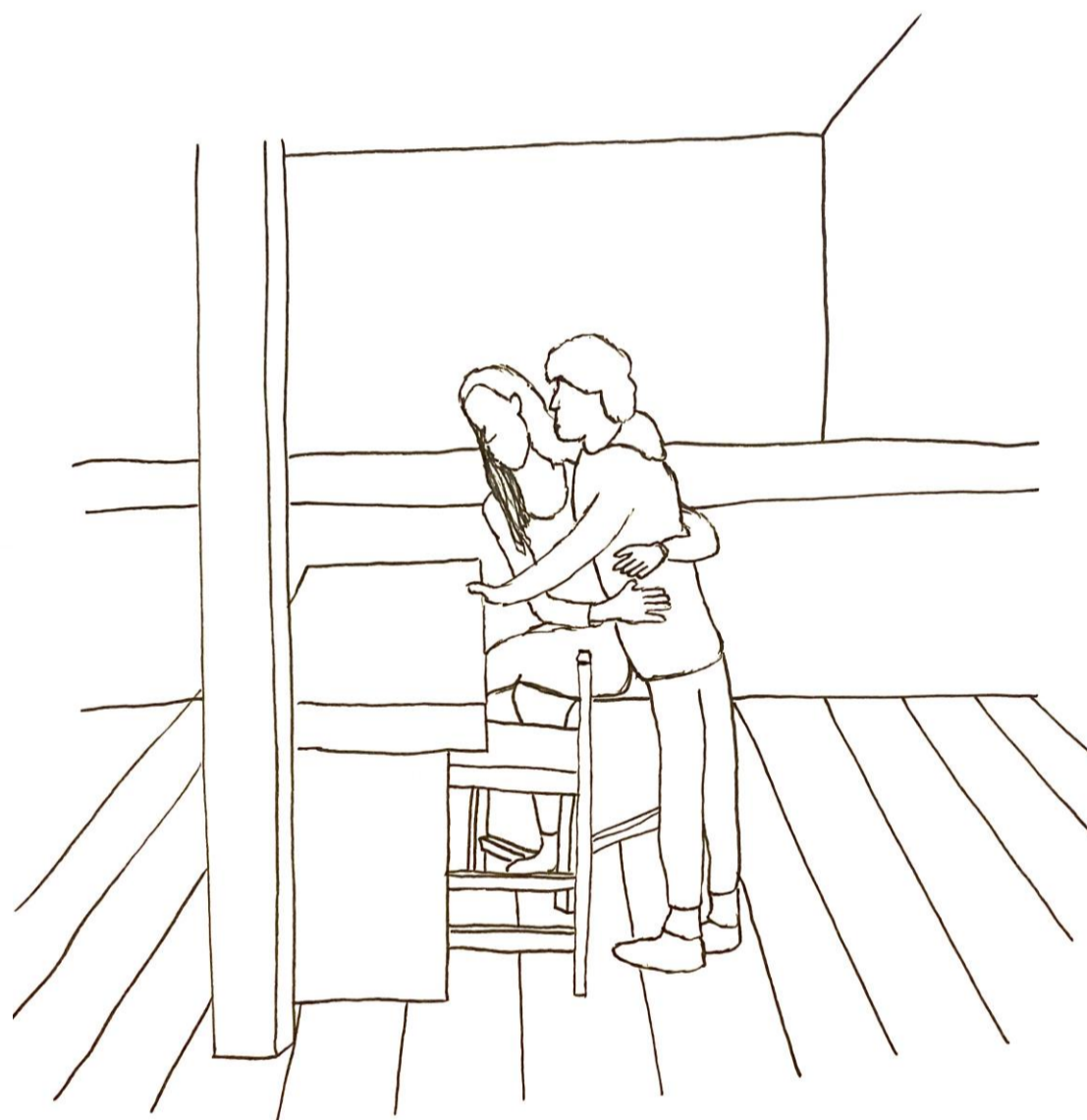
Afirmación 1: Ambientes que hacen que el sonido recorra ciertos espacios para que cumplan una finalidad. (61, 62, 65, 66, 68).



61. Vista lejana de dos personas manteniendo contacto al hablarse al otro. Espacio cerrado envuelto por las paredes que lo rodean formando eco que se escucha a lo largo de la casa.



62. Espacio público con gente transitando, carros de supermercado rozando el suelo creando un espacio o ambiente lleno de sonido.



66. La distancia entre las personas hace que se pueda percibir de mejor o peor manera lo que se quiere expresar. La amplitud o la envoltura de los espacios también hacen efecto.

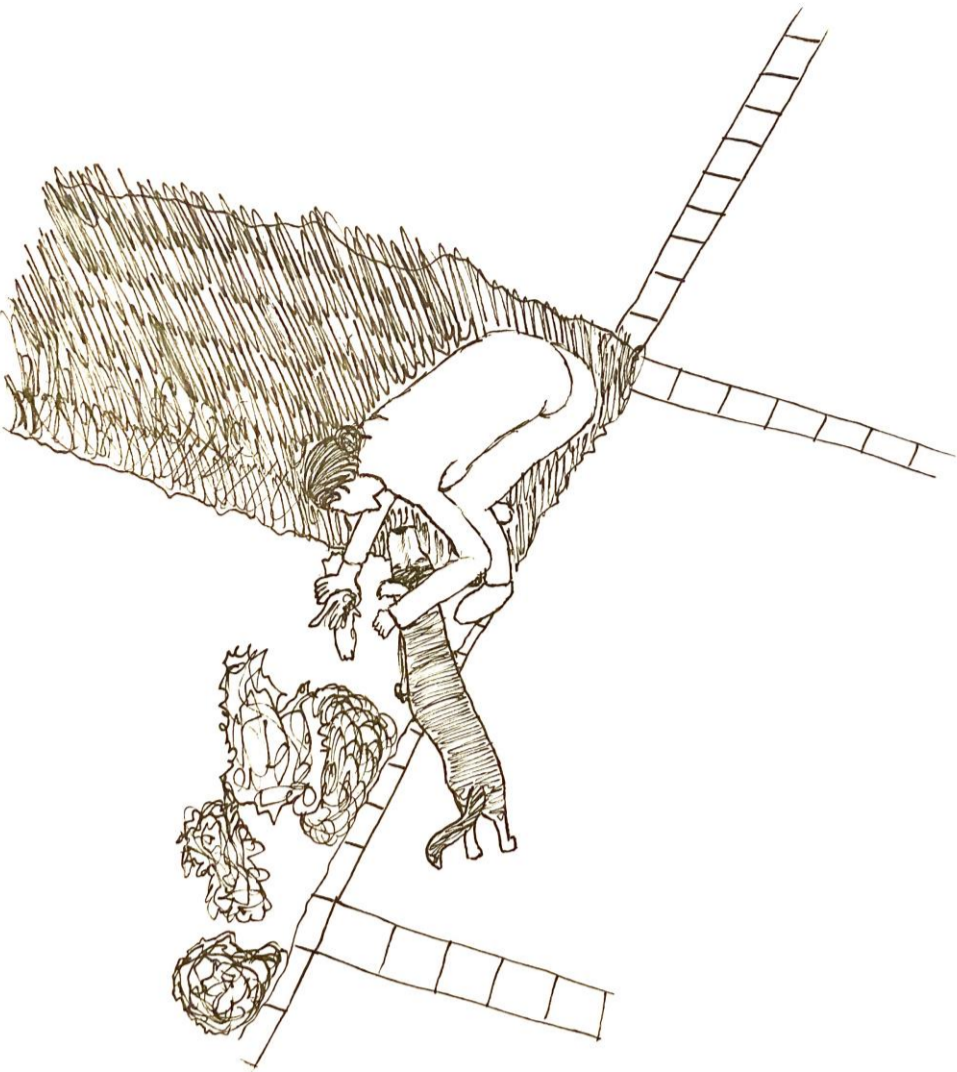


65. El ambiente el cual uno se encuentra también hace efecto a los sonidos, unos siendo espacios cerrados con eco o espacios abiertos con un cierto recorrido.

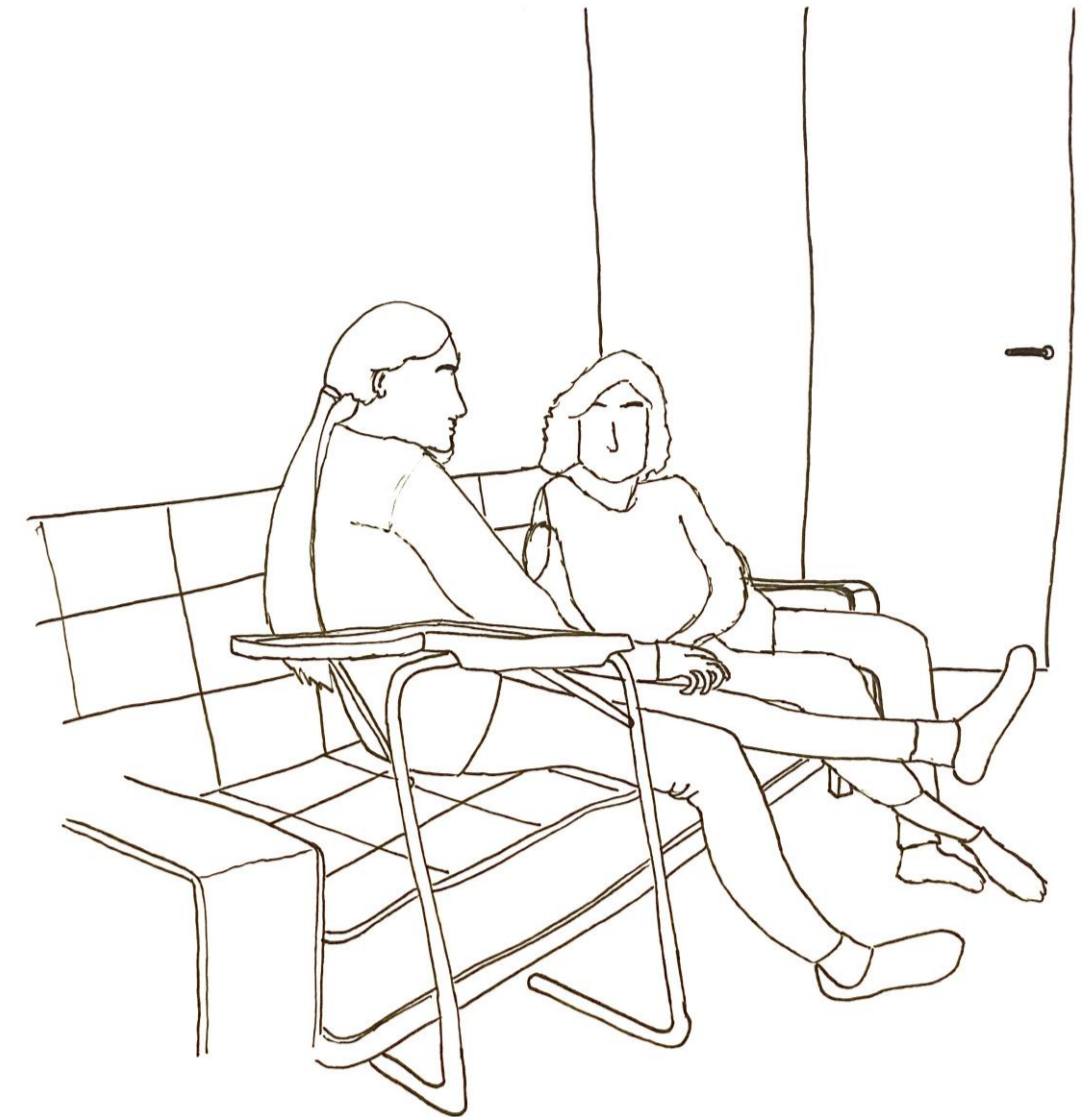


68. La cualidad de los espacios hacen que las personas interactúen de distintas maneras, estando estable una conversación puede durar más que una en momentos por ejemplo.

Afirmación 2: Habilidad de poder escuchar crea la conexión entre las personas. (63, 64, 67, 69, 70).



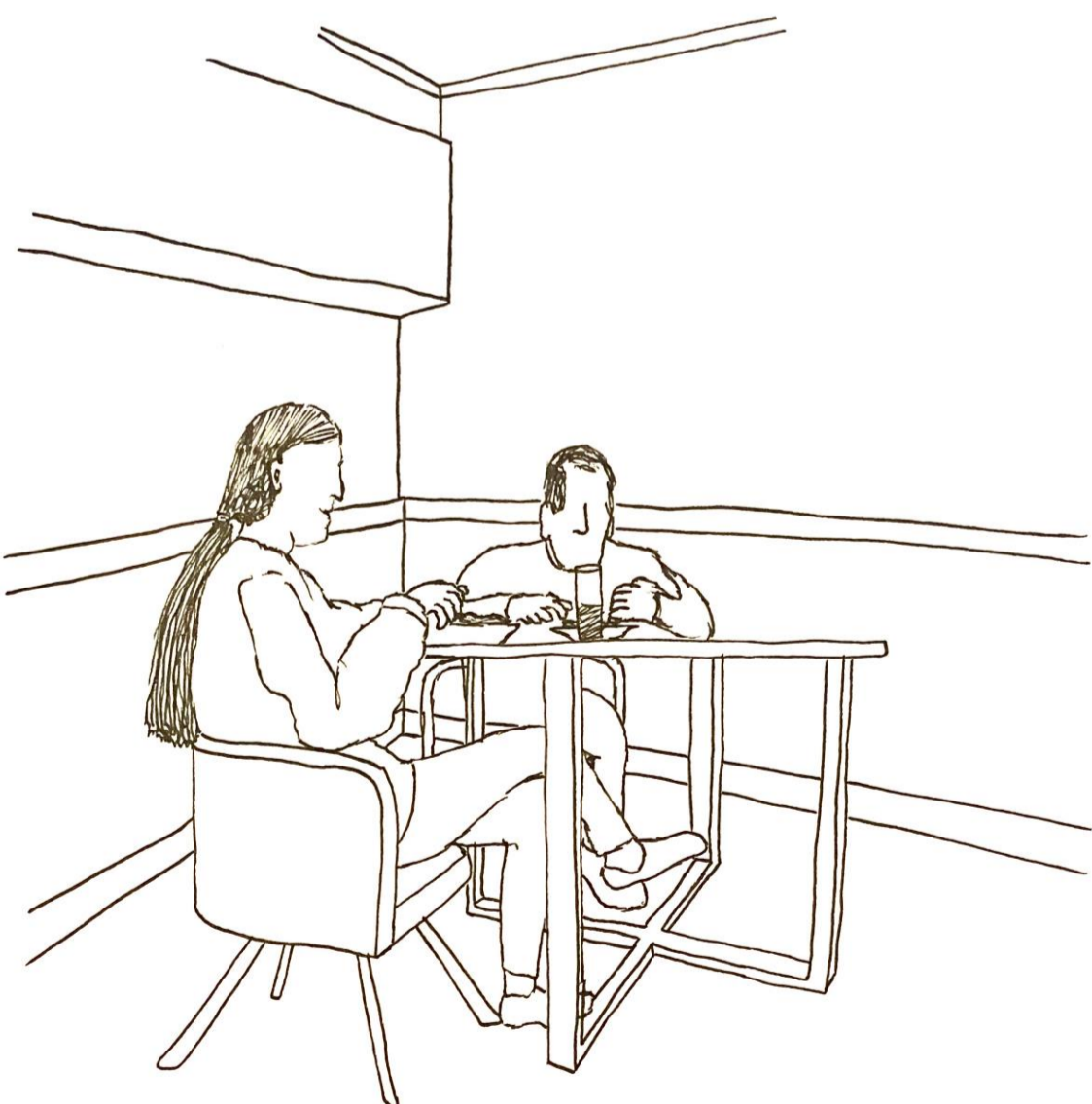
63. Ruidos o muecas que se le hace a un animal para llamarle la atención, esto es una técnica de comunicación que se usa para tener una conexión con un animal, mascota, etc.



69. El contacto visual no es necesario en el caso de tener contacto auditivo. El oír no es solo una actitud, sino también una aptitud.



64. El posicionamiento de las personas afectan a como es escuchado las palabras de otro. Al percibir a una persona, uno establece una conexión que no se considera física, pero se realiza al escuchar.



67. La costumbre de estar en un ambiente natural y poder habilitar esta forma de comunicarse hace que uno pueda estabilizarse con la trayectoria propia de cada uno.



70. El poder oír lo que otro dice es una habilidad más que nada, una de las más importantes en el día a día. ¿Te imaginas un mundo sin poder oír?