

5
2ef



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLAN"

"APLICACION DE EFECTOS ESPECIALES EN EL
DISEÑO DE UN PROGRAMA AUDIOVISUAL PARA
EL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD"



T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

DISEÑADORA GRAFICA

P R E S E N T A :

ELIA HIDALGO MALDONADO



ASESOR: D.G. ALBINO RAMIREZ MENDEZ.

ACATLAN, EDO. DE MEXICO.

DICIEMBRE 1998.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

269518



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:

MARINO Y ELIA

Gracias por su apoyo y ayuda, gracias por enseñarme a trabajar y luchar por una idea.

A MIS HERMANOS:

ADE, ISIDRO, MARINO, RIGO, PATY, FERMIN Y CUCA

Gracias porque siempre hemos estado juntos, y porque así seguiremos, apoyándonos en todo momento.

A MIS CUÑADAS (OS):

AMANDA, HERIBERTO Y CELSA.

Gracias por el amor, respeto y comprensión que les han brindado a mis hermanos (as).

A MIS ADORABLES SOBRINOS:

JHONATHAN E IVÁN

Sinceramente les deseo una larga, feliz y productiva vida.

A MIS AMIGOS:

Gracias por permitirme compartir momentos inolvidables que nunca olvidare.

.

AGRADECIMIENTOS

A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

Gracias por darme la oportunidad de ser universitario.

A MIS PROFESORES:

Gracias por transmitirme sus experiencias,
conocimientos y consejos.

A mis sinodales:

D.G ROSANA UNZUETA TONKS

D.G. LETICIA SALGADO AVILA

D.G CRISTOBAL BERNAL LEDEZMA

D.G. JOSE LUIS CABALLERO FACIO

D.G. ALBINO RAMIREZ MENDEZ

A la Subdirección de Relaciones Públicas y
Comunicación Social del Instituto Nacional de la
Senectud.

LIC. ROBERTO GUERRERO RAMIREZ

D.G. HUMBERTO PADILLA SOTO

A la Subdirección de Comunicación y Medios del
Instituto Mexicano del Seguro Social.

LIC. JESÚS GONZÁLES

LIC. AIDA ALVAREZ

LIC. ALEJANDRO GIRÓN

A Producción y Medios de Comunicación

LIC. OSCAR TIENDA

A Quadrante Plástico

D.I. JAVIER HERNANDEZ

D.I CARLOS MACIAS

D.I. ANDRES RUIZ

FALTAN PAGINAS

De la:

7

A la:

4

INTRODUCCION

CAPITULO 1 PAPEL SOCIAL DEL ANCIANO

- 1.1 Proceso senil
- 1.2 Teorías del envejecimiento
- 1.3 Factores que alteran el proceso
 - 1.3.1 Biológicos
 - 1.3.2 Psicológicos
 - 1.3.3 Sociales
 - 1.3.4 Económicos
- 1.4 Papel social del anciano
 - 1.4.1 El anciano en el México antiguo
 - 1.4.2 Situación actual y perspectivas

CAPITULO 2 INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

- 2.1 Antecedentes a la asistencia social
 - 2.2 Antecedentes del INSEN
 - 2.2.2 Origen y desarrollo
 - 2.2.3 Situación actual
 - 2.3 Programas asistenciales del INSEN
 - 2.3.1 Económicos
 - 2.3.2 Sociales
 - 2.3.3 Educativos
 - 2.3.4 Psicológicos
-

CAPITULO 3

FASES DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- 3.1 Audiovisual: definición y características
 - 3.1.1 Formato
 - 3.1.2 Continuidad
 - 3.1.3 Duración
- 3.2 Ventajas y desventajas
- 3.3 Fases de elaboración
- 3.4 Pre-producción
 - 3.4.1 Del problema a la investigación
 - 3.4.2 Guión literario
 - 3.4.3 Guión técnico o *story board*
 - 3.4.3.1 Lenguaje técnico
- 3.5 Producción o ejecución
 - 3.5.1 Imagen fotográfica
 - 3.5.1.1 Composición fotográfica
 - 3.5.1.2 Tipos de toma
 - 3.5.1.3 Tipos de película
 - 3.5.2 Arte gráfico
 - 3.5.3 De la locución a la musicalización
 - 3.5.3.1 Locución
 - 3.5.3.2 Musicalización
 - 3.5.4 Armado de la imagen
 - 3.5.5 Programación: del sonido a la imagen
- 3.6 Post-producción
 - 3.6.1 Presentación

CAPITULO 4

EFFECTOS ESPECIALES COMO VISUALIZACIÓN CREATIVA DE LA IMAGEN

- 4.1 ¿Qué es un efecto especial?
- 4.2 Efectos en la producción de tomas fotográficas

- 4.2.1 Cámara de 35 mm
- 4.2.2 Variables visuales
 - 4.2.2.1 Enfoque y desenfoco selectivo
 - 4.2.2.2 Exposición prolongada
 - 4.2.2.3 Exposición múltiple
 - 4.2.2.4 Imagen proyectada
 - 4.2.2.5 Opticos especiales
 - 4.2.2.6 Visualización a través del filtro
- 4.3 Efectos en la producción de arte gráfico
 - 4.3.1 Mascarillas
 - 4.3.2 Efecto Neón-Halo
 - 4.3.3 Posterizados
- 4.4 Efectos de programación
 - 4.4.1 Disolvencias

CAPITULO 5

PROCESO DEL DISEÑO AUDIOVISUAL -Difusión de programas asistenciales para el Instituto Nacional de la Senectud-

- 5.1 Guión literario
- 5.2 Guión técnico "locución-musicalización-"
- 5.3 Guión técnico o *story board*
- 5.4 Programación
- 5.5 Presentación

ANEXOS

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCION

05

Dentro del proceso biológico de todo ser humano, ubicamos a la vejez como la etapa final en el ciclo de vida, la cual es parte de un proceso irreversible, que casi todos viviremos en determinado momento.

Para los algunas civilizaciones antiguas, llegar a esta etapa era la culminación de una existencia plena y el goce de una condición privilegiada; los ancianos aconsejaban y decidían sobre los aspectos más importantes para el bienestar de su comunidad; por esta y muchas razones más, se honraba y repetaba al anciano por sobre todos los miembros de la sociedad.

Sin embargo, en civilizaciones modernas se ha comenzado a marcar un considerable desplazamiento del anciano; pero lo que es aún más grave se han comenzado ha perder los valores de respeto hacia ellos.

Para disminuir los problemas sociales del anciano, se creó en 1979 el Instituto Nacional de la Senectud (-INSEN-), cuyos objetivos fundamentales han sido el de dar protección, ayuda, atención y orientación a la población senil de este país; así, el INSEN poco a poco ha logrado atender las demandas de los ancianos que por años habían quedado en el olvido total.

Conjuntamente con la creación del INSEN, se desarrollaron programas asistenciales en favor de la vejez mexicana: económicos, sociales, educativos y psicológicos.

Desafortunadamente, es necesario señalar que los beneficios que otorga el INSEN no han llegado a todos sus posibles beneficiarios, ya que existe una escasa difusión de los mismos; la poca difusión sólo se proporciona a las personas que por convicción propia acuden a las oficinas del Instituto y se enteran de los servicios que se les brindan; dichas personas en la mayoría de los casos fueron informados por vecinos, amigos o conocidos que ya se encontraban recibiendo los beneficios.

La falta de difusión ha sido un problema real del instituto, por ello se propuso en el presente trabajo de titulación, diseñar un programa audiovisual de carácter informativo.

A través del programa audiovisual se proporcionará información de los programas asistenciales que han sido implementadas a favor de las personas edad avanzada, con el objetivo de ser difundidas en múltiples instituciones públicas, privadas y educativas y así, hacer extensiva la información recibida.

Continuamente el INSEN, junto con otras Instituciones de Salud Pública, realiza cursos, simposios y eventos especiales a favor de la vejez, en los cuales también se difundirá el programa. El objetivo general del trabajo es:

Promover los diferentes programas asistenciales que el Instituto Nacional de la Senectud ha desarrollado en beneficio de las personas de la tercera edad; mediante la propuesta de un programa audiovisual informativo y la utilización de algunos efectos especiales, por considerarlos como un recurso visual que logra mayor retención de imágenes, los cuales, si bien no son indispensables, pero sin duda hacen más atractiva la presentación del espectáculo.

El trabajo está dividido en cinco capítulos los cuales se describen a continuación:

En el capítulo I, "*Papel social del anciano*", el objetivo es dar a conocer las características que como proceso biológico presentan las personas de la tercera edad, así como los antecedentes que sobre la figura del anciano se tenían en civilizaciones antiguas, por ejemplo los aztecas, así como la posición que tiene el anciano en la actualidad.

En el capítulo II, "*Instituto Nacional de la Senectud*", se exponen los antecedentes de la asistencia social a las personas de edad avanzada en México, así como dar a conocer las características de cada uno de los programas asistenciales que el instituto ha desarrollado.

En el capítulo III, "*Fases de la comunicación audiovisual*", se describieron los elementos y fases más importantes en la realización de un programa audiovisual.

En el capítulo IV, "*Efectos especiales como visualización creativa de la imagen*", el objetivo consistió en describir algunos tipos de efectos especiales, fotográficos, gráficos y de programación, útiles como complemento en la producción audiovisual.

En el capítulo V, "*Proceso de diseño audiovisual*" (-Difusión de programas asistenciales del Instituto Nacional de la Senectud-), se fusionó la información obtenida de cada uno de los capítulos anteriores y conjuntamente, se describe las fases y el procedimiento que se sigue para la realización del programa.

Finalmente, se hará una prueba piloto, en la que se proyectará el programa con el objeto de saber que tan satisfactoria ha sido la información transmitida; información que será obtenida a través de un cuestionario que el público tendrá que contestar y con ello concluir que tan satisfactoria ha sido ésta.



**“PAPEL SOCIAL
DEL
ANCIANO”**

10



*"Se es viejo cuando se dan buenos
consejos, porque ya no se pueden dar
malos ejemplos"*

Anónimo

1.1 PROCESO SENIL

Una de las etapas que marca definitivamente el ciclo final en el período de vida de todo ser humano es el llamado proceso senil; que es parte de un proceso irreversible que casi todos viviremos en determinado momento.

El inicio de la edad senil no es preciso, ya que en algunos organismos se presenta más temprano que en otros; al respecto: «La Secretaria de Salubridad y Asistencia de México, -que se fundamenta en la norma de la Organización Panamericana de la Salud-, define como límite cronológico los 60 años de edad» ¹

El proceso esta representado por cambios degenerativos a todos los niveles del organismo, que son manifestaciones directas de factores hereditarios, sociales, económicos, psicológicos.

Actualmente existen dos ramas que han adquirido cada vez mayor importancia médica y social en el estudio del anciano:

Gerontología; se encarga de estudiar aspectos biológicos, personalidad, manifestaciones de conducta, desempeño del papel ante la familia o en el núcleo social en el que se desveluenvan.

Por su parte se reserva el término de *Geriatría* a la «rama de la medicina que se encarga de las enfermedades de los ancianos». ²

Recordemos que anteriormente la esperanza de vida era de tan sólo 30 años; pero gracias a los avances en tecnología médica, se ha incrementado el nivel de vida y con ello se ha elevado el nivel de atención de tipo preventivo, curativo y de rehabilitación.

Gracias a estas dos ramas que han adquirido cada vez mayor importancia médica y social en el estudio del anciano, se ha permitido conocer más sobre cada uno de los aspectos que acompañan dicho proceso.

1.2 TEORIAS DE ENVEJECIMIENTO

Existen numerosos aspectos y mecanismos del proceso de envejecimiento que aún no han sido aclarados, en especial los relativos que llevan al hombre a envejecer.

Se han propuesto numerosos teorías para explicar este fenómeno biológico, común a todos los seres vivos; por ejemplo:

-
- 1 LANGARICA Salazar, Rafael
Gerontología y Geriatría, Ed. Interamericana, México 1985. p.285
- 2 IDEM (1)

«La teoría del desgaste mecánico», -teoría de uso y consumo-, se basa en que para cada organismo existe una determinada reserva de energía no renovable, y que una vez agotada se presenta la degeneración y con ello el deceso. Esta ha sido una de las teorías más fáciles de asimilar, sin embargo existen numerosas hipótesis.

Una de las teorías que actualmente satisface las exigencias de los científicos especializados es la llamada «Teoría de la Termodinámica», la cual menciona que el hombre al estar en un medio ambiente determinado, está sujeto a intercambiar energía con éste, con la consecuente lucha por su adaptación o deceso. Así el organismo se considera como un sistema en constante actividad, que requiere de consumo de energía.

Los avances tecnológicos que el hombre ha creado en la transformación de su medio ambiente -modernización-, han sido de gran importancia en su entorno; sin embargo, éstos favorecen su vida o la ponen en peligro, ya que los modos de envejecimiento son distintos dependiendo de la calidad y de los intercambios con su medio.

Dicho proceso difiere de un país a otro, incluso de una zona a otra, aún estando en una misma región geográfica.

«En los animales en estado salvaje, el promedio de vida es relativamente bajo; ya sea por enfermedades, la lucha por la sobrevivencia y factores ambientales.

En cambio los animales domésticos pueden llegar hasta la senectud y su curva de supervivencia se aproxima a la del hombre». ³

1.3 FACTORES QUE ALTERAN EL PROCESO

En el proceso de envejecimiento participan factores propios del individuo, como factores ajenos a él; es un conjunto de fases de orden biológico, psicológico, económico y social; por lo que generalmente, en esta etapa se presenta una disminución paulatina de sus mecanismos, lo que se interpreta en una sensibilidad física y moral creciente gracias a que cada vez son menores sus defensas.

Dichos factores propician que las personas de edad avanzada sean presas probables de las enfermedades agudas ya que simples padecimientos se aceleran y se agravan considerablemente.

1.3.1 BIOLÓGICOS

Uno de los factores de envejecimiento individual es el biológico, éste se controla considerablemente por el factor hereditario, en el se encuentra información individual de cada organismo sobre los cambios internos y externos que ocurren en su desarrollo y que son más visibles en la última etapa del proceso de vida.

Según ha mostrado Kallman, «la longevidad es heredada en alguna medida; asimismo, la razón que también sugiere una larga vida, parte de las características precoces del buen entorno».⁴

El envejecimiento del individuo se considera biológicamente necesario, ya que existe una necesidad para el reemplazamiento reproductivo de los individuos; es decir para que la especie siga sobreviviendo.

³ IDEM (1)

⁴ CARNEVALI, d.l., Patrick M.

Tratado de Geriatria y Gerontología, Ed. Interamericana, 2a. ed. México 1988. p.230

Dentro de los factores que suelen afectar a los ancianos, se consideran la pérdida de su capacidad funcional para desempeñar las actividades de la vida diaria, la fuerza muscular disminuye, los nervios motores transmiten con menos velocidades las excitaciones y las reacciones son menos rápidas; así como las características físicas externas que los involucran: claridad del cabello, disminución de minerales óseos y, por consecuencia deformación de huesos; disminución visual y auditiva, pérdida de elasticidad del tejido dérmico, entre otros.

«La edad cronológica y la edad biológica están lejos de coincidir: la apariencia física informa mejor que los exámenes médicos sobre el número de años de un individuo»⁵

Aún con los avances de la medicina, es relativamente limitado lo que se puede lograr contra el envejecimiento biológico.

1.3.2 PSICOLÓGICOS

Los cambios psicológicos que presentan las personas de la tercera edad se generan en gran medida a partir del ámbito social, y de los medios previos de adaptación, estos afectan considerablemente la personalidad y el comportamiento del hombre y alteran lentamente las funciones del cerebro.

La personalidad se define como «el conjunto de rasgos que permiten el ajuste adecuado y específico del individuo a su medio ambiente, en situaciones diversas; a las actitudes, gustos, modos de enfocar y resolver los problemas o de hacer las cosas»⁶

Comúnmente los cambios psicológicos se acompañan de sentimientos de depresión,

soledad, angustia y desesperación, por lo que la participación y el apoyo conjunto de la sociedad y la familia intervendrá para que dicho proceso sea lo menos difícil.

Para algunos, la adaptación a dicha etapa puede significar una situación objetiva y realista; para otros, el reconocimiento de la ancianidad puede ser altamente quebrantadora.

Así a partir de que ha sido demostrado que las diferentes funciones y estructuras físicas se deterioran con la edad, la lógica de este enfoque sostiene que el deterioro debe ser también verdad para todas las funciones psicológicas.

Al respecto de mencionadas funciones, el Dr. Erikson, distingue y cita tres crisis que generalmente acompañan al proceso.

1. *Crisis de intimidad*, no sólo se hace énfasis a la relación sexual, sino a la capacidad de relacionarse con otras personas, pero sobre todo, a la relación de amor por la vida. Las consecuencias de no lograr determinados aspectos positivos en su vida los conduce a la experiencia del aislamiento, y con ella de soledad.

2. *Crisis de degeneratividad*, el hombre no debe limitarse a la idea de sólo engendrar; el hombre, por naturaleza ha sido creado con la suficiente capacidad para poder aprender y enseñar a futuras generaciones en cualquier aspecto de la vida.

Si este aspecto se ve frustrado, el anciano se verá envuelto en el aburrimiento y el empobrecimiento de las relaciones interpersonales, lo que facilitará que se convierta en un inválido físico y psicológico.

5 INSEN

Alianza en favor de la tercera edad en el D.F. México, 1988. p. 120

6 Hoch H, Raúl

Psicopatología de la vejez, Ed. Morato, Madrid, 1974. p. 256

3. Crisis de la integridad o sabiduría, según el Dr. Erikson, se presenta en plena senectud a a partir de los 75 años; en ese momento el hombre alcanza la sabiduría suficiente para justipreciar su camino de vida, que es único, histórico e irrepetible; aquí analizará errores y aciertos. Podemos decir que está es la etapa de la reflexión; el no estar preparado, puede traer como consecuencia la desesperación, el aburrimiento, el hastío o la no significación de la vida.

Resumiendo a los factores psicológicos parece ser que los elementos que más deterioran la salud mental son: depresión, aislamiento, soledad, jubilación y, con ello la pérdida de poder adquisitivo; deficiencias físicas y cambios externos propios de la vejez.

“En México, según Mar Zuñiga, uno de cada diez suicidios es realizado por personas de la tercera edad, siendo la depresión la causa más frecuente”.⁷

En algunas personas de edad avanzada, el tema de ser pensionados les provoca un derrumbe psicológico grave, al grado de que pierden interés por la vida; ya que gran parte del prestigio social y económico que hasta el momento habían alcanzado se ve destruido.

1.3.3 SOCIALES

La ausencia de capacidad física y mental conllevan a que las personas de edad avanzada sean dependientes de factores externos, -familia y sociedad-.

En la última década muchos estudios sobre la conducta de las personas, “ han indicado que éstas tienen una actitud predominantemente negativa hacia el

envejecimiento, y que crean un considerable número de estereotipos negativos sobre las personas de edad avanzada”.⁸

El Lic. Alfonso Reyes Zubiría, en el artículo sobre “el significado de la muerte en la vejez”, dice que se ha observado que cuando un anciano vive el un ambiente cordial, en el que se siente querido como persona, tarda más en presentar el proceso involutivo del deterioro, esto se traduce en que el anciano requiere estar rodeado de amor y buenos sentimientos hacia él.

El amor no es sólo un privilegio de jóvenes, ¿No crees?.

La sociedad debe ser consiente de la ayuda al senecto , de considerarlo como un miembro importante de su núcleo, así como de reconocer que en esta etapa es cuando más se puede dar testimonio de los valores vividos, y de aprovechar o desechar las experiencias negativas y proponer nuevos horizontes en beneficio de la sociedad en conjunto.

Las pérdidas que sufren los ancianos, como la imposibilidad sexual, el deterioro físico y mental, el no ser tomados en cuenta en decisiones importantes, deben considerarse como puntos básicos para ayudarlos a aceptar sus mejores valores de vida, de aceptar lo impredecible, lo nuevo, lo triste, pero también lo alegre.

El valor de los ancianos y la experiencia que los acompaña debe recibir mayor reconocimiento y respeto por parte de la sociedad.

Como lo señala, «la meta para el año 2000 estipulada por los gobiernos afiliados a la Organización Panamericana de la Salud»,

7 IDEM (4)

8 IDEM (5)

el objetivo es envejecer gracias al mejor nivel de vida social y a la asistencia social en su beneficio.

1.3.4 ECONÓMICOS

La creciente especialización del trabajo y las exigencias de eficacia industrial, consecuencia de los adelantos tecnológicos dieron como resultado el establecimiento de normas referentes a la edad que debían poseer las personas productoras de trabajo.

Estas normas se reflejaron en la jubilación laboral obligatoria debido a la disminución en la capacidad funcional del individuo.

Dicho factor causa gran impacto en la psicología de todo ser humano, sobre todo en relación con la pérdida de su trabajo, que da como resultado la disminución o ausencia de ingresos económicos, haciéndose dependientes de la familia y la sociedad.

Uno de los valores éticos más importantes en el pensamiento de los ancianos se basa principalmente en el trabajo, por lo que su modo de pensar, es de trabajar para ganarse la vida; a consecuencia de la jubilación, este factor se ve frustrado.

En algunos países como México, la jubilación es una medida política social y es aplicada en todos los rubros económicos, por lo que el número de personas con problemas de estrechez económica y hasta de pobreza, aumenta día a día.

Algunos concedores, que han estudiado más a profundidad el problema de jubilación, han considerado un grave error la idea de que a partir de cierta edad una persona ya no pueda seguir trabajando, pese a su buen estado de salud.

Para algunos, la jubilación es justa y

merecida; para otros, es una especie de castigo, de desplazamiento ante la sociedad. «Con el aumento en la dependencia de los ancianos jubilados, sus necesidades incidirán sobre la población económicamente activa, lo que creará situaciones críticas a nivel económico y social». ⁹

En general no se ha considerado a la vejez como una clase definida, quizá porque los viejos pierden fuerza económica, al dejar de ser productivos.



«Si los viejos manifestaran los mismos deseos, los mismos sentimientos y las mismas reivindicaciones que los jóvenes, causarían escándalo; en ellos, el amor y los celos, parecen odiosos o ridículos; la sexualidad repugnante y la violencia irrisoria». ¹⁰

Pero en contraste, en ellos debe darse el mayor ejemplo de todas las virtudes.

Frecuentemente, cuando se cuestiona a las personas sobre su futuro, haciendo referencia a la vejez, responden sobre todo los jóvenes, «no llegaré hasta entonces, moriré antes»; algunos olvidan que la vejez es una etapa más de la vida...

9 "Salud de los ancianos"
Revista Directivo Médico- Condiciones de Salud en las Americas.
Julio-Agosto, México 1977 p.150.

10 IDEM (4)

1.4 PAPEL SOCIAL DEL ANCIANO

En casi todas las sociedades antiguas los ancianos formaban un grupo muy específico eran respetados, y muchas veces detentaban el poder ideológico y político de un pueblo, su presencia ante la familia y sociedad era de veneración, por ser los más experimentados y los más sabios.

Para conocer un poco más sobre las relaciones que guardaban las personas de la tercera edad en sociedades antiguas, daremos una breve reseña de su posición en diferentes civilizaciones.

Antiguamente, los hombres muy viejos eran muy pocos; quizá ese aspecto favorecía las atenciones hacía ellos.

"Los años enseñan muchas cosas que los días jamás llegarán a conocer"

Ralph Waldo Emerson

En la civilización china se media la capacidad competitiva y responsabilidad del hombre en relación con el número de años, por lo que los viejos siempre se encontraban en la cima de la pirámide; aquí se exigía más experiencia que fuerza.

El respeto hacía este sector de la sociedad se extendía fuera de los límites de la familia; razón suficiente para que a menudo la gente pretendiera tener más años de los reales, con el fin de tener derecho a mayores consideraciones.

En palestina, como en todas las sociedades agrícolas, el anciano desempeñaba un papel muy importante siempre y cuando conservara

su vigor físico y moral; el hombre más viejo era el que gobernaba.

En Grecia antigua, la vejez era sinónimo de honor; generalmente, el jefe de la ciudad -el rey-, era asistido por un consejo de ancianos.

Al respecto, el filósofo griego Platón decía, «Los más viejos deben ordenar y los jóvenes obedecer». ¹¹

Dentro de la cultura griega, especialmente en lo relacionado a la literatura y la filosofía, sus habitantes expresaban la idea que tenían de la vejez de diversas maneras.

Sófocles la engrandecía; Platón y Sócrates exaltaba la grandiosidad de beneficios que esta etapa les brindaba, sin embargo, Aristóteles consideraba a los viejos como seres débiles, despreciables y sin valor.

En Roma, durante el período de la República, imperaba el poder del senado, (del latín *senatus*, *senex* = anciano), este repercutía en todos los niveles sociales; sólo los de edad muy avanzada podían formar parte de él.

Remontándonos hacia los siglos XIV Y XV, la posición del anciano se ve un tanto desplazada gracias a la devoción e inclinación de la sociedad hacía la religión.

A partir del siglo XVI, en el campo, la sociedad sigue asignando el papel del máximo valor al anciano; sin embargo, en las grandes ciudades, gracias a la cada vez más marcada aparición del capitalismo y la creación de negocios e industrias, la figura del anciano va en declive.

En este siglo, su figura se ve estereotipada y funge como el personaje principal de comedias y creaciones literarias, ya sea ridiculizándolo o satirizándolo.

11 IDEM (6)

Para los pintores famosos como Rembrandt o Leonardo, sus temas fueron algunas veces inspirados en la vejez.

Lo que sería importante preguntar al respecto es:

¿Por qué en el siglo XVI se ataca a los viejos con tanto encarnizamiento? quizá la repuesta a dicha controversia sea la modernización de la sociedad y el aumento demográfico de la población.

Ya en el siglo XVIII, la situación de los ancianos se tornaba cada vez más difícil; los jóvenes comenzaban a dominar el poder, aunque algunos viejos aún seguían manejando cargos importantes en el estado.

En este siglo, el gobierno funda los primeros asilos y hospicios para su atención.

Pero fue en el siglo XIX, con la aparición de la Revolución Industrial y el movimiento del capitalismo, cuando se nota una considerable transformación en la sociedad; los cambios repercuten en la condición de los viejos y en la postura que la sociedad adopta hacia ellos, debido al aumento demográfico, y a la destitución del viejo del ambito laboral.

Al ser despedido el trabajador de edad avanzada se refugia en la familia, que generalmente vive en la miseria, por lo que son abandonados en hospicios o en asilos.

Recíprocamente en el campo aún se seguían manteniendo los valores de respeto y consideración hacía ellos.

Regresando a la sociedad moderna, es en el siglo XIX, cuando se observa un considerable contraste en la condición de los viejos privilegiados y los explotados que vivían en el abandono total; contraste que es más marcado que en ninguna otra época.

Las oposiciones son tan evidentes que pareciera que se tratara de dos especies totalmente diferentes; mientras que para

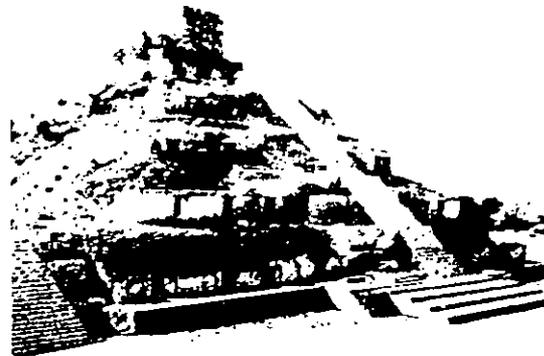
algunos la modernización y avances tecnológicos en la sociedad los favorecían, para la mayoría fueron nefastos.

Durante los inicios del Capitalismo y la Revolución Industrial la vida del anciano fue cada vez más complicada, a pesar de que al anciano no se le explotó directamente, pero que se hizo en la medida de no tener fuerza que vender y con ello se le mantuvo al margen de toda actividad productora y consecuentemente, se le situó al margen de la sociedad.

1.4.1 EL ANCIANO EN EL MEXICO ANTIGUO

Paralelamente a los acontecimientos mundiales que sucedían en torno a la figura del anciano, ¿Qué pasaba en México?

Citaremos datos generales sobre la posición que guardaban los ancianos en una de las culturas del México Antiguo más importantes: Los Aztecas.



Los aztecas se establecieron y florecieron alrededor del siglo XV; inicialmente su economía se basaba en la agricultura que poco a poco fueron combinándola con el comercio.

Con el comercio y las guerras ganadas, poco a poco fueron ampliando su territorio hasta convertirse en una de las más bellas y esplendorosas ciudades del México Antiguo: «Tenochtitlán».

Dentro de la sociedad existían tres clases sociales, *los pillalli*, eran los nobles y estaban integrados generalmente por militares; *los pochtecas y amantecas*, eran los comerciantes; y los *macehualli*, conformados por el pueblos en general; dentro de esta clase diferenciamos a los *tlacalli* o esclavos y los *mayerques*, que eran los que servían al señor supremo.

Los jefes del *calpulli* o *chinancallec* generalmente eran los más ancianos, los cuales se encargaba de repartir las tierras a cada familia de acuerdo a su rango, así como de vigilar que fueran producidas con el mayor beneficio; además el «jefe mayor» era representante y fungía como intermediario entre la nobleza y el pueblo.

En cada uno de estos grupos existían estilos y costumbres de vida diferentes, pero lo que sin duda no cambiaba eran los valores de respeto que tenían hacia las personas de edad avanzada, aún siendo esta la clase más baja. En la educación azteca, específicamente en la nobleza, las aptitudes de los niños estaban encaminadas a ser guerreros, por lo que eran entrenados y educados en escuelas especiales -*calmecac*-; los que realmente mostraban vocación y habilidades para la guerra; eran instruidos por guerreros veteranos.

Asimismo, el poder político, estaba conformada por jefes militares, sacerdotes y

los ancianos; éstos aconsejaban al Señor Supremo; «al anciano que había servido al estado como guerrero o funcionario se le daba alojamiento y alimento en calidad de recompensa como agradecimiento a sus servicios». ¹²

Con respecto a las ancianas, no tenían al mando ningún papel en la vida política, pero su participación era más importante en la vida social y religiosa; ellas gozaban de gran respeto por la sociedad, eran trabajadoras y admiradas como hábiles directoras.



Entre las normas de los aztecas existía el famoso «Huchuetletolli» -preceptor de ancianos- un género literario nahuatl; aquí se encontraban estipuladas las normas a seguir entre ellas se contemplaba la de venerar a los ancianos.

Además, una de las tradición que seguían muy a menudo, era lo referente a -*las pláticas con los viejos*-; se basaba en discursos pronunciados por los padres aztecas más viejos a sus hijos en ocasiones claves de su vida; daban oraciones a recién nacidos o recién casados.

Cuando los viejos llegaban a los 65 años o los rebasaban, se les consideraba que ya habían cumplido con sus obligaciones ante la sociedad, por ello se les permitía tener mayores privilegios que cualquier otro miembro de la sociedad.

Actualmente, gracias a los historiadores antropólogos, se han encontrado evidencias en el *Código Mendocino*, sobre el trato a los ancianos, generalmente aparecían sentados y rodeados de sus familiares, como protegiéndolos y brindándoles cariño; se han hecho excavaciones y se han encontrado máscaras que posiblemente pertenecieron a los antiguos ancianos o brujos -*shamanes*-; ya que sólo ellos podían dirigir actos rituales o ceremonias religiosas. Quizá dichas evidencias hagan constatar que la presencia y posición del anciano eran de gran importancia y valor para la vida de sociedades antiguas.

1.4.2 SITUACIÓN ACTUAL Y PERSPECTIVAS

Actualmente en sociedades patriarcales, el anciano sigue asumiendo el papel de máximo guía y consejero. Sin embargo en sociedades más urbanizadas y modernas la situación del anciano es totalmente opuesta, las personas carecen de atención y cariño, que generalmente se ven obligados a buscar instituciones que los asistan.

En los últimos años se han considerado a los ancianos como un grupo, «sin papel», dentro del ámbito social.

Después de la jubilación, algunos seres ven la vejez como la etapa en que nadie los necesita; ahora serán dependientes en vez de sostenedores.

Un punto muy importante a considerar, es que la vejez es el reflejo de lo que se vivió en el pasado.

Si ahora una persona se siente bien, mantiene buenas relaciones, lleva una vida agradable; es posible que llegada la vejez se sienta satisfecho consigo mismo por haber alcanzado sus metas.

Pero sin duda, los acelerados ritmos de la vida moderna, contribuyen al rápido desfase de los ancianos de no resistir el ritmo y con ello se mantienen al margen ante dicha situación.

En la actualidad se considera a México como un país de jóvenes, sin embargo, para finales del siglo se sufrirá un elevado crecimiento demográfico de la población anciana; este factor traerá consigo graves problemas sociales y económicos al estado.

Una de las posibles soluciones al problema social de los ancianos, radica en la falta de información y concientización, deben planearse soluciones a largo plazo, con el fin de informar a la población joven sobre los problemas sociales que trae consigo la vejez, con el fin de estructurar una vida mejor para el futuro.

Realmente el papel que juega la sociedad con respecto a este grupo de personas es importante; debemos tratar de ayudarlos para que tengan menos consecuencias desfavorables, con el fin de que su vida siga un curso normal, y no se dé un cambio brusco en ella.



INSEN

**“INSTITUTO NACIONAL
DE LA SENECTUD”**



*"Lo que importa verdaderamente en la vida
no son los objetivos que nos marcamos,
sino los caminos que seguimos
para lograrlos..."*

Peter Hamm

2.1 ANTECEDENTES A LA ASISTENCIA SOCIAL

Los antecedentes que se tienen sobre asistencia pública, en especial de personas de edad avanzada, se remontan a través de antiguas culturas; en el México Antiguo cuando un hombre viejo estaba a punto de morir, se sacrificaba a uno más joven, con el fin de que bebiera su sangre y rejuveneciera; así, el anciano podía seguir al mando de la civilización para guiarlos, aconsejarlos y protegerlos.

En épocas más recientes, la asistencia aparece a partir del siglo XVIII con la aparición de instituciones al servicio de personas en desamparo.

Concretamente en México aparece el 28 de febrero de 1862, con la creación de la Dirección General de Fondo de Beneficiencia Pública; sucesivamente se han creado instituciones públicas y privadas que atienden a la población senecta, en ellas se brindaba asistencia social, médica y psicológica.

2.2 ANTECEDENTES DEL INSEN

A razón de que hasta el momento no existía ninguna institución que se hiciera cargo de las personas de edad avanzada el gobierno

federal considero necesario la creación del Instituto Nacional de la Senectud, fundado el 22 de agosto de 1979, con la finalidad de dar protección, ayuda, atención y orientación a la población senecta del país, que por años había permanecido en el olvido total.

2.2.1 ORIGEN Y DESARROLLO

Con la creación del Instituto Nacional de la Senectud, -INSEN-, se decreto: atender, ayudar, orientar, y proteger a la vejez mexicana, con el fin de estudiar mejor sus problemas y, así, lograr soluciones adecuadas.

En 1980, el instituto, instala sus oficinas formalmente y entre pláticas con directivos y colaboradores se considera necesaria la apertura de centros de alojamiento llamados albergues, -y no asilos-; además se pensó necesario brindarles ayuda material, psicológica y económica a toda aquella persona de edad avanzada que así lo solicitara.

Este fue el comienzo en el desarrollo del INSEN; sucesivamente se abrieron más albergues en todas las delegaciones del Distrito Federal.

Posteriormente se crearon los Clubes de la Tercera edad (actualmente se cuenta con 31 en el D.F.), con la finalidad de que los ancianos tuvieran un lugar fuera de casa en donde ocuparan su mayor tiempo posible.

Debido a que la mayoría de la gente de la tercera edad es jubilada no cuenta con una identificación vigente; se consideró necesario la creación de la tarjeta de afiliación al instituto, -actualmente ya son 700 mil afiliados.

Otro factor que preocupó a los directivos del INSEN, fue lo relacionado a los atropellos que sufrían los ancianos, por lo que se instituyó la Procuraduría de la Defensa del Anciano.

Dentro de la población de jubilados, gran parte de ellos aún se encuentran en buenas condiciones físicas y mentales, por lo que fue necesario entablar pláticas con directivos de instituciones públicas y privadas, con el fin de captar a dichas personas e incorporarlas al aparato productivo del país; con ello se pone en marcha el proyecto de Bolsa de Trabajo.

A raíz de los problemas psicológicos que viven las personas jubiladas, se implementaron cursos denominados -Plan de vida futura-, de esta manera, con la ayuda de especialistas y mediante pláticas y conferencias se prepara a los prejubilados con el objetivo de que su retiro no les cause problema alguno.

Finalmente, se creó el Centro Cultural de la Tercera Edad, en donde se imparten actualmente más de 30 cursos, que van desde clases de historia hasta clases de alta costura; además, se instituyó el turismo para

ancianos, organizándose excursiones a diversos Estados de la República Mexicana.



Los Centros Culturales han sido un espacio muy importante para que las personas de edad avanzada realicen actividades socioculturales.

2.2.2 SITUACIÓN ACTUAL

Desde 1985 y hasta la fecha, se ha establecido una comunicación más directa entre integrantes de diversos Clubes del D.F. y del interior de la República; esto ha sido posible gracias a la convivencia que se logra a través de los *Juegos Nacionales Culturales y Deportivos de la Tercera Edad*.

Así, con la ayuda del gobierno y de la sociedad se ha logrado dar un paso en beneficio de las personas de edad avanzada.

Actualmente la acción del INSEN, se ha extendido por toda la República Mexicana gracias a la ayuda de delegados que han participado en las labores de afiliación, impartición de conferencias y creación de Clubes de la Tercera Edad.

Continuamente se establecen ciclos de conferencias de capacitación para personal que labora en el INSEN y para familiares del anciano, con el propósito de que sepan como tratar de ayudarlos, dado la situación psicológica del mismo.

Finalmente, gracias a la creación de programas asistenciales se han cumplido paulatinamente los objetivos por los que fue creado el Instituto Nacional de la Senectud, logrando así proporcionar a un gran número de senectos atención médica y psicológica, lugares de cultura y recreación, vivienda, protección legal, etc.

Ante todo, una de las grandes preocupaciones del Instituto hace referencia a concientizar a la sociedad mexicana del valor que significa el anciano, de la necesidad de respetarlo, darle su lugar y aprovechar su enorme experiencia en beneficio del futuro de la sociedad.

2.3 PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSEN

«Los programas de investigación y desarrollo del INSEN, organismo descentralizado de asistencia social, sectorizado a la Secretaría de Salud, están basados en la política educativa, cultural y social, considerando que a partir de estos aspectos se eleve la calidad de vida del anciano. Dichas acciones se sustentan en los postulados primordiales de la Asistencia Social y los ordenamientos de la Ley General de Salud»¹

El hecho de lograr la participación de las personas de la tercera edad en ocupaciones y actividades propias a sus condiciones físicas

y, de lograr desarrollar conciencia en la sociedad y familia sobre la necesidad de atender y mantener vivas las relaciones afectivas hacia el anciano, repercutirán en mantenerlos activos e incorporados a su medio social y principalmente al núcleo familiar.



Del presente trabajo los objetivos generales se basan en promover y difundir los programas asistenciales del INSEN.

Algunos de los lineamientos generales que fueron considerados en la implementación de dichos programas son:

*Se considero necesario desarrollar programas de educación permanente dirigidos a todos los grupo de la población, con la finalidad de propagar el conocimiento y consecuencias que acompañan el proceso de envejecimiento.

*La participación de los medios de comunicación es importante, para concientizar sobre los valores del anciano, de cambiar las actitudes de rechazo y marginación que se han manifestado por la sociedad en contra de ellos.

1 INSEN
Alianza en favor de la tercera edad en el D.F.
México, 1988.

Consideramos que a través de la realización del programa audiovisual se cumpla en la medida de lo posible, la difusión de los programas asistenciales y, que sirva como medio de comunicación para establecer una relación continua entre público general e instituto, con el único objetivo de beneficiar a la población senecta del país.

Actualmente, las actividades del INSEN están divididas en cuatro programas, que ha continuación se describen, cada uno de ellos aborda un aspecto importante para el anciano.

En general se proporcionan servicios con alternativas de solución a posibles problemas, tratando de satisfacer sus necesidades, demandas e intereses, con la finalidad de fomentar su permanencia en la sociedad de una manera digna e independiente.

2.3.1 ECONÓMICOS

El programa económico fue creado para fomentar el poder adquisitivo en este sector de la sociedad.

Dentro de este programa se encuentra la *Tarjeta de afiliación*: Surge con la necesidad de resolver dos problemas comunes para los ancianos; falta de identificación y aumento del poder adquisitivo.

En estudios recientes se ha demostrado que cuando se le asigna a una persona mayor un trabajo que vaya relacionado con sus características físicas y de salud, el aumento en la productividad se ve beneficiado. Se detectó que dentro de este sector de la

población existen un gran número de personas en buenas condiciones físicas y de salud que requieren de apoyo para la obtención de trabajo remunerado, con el fin de lograr la autosuficiencia que les permita vivir decorosamente. A partir de ello se creó *la bolsa de trabajo*, con ésta se busca promover la concientización empresarial, con la intención de que se capten trabajadores de edad avanzada.

2.3.2 SOCIALES

Enseguida se cita a cada uno de los subprogramas sociales que componen éste grupo.

En el año de 1982, se implementa la *Procuraduría de la defensa del anciano*, surge con la necesidad de brindar apoyo social y jurídico a toda aquella persona mayor de 60 años.

Los *Albergues*, se diseñaron para personas mayores de 60 años que carecen de medios suficientes para cubrir sus necesidades básicas; vivienda, alimentación y salud; un segundo grupo de personas que integran los albergues son aquellos ancianos que carecen de apoyo familiar y generalmente son rechazados del mismo, sin embargo, con ayuda de profesionalistas se buscará reintegrarlos a su núcleo familiar.

A raíz de la necesidad de contar con un lugar de convivencia y recreación para la población senecta, se crearon *los clubes de la tercera edad*. Han sido dos los objetivos que los han mantenido firmes y sólidos.

1.- Instituir la convivencia y establecer relaciones interpersonales que intervengan positivamente en las necesidades afectivas de las personas de edad avanzada.

2.- Promover actividades socioculturales, con la finalidad de fomentar mayor participación de los ancianos en su propio beneficio.

Con cada uno de los programas se pretende que el anciano reconozca y aplique sus habilidades físicas y mentales, para lograr una mejor adaptación e integración a su medio social y familiar.

2.3.3 EDUCATIVOS

El objetivo de los programas económicos es educar y concientizar a la población sobre el valor y respeto del anciano en la sociedad.

«La educación es un proceso integral que busca la superación del individuo y combatir la ignorancia, como medio para obtener mayores conocimientos y mejorar las normas de conducta»²

En la actualidad se han dañado antiguos valores que nuestros antecesores daban a los ancianos, -respeto, ayuda y protección-; ahora sólo se les da la falta de atención y consideración, que los conduce a separarlos de su núcleo familiar.

Un cambio en la actitud de la sociedad hacia ellos es importante, pero es aún más importante la responsabilidad que deben asumir los familiares para atenderlos y evitar que se queden en desamparo.

Con la implementación del programa de *educación de la familia y la sociedad*, se busca cambiar la actitud de la familia y de la sociedad, educando a éstos sobre las características físicas y las causas de comportamiento de los ancianos; de dicha forma se pretende ayudarlos a una mejor adaptación y se busca aprovechar su máxima

experiencia en beneficio de la sociedad.

Ciertamente después de la jubilación se hacen más presentes los sentimientos de depresión, angustia, soledad, dependencia y manifestación de conductas egocéntricas que parten de la necesidad de llamar la atención de las personas que los rodean. Con el *plan de vida futura*, a la persona que encuentre próxima al retiro laboral se le proporcionarán la información y orientación jurídica, psicológica y biológica necesarias, que les permitan estructurar de la mejor manera posible su vida futura y su mejor adaptación al medio social.

Como lo ha señalado el Instituto Nacional de la Senectud, una de las áreas que ha tenido una destacada participación en la impartición de acciones en beneficio de la vejez mexicana ha sido la creación del *centro cultural de la tercera edad*, que a través de actividades en el ámbito deportivo, cultural, de recreación turística y social, se han cumplido los objetivos generales marcados a partir de la creación del INSEN.

Con el Centro Cultural de la Tercera Edad se pretende que los ancianos aprovechen el mayor tiempo posible. El INSEN ha pugnado por la educación para toda su población; se ha tratado de suplir la inactividad y con ello, la soledad que repercute en el deterioro mental y físico de los ancianos.

2.3.4 PSICOLÓGICOS

Como es bien sabido, uno de los factores que más afecta a las personas mayores es lo relacionado a cuestiones psicológicas: éste programa tiene por objeto mejorar la calidad de vida, específicamente en lo relacionado a salud mental, lo que permitirá mantener y mejorar su capacidad de funcionalismo.

Con la creación de *actividades recreativas y socioculturales*, se han implementado visitas guiadas, y organización de actividades socioculturales; factores que han funcionado como medio para evitar el aislamiento social y han constituido una meta más del INSEN.

Gracias a la implementación de los *Talleres de terapia ocupacional.*, se ha logrado la impartición de actividades creativas a partir de talleres artesanales, pintura, carpintería, tapicería, talleres de macramé; actividades que son impartidas por maestros también integrantes de la tercera edad.

Los objetivos generales de los programas asistenciales que el INSEN ha implementado se resumen en dos puntos:

- 1.- Atender, Ayudar, Proteger y orientar a la población senecta del país.
- 2.- Fomentar y ayudar a su permanencia en la sociedad de la mejor manera posible.

En estos dos últimos capítulos se han descrito los aspectos más importantes de nuestro problema: investigación del receptor e investigación del tema.

En los siguientes dos capítulos, se describirán las fases del proceso y elementos indispensables para resolver el problema de comunicación.

"Trabajemos sin prisa, pero sin tregua."

Rdyard Kipling





**“FASES DE LA
COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL”**



*"Sólo en medio de la actividad
desearás vivir cien años"*

Máxima Japonesa

3.1 AUDIOVISUAL: DEFINICION Y CARACTERISTICAS

Se entiende por audiovisual el medio de comunicación basado en dos sentidos; *el visual y el auditivo*; permite la sincronización automática de imagen y sonido, con el fin de transmitir un mensaje.

«Un programa audiovisual es un medio de presentar información centrada, eficiente, y con rapidez» ¹

«Se ha dicho que la gente que escucha sólo la palabra hablada retiene únicamente un porcentaje pequeño de información que se le transmite. Un grupo idéntico retiene más porcentaje de esa información cuando es expuesto a la exclusiva estimulación visual. Sin embargo, un tercer grupo absorbe y retiene porcentajes notablemente más altos, bastante más allá del total de los totales de estimulación audio y visual separados, cuando ambos procedimientos se emplean de manera simultánea» ²

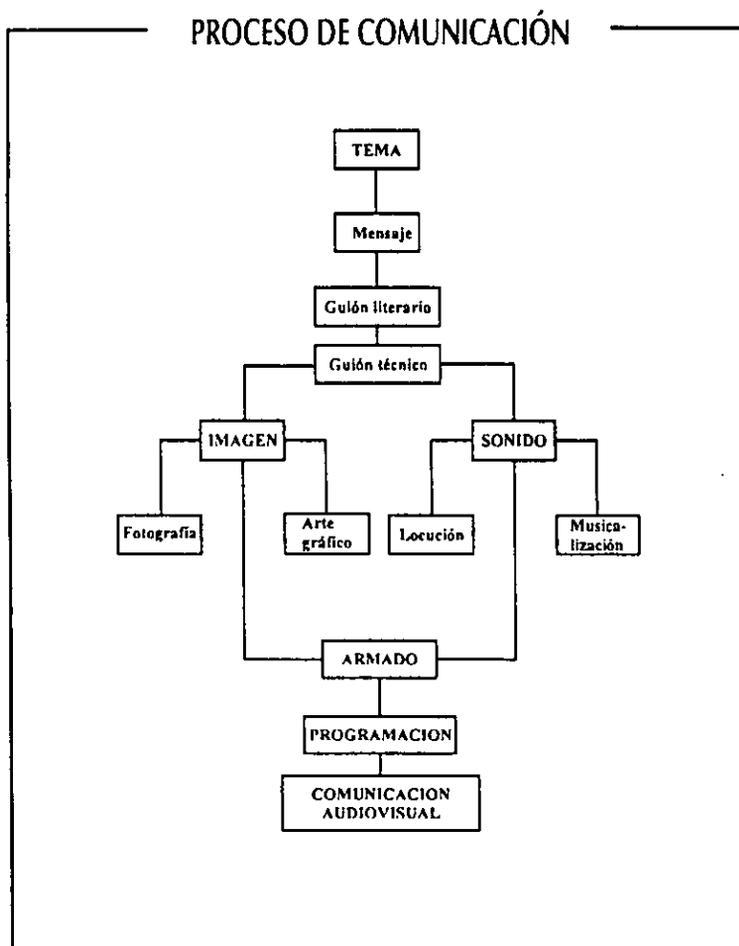
Básicamente, el audiovisual consta de tres elementos: *el tema*, el cual contendrá el mensaje; *las imágenes* y *el sonido*, que conjuntamente conformarán la comunicación audiovisual.

(ver esquema 1 - proceso de comunicación-)

El programa audiovisual es también conocido como diaporama o sonorama; las características son las mismas, la diferencia radica en la posición geográfica en que se ubique el concepto.

El diaporama se caracteriza por la acción a dos proyectores que inciden sobre una pantalla; sin embargo, dentro de la comunicación audiovisual de transparencias, existe un medio aún más sofisticado y complejo, *la proyección de multi-imagen*, caracterizada por la cantidad de proyectores que requiere, mínimo tres, que pueden extenderse hasta 60 o más; estos inciden sobre varias pantallas.

-
- 1 ARREGUIN J.L., M.
Tres acercamientos a la comunicación audiovisual,
Ed. Trillas, 2nd. edición. México 1987.
 - 2 ERTEL E, Robert.
La producción multi-imagen,
Multivisión audiovisual S.A. 2nd. edición. México 1988



El tipo de presentación que permite un show multi-imagen es de mayor dinamismo y lleno de riqueza visual.

El audiovisual se distingue por ser un medio de comunicación perfecto para motivar, estimular, persuadir, reflexionar, actuar o impedir acciones diversas; pero sobre todo para informar, finalmente en la mayoría de los procesos de comunicación informativos, el objetivo es vender algo, sea este material o anímico.

En el diseño de programas, se distinguen algunos tópicos generales que deben ser considerados para la planeación, desarrollo, y presentación de la comunicación audiovisual.

3.1.1 FORMATO

«Tamaño de un impreso, revista, fotografía, cuadro, etc». ³

En el medio audiovisual, formato se refiere a la posición de la imagen, sea -horizontal o vertical-; generalmente en el diseño de programas a dos proyectores se recomienda estandarizar el formato; es decir, cualquiera que se elija debe permanecer hasta el final de la proyección.

Profesionales de la producción, recomiendan la posición horizontal por ser paralela a la visión natural humana; ya que el campo natural de visión se extiende lateralmente y no verticalmente.

En la presentación de multi-imagen la combinación de ambas posiciones permite visualizar con mayor dinamismo los efectos visuales en pantalla.

3.1.2 CONTINUIDAD

Se define a la continuidad como: «Unión natural que tienen entre sí las partes; -continuo-, que dura o se hace sin interrupción» ⁴

La continuidad o uniformidad son parámetros que nos conducirán a un mismo objetivo, *informar*.

3 ERTEL, E. Robert.
La producción multi-imagen,
Multivisión audiovisual S.A. 2nd. edición. México 1988

4 IDEM (1), Tomo 7

Cada una de las imágenes que se proyecte, debe ser la consecuencia de la siguiente y ésta de la subsecuente, descartando todo lo que salga de contexto, sea visual o auditivo.

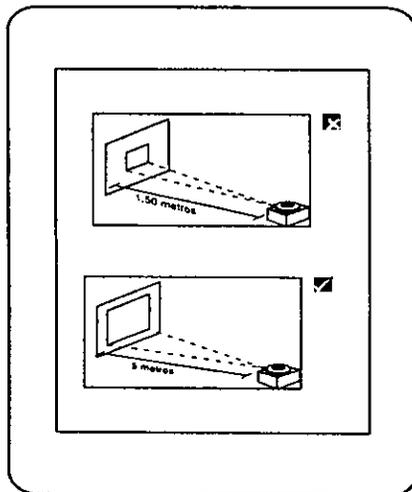
Sin embargo, aún cabe la posibilidad de emplear imágenes diversas, todo dependerá del enfoque del productor, y de la creatividad para manejarlos; las mascarillas pueden ser un buen recurso para disfrazarlo.

No olvidemos, que la continuidad debe aplicarse en cada una de las fases de la producción.

En la presentación, la proyección del mensaje debe ser *continuo*; para lograrlo en la medida de lo posible, deben considerarse dos aspectos: *altura del salón* y, la *distancia del proyector a la pantalla*.

En el primer caso, la altura óptima de la pantalla será determinante, para que todos los espectadores logren ver la exhibición, sin que los de adelante se los impidan.

(ver esquema 2)

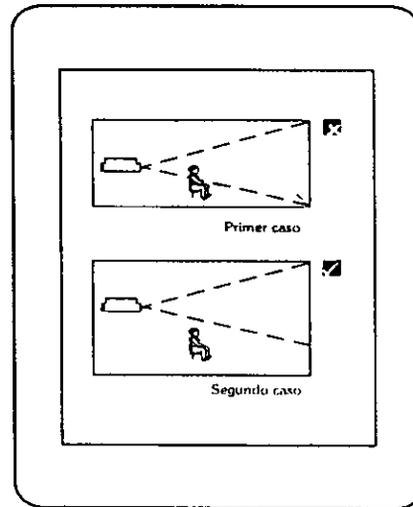


Esquema 2

La ampliación satisfactoria de la imagen a proyectar, dependerá, de la distancia que exista entre pantalla y proyector

En el segundo caso, a medida que el proyector se encuentre distante de la pantalla, influirá satisfactoriamente en la ampliación de la imagen proyectada.

(ver esquema 3)



Esquema 3

La proyección siempre tiene que ser por encima del espectador, no a través de él.

3.1.3 DURACION

A pesar de no considerarse sujeta a normas, es importante planear el tiempo de proyección de acuerdo a las características del programa. Un programa informativo siempre requerirá de mayor tiempo, sin embargo, la duración máxima, se recomienda que sea de 20 minutos y, como mínimo de 4 minutos.

En este tiempo debe considerarse que la información que se emita sea *rápida, clara y sencilla*.

Cada una de las características que se han citado anteriormente deben considerarse en el diseño de programas; aunque no existe un manual que nos diga que debe hacerse paso a paso, los profesionales en el medio audiovisual lo recomiendan.

3.2 VENTAJAS Y DESVENTAJAS

La presentación de imágenes fijas y previamente musicalizadas puede apreciarse, retenerse y memorizarse; gracias a las condiciones favorables que nos ofrece la producción audiovisual.

Sin embargo, también es importante considerar las desventajas que implican su realización.

VENTAJAS

- 1.- La atención se centra a la vista y el oído.
- 2.- Transmite un deleite visual instantáneo.
- 3.- Calidad y ampliación de imagen.
- 4.- Buena reproducción de sonido.
- 5.- Continuidad.
- 6.- Transmite información en menos tiempo.
- 7.- Crea espectacularidad.
- 8.- Bombardeo de imágenes en tiempo limitado.
- 9.- La oscuridad permite mayor atención del espectador en las imágenes proyectadas, además, obstaculiza cualquier tipo de ruido visual.

DESVENTAJAS

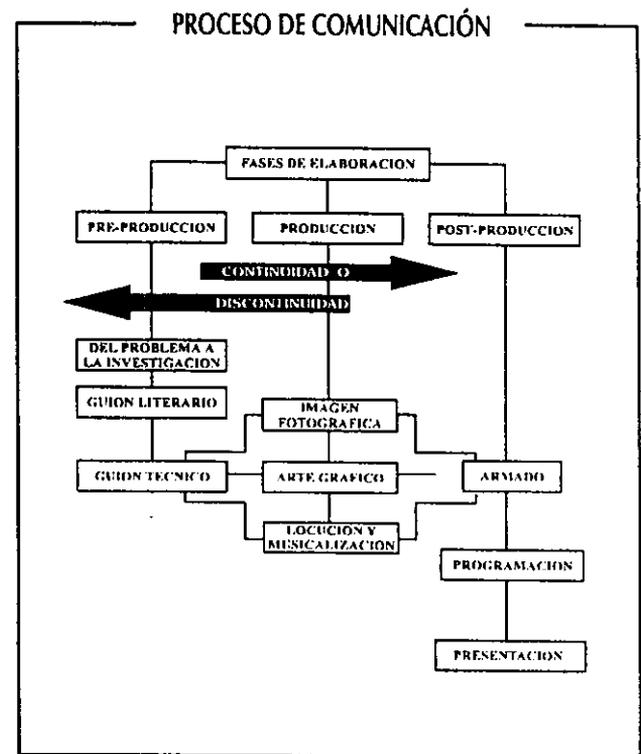
- 1.- Presupuesto elevado y variable, de acuerdo a las condiciones planteadas.
- 2.- Requerimiento de aparatos, equipos e instalaciones especiales, tanto para producción como para post-producción.
- 3.- Buenas condiciones de sonido e instalaciones de proyección.
- 4.- Renta de equipo, locutores, fotógrafos...

3.3 FASES DE ELABORACIÓN

Toda producción por sencilla que parezca, necesita un orden de las actividades a seguir. La ejecución del diseño audiovisual está compuesto de tres fases: pre-producción, producción y post-producción.

Aun en el diseño de programas audiovisuales cabe la posibilidad de alterar el orden de los factores, éstos pueden ser

continuos o discontinuos (ver esquema 4).



Esquema 2 CONTINUIDAD - DISCONTINUIDAD se refiere al orden del cual puede partir un programa para su elaboración. Si existe un archivo de imágenes o una pista de sonido, el orden secuencial puede ser alterado

3.4 PRE-PRODUCCIÓN

La pre-producción, se caracteriza por trazar hasta el mínimo detalle en el desarrollo de la producción, desarrollo caracterizado por el planteamiento del problema, definición de objetivos, tema e investigación, perfil del receptor, requerimientos del solicitante, tipo y características del audiovisual, presupuesto, tiempo de producción, tiempo de presentación, número de receptores. Todo lo que se refiera al análisis e investigación del problema, sea físico, emocional o material; se concretará en esta fase.

3.4.1 DEL PROBLEMA A LA INVESTIGACION

Partiendo de la necesidad de resolver un problema, comenzaremos a desarrollar soluciones, a partir de cuatro puntos básicos:

1.- *Primer encuentro.* La persona que sin duda nos ayudará a resolver el problema será el solicitante; además de proporcionar información general, se conocerán objetivos y se definirán intereses, metas y limitaciones del proyecto.

Básicamente se conocerá *el qué, el cómo y el por qué* se quiere dar a conocer determinada información.

2.- *Perfil del perceptor.* ¿Quién es el perceptor? ¿Cuál es su perfil cultural, económico y social? ¿Es niño, joven o viejo? ¿Es hombre o mujer?

Es importante saber todo lo relacionado a nuestro personaje principal, ya que a partir de su perfil se planea el contexto de imágenes, lenguaje y sonido a emplear.

Bruno Munari, en su libro de *Diseño y Comunicación Visual* dice muy acertadamente que no por ser menor la categoría del público, el mensaje que se le transmita sea poco inteligente y elaborado; es decir el profesionalismo del productor se verá reflejado en pantalla aún siendo al nivel con menos educación a quien tenga que transmitirle un mensaje.

3.- *Tipo de audiovisual.* Generalmente cualquier tipo de audiovisual se puede llevar a la pantalla; dentro de los distintos géneros podemos mencionar educativo, informativo, promocional, corporativo, de concientización, de recreación.

4.- *Presupuesto.* El presupuesto condicionará considerablemente a la producción, ya que de él, dependerá la planeación de qué se puede hacer y qué no se puede hacer.

Basicamente hemos englobado los factores

más importantes que nos permitirán el desarrollo y delimitación del diseño audiovisual.

3.4.2 GUIÓN LITERARIO

Contendrá la base de la comunicación verbal; mediante la recopilación y la posterior depuración de la información obtenida.

El resumen del guión literario debe contener sólo información precisa y necesaria; debe ser clara y continua; asimismo, debe estar excluido el ruido verbal; considerando como tal a los modismos o tecnicismos, los que pueden provocar confusión o desinterés.

La función del lenguaje en la estructura del guión debe adecuarse a las características del receptor; del nivel de educación, social y cultural.

La clave de un buen guión literario radica en la inclusión de introducción, de contenido y finalmente de conclusiones; al igual que como se maneja estos elementos en el cine o la televisión, el orden de ellos puede ser alterado.

3.4.3 GUIÓN TÉCNICO O STORY BOARD

Acertadamente traducida al español como una tabla de imágenes que cuenta una historia.

El guión técnico o *story board*, es un documento técnico-gráfico basado en el guión literario, que contiene información de imágenes y sonido y, es utilizado con frecuencia para comunicar ideas o conceptos visuales y verbales.

Las ideas visuales son representaciones mentales de un objeto, que puede ser corporal o espiritual, natural o artificial, real o abstracto.

Espiritual, artificial y abstracto= Metáforas visuales. -nos ayudan a «dar vida» a conceptos verbales abstractos, por ejemplo, la imagen de una paloma puede significar, entre otras ideas paz y libertad.

Lo anterior, parte de que con la ayuda de las ideas visuales podemos dar una mejor representación gráfica del guión literario, que posteriormente se reproducirá en imágenes fotográficas.

El guión técnico será el instrumento básico para la planeación y desarrollo de imágenes y sonido, contendrá detalles específicos de indicaciones técnicas de locución, musicalización y especificaciones en la programación final.

Del mismo modo será el compañero fiel del fotógrafo y diseñador de arte gráfico, se visualizará cuadro por cuadro la imagen que deba ser reproducida; tipo de toma, encuadre, tomas especiales; efectos especiales, mascarillas, neones.

Para la reproducción de imágenes fotográficas, consideremos algunas de las tomas más importantes:

Gran acercamiento (*big close up*), detalle de una parte específica del elemento principal.

Acercamiento (*close up*), Enfoque total del elemento principal.

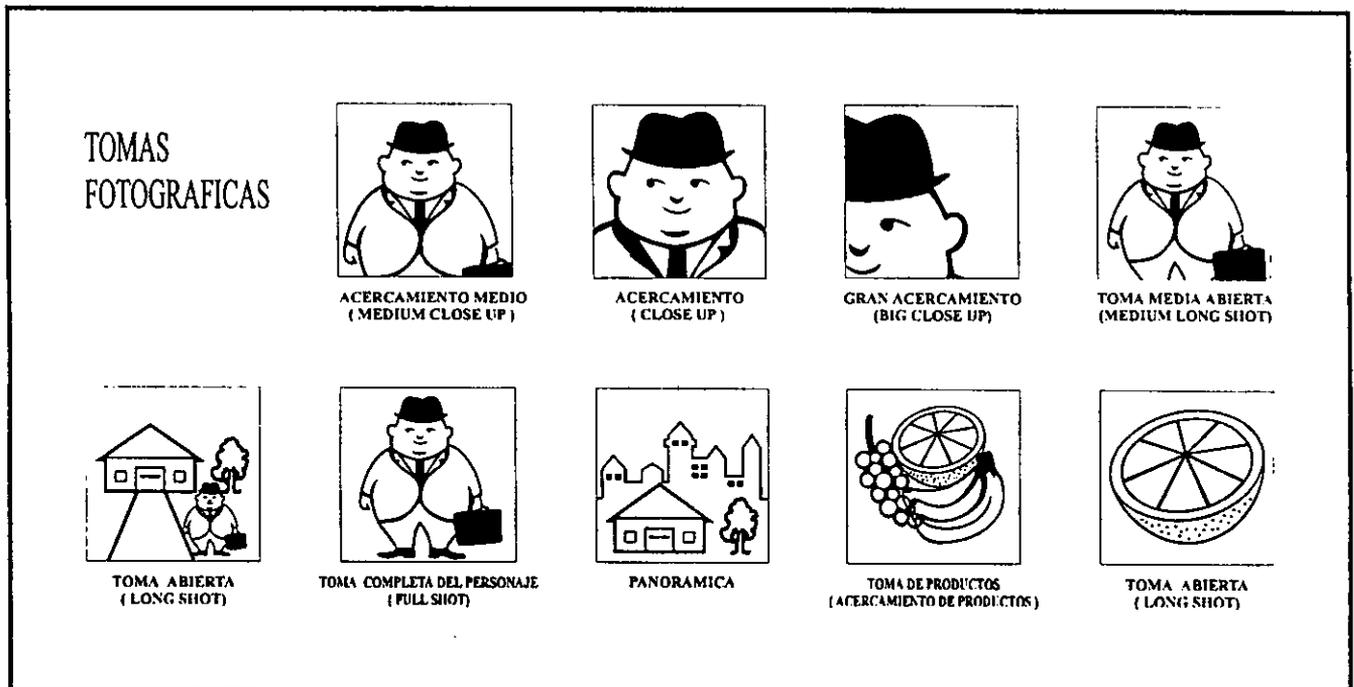
Acercamiento medio (*medium close up*), enfoque medio del elemento a cuadro.

Toma abierta (*long shot*), toma completa de la escena.

Panorámica, toma general del paisaje urbano o natural.

Toma de productos (*product shot*), toma completa de productos.

Acercamiento de productos (*tight shot*), es el equivalente al gran acercamiento, pero en este caso de productos (ver siguiente esquema 5).



Corporal, natural y real= Realidades visuales. -incluyen imágenes de cosas, lugares u objetos que pueden apreciarse instantáneamente y a simple vista-.

3.4.3.1 LENGUAJE TÉCNICO

Se basa en una serie de claves o signos que nos hacen referencia a indicaciones técnicas, en la producción del sonido.

SIMBOLO	SIGNIFICADO	ACCION
X	Cambio de pista	Hace referencia al cambio de pieza musical. Puede incluirse en el cambio de tema o subtemas dentro del mismo contexto.
///...///	Puente musical	El puente musical se identifica cuando la voz de locución baja y la música de fondo sube y permanece varios segundos, enseguida sube nuevamente la voz de locución. Frecuentemente los puentes son un recurso para finalizar un subtema o para introducirlo a él.
< ó FI	Sube música ó Fade in	Generalmente sube música cuando se hace la introducción, o para dar cierre del espectáculo.
> ó FO	Baja música ó Fade out	Al hacer cambio de pista baja la música y sube la siguiente. En el puente musical, baja la música para darle entrada a la locución. Finalmente en el cierre del programa, la música se va disolviendo poco a poco.
<————>	Mezcla	Básicamente se da entre la pista musical y la locución. Entre la fusión de piezas musicales.
VI	Voz en off	La voz del locutor baja.
VO	Voz en on	La voz del locutor sube.

3.5 PRODUCCIÓN O EJECUCIÓN

Dentro de la producción se requiere básicamente de elementos y recursos materiales, para la reproducción de cada una de las imágenes, gráficos y sonido que han sido visualizados en el guión técnico.

Esta es la fase de la creatividad, en donde se desbordará la imaginación para reproducir las imágenes requeridas. Todo elemento gráfico fotográfico y de musicalización se desarrollará y concretará en la producción.

3.5.1 IMAGEN FOTOGRÁFICA

Imagen es una figura, representación, semejanza o apariencia de una cosa.

Fotografía: según el concepto de Niepce, funciona como medio de obtención de imágenes por mediación de la luz.

La cámara fotográfica será la herramienta principal que nos ayudará a reproducir imágenes.

Con la ayuda del guión técnico se tendrá un mayor control de las imágenes que deben ser reproducidas, no obstante siempre cabe la posibilidad de un panorama totalmente diferente a la hora de la toma definitiva.

Desde que apareció la fotografía se dijo, «la fotografía tiene una característica que no comparte con ningún otro arte visual: la credibilidad»⁵

Ciertamente, ahora la fotografía ya no conserva totalmente esa característica, ya que con la manipulación electrónica, con el trabajo en laboratorio, o con el uso de equipo especial, esa credibilidad se ha vuelto imaginativa y sólo placer visual. Con la revolución digital la fotografía rompe su fidelidad con lo real, es ahora más hermana de la fantasía y del ensueño que de las presencias registradas a través del lente.

Dentro de los medios audiovisuales, la fotografía se ha considerado como un medio apto para transmitir ideas y sentimientos diversos, capaz de impactar visualmente.

Generalmente las imágenes para audiovisual duran de 6 a 10 segundos, como tiempo máximo en pantalla, tiempo que tendrá el espectador para apreciarlas; por ello se busca que las imágenes sean sencillas, sin complejidades y simbolismo.

Comúnmente, la fotografía tradicional está hecha para contemplarse detenidamente, *la fotografía puede ser sencilla y directa, o bien compleja y sugerente.*

En cuanto a la calidad de imagen fotográfica, la producción de diapositivas logra mayor definición de color y resolución; sin embargo, es también la más difícil de reproducir, ya que por tratarse de un positivo directo no habrá manera de hacer modificaciones posteriores.

El hecho es que no funciona como las fotografías impresas en papel fotosensible, en la que se puede compensar la calidad final a la hora de imprimirlas; en las diapositivas, el proceso es irreversible y la transparencia no podrá sufrir alteraciones, por lo que deben considerarse como óptimas las condiciones de luz y la lectura fotográfica a la hora de la toma.

Composición fotográfica, tipo de toma y tipo de película son elementos generales que deben considerarse para la producción de imágenes fotográficas en la proyección audiovisual.

3.5.1.1 COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA

«Disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de los elementos»⁶

5 SWANN, Alan
Bases del diseño,
Ed. Gustavo Gilli, México.

6 IDEM (6).

La composición es primordial, porque por medio de ella se logra la unidad y al mismo tiempo la variedad en el diseño fotográfico, factores que son esenciales para mantener la atención y el interés del espectador.

3.5.1.2 TIPOS DE TOMAS

Para la reproducción de tomas fotográficas partiremos de tres recursos.

1.- Fotografías naturales o reales, se consideran a todas aquellas tomas que el ojo puede captar del entorno, y que pueden ser reproducidas por la cámara en el preciso momento.

2.- Reproducción fotográfica, se clasifican a todas aquellas imágenes que se reproduzcan a través de libros, revistas, folletos o cualquier medio impreso.

Para su reproducción existen equipos especiales que facilitan la duplicación del material, consiste en un sistema compuesto de cuatro lámparas, que hacen necesaria excluir cualquier iluminación natural.

3.- Diapositivas compuestas o de arte gráfico, generalmente se clasifican a todas aquellas transparencias que requieren de mayor atención, ya sea para hacer algún efecto especial o para la elaboración de gráficos. En el capítulo 4 se detallarán algunos métodos sencillos para elaborar diapositivas compuestas.

3.5.1.3 TIPOS DE PELICULAS

Como anteriormente señalábamos las películas para diapositivas son las universalmente reconocidas para reproducir trabajos de ilustración gracias a su alto grado de resolución, buen detalle y al contraste de color que registra.

En cuanto a la sensibilidad de la película, las de mayor ASA nos darán colores más suaves de lo que en realidad son; al contrario las de menor, dan mayor contraste de color, mayor luminosidad, colores más vivos y saturados, el grano es más fino y la imagen es más nítida.

Gracias a la naturaleza propia de la película diapositiva, la imagen que se proyecte en pantalla será de mejor calidad en contraste cromático y gran luminosidad.

Las películas para diapositivas se clasifican en:

1.- Película para luz de día, ideales para las condiciones de luz natural, registran los colores de manera muy semejantes a cómo los percibimos de la realidad.

Si se emplea película para luz de día con iluminación de luz incandescente (luz artificial), obtendremos imágenes amarillas-anaranjadas, pero dicho efecto se puede compensar usando un filtro de tono azul.

Las películas de 100 y 200 ASA son ideales para buenas condiciones de luz.

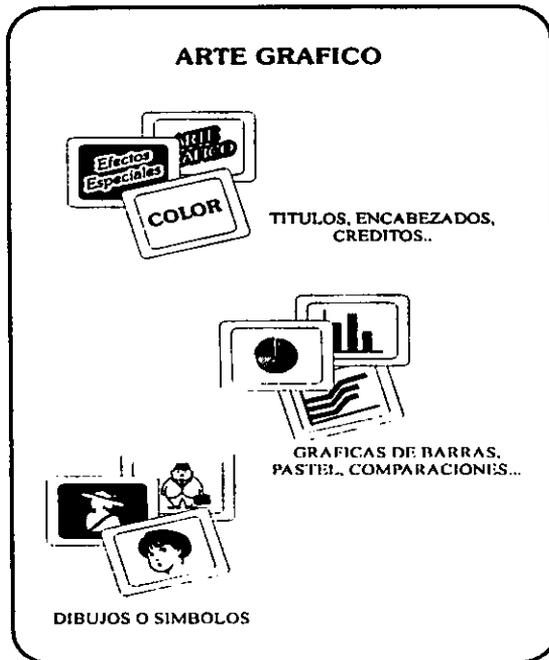
2.- Películas para luz de tungsteno, creadas para el uso de fuentes de luz incandescentes, (focos, reflectores, todo tipo de iluminación artificial). Si se emplea película para luz de tungsteno con la luz del sol, se obtendrán fotografías muy azuladas, el efecto puede corregirse con un filtro de tono naranja amarillo.

3.- Película lith o de alto contraste, la película lith tiene la característica de reproducir sólo el alto contraste de la imagen, -blanco y negro-; y elimina los tonos grises. En cuanto a la sensibilidad es baja, aproximadamente de 6 - 7 ASA, por lo que hay que adecuarla a óptimas condiciones de iluminación.

Util para la elaboración de efectos especiales, neónes, posterizados, mascarillas, etc.

3.5.2 ARTE GRÁFICO

Llamaremos arte gráfico a todas aquellas transparencias o diapositivas compuestas, es decir elaboradas manualmente, en las que aparezcan mensajes sencillos, claros y legibles.



El arte gráfico lo clasificaremos en tres tipos:

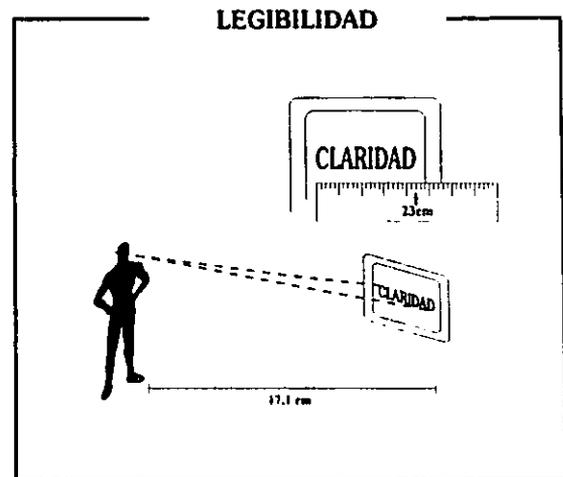
1. Gráficas: dentro de este tipo encontraremos todo tipo de mensajes que nos sugieran comparaciones, mediciones, estadísticas, esquemas.
2. Títulos: generalmente se usan como refuerzo del tema a través de encabezados, subtemas o créditos.
3. Dibujos o símbolos: nos ayudan a simplificar la imagen de una manera abstracta y divertida.
(ver arte gráfico, esquema 6)

En un cuadro o diapositiva de cualquier tipo de gráficos, sólo debe ir una imagen, no cuatro o cinco, que pudieran provocar confusión o ilegibilidad. Finalmente debemos considerar que:

¡una imagen, una idea!

La sencillez y legibilidad son factores básicos para que el público perciba fácilmente lo que ve en pantalla.

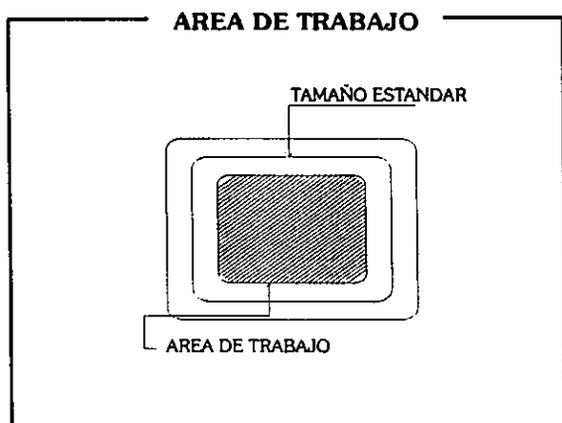
Al respecto de la legibilidad, existe una regla denominada *regla del siete*, que nos permitirá saber que tan legible es un letrero al proyectarse en pantalla y, consiste en:



1. Determinar la medida más larga de cualquier tipo de gráfica a proyectar y multiplicarlo por siete.
2. Alejarla a la distancia que resulte.
3. Si a esa distancia es legible, lo será también en pantalla.
(ver legibilidad, esquema 7)

Además, debemos considerar una recomendación más que Eastman Kodak hace en relación a estándares de legibilidad.

Se estandariza el area de trabajo de cualquier tipo de gráfico en el formato proporcional de las diapositivas a 15x 23 cms. (ver area de trabajo, esquema 8)



Las proyecciones de arte gráfico deben mantenerse en pantalla durante períodos más prolongados, aproximadamente de 6 a 8 segundos, con el fin de que el trabajo que se ha hecho manualmente sea contemplado por mayor tiempo.

Es en esta etapa de la producción donde se desbordará la imaginación en la creación de efectos especiales a partir del arte gráfico. Dentro de éste podemos citar: neonizados, posterizados, metalizados, mascarillas, por mencionar sólo algunos.

Finalmente, podemos constatar que a partir del arte elaborado manualmente, comenzaremos a ver una de las diferencias del por qué es necesario visualizar las imágenes comunes (fotografía tradicional), a las empleadas para audiovisual.

3.5.3 SONIDO

«Una presentación de imágenes mediocres puede transformarse en un éxito con una buena pista de sonido; pero las mejores imágenes pueden perderse y fracasar con una mala pista de sonido» ⁷

Al hablar de sonido en la producción de programas audiovisuales hacemos referencia a dos elementos: *locución y musicalización*.

3.5.3.1 LOCUCIÓN

Es la grabación de la voz en frío del locutor o los locutores a la grabadora del magnetófono de registro (cinta especial de carrete abierto) o al mezclador, si se emplean varios micrófonos.

En la grabación de la locución se recomienda dejar entre párrafo y párrafo un silencio absoluto de 3 a 5 segundos, que finalmente se aprovecharán y cubrirán con imágenes, pausas, cortes.

También es importante considerar que la locución no debe ser muy rápida.

Para que la locución sea óptima; Santiago Mallas cita que debe contener:

- 1.- Intensidad: intensificación de las gamas de frecuencias audibles (tonos).
- 2.- Tono: se clasifican en tres niveles, en graves, medios y agudos.
- 3.- Timbre: fundamentalmente da tono e intensidad a la locución.

3.5.3.2 MUSICALIZACIÓN

La música y los efectos especiales de sonido, servirán como guía o refuerzo de la imagen. Con la música y la locución se hace todo un intercambio de recursos. Cuando el locutor esté al aire, la música sólo servirá de fondo y viceversa; cuando no haya locución, la música servirá de apoyo a la imagen. Todos los elementos, en determinado momento, son complemento unos de otros.

Asimismo, se pueden emplear efectos de sonido para realzar una imagen o añadir impacto.

3.5.3.2.1 FUNCION SONORA

1. Motivadora: con carácter significativo y/o connotativo, es el principal recurso de ambientación. Sirve de cabecera a la presentación o como cierre del espectáculo.

2. Subsidiaria: se emplea más a menudo para caretas, puentes y telones; da significado a la imagen. Dependiendo del tema, la música tendrá tanta importancia como la imagen.

3. Primordial: con carácter de propiedad, es decir puede manejarse sólo como fondo musical o como voz de locución, (solista o coral).

Dentro del locución y musicalización diferenciamos los *planos de sonido*, que son modificaciones volúmetricas del sonido, sugieren profundidad, proximidad o lejanía.

P.P. (primer plano): Indica volumen elevado, intensidad de fuerte a muy fuerte. Indica proximidad del personaje o locutor. Indica sólo locución (aquí).

P.M. (Plano medio): Efecto inferior al de la locución, sugiere expresiones o palabras diversas. Indica distancias de 5 y 10 mts. Generalmente se ubican todos aquellos

efectos secundarios de sonido, sonido de jet, pajaros, olas, etc. (ahí).

P.F. ó U.P. (plano de fondo ó último plano). Sonido que oscila entre ligera audibilidad y la plena distinción. Clasificada muy por debajo de la palabra en P.P. Frecuentemente se utiliza como recurso en fondos musicales (allí).

La cinta que se requiere para grabar todo este proceso es conocida como *cinta magnetofónica*, es una cinta especial de carrete abierto, generalmente de 1/4 de pulgada, en la que se graba pista musical, locución y efectos de sonido; posteriormente, ya mezclados, se pasan a una cinta normal, donde finalmente se grabarán las instrucciones de programación.

El tipo y duración varían, pero las cintas de carrete abierto con emulsión de bioxido de cromo mejoran la calidad de sonido.

Para la configuración básica del sonido existen tres métodos de registro: monaural, estéreo, y cuadrafónica; citaremos el procedimiento del estéreo, ya que al respecto se cita en la «producción de multi-imagen».

«Empiece por medir la narración en un cronómetro. Los intervalos que queremos establecer son tiempos exactos, en segundos, entre los cambios de música y los agregados de los efectos de sonido. Necesitamos saber cuándo comienzan y cuándo acaban. Anote el tiempo medido de estos intervalos en el libro de la presentación (guión técnico).

Ahora podemos grabar la pista. Usaremos secuelas de cuatro segundos para cambios de música. La secuela es una transición de una selección a la siguiente, utilizando simultáneamente «*fade in-fade out*».

1. Conecte la unidad de fuente (grabadora, cassette o tocadiscos) a la entrada del canal izquierdo de la grabadora «1».

2. Ponga la primera selección de la unidad y regréselo un par de segundos antes de donde usted quiera que empiece.

3. Ponga la grabadora «1» en posición para grabar por el canal izquierdo. Déjela que empiece a correr.

4. Ahora eche a andar la unidad de fuente. Cuando oiga el primer sonido arranque el cronómetro. Cero segundos. La primera selección correrá por dos minutos.

5. Al minuto y 58 segundos vaya bajando la música hasta silencio en cuatro segundos. Detenga ambas unidades.

6. Regrese la grabación aproximadamente 1 metro. Cambie el cordón de entrada del *canal izquierdo* al *derecho* y ponga la segunda selección en la unidad fuente. Regrese la cinta como antes. La selección correrá en tres minutos.

7. Arranque ambas grabadoras y el cronómetro.

8. Haga una disolvenca de la segunda selección en 4 segundos y déjela correr 2 minutos 58 segundos.

9. Haga una disolvenca de música a silencio en 4 segundos y pare ambas grabadoras y el cronómetro.

10. Repita los pasos 6,7,8 y 9 hasta que la música seleccionada haya sido grabada alternadamente en los *canales izquierdo y derecho*.

11. Para hacer una pista de música sencillamente use un cable de «Y» y grave ambos canales en el *canal derecho* de la cinta de la narración. Esta cinta tiene la grabación en el *canal izquierdo* y la música, con sus disolvencias de una pieza a la siguiente, estarán en la pista derecha.

12. Usando un cable «Y» mezcle estas dos pistas al canal izquierdo de una grabadora y tendrá su pista de sonido terminada»⁸

Finalmente recordemos que una pista de sonido crea un ambiente o atmósfera previamente determinada, que puede llegar a motivar al público hasta el entusiasmo o conducirlo a la reflexión.

3.5.4 ARMADO DE LA IMAGEN

Una vez más el guión técnico o *story board* serán nuestra mejor guía para poder armar y, posteriormente, programar.

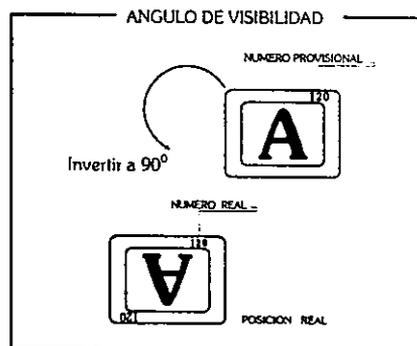
Para comenzar a armar, es necesario visualizar las diapositivas a contraluz (sobre una mesa de luz); con ello ordenaremos las diapositivas en el carrusel correspondiente; generalmente se dividen en dos series, par e impar, que corresponden a cada uno de los proyectores izquierdo y derecho (específicamente en la elaboración de diaporamas).

Cuando se habla de multi-imagen, el procedimiento de armado es similar, con la diferencia de que se enumeran dependiendo la cantidad de pantallas y al del número de

proyectores en cada pantalla; a su vez, en cada pantalla se clasificarán como izquierdo, central y derecho.

Aún siendo uno el proyector, las diapositivas deben numerarse. Usualmente la numeración se coloca en el ángulo superior derecho, por ser este el de mayor visibilidad.

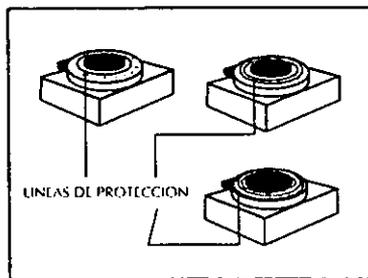
Es importante recordar, que el ángulo de mayor visibilidad es el que se adquiere al invertir la diapositiva. (ver siguiente esquema 9)



Además cuando ya estén montadas las transparencias en el carrusel, es recomendable poner una línea alrededor de ellas; si existen dos carruseles, poner dos líneas y así sucesivamente dependiendo del número de carruseles.

Esto se hace con el fin de que por algún motivo, se olvide poner el seguro y se caigan las transparencias, sea más de fácil de ordenarlas y clasificarlas en carrusel correspondiente.

(ver esquema 10)



3.5.5 PROGRAMACION: DEL SONIDO A LA IMAGEN

Con la clasificación correcta de las transparencias y, previamente montadas a los carruseles, procederemos a la programación final.

El hecho de programar radica en un técnica mediante la cual se pueden controlar diversas funciones en la proyección de un espectáculo audiovisual, y donde éstas son previamente automatizadas.

Algunos de los factores que se pueden controlar en la realización de un programa audiovisual van desde los elementos directos en la programación, (proyectors, controladores de disolvencias, programadores); hasta aquellos medios secundarios que

nos ayudan en la presentación (grabadores, bocinas, pantallas, conecciones); en la actualidad, existen los programadores computarizados que pueden manipular todos los elementos para su mejor disposición.

Generalmente los proyectores tienen capacidad de 80 a 140 transparencias por carrusel., su función específica consiste en el prendido, apagado, y avance de transparencias, pero finalmente, sin embargo, será el programador quién controle el avance individual de ellas, así como de control de disolvencias.

El objetivo de programar las señales de pulsación es para dar automatización y ritmo al programa.

Es importante considerar el período de «tiempo de cue a cue» que es tiempo libre que se debe dejar para volver a programar otra pulsación o «cue». Si se programa una disolvencia de 4 segundos, debe esperar ese tiempo para poder programar la siguiente disolvencia.

Simplificaremos el proceso de programación a partir del siguiente esquema:

- « 1. Monte todos los elementos necesarios de la presentación
 2. Prepare una cinta magnética abierta con aproximadamente noventa centímetros de líder al principio y, finalmente, la pista de sonido. Esto le da una sección de prueba de cinta para establecer niveles de grabación y reproducción de la señal programada en la presentación.
 3. Coloque la grabadora en la posición de *record* (grabación) con el programador conectado a la *entrada derecha*, o canal 4. Este es el canal de programación. El programador debe estar en posición de grabado (*record*).
 4. Transmita señales del programador
 5. Con este tono, coloque los VU a db.
 6. Ahora grabe este tono en la cinta de prueba. No cambie sus perillas hasta terminar la programación.
 7. Arranque la grabadora (*record*) y programe cada efecto en sucesión en (de) los puntos apropiados de la pista. Si se comete un error al programar regrese la cinta hasta el último cue (pulsos) correcto y siga programando desde allí.
 Después de terminar de la programación, regrese la cinta al primer líder y recolocque todos los elementos de la presentación.
 8. Conecte la grabadora de la salida del *canal derecho* ó 4 a la entrada de reproducción del programador.
 9. Corra el pulso de prueba y ajuste el VU a db.
 10. Corra el show (programa).»⁹

En esencia, éstos son los pasos generales a seguir en la programación, aunque siempre existirán variaciones dependiendo del tipo de programador que se emplee.

3.6 POST-PRODUCCION

Finalmente, llegamos a la última etapa del esquema global en la realización de programas audiovisuales.

Aquí se detallarán aspectos relativos a la presentación y posibles correcciones de errores que se hayan detectado.

3.6.1 PRESENTACION

Ya listo el programa en su versión final, se hace una primera presentación, con el fin de detectar pequeños o grandes errores de imagen y sonido; sin duda, un error de imagen podrá ser resuelto de inmediato con un inter-

cambio de imágenes; pero si existe un error de sonido tendrá que volverse a grabar y armar todo nuevamente.

Algunos aspectos que debemos tomar en cuenta para la presentación son los relacionados a las buenas condiciones en la toma de corriente, tipo de pantalla, eliminación de ruido visual que afecte a la proyección, altura óptima de proyectores y condiciones de sonido.

El día de la presentación ha llegado, ánimo y *mucha suerte*.



**“EFECTOS ESPECIALES
COMO VISUALIZACIÓN
CREATIVA DE LA
IMAGEN”**



"La cámara fotográfica es un estuche de monedas en la que podemos componer y descomponer la imagen de mil formas"

Hector Garcia (fotógrafo)

4.1 ¿QUE ES UN EFECTO ESPECIAL?

En el medio audiovisual un efecto especial es aquel toque adicional que se le da a la imagen o a la música y en el que se dedica más tiempo y atención.

Un efecto debe ser especial, salir de lo normal, tener uno o más elementos que lo diferencien de los demás, y que quizá, deba resultar interesante y sorprendente.

Los diseñadores, fotógrafos o productores son los encargados de crear y elegir imágenes que busquen sorprender, emocionar e impactar al espectador, valiéndose de todas las técnicas o equipos posibles y convenientes; pero ante todo, debe imperar la creatividad y la capacidad de visualizar la imagen en diversas formas.

Sin duda, una imagen que fascina, es una imagen que difícilmente pasa inadvertida. Un efecto en diapositiva, resultará novedoso y más interesante gracias a la posibilidad de ser proyectado y ampliado en pantalla.

En audiovisual, el objetivo de usar efectos especiales es de lograr la total atención del receptor; con ellos el productor adopta un instrumento más para interpretar y realizar imágenes que consigan mayor impacto visual.

4.2 EFECTOS EN LA PRODUCCIÓN DE TOMAS FOTOGRÁFICAS

En la actualidad, la fotografía ha logrado compararse con la sensibilidad del propio ojo humano; esto gracias a los avances que en tecnología se han alcanzado y que han ampliado la gama de instrumentos y técnicas que el fotógrafo elige para captar y compartir imágenes.

Al fotografiar se puede engañar creativamente al espectador y crear una ilusión óptica más armónica y dinámica alterando la realidad que el fotógrafo capta a simple vista.

En ocasiones, alterar o distorsionar la realidad implica el uso de manipulación electrónica, laboratorio fotográfico, adaptar objetivos especiales, filtros o simplemente con el objetivo normal de 50 mm., se logra transformar la imagen.

Nuevamente recordemos que la fotografía para audiovisual, debe comunicar una idea en una forma sencilla y correcta, en la que se deben considerar dos aspectos muy importantes, «*contenido y técnica*»; ambas deben manejarse en el mismo plano, es decir ambas deben tener la misma importancia.

4.2.1 CÁMARA DE 35 MM.

La cámara es una herramienta que nos ayuda a producir imágenes y que normalmente está constituida por todo un conjunto de elementos que comprenden objetivos, accesorios, filtros, soportes, lámparas de destello o *flashes*, ...

Con la cámara y su poderosa capacidad de registrar detalles visuales ha sido posible alterar la realidad de las cosas.

«*La cámara sólo capta lo que el ojo humano puede ver*»; pero con equipos especiales y manipulación de la imagen se pueden transformar en imágenes subjetivas o irreales.

Como comentaría en alguna ocasión Hector García -fotógrafo-, "la cámara fotográfica es un estuche de monerías en la que podemos componer y descomponer la imagen de mil formas».

La cámara se ha considerado de 35mm., por la relación que guarda con el tipo de película que utiliza; además comparten una serie de elementos comunes, dentro de los más importantes consideramos:

1. *Objetivo*, El objetivo es uno de los accesorios que permite ampliar el campo fotográfico, creando diversos estilos y formas de captar las imágenes.

Gracias a sus diferentes longitudes focales, ha sido posible crear efectos especiales o incluso la deformación total de la imagen.

El objetivo adaptado a la cámara de 35 mm, es de 50 mm., de distancia focal.

Los 50 mm., hacen referencia a la distancia focal del objetivo, su ángulo de alcance se aproxima al campo de visión humana, de 45 grados.

Un objetivo normal produce fotografías con un aspecto más real y reproduce los objetos casi como los aprecia nuestra vista.

Generalmente el objetivo de 50 mm, es útil para las tomas de primer plano o plano medio, pero no es muy apto para tomas de paisajes en panorámicas o retratos de gran acercamiento.

En condiciones de poca iluminación, el objetivo normal puede ser útil siempre y cuando se adopten grandes aberturas de diafragma y, por consiguiente, el fondo siempre se mantendrá fuera de foco, pero el sujeto se mantendrá definido.

2. *Visor*, a través de él, el fotógrafo dirige la cámara y estima los límites de la imagen.

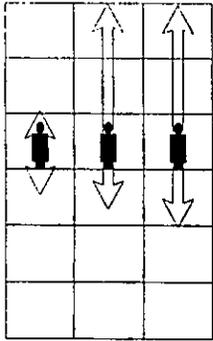
3. *Indicador de película*, nos permite visualizar el tipo de película y la sensibilidad a la que funciona, expresada en ASA.

4. *Diafragma*, sirve para ajustar la abertura del objetivo, nos permite admitir más o menos cantidad de luz; además, nos ayuda a controlar la *profundidad de campo*.

La Profundidad de campo: «es la distancia que se extiende por delante y por detrás del plano de enfoque del objetivo, donde los objetos situados dentro de él se reproducen con suficiente nitidez. El punto del objeto sobre el que se enfoca, se reproduce con la máxima nitidez». ¹

1 FREEMAN, Michael
Guía completa de fotografía,
Ed. Blume, Londres 1989

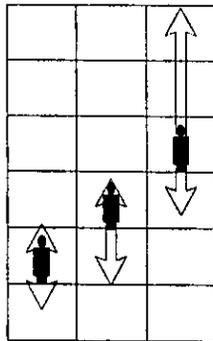
PROFUNDIDAD DE CAMPO



f/2 f/16

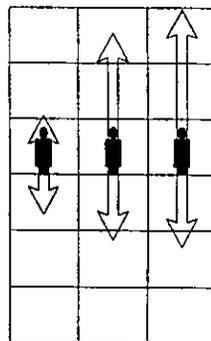
ABERTURA DE LA LENTE

Cambiar la apertura es el medio principal de alterar la profundidad de campo. A menores aperturas de diafragma (f/11, 16), mayor profundidad de campo. A mayores aperturas de diafragma (f/2), menor profundidad de campo.



• PUNTO DE FOCO •

El punto de foco también afecta la extensión de la profundidad de campo. A mayor distancia entre objetivo y sujeto, mayor profundidad de campo. A menor distancia entre objetivo y sujeto, menor profundidad de campo.



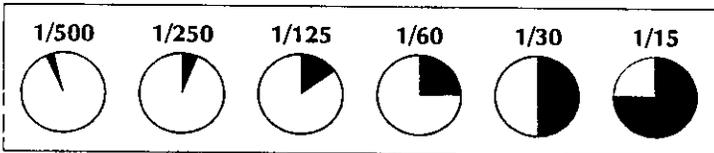
TELEFOTO GRAN ANGULAR

La distancia focal afecta a la profundidad de campo. Con el mismo foco y con la misma apertura, lentes con diferentes distancias focales dan distintas profundidades de campo. Las lentes gran angulares tienen la máxima profundidad de campo, mientras que los teleobjetivos reducen la profundidad de campo.

ESQUEMA 1

Fuente: FREEMAN, Michael
Manual de fotografía en 35mm.
Libros Cúpula, Ediciones CEAC, S.A.
1a. Edición, Barcelona 1992.

VELOCIDADES DE OBTURACION



La velocidad de obturación también regula la cantidad de luz que debe impresionar al film y así condiciona el tiempo de exposición. Una gran velocidad de obturación permite congelar grandes movimientos y y capturarlos nitidamente.

ESQUEMA 2

Fuente: FREEMAN, Michael
Guía completa de fotografía.
Ed. Blume, Londres 1989.

Los factores básicos que afectan la profundidad de campo son:

1. Distancia focal del objetivo
a) A mayor distancia focal (teleobjetivo), menor profundidad de campo.

b) A menor distancia focal (gran angular), mayor profundidad de campo.

2. Distancia entre el objetivo y el sujeto.

a) A mayor distancia entre objetivo y sujeto, mayor profundidad de campo.

b) A menor distancia entre objetivo y sujeto, menor profundidad de campo.

3. Abertura del diafragma

a) A mayor profundidad de campo, menor apertura de diafragma. (f/8, 11, 16)

b) A menor profundidad de campo, mayor apertura de diafragma. (f/1.4, 2, 2.8)

5. Velocidad de obturación, regula el tiempo que la película queda expuesta a la luz y determina la forma en que se reproducen en el negativo los sujetos en movimiento. (ver esquema 2)

La profundidad de campo nos ayuda a controlar que partes de la fotografía deben quedar nítidas; y con ello nos permite centrar la atención en una parte de la escena. (ver profundidad de campo, esquema 1)

En el acto de la toma fotográfica, el objetivo normal puede añadir gran versatilidad al tipo de imagen que se obtiene, gracias a algunas variables visuales que a continuación describimos.

4.2.2 VARIABLES VISUALES

Con el objetivo de 55 mm., se puede crear una serie de variables visuales del tema e interpretarlos diversamente para conseguir los efectos que se desean plasmar en la película.

Las variables visuales se definen como la diversidad de técnicas para interpretar y plasmar la imagen, partiendo de la toma fotográfica que se obtiene al instante.

Dentro de algunas variables visuales se encuentran, *enfoque y desenfoco, exposición prolongada, efecto reflejado, exposición múltiple e imágenes proyectadas*; sin dejar de considerar la distancia y el punto desde el cual se toma la foto, así como las condiciones de iluminación.

Muchas veces en el acto fotográfico se visualiza la imagen que será tomada de una manera diferente a la que en realidad se consigue.

4.2.2.1 ENFOQUE Y DESENFQUE SELECTIVO

El enfoque o desenfoco es aquella zona específica que el objetivo capta con total nitidez y en donde el resto de la imagen queda fuera de foco o borrosa.

«El ojo busca lo que esta claro y nítido y evitará cualquier otra cosa» ²

Gracias al enfoque se puede seleccionar un elemento con gran luminosidad que se encuentre situado ya sea en primer o segundo plano.

El punto principal en una fotografía siempre será aquel elemento que se destaque mejor enfocado. Un elemento enfocado es siempre reconocido, mientras que el desenfocado será irreconocible y misterioso.

El enfoque, y por consiguiente, el desenfoco, dependerán en medida de la profundidad de campo; para un efecto máximo de enfoque debe reducirse la profundidad de campo con grandes aberturas de diafragma ($f/2.8$, $f/2$).

Cuanto más cerca se enfoca, más se reduce la profundidad de campo e igualmente la zona desenfocada.

Dependiendo del tema, no siempre será deseable la definición total de las imágenes; puede optarse por dejar borrosas la parte anterior del fondo, un detalle, el elemento principal ó quizá ambas cosas, *al desenfocar se logra un toque místico*.

En el medio audiovisual, específicamente en multi-imagen, el enfoque y desenfoco integran un recurso muy visual para dirigir la atención del espectador a lo largo de un camino de información, en donde una imagen desenfocada poco a poco va siendo reconocida en tres, cuatro o cinco imágenes subsecuentes.

4.2.2.2 EXPOSICIÓN PROLONGADA

El movimiento se logra, gracias a una exposición prolongada, donde el objetivo es captar la acción de una imagen, ya sea con una cámara en posición fija o móvil.

Basicamente son cuatro las formas de sugerir movimiento:

1. Composición: Se da a partir de las características de los elementos de la imagen, aunque es cierto que esta forma de sugerir movimiento no es real, instantánea y natural,

² *El placer de fotografiar creativamente.*
Kodak editores,
Ediciones Folio, S.A., Barcelona 1981

pero que se da subjetivamente gracias a los fuertes contrastes de líneas, texturas, colores, puntos de vista y al sentido drástico de escala en los elementos de una imagen; ya sean captados de la naturaleza misma o previamente planeados; ejemplo, una figura al centro sugiere equilibrio, estabilidad y calma; si se encuentra la misma figura hacia un lado sugiere que esta por desplazarse a través del cuadro o que lo ha atravesado y que esta por salir de él.

(ver siguiente esquema 3)



2. Acción congelada: para lograr fotos estáticas, cuando el sujeto está en movimiento, deben considerarse velocidades

de obturación suficientemente rápidas; por ejemplo, 1/1000, este es un tiempo corto de exposición, pero es suficiente para detener la acción del sujeto que se mueve a gran velocidad.

Finalmente, las películas de alta sensibilidad permiten seleccionar libremente velocidades de obturación altas y captar movimientos drásticos.



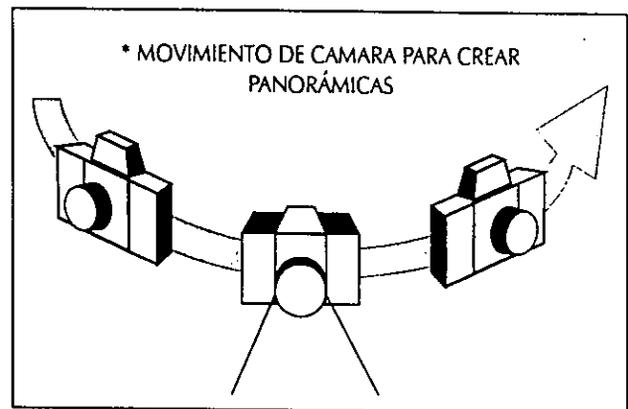
Figura No. 4

por: HOWARD, Jim - 1980 -

(ver figura 4)

3. Barridos para crear fondos borrosos: Una alternativa más para crear imágenes especiales, consiste en barrer la cámara, es decir perseguir al sujeto en movimiento. El movimiento empuja al fondo, pero conserva la definición de la imagen.

La panorámica es la técnica de seguir con la cámara a un sujeto en movimiento; seguirlo antes y después que pase por el punto de referencia. Para lograrlo se necesita barrer, oprimir el disparador y continuar con el barrido y, no barrer, pulsar y detenerse. (ver siguiente esquema 5)



Las velocidades extremadamente lentas nos permiten crear fondos totalmente borrosos.

Un método muy casero, se puede lograr con sujetos pendientes y en constante movimiento, y siguiendo la imagen con la técnica de la panorámica. (ver figura 6)

4. Borrosidad de la imagen: Otra opción de obtener fondos definidos con figuras barridas, se logra posicionando la cámara en un punto fijo y esperar que el sujeto pase por dicho punto.

Para conseguir sujetos muy movidos se deben emplear exposiciones prolongadas, ajustando velocidades muy bajas o incluso en posición de bulbo «B».

Al experimentar, se pueden descubrir los efectos que producen las diferentes velocidades de obturación. (ver figura 7)



Figura 7

por: TOWNSEND, Frank

Las exposiciones borrosas con una exposición de 1/15, sugieren el movimiento circular de las personas que danzan.

Cuantas más fotos se realicen, más numerosas son las posibilidades de éxito y mayores las variaciones que se puedan captar.

4.2.2.3 EXPOSICIÓN MÚLTIPLE

Este método permite combinar varios elementos registrados sucesivamente sobre un mismo fotograma.

Al unir dos o más imágenes para finalmente obtener una más, se consiguen resultados originales y quizá un tanto fantásticos y hasta misteriosos.

Los temas y conceptos que se logran con las exposiciones múltiples, son muy variados; pueden manejarse ideas totalmente diferentes o los mismos motivos reproducidos

nuevamente.

Para exposiciones múltiples, generalmente se requiere del uso del tripie, ya que cualquier movimiento de cámara por pequeño que sea, se registrará fielmente.

Por otra parte, una de las características más sobresalientes en las imágenes de doble o múltiple exposición, es que existe una gran facilidad para reproducir las zonas claras y brillantes de la imagen. Dichas zonas se reproducen casi con gran normalidad sin que aparezcan las zonas oscuras superpuestas;

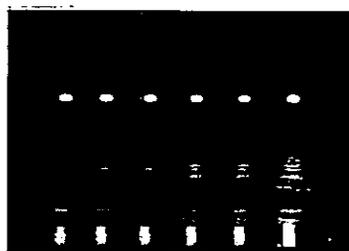


Figura No. 9

por: HALLINAN, FPG Dennis - 1978
Esta imagen con varias lunas se obtuvo haciendo girar la cámara en panorámica con el obturador abierto y deteniendo el giro una fracción de segundo a intervalos iguales.

asimismo las zonas negras o muy oscuras prácticamente desaparecen y empujan al primer plano a las zonas claras.

(ver figura 9)

Obtener exposiciones múltiples es relativamente complejo, en relación a lograr la mejor luminosidad de una y otra, pero una forma sencilla y tradicional, es recurrir a las mascarillas.

Si se quiere exponer dos veces en el mismo fotograma, se debe exponer la primera toma antecedida de tapar alguna parte del objetivo con una superficie opaca y oscura, (cartoncillo negro); se hace la toma y nuevamente se carga la cámara, sin dejar avanzar la película; para exponer la segunda toma, destapamos la parte sin exposición y tapamos la que ya fue expuesta, volvemos a disparar y listo.

Con este método de doble exposición no habrá problemas de que la imagen tenga mucha luz, ya que ambas tomas están siendo expuestas con sus propios valores de obturación.

Un efecto similar se puede lograr adaptando lentes repetidores, llamados también lentes de prismas, los cuales multiplican la imagen del motivo.

4.2.2.4 IMAGEN PROYECTADA

Una foto con imagen proyectada se logra con la ayuda de un proyector de diapositivas. Al proyectar una imagen nos servirá como fondo o como refuerzo y combinación en la composición de una nueva imagen. Al fotografiar una imagen reflejada de diapositiva sobre un motivo predeterminado, se logra un toque creativo, atractivo y poco común.

Si proyectamos una diapositiva sobre un modelo u objeto claro y sobre un fondo oscuro, la imagen quedará expuesta casi perfectamente, ya que la imagen proyectada solo se reflejará en las zonas claras y todo lo que salga fuera de él se perderá en el fondo y, no será reconocido totalmente. (ver siguiente esquema y figura 10)

* IMAGEN PROYECTADA

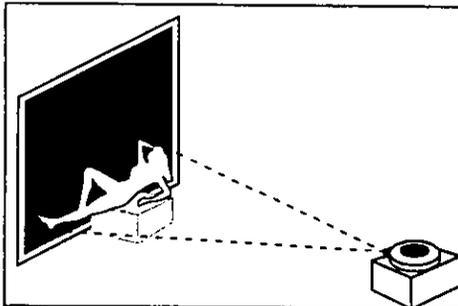


Figura 10
por: MONTANUIS, Neil
Para conseguir esta figura de estudio se proyectó sobre la modelo una diapositiva en color de un papel pintado a rallas. Se eligió una forma sencilla, directa, porque da relieve a la forma al distorsionar los contornos del cuerpo.

También se pueden proyectar y superponer dos diapositivas y fotografiarlas, o en su defecto, combinarlas con el duplicador de diapositivas.

Finalmente la apariencia de la imagen se puede alterar con la adaptación de filtros de colores o difusores predispuestos al objetivo de la cámara o del proyector.

4.2.2.5 EFECTO REFLEJADO

Cuando un haz luminoso incide sobre una superficie lisa y brillante, gran parte de esos rayos se reflejan y permiten apreciar la misma imagen pero proyectada.

En el entorno que nos rodea existen muchos reflectores, pero probablemente los más obvios son el agua y el espejo. Estos reflectores pueden usarse para destellar al sujeto o para convertirlos en una serie de contornos raros. Las imágenes reflejadas nos ayudan a enriquecer nuevas formas de mostrar dos aspectos opuestos de un tema al mismo tiempo.

Sin duda, de todas las superficies reflejantes, el espejo proporciona el reflejo más real. En ocasiones es difícil distinguir la escena auténtica de la reflejada.

Gracias a la doble reproducción de la imagen reflejada, es posible visualizar una imagen de ensueño, irrealidad o fantasía, de imágenes sorprendentes, misteriosas y atrevidas.

La fotografía que comprende escenas de espejo, debe realizarse desde un ángulo en el que no sea posible captar la imagen propia. También se puede lograr el efecto de reflejo con un simple espejo de bolsillo.

Se coloca a la mitad y paralelamente a la posición óptima al objetivo. Para manipular libremente la cámara debiera reposar sobre un tripie.

Los reflejos en el agua son un recurso más que nos permiten captar efectos proyectados; cualquier cantidad considerable de agua en total reposo se convierte en un espejo que logra proyectar casi perfectamente cualquier imagen; nubes, edificios, objetos, personas, etc; cualquier motivo puede ser sugerente. (ver siguiente figura 11)

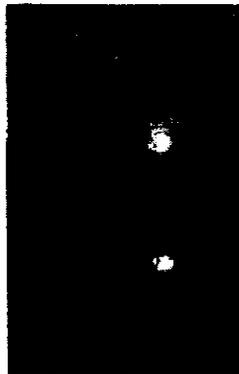


Figura No. 11

por: BARKER, Doris, Gladstone - 1978
La ilusión del sol poniente
reflejado en aguas tranquilas,
se creó mediante un pequeño espejo
fijo frente a la mitad inferior del objetivo.
Un filtro rojo resalta la escena

Al igual que con el espejo y el agua, los efectos obtenidos son similares, pero los resultados pueden provocar diversidad de efectos visuales.

4.2.2.6 OPTICOS ESPECIALES

Posiblemente, sin la fotografía, y con ello, sin la adaptación de objetivos especiales,

nuestra visión no rebasaría más allá de los límites de alcance que nos permiten nuestros ojos; sin embargo, a través de estos podemos experimentar sensaciones visuales situadas más allá de nuestra propia experiencia.

Cuando la distancia focal de un objetivo es mayor o menor en relación a la normal, estaremos hablando de objetivos especiales.

Al intercambiar el objetivo de la cámara, se logra una nueva forma de percibir la imagen; el *teleobjetivo* nos permite acercarnos más al objeto y aislar sólo un pequeño detalle; el *gran angular* permite ensanchar la imagen y es ideal para tomas panorámicas.

Algunos especialistas profesionales considerarán que no son efectos especiales los que se obtienen con ellos, ya que a partir de las características del lente, se logra captar y deformar la imagen con ciertas características.

En el siguiente esquema, se muestra la comparación del ángulo de visión de un lente normal de 50 mm, y los ángulos de visión de un teleobjetivo 135 mm. y un gran angular de 28 mm., con un ángulo de visión de 45, 20 y 75 grados respectivamente. (ver esquema 12)

El *teleobjetivos*, funciona como telescopio, nos permiten obtener imágenes grandes de objetos distantes. La longitud focal es superior a 55 mm, y varía de 75 a 1000 mm; su campo de visión es más reducido, por lo que los elementos a foco se aprecian con más detalle y, por consiguiente, de mayor tamaño.

Este es uno de los objetivos con mayor uso creativo, en el equipo de un fotógrafo, por su alcance y por su amplia versatilidad.

El teleobjetivo hace que los objetos

parezcan más próximos entre sí de lo que están en realidad. Cuanto más lejos del observador se encuentren los objetos, más corta parecerá la distancia que los separé.

Dentro de los teleobjetivos, el macro es un objetivo aún más especializado.

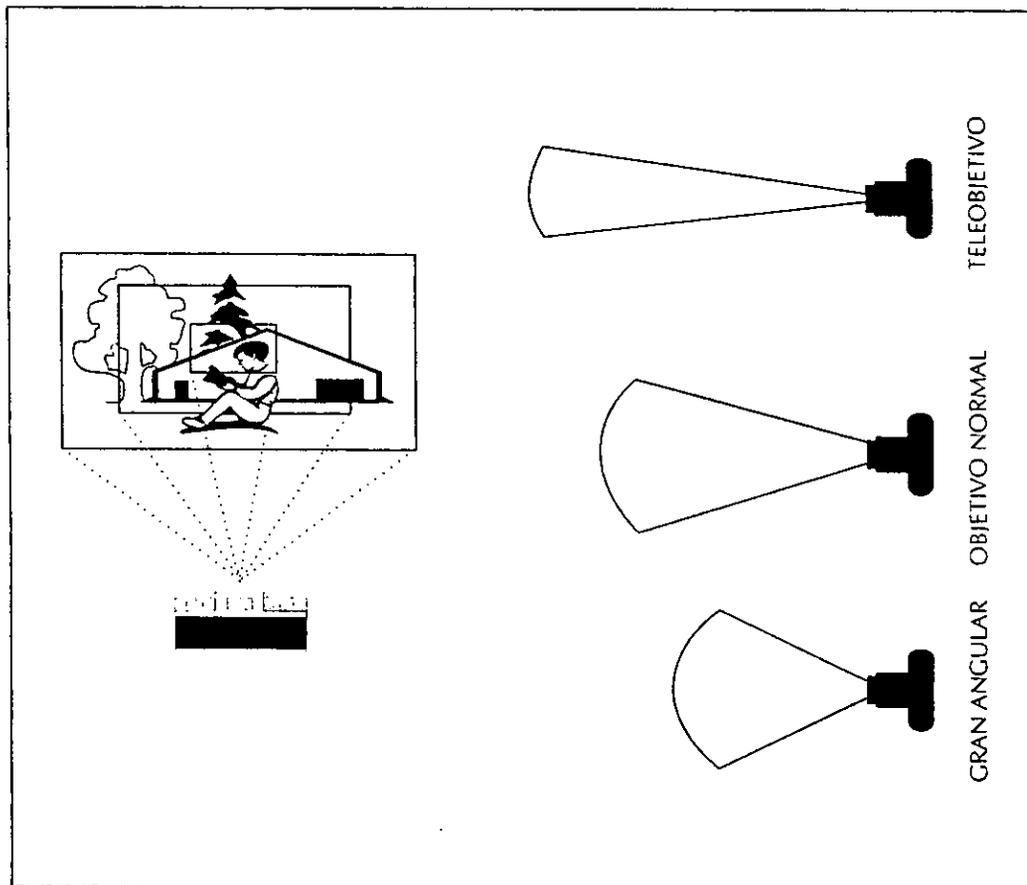
El *macro* se caracteriza por captar los primerísimos planos; ofrece las vistas más íntimas del objeto en cuadro, -plantas, insectos-, vistas que además nos brindan texturas, colores y sensaciones cautivas por su capacidad de total acercamiento.

Los accesorios de aproximación provocan una pérdida en la calidad de imagen, por lo que debe reservarse su uso a buenas condiciones de iluminación. Existe la

posibilidad de compensar, en gran parte, la calidad de iluminación con una abertura grande ($F_{\beta.5}$).

El *gran angular*, permite incluir áreas muy extensas en el encuadre; nos permite una mayor profundidad de campo; tiene la característica de exagerar la distancia entre objetos próximos y distantes.

La distancia focal varía entre 35 mm y medidas menores a está. Dentro del grupo, las distancias más altas ofrecen una visión casi similar a la de un óptico normal; las menores, se sitúan hasta los 6mm, dicha distancia focal corresponde al un ángulo de visión de 180 grados.



Esquema 12

Comparación de ángulos de visión de un lente normal de 50mm, con un ángulo de visión de 45°; un teleobjetivo de 135mm con un ángulo de 20° y un gran angular de 28 mm con un ángulo de visión de 75°.

El objetivo ojo de pez es el ejemplo más evidente de la menor distancia focal; produce una imagen circular en donde la mayoría de las rectas aparecen como curvas. La imagen que se obtiene es similar a la de un espejo convexo. (ver figura 13)



Figura No. 13

Ojo de pez

Descartado en situaciones de luz débil, si se usa debe compensarse con aberturas mayores de obturación.

Básicamente, éstos son algunos de los objetivos fotográficos que nos ayudan a crear efectos visuales novedosos y diferentes; el uso de ellos no es vital para la realización de programas audiovisuales. Las necesidades de equipo partirán de las expectativas que se quieran alcanzar.

4.2.2.7 VISUALIZACIÓN A TRAVÉS DEL FILTRO

El filtro, «es un lente que se antepone al objetivo y se interpone al paso de la luz para excluir ciertos rayos y, dejar pasar otros».

Los filtros pueden crear un mayor impacto en

las fotografías normales que, incluso, con objetivos especiales.

En programas audiovisuales su uso debe ser ocasional y evitar exageraciones que pudieran dejar de sorprender. La continuidad en su utilización pueden conducir al desinterés.

Antes de usar filtros, es importante considerar que prácticamente todos los filtros necesitan de exposición adicional, por retener parte de la luz. Se puede compensar la exposición, abriendo el diafragma o con velocidades de obturación más lentas.

De los filtros, el más popular y necesario es el *ultravioleta*, este nos permite eliminar o reducir la cantidad de rayos provocados por los rayos ultravioletas.

El ojo no es capaz de ver los rayos UV, sin embargo, es fácil de detectarlos en una foto ya que, registran con más intensidad los colores azules.

EL *filtro polarizador*, elimina la luz brillante y los reflejos de superficies no metálicas, -agua, cristal etc; es eficaz para fotografiar a través de escaparates. Además cuenta con la propiedad de enriquecer la brillantez y saturación de los colores.

Filtros de conversión, permiten utilizar película de luz de día con luz artificial y película de tungsteno bajo luz de día.

Los filtros de colores, ayudan a compensar la saturación del color.

Existen algunos filtros más especiales, por ejemplo, *los filtros difusores*, desperdigan los rayos de luz y difuminan la imagen.

Crean efecto de neblina en paisajes y suavidad en retratos.

Algunos métodos caseros para sustituir un filtro difusor, consisten en:

3 HEDGECOE, John.
Nuevo manual de fotografía,
Ediciones CEAC. S.A. Barcelona 1991

- 1.- Extender vaselina sobre un filtro UV o cristal y anteponerlo al objetivo.
- 2.- Anteponiendo un trozo de media nailon al lente.
- 3.- Empañar con aliento un filtro UV, y colocarlo antes de disparar.

Las aberturas de diafragma deben ser mayores para lograr realzar el efecto; los temas con buenas condiciones de iluminación son más recomendables para ser difuminadas.

Filtro de campo compartido, se consigue un fantástico efecto bicolor, gracias a la combinación de dos colores: naranja/azul, amarillo/púrpura y azul/rojo.

Algunas sólo tienen coloreada a mitad de filtro, misma que se degrada a la siguiente.

Filtro de efecto estrella, diseñado con una red de líneas grabadas en la lente. Cuando una intersección de la red coincide con un punto brillante, la luz reflejada, forma un efecto de estrella de cuatro puntas; las tramas triangulares producen efectos de estrella de seis puntas. El filtro se puede rotar y encontrar el punto exacto del haz luminoso. Es ideal para escenas nocturnas con destellos luminosos.

(ver figura 14)

Filtro multi-imagen, se usa para producir repeticiones de un tema dentro de un sólo fotograma. Se pueden lograr imágenes múltiples a partir de una trama circular o a partir de la repetición en línea recta.

Estos efectos son más vistosos sobre fondos oscuros, ya que al repetirse el elemento, un fondo oscuro siempre lo realzará mejor.

Lentes de difracción, destellan líneas muy delgadas que descomponen un haz luminoso en sus colores básicos, formando un pequeño arcoiris circular.

Hemos descrito algunos de los filtros más usuales y comunes que nos podrán auxiliar en la toma fotográfica.

Con el uso de filtros se puede transformar un tema cotidiano o aburrido en una interesante y expresiva imagen.

4.3 EFECTOS EN LA PRODUCCIÓN DE ARTE GRÁFICO

Los efectos en la producción de arte gráfico parten de la necesidad de reforzar visualmente la imagen.

El arte gráfico se puede elaborar manualmente o mediante procesos computarizados.

La creación de efectos gráficos se logra a partir de una forma de expresión más abierta y creativa, todos los efectos que se visualicen pueden ser manipulados libremente.

La aplicación de formas simples en la creación de gráficos y la combinación de colores, dan como resultado imágenes aún más versátiles y originales.

Generalmente, los efectos gráficos en pantalla son más vistosos cuando se elaboran en combinación con el color; sin embargo, un haz luminoso natural también resulta interesante.

La elaboración manual de efectos en el arte gráfico, se origina de un proceso similar para casi cualquiera de ellos.

Se comienza a elaborar el original mecánico del gráfico o letrero.

Figura 14
Filtro estrella

por: BOAS, Keith
Una gran estrella de cuatro puntas, lograda con un accesorio (filtro estrella), para efecto de estrella.



Listo el original, se fotografía con película de alto contraste, por ejemplo con kodalith.

Con el negativo y positivo de la imagen, procederemos a darle vida a partir de algunos efectos que a continuación describimos: mascarillas, neones, halos, posterizados, etc.

4.3.1 MASCARILLAS

El efecto de mascarillas consiste en una forma o figura que se antepone a una diapositiva y que sólo cubre una parte de ésta.

Las mascarillas nos ayudan a cambiar el formato de la imagen; además, sirve para dar énfasis a un elemento o para ocultar partes de la imagen que no sean necesarias.

Estas se trabajan a contraluz, donde la diapositiva se visualiza y se determinan las áreas a cubrir y las formas de dichas mascarillas.

Los recursos para obtener mascarillas son diversos; se puede recurrir a pantillas transferibles, elaboradas manualmente y fotografiarlas con película de alto contraste, o adquiriendo monturas previamente enmascarilladas, por ejemplo -monturas wees-. Las monturas wees, manejan toda una serie de formas que sólo se antepone a la transparencia a enmascarillar. (ver esquema 15)

El *split*, es otro efecto que parte de enmascarillar, consiste en la división y combinación de dos o más imágenes que se unen con una cinta llamada letraline o formalith. (ver esquema 16)

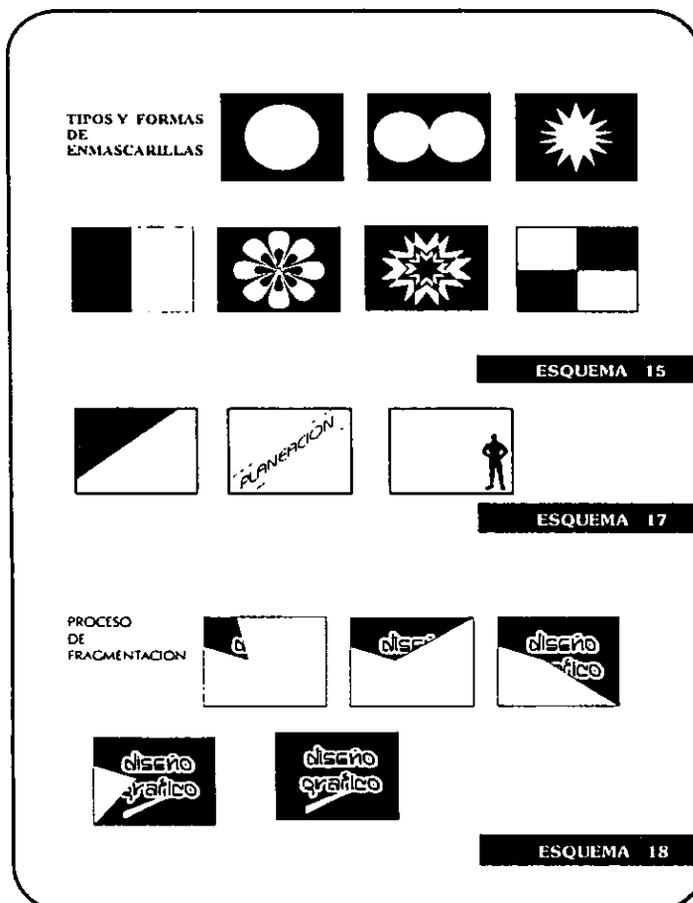
La *colocación de letreros* como complemento de la composición en la imagen, también puede considerarse como una forma de enmascarillar.

Se basa, en colocar o integrar algún letrero a la imagen con el fin de enfatizarla o reforzarla. (ver esquema 17)

Al fragmentar también estamos recurriendo a las mascarillas; este recurso es más vistoso en los programas de multi-imagen.

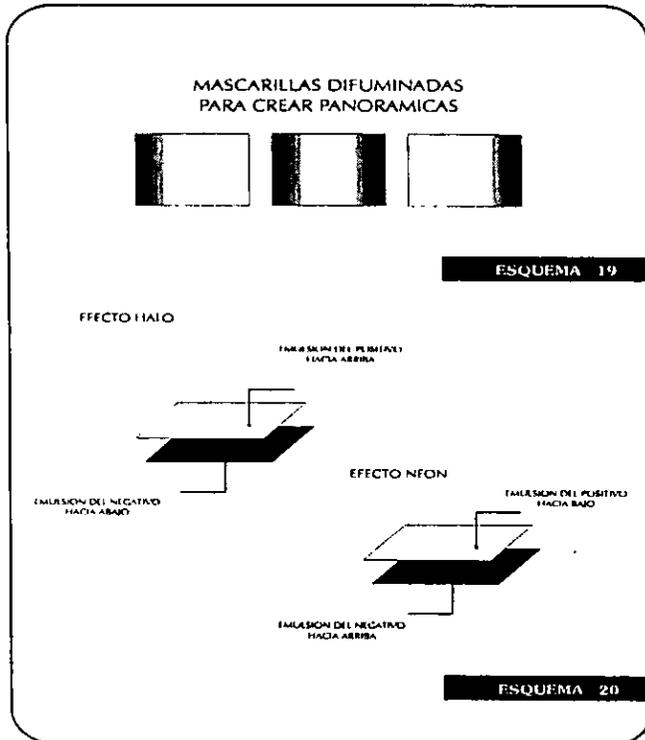
La fragmentación básicamente consiste en una secuencia de imágenes enmascarilladas que cubren solo una parte específica de la imagen y que juntas muestran la imagen completa. (ver esquema 18)

Este recurso es válido, tanto para títulos como para imágenes comunes. Con la fragmentación se probará la habilidad para enmascarillar, ya que el registro debe ser casi perfecto.



Un efecto, también muy vistoso en los programas multi-imagen, son las panorámicas.

Estas consisten en tomar tres fotos fragmentadas de una imagen panorámica:



izquierda, central y derecha. Generalmente, se proyectan a tres pantallas.

Para poder proyectarlas, y que no sean visibles las líneas divisorias entre cada una de ellas se recurre a mascarillas difuminadas.

(ver esquema 19)

4.3.2 EFECTO NEON / HALO

En los efectos neón/halo se emplean tanto el negativo como el positivo de la imagen o letrero.

A partir del negativo/positivo de la imagen

procedemos a hacer el efecto.

1.- Sobre una montura se coloca el negativo, (si se quiere conseguir un halo, la emulsión del negativo y positivo se colocan hacia fuera; para obtener neones, la emulsión de ambos deben encontrarse).

(ver esquema 20)

2.- Enseguida se coloca un trozo de albanene entre ambos. El grueso del papel determinará, en gran parte, la amplitud luminosa del efecto.

3.- Se desfasa un poco el positivo o negativo y, se coloca un trozo de gelatina del color deseado.

Para dar color, también se puede recurrir al papel celofán; sin embargo, por el calor, éste puede averiarse; las gelatinas de color son las ideales, soportan cualquier intensidad de luz.

4.- Finalmente se hace la toma a contraluz. La fuente luminosa dependerá de la potencia del efecto.

En la actualidad, existen equipos especiales para fotografiar arte gráfico.

Hasta la obtención de positivo y negativo el procedimiento que se sigue es similar al que se hace manualmente; para darles color se sustituyen las gelatinas de color por un programador. El color se obtiene a partir de destellos luminosos de colores que inciden sobre la montura.

Colores tenúes, claros u oscuros se logran fácilmente mediante el programador; se determina el color deseado y automáticamente se hace la toma.

El efecto neón/halo, se diferencia por destellar un haz luminoso sobre el letrero, hacia uno u otro lado, dependiendo de la posición desfasada.

Existe un efecto similar llamado *eclipse*; para su obtención no es necesario ni desfazar ni colocar albanene; únicamente se hace coincidir totalmente el positivo y negativo y, se coloca en medio de ellos un vidrio; se adhiere color y se hace la toma.

Al hacer la toma, un haz luminoso contorneará la imagen, gracias a la propiedad de que el vidrio ayuda a dispersar la luz proyectada sobre el contorno de éste.

4.4 EFECTOS DE PROGRAMACIÓN

El hecho de programar radica en el control que se puede tener de algunos elementos en un espectáculo: control de disolvensias, proyectores, pantallas de iluminación; el control dependerá de la capacidad del programador.

En el diseño de programas audiovisuales, la programación es un recurso más para manipular y crear efectos ópticos de la imagen en pantalla.

4.4.1 DISOLVENCIAS

De los elementos de programación, el *control de disolvensias* es el de mayor importancia. Con él se controla desde la simple disolvensia de un proyector a otro, hasta el control de varias funciones y velocidades de varios proyectores.

Algunas otras funciones que puede manipular el control de disolvensias son: «controlar secuencias de animación, flasheo, mezclas y superimposiciones».

Una unidad típica de disolvensias de cuatro unidades funciona de la siguiente manera, (el número de unidades depende del tipo de funciones que pueda realizar).

Corte. Disolvensia muy rápida, cambio instantáneo de una imagen a la siguiente.

2 segundos. Disolvensia rápida, pero notoria mezcla de una imagen a la siguiente.

4 segundos. Disolvensia media, las imágenes cambian más lentamente.

Lap. Disolvensia lenta. El cambio de imágenes es totalmente perceptible, ya que el cambio puede variar hasta de 60 segundos, pero normalmente es de 8 segundos.

Otro efecto que se logra son las *alternancias de imágenes*, éstas nos dan la posibilidad de crear un efecto de animación, el cual consiste en el cambio instantáneo de un proyector a otro, sin que avancen las transparencias.

El congelamiento, permite que al proyectar una imagen, se mantenga en pantalla, mientras que al mismo tiempo se proyecte y superponga sobre ella otra imagen.

La manipulación de los efectos de programación es más enriquecido cuando el número de proyectores que se empleen sea mayor.

Con un proyector, se proyecta imagen por imagen, sin embargo cada vez que avance la transparencia la pantalla quedará en blanco. Con dos, se logra la interposición de imágenes a través de las disolvensias. A partir de tres, se logra movimiento visual; finalmente con más de cuatro, se logra toda una serie de animación visual.

En la actualidad, los efectos especiales se controlan con mayor facilidad, mediante programadores con memoria computarizada; controlan 15 a más proyectores, los accionan, adelantan, y regresan al lugar indicado.

Toda clase de efectos, es válido para un sólo proyector, pero indiscutiblemente los efectos especiales son una forma de expresión más abierta y creativa en la producción multi-imagen pero, sin embargo, tipo y capacidad del programador limitará o ampliará las posibilidades en los efectos de programación.



**“PROCESO DE DISEÑO
AUDIOVISUAL”**

**-Difusión de Programas
Asistenciales del Instituto
Nacional de la Senectud-**



"Perseguir una meta sin descanso..., ese es el camino del éxito"

anónimo

5.1 GUIÓN LITERARIO

Con el desarrollo de los capítulos primero -*Papel Social del Anciano*- y segundo -*Instituto Nacional de la Senectud*-; se hizo una investigación sobre el problema de los ancianos en México y recíprocamente, sobre la falta de difusión de los programas asistenciales del Instituto Nacional de la Senectud en beneficio de la población anciana del país.

A partir de la información recopilada, se obtuvo la síntesis general del tema; en ella se incluyeron las características del problema planteado y, conjuntamente, sirvió para conformar el guión literario.

El guión literario del audiovisual informativo, titulado «Programas Asistenciales del Instituto Nacional de la Senectud», se dividió en tres fases:

La Introducción, hace una breve comparación sobre la postura del anciano en algunas sociedades antiguas y la relación que existe con la sociedad actual, además se hace referencia a las demandas que propiciaron la creación del Instituto Nacional de la Senectud.

El desarrollo, se obtuvo mediante la síntesis de las características de cada uno de los programas asistenciales que el Instituto ha desarrollado.

Las conclusiones, con ellas se valorarán los beneficios que el INSEN, junto con la sociedad, pretende lograr con la difusión de sus programas asistenciales.

Así, el guión literario permite servir de apoyo a toda aquella persona interesada en el tema, en el desarrollo del programa audiovisual y como antecedente para la realización de producciones posteriores.

5.2 GUIÓN TÉCNICO

"LOCUCIÓN / MUSICALIZACIÓN"

Como se señaló en el tercer capítulo, el guión técnico contiene detalles específicos de cada uno de los elementos que conforman la producción audiovisual: imagen y sonido.

Sin embargo, para la realización del diseño audiovisual fue necesario elaborar un guión técnico de sonido independiente, que permitiera indicaciones más precisas sobre la locución, la entrada, mezcla y salida de un determinado tipo de música.

El formato del guión técnico de sonido generalmente presenta las siguientes características:

1. Elaborado en formato tamaño carta
2. Título del programa
3. Número de páginas
4. Textos escritos en mayúsculas
5. División del formato en dos columnas
6. Indicaciones técnicas de locución (en todo guión de locución se recomienda dejar doble espacio o una línea vacía, para garantizar la legibilidad a el locutor; a fin de reducir los posibles errores en la lectura).
 - a. Numeración secuencial de las líneas de locución
7. Indicaciones técnicas de musicalización
 - a. Indicaciones de musicalización subrayadas
 - b. Número de C.D. o cassette de musicalización
 - Título de la pieza
 - Número de pista sonora (*track*)
 - Plano de ubicación (primero, segundo o fondo)
 - Duración.

El siguiente esquema, muestra un bosquejo general de las características del guión.

1/8

TITULO GUIÓN TÉCNICO: LOCUCIÓN- MUSICALIZACIÓN
 "PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL
 INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD"

INDICACIONES DE LOCUCIÓN

FADE IN

O.P. ENTRA C.D. No.2 "BEHIND THE WATERFALL"/TRACK 1/ EN PRIMER PLANO DURANTE 15"

INDICACIONES TÉCNICAS
DE MUSICALIZACIÓN

LOC. A TRAVÉS DEL TIEMPO EN CASI TODAS LAS SOCIEDADES ANTIGUAS, LA EXPERIENCIA, SABIDURÍA Y RESPONSABILIDAD DEL HOMBRE SE MEDIAN EN RELACIÓN AL NÚMERO DE AÑOS. POR ELLO, LOS ANCIANOS FORMABAN PARTE DE UN GRUPO MUY ESPECÍFICO, ERAN RESPETADOS Y MANTENÍAN UNA CONDICIÓN PRIVILEGIADA DENTRO DE LA SOCIEDAD.

ELLOS ASUMIAN LA RESPONSABILIDAD DE SER GUÍAS, CONSEJEROS Y DECIDIR SOBRE LOS ASPECTOS MÁS IMPORTANTES PARA EL BIENESTAR DE SU COMUNIDAD.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 4"; BAJA A SEGUNDO PLANO;

ACTUALMENTE, NUESTRA SOCIEDAD HA ADOPTADO FORMAS DE VIDA QUE SE AJUSTAN A LOS NUEVOS Y DINÁMICOS. CON ELLO SE HA GENERADO LA MARGINACIÓN DE GRUPOS SOCIALES CUYAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS NO CUMPLEN CON EL DINÁMISMO DE LA VIDA MODERNA. ESTOS FACTORES HAN REPERCUTIDO E INFLUIDO PARA QUE LOS ANCIANOS O GENTE DE LA LLAMADA TERCERA EDAD QUEDE AL MARGEN DE TODA ACTIVIDAD PRODUCTIVA Y CONSECUENTEMENTE AL MARGEN DE LA SOCIEDAD. OLVIDAR A QUIÉNES FORMAN PARTE DE NUESTRO

PRIMER PUENTE MUSICAL

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 25" DESDE 1.45"; BAJA POCO A POCO DESDE 2.10 HASTA 2.15

FADE OUT

Dentro de los requerimientos necesarios para la grabación de sonido, se contemplaron locutor (es), consola mezcladora, cinta de carrete abierto de 1/4 de pulgada, (para la grabación de voz en frío y mezcla de musicalización); cassette de grabación normal de 60 minutos (en él se grabará el sonido final y posteriormente las pulsaciones de la programación final).

Con la locución se pretendió dar dinamismo a la narración, de enfatizar y suavisar algunas frases determinadas; por ello, se pensó que la voz de una mujer (de aproximadamente 30 años), era la más apropiada; el tipo de voz identifica y enfatiza los diversos programas descritos en el guión de locución.

La musicalización se basó en cuatro piezas musicales; (basicamente de la corriente *new age*), con ello, se dio énfasis a cada una de las fases planteadas en el guión literario.

Como parte inicial, se manejo un puente musical de 15 segundos de la pieza «*Behind the waterfall*», ésta dió pie para la introducción del programa.

Para la parte del desarrollo o contenido se manejaron tres piezas musicales. La primera «*Sweep Away*», se manejó para reforzar la introducción de cada uno de los programas asistenciales; así como para dar fin al programa.

Asu vez la pieza «*St. Elmo's*» se manejó como fondo musical a cada uno de los programas.

Finalmente, con la pieza «*Rain Forest*», se musicalizó el segundo puente musical.

Lo importante, interesante y quizá un tanto complicado, fue ajustarse a las órdenes precisas de tiempo que se estimaron en el guión técnico, a la mezcla de piezas musicales y, conjuntamente, a la combinación de locución.

Quizá la incognita al problema haya radicado en que se manejaron tiempos muy cortos de música en primer plano para posteriormente entrar con voz y posiblemente, para el operador de la consola de audio, este tiempo no era suficiente para manipular la mezcla de música/locución.

Definitivamente, dentro de la producción de sonido, la etapa del contenido fue la que requirió de mayor tiempo y dedicación, debido a las constantes mezclas de música que se efectuaron con el fin de identificar cada uno de los programas asistenciales y, de esta forma, diferenciarlos de los anteriores. El siguiente esquema muestra

58

INDICACIONES TECNICAS DE MUSICALIZACIÓN	INDICACIONES DE LOCUCIÓN
SEGUNDO PUENTE MUSICAL	
O.P. MEZCLA C.D. No.3 "ST. ELMO'S FIRE" / TRACK 9 SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 27" DESDE 2:39 BAJA POCO A POCO HASTA 3:00 O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEEP AWAY" / TRACK 11 SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5" DESDE 0:56 BAJA A SEGUNDO PLANO PERMANECE.	
PROGRAMAS EDUCATION	
O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 6"; BAJA A SEGUNDO PLANO PERMANECE.	
CENTRO CULTURAL DE LA TERCERA EDAD	
O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST. ELMO'S" / TRACK 1 EN SEGUNDO PLANO ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN PERMANECE.	
UNA DE LAS AREAS QUE HA TENIDO UNA DESTACADA PARTICIPACION EN LA IMPARTICION DE ACCIONES EN BENEFICIO DE LA VEJEZ HA SIDO LA CREACION DEL CENTRO CUA TERCERA EDAD. SU OBJETIVO SE BASA EN LA IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES EN EL AMBITO DEPORTIVO, CULTURAL, DE RECREACION TURISTICA Y SOCIAL CON EL FIN DE SUPLENIR LA INACTIVIDAD QUE PERPETUO CONSECUENTEMENTE EN EL DETERIORO MENTAL Y FISICO DE LOS ANCIANOS. ADEMAS, EXISTE UN GRUPO DE ANCIANOS QUE IMPARTEN CURSOS DE CULTURA BASICA A ANCIANOS QUE EN CAUSAS DE ASILAMIENTO APLAZAN SUS CONOCIMIENTOS.	

el ejemplo de mezclas musicales descritas en el guión técnico.

En las siguientes páginas se anexa el guión técnico de locución y musicalización del programa audiovisual.

GUIÓN TÉCNICO: LOCUCIÓN- MUSICALIZACIÓN
“PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL
INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD”

INDICACIONES TÉCNICAS
DE MUSICALIZACIÓN

INDICACIONES DE LOCUCIÓN

FADE IN

O.P. ENTRA C.D. No.2 "BEHIND THE WATERFALL" /TRACK 1/ EN PRIMER PLANO DURANTE 15"/
BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

LOC. A TRAVÉS DEL TIEMPO, EN CASI TODAS LAS SOCIEDADES ANTIGUAS, LA EXPERIENCIA, SABIDURÍA Y RESPONSABILIDAD DEL HOMBRE SE MEDIAN EN RELACIÓN AL NÚMERO DE AÑOS; POR ELLO, LOS ANCIANOS FORMABAN PARTE DE UN GRUPO MUY ESPECÍFICO, ERAN RESPETADOS Y MANTENÍAN UNA CONDICIÓN PRIVILEGIADA DENTRO DE LA SOCIEDAD.

ELLOS ASUMIAN LA RESPONSABILIDAD DE SER GUÍAS, CONSEJEROS Y DECIDIR SOBRE LOS ASPECTOS MÁS IMPORTANTES PARA EL BIENESTAR DE SU COMUNIDAD, PERO CON EL CRECIMIENTO DEMOGRÁFICO Y LA MODERNIZACIÓN DE LAS GRANDES CIUDADES, LA ESCALA DE VALORES, DE RESPETO Y VENERACIÓN HACIA ELLOS FUÉ DISMINUYENDO

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 4"/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

ACTUALMENTE, NUESTRA SOCIEDAD HA ADOPTADO FORMAS DE VIDA QUE SE AJUSTAN A LOS NUEVO Y DINÁMICO; CON ELLO SE HA GENERADO LA MARGINACIÓN DE GRUPOS SOCIALES CUYAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS NO CUMPLEN CON EL DINÁMISMO DE LA VIDA MODERNA. ESTOS FACTORES HAN REPERCUTIDO E INFLUIDO PARA QUE LOS ANCIANOS O GENTE DE LA LLAMADA TERCERA EDAD QUEDE AL MARGEN DE TODA ACTIVIDAD PRODUCTIVA Y CONSECUENTEMENTE AL MARGEN DE LA SOCIEDAD.

OLVIDAR A QUIENES FORMAN PARTE DE NUESTRO PASADO Y QUIENES SON RESPONSABLES DE LO QUE SOMOS ES UNA INCONCIENCIA QUE DEBE SER ELIMINADA DEL PENSAMIENTO DE LOS CIUDADANOS.

PRIMER PUENTE MUSICAL

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 25"/ DESDE 1:45"/ BAJA POCO A POCO DESDE 2:10 HASTA 2:15.

INDICACIONES TÉCNICAS
DE MUSICALIZACIÓN

INDICACIONES DE LOCUCIÓN

O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/ EN PRIMER PLANO DURANTE 7"/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

PARA DISMINUIR Y ERRADICAR LOS PROBLEMAS QUE EN LA ACTUALIDAD ENFRENTAN LOS ANCIANOS, FUE CREADO EL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD, POR DECRETO PRESIDENCIAL DEL 22 DE AGOSTO DE 1979.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

EL INSEN FUNGE COMO ORGANISMO PÚBLICO, CON PATRIMONIO PROPIO, CUYOS OBJETIVOS SON PROTEGER, ATENDER, AYUDAR Y ORIENTAR A LA VEJEZ MEXICANA. PARA LOGRAR QUE EL SENECTO RECOBRE EL LUGAR QUE SE MERECE DE RESPETO, DIGNIDAD Y RECONOCIMIENTO SOCIAL. EL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD REALIZA ACCIONES ASISTENCIALES EN RUBROS ECONÓMICOS, SOCIALES, EDUCATIVOS Y PSICOLÓGICOS.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

PROGRAMAS ECONOMICOS

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 4"/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

TARJETA INSEN

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCION/ PERMANECE

CON LA IDEA DE RESOLVER DOS PROBLEMAS COMÚNES PARA LOS ANCIANOS: DE IDENTIFICACIÓN Y DE PERDIDA DE PODER ADQUISITIVO. SE CREÓ LA TARJETA DEL INSEN. ESTE PROGRAMA TIENE COMO OBJETO AUMENTAR EL PODER ADQUISITIVO DE LAS PERSONAS MAYORES DE 60 AÑOS; AL PRESENTARLA, LES PERMITE OBTENER BIENES Y SERVICIOS DE PRIMERA NECESIDAD, CON DESCUENTOS DE UN 5 HASTA UN 60 %, Y EN ALGUNOS CASOS HASTA DEL 100%. ESTO HA SIDO POSIBLE GRACIAS A LOS CONVENIOS QUE EL INSTITUTO HA CELEBRADO CON LOS COMERCIANTES Y PRESTADORES DE SERVICIOS TANTO PÚBLICOS COMO PRIVADOS.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA Y SE MEZCLA

INDICACIONES TÉCNICAS
DE MUSICALIZACIÓN

O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/ SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ DESDE 0:56/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

INDICACIONES DE LOCUCIÓN

BOLSA DE TRABAJO

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

SE HA DEMOSTRADO QUE EL NIVEL DE PRODUCTIVIDAD DE LOS ANCIANOS AUMENTA CUANDO EL TRABAJO QUE SE LES ASIGNA CONCUERDA CON SUS HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS FÍSICAS. A PARTIR DE ELLOS, SE CREA LA BOLSA DE TRABAJO. SU OBJETIVO ES CONCIENTIZAR AL EMPRESARIO PARA LA CREACIÓN DE EMPLEOS ECONÓMICAMENTE REMUNERABLES PARA EL SENECTO; CON LO CUAL SE LOGRA PROPORCIONAR UNA ACTIVIDAD REMUNERADA Y EVITAR EL DESPERDICIO DE LA EXPERIENCIA, QUE SÓLO SE ADQUIERE CON EL PASO DE LOS

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA POCO A POCO/ STOP

O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/
SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ DESDE 0:56/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

VOLUNTARIADO

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

EL VOLUNTARIADO, ESTA CONSTITUIDO POR UN GRUPO DE PERSONAS QUE AYUDAN AL ANCIANO DESINTERESADAMENTE; ELLAS OCUPAN UN LUGAR MUY ESPECIAL DENTRO DEL INSEN. SU AYUDA ES MUY IMPORTANTE PARA EL FORTALECIMIENTO ECONÓMICO Y SOCIAL DEL ANCIANO. GRAN PARTE DE LA AYUDA SE OBTIENE MEDIANTE LA INTERACCIÓN DE ACTIVIDADES VOLUNTARIAS CON INSTITUCIONES PÚBLICAS Y PRIVADAS.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA Y SE MEZCLA

INDICACIONES TECNICAS
DE MUSICALIZACIÓN

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA POCO A POCO/ STOP

O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/
SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ DESDE 0:56/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

PROGRAMAS SOCIALES

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 4"/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

ALBERGUES

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

LA FALTA DE COMUNICACIÓN QUE SE PROVOCA EN EL SENO DE LA FAMILIA HA REPERCUTIDO PARA HACER QUE EL ANCIANO SE SIENTA NEGADO Y RECHAZADO EN SU PROPIO HOGAR. CON LA CREACIÓN DE LOS ALBERGUES SE BUSCA BRINDARLE UNA ASISTENCIA INTEGRAL.

SU OBJETIVO CONSISTE EN PROPORCIONARLE CASA Y SUSTENTO. LA ESTANCIA DEL ANCIANO EN EL ALBERGUE, SÓLO SERÁ TRANSITORIA, YA QUE CON LA AYUDA DE TRABAJADORAS SOCIALES SE BUSCARÁ LA SOLUCIÓN E INTEGRACIÓN A SU NÚCLEO FAMILIAR.

DURANTE SU ESTANCIA EN EL ALBERGUE PODRÁ MANTENERSE ACTIVO, MEDIANTE UNA SERIE DE PROGRAMAS QUE ESTIMULEN SU CREATIVIDAD.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA Y SE MEZCLA

O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/
SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ DESDE 0:56/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

CLUBES DE LA TERCERA EDAD

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

LOS CLUBES DE LA TERCERA EDAD FUERON PENSADOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE ESPACIOS EN DONDE SE INTEGRARÁ ACTIVAMENTE A LOS ANCIANOS A TRAVÉS DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES.

EN ESTOS ESPACIOS, EL INSEN PROPORCIONE UNA TOTAL INTEGRACIÓN ENTRE LOS ANCIANOS QUE COMPARTEN INTERESES COMUNES. SU FINALIDAD SE BASA EN QUE DISFRUTEN Y APROVECHEN SU TIEMPO LIBRE, APLICANDO SUS HABILIDADES TANTO FÍSICAS COMO INTELECTUALES EN ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES. CON ELLO SE PRETENDE LOGRAR UNA MEJOR DISPONIBILIDAD DE ADAPTACIÓN E INTEGRACIÓN EN LA VIDA SOCIAL Y FAMILIAR.

INDICACIONES TÉCNICAS DE MUSICALIZACIÓN

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA Y SE MEZCLA
O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/ SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ DESDE 0:56/ BAJA A
SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

PROCURADURIA DE LA DEFENSA DEL ANCIANO

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

GENERALMENTE CUANDO LOS ANCIANOS PIERDEN FUERZA
ECONÓMICA AL DEJAR DE SER PRODUCTIVOS, SE PRIVAN DE LOS
MEDIOS SUFICIENTES PARA HACER VALES SUS DERECHOS.
COMO CONSECUENCIA SE IMPLEMENTÓ LA PROCURADURÍA DE
LA DEFENSA DEL ANCIANO. TIENE COMO META ATENDER,
ASESORAR Y ORIENTAR AL ANCIANO, DENTRO DEL ÁREA
JURÍDICA Y CIVIL.

SEGUNDO PUENTE MUSICAL

O.P. MEZCLA C.D. No.3 "ST ELMO'S FIRE" /TRACK 7/ SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 20"/ DESDE 2:39/ BAJA
POCO A POCO HASTA 3:00
O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/ SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ DESDE 0:56/ BAJA A
SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

PROGRAMAS EDUCATIVOS

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 4"/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

CENTRO CULTURAL DE LA TERCERA EDAD

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

UNA DE LAS ÁREAS QUE HA TENIDO UNA DESTACADA
PARTICIPACIÓN EN LA IMPARTICIÓN DE ACCIONES EN
BENEFICIO DE LA VEJEZ, HA SIDO LA CREACIÓN DEL CENTRO
CULTURAL DE LA TERCERA EDAD.

SU OBJETIVO SE BASA EN LA IMPLEMENTACIÓN DE
ACTIVIDADES EN EL ÁMBITO DEPORTIVO, CULTURAL, DE
RECREACIÓN TURÍSTICA Y SOCIAL, CON EL FIN DE SUPRIMIR LA
INACTIVIDAD QUE REPERCUTE CONSIDERABLEMENTE EN EL
DETERIORO MENTAL Y FÍSICO DE LOS ANCIANOS.

ADEMÁS, EXISTE UN GRUPO DE ANCIANOS QUE IMPARTEN
CURSOS DE CULTURA BÁSICA A ANCIANOS QUE EN CALIDAD DE
ALUMNOS, AMPLÍAN SUS CONOCIMIENTOS.

INDICACIONES TECNICAS DE MUSICALIZACIÓN

INDICACIONES DE LOCUCIÓN

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA Y SE MEZCLA
O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/ SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ DESDE 0:56/ BAJA A
O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA Y SE MEZCLA SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

EDUCACION DE LA FAMILIA EN EL CONOCIMIENTO DEL ANCIANO

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

EL OBJETIVO PRINCIPAL Y MÁS IMPORTANTE CORRESPONDE A LA EDUCACIÓN DE LA FAMILIA Y SOCIEDAD EN EL CONOCIMIENTO DEL ANCIANO, DE ASUMIR LA RESPONSABILIDAD QUE TIENEN HACIA ELLOS Y EVITAR QUE SE QUEDEN EN EL DESAMPARO. LA CONCIENTIZACIÓN SE LLEVA ACABO MEDIANTE LA IMPARTICIÓN DE CURSOS Y PLÁTICAS DEL INSEN A LA SOCIEDAD Y A ESTUDIANTES DE DIVERSOS NIVELES ACADÉMICOS.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA Y SE MEZCLA
O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/
SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ DESDE 0:56/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

PLAN DE VIDA FUTURA

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

EL PLAN DE VIDA FUTURA TIENE POR OBJETO PROPORCIONAR INFORMACIÓN A TODA AQUELLA PERSONA QUE ÉSTE PRÓXIMA AL RETIRO LABORAL, CON EL FIN DE ESTRUCTURAR SU VIDA FUTURA Y, CON ELLO LOGRAR UNA MEJOR ADAPTACIÓN AL MEDIO SOCIAL.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3"/ BAJA Y SE MEZCLA
O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/
SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5"/ DESDE 0:56/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

PROGRAMAS PSICOLOGICOS

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 4"/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

ACTIVIDADES RECREATIVAS Y SOCIOCULTURALES

INDICACIONES TÉCNICAS DE MUSICALIZACIÓN

INDICACIONES DE LOCUCIÓN

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

CON LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y SOCIOCULTURALES, SE PONEN EN PRÁCTICA DIVERSAS ACTIVIDADES ENFOCADAS A LA REALIZACIÓN DE VISITAS A MUSEOS, PARQUES RECREATIVOS, EXPOSICIONES, CONCIERTOS Y LUGARES HISTÓRICOS, CON LA INTENCIÓN DE PROPICIAR RELACIONES INTERPERSONALES ENTRE LA POBLACIÓN SENECTA E INCORPORAR A SU VIDA INTERESES AMENOS Y POSITIVOS.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 3" BAJA Y SE MEZCLA
O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/
SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 5" DESDE 0:56/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

TALLER DE TERAPIA OCUPACIONAL

O.P. MEZCLA C.D. No.2 "ST ELMO'S" /TRACK 7/
EN SEGUNDO PLANO/ ENTRA JUNTO CON LOCUCIÓN/ PERMANECE

CON LA CREACIÓN DE LAS TERAPIAS OCUPACIONALES SE DESARROLLARON DIVERSOS TALLERES: PINTURA, CARPINTERÍA, LABORES ARTESANALES Y ELABORACIÓN DE DIVERSOS ARTÍCULOS; TODOS LOS TALLERES SON IMPARTIDOS POR MAESTROS TAMBIÉN INTEGRANTES DE LA TERCERA EDAD. CON ESTE TIPO DE ACTIVIDADES SE PRETENDE QUE EL ANCIANO SE DESPRENDA DE TODA UNA SERIE DE PREOCUPACIONES Y

TERCER PUENTE MUSICAL

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 20" DESDE 2:30 A 2:50/ DESAPARECE POCO A POCO/
O.P. MEZCLA C.D. No.3 "SWEPT AWAY" /TRACK 1/ EN PRIMER PLANO DURANTE 4" A PARTIR DE 2:00 / BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

FINALMENTE EL CONJUNTO DE LAS DIVERSAS ACTIVIDADES QUE EL INSEN HA DESARROLLADO EN BENEFICIO DE LOS ANCIANOS, SE RESUME EN DOS PUNTOS:

1. ATENDER, AYUDAR, PROTEGER Y ORIENTAR A LA POBLACIÓN SENECTA DEL PAÍS.
2. FOMENTAR SU PERMANENCIA EN LA SOCIEDAD DE LA MEJOR MANERA POSIBLE.

PARA HACER LLEGAR A NIVEL NACIONAL TODOS LOS PROGRAMAS DEL INSEN, SE CUENTA CON LOS DEPARTAMENTOS DE DELEGACIONES ESTATALES, QUE COORDINAN LOS ESFUERZOS EN CADA UNO DE LOS ESTADOS DE LA REPÚBLICA.

INDICACIONES TÉCNICAS
DE MUSICALIZACIÓN

INDICACIONES DE LOCUCIÓN

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 20"/ BAJA A SEGUNDO PLANO/ PERMANECE

ESTO ES INSEN, PERO LA SOLUCIÓN PARA OFRECER UNA MEJOR
VIDA Y DISMINUIR LOS PROBLEMAS DE LA VEJEZ EN MÉXICO NOS
CONCIERNE A TODOS.

O.P. SUBE A PRIMER PLANO DURANTE 30"/ DESAPARECE POCO A POCO

FADE OUT

5.3 GUIÓN TÉCNICO O STORY BOARD

Después de haber recopilado y estructurado la información del guión literario, procedimos a realizar nuestro documento técnico-gráfico el cual es útil para:

- * Generar, reunir y organizar ideas.
- * Analizar los programas antes de iniciar su producción.
- * Asignar responsabilidades al escritor, al fotógrafo, al encargado de arte gráfico, al musicalizador, al locutor y finalmente al programador.
- * Verificar continuamente el estado del proyecto.
- * Elaborar secuencias gráficas que posteriormente serán reproducidas en forma manual, mediante la computadora o fotográficamente.

Así, cuadro a cuadro, se visualiza de una forma más real.

El siguiente esquema ilustra los elementos más importantes en el diseño de cada cuadro en el guión técnico (*story board*).

Descripción:

VIÑETA	No. 147
	PROYECTOR No. _____
	TIEMPO PARCIAL: _____
	IMAGEN: _____
SONIDO: _____	

Vineta: Este espacio se reserva para dibujar un esquema informal de la foto o arte gráfico que deberá ser reproducido. No se necesitan dibujos elaborados; por lo general, un bosquejo rústico es más que suficiente.

Siempre es conveniente tener una idea

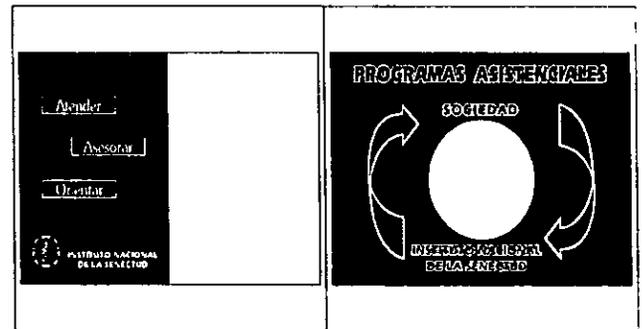
clara de lo que se desea reproducir, con el fin de bocetar viñetas que se aproximen a la realidad.

Gracias a un extenso banco de imágenes fotográficas proporcionadas por el INSEN, nos dimos a la tarea de recrear el guión literario; de esta forma la visualización se acerca más al contenido final de arte gráfico y fotográfico del programa audiovisual.

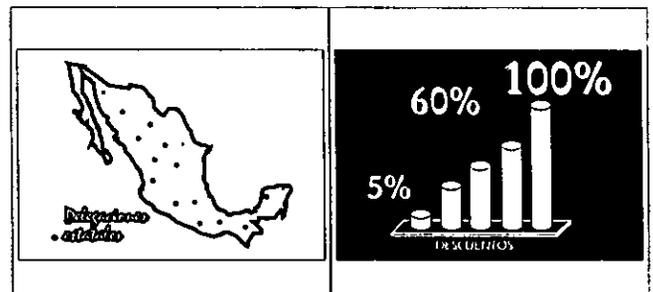
Dentro de los gráficos se diferenciaron los siguientes:

1.- Gráficos: únicamente indica gráficas comparativas, diseños elaborados o logotipos

2.- Letreros: ideales para reforzar



encabezados, temas o créditos. Con los letreros un efecto que funciona es el efecto neón, aunque también podemos clasificar a los efectos de superposición de letreros o la mezcla de imágenes combinadas y a la superposición de letreros.



3.- Viñetas o dibujos combinados: viñetas compuestas por dos o más imágenes; a partir de estas imágenes existen una y mil posibilidades de poder utilizarlas, ya que con la amplia gama de mascarillas que se pueden obtener mediante procesos computarizados o mediante mascarillas de aluminio ya existentes, éstas nos ayudan a ocultar o resaltar elementos de una imagen.



Básicamente los efectos *split* y mascarillas difuminadas fueron las más empleadas en el audiovisual, ya que llevando una secuencia de la imagen y del letrero correspondiente, se planearon mascarillas cuadradas, redondas, rectangulares, ovaladas, etc.

La combinación de imagen y superposición de letreros también fue un efecto al cual se recurrió continuamente, esto con el fin de reforzar cada uno de los programas y frases más relevantes.

4.- Viñetas: éstas constituyeron la mayor parte de las imágenes.



Es importante señalar que dentro de la planeación de las imágenes se buscó llevar una continuidad en cada una de las fases del programa, uno de los objetivos principales fue que el público diferenciara cada uno de los programas asistenciales; por ello procedimos a:

1.- Utilizar diferentes colores de gelatina, para diferenciar cada uno de los programas, además de que cada uno de ellos, se identificó por aparecer en efecto neón.

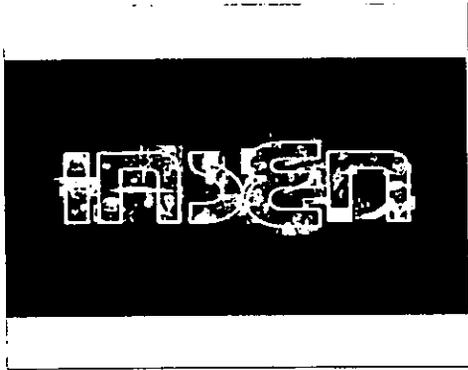
2.- Contrastar cada uno de los subprogramas asistenciales, lo cual se logró mediante un tipo de letra diferente, pero siempre guardando el color que le correspondía al programa en curso.

3. Diferenciar los puentes musicales; el primero se logró con una serie de imágenes de rostros de ancianos en los que se superpusieron mascarillas difuminadas, que al proyectarlas en pantalla, se alternaban una con otra.

Segundo puente, se planeó con el fin de hacer más dinámica la presentación y de esta forma, no saturar al público sólo de información; el puente se programó exactamente a la mitad del programa.

Éste puente se diseñó mediante una serie de imágenes que informan sobre las actividades más representativas de cada uno de los programas asistenciales y mediante una serie de mascarillas que se superponen unas con otras, las cuales conjuntamente provocaron un movimiento visual en pantalla.

Finalmente, se hace un juego de imágenes manipuladas electrónicamente con letras que se superponen unas sobre otras y en conjunto forman el nombre de INSEN.



No.: Número secuencial de las imágenes.
Total de imágenes 222.

Proyector No.: La producción audiovisual se diseño a partir de tres proyectores a los cuales se les asignaron las siguientes letras A, B y C. (las letras identifican los archiveros de diapositivas).

Tiempo parcial: Especifica el tiempo que cada imagen permanece en pantalla, por regla general, las imágenes en un programa audiovisual deben permanecer de tres a cinco segundos en pantalla; considerando que el tiempo total del programa audiovisual fue de 15 minutos y el total de imágenes de 222, en promedio, el tiempo que correspondió a cada imagen fué de tres segundos, por lo tanto se considera dentro del tiempo establecido.

Imagen: Describe el tipo de imagen que tiene que ser reproducida así como, el efecto gráfico y de programación que debe contener.

Sonido: Basicamente se conjuntan indicaciones de locución y musicalización. Las indicaciones técnicas de musicalización se muestran graficamente en el esquema de indicaciones de locución y musicalización que corresponde al capítulo III.

5.4 PROGRAMACIÓN

Después de haber montado y enumerado las dispositivas a las monturas de vidrio - monturas wees-, procedimos a clasificarlas de acuerdo al carrusel correspondiente.

El audiovisual informativo, se planeó apartir de tres proyectores, a cada uno de ellos le correspondió las letras A, B y C respectivamente; con la ayuda del guión técnico o *story board* se dió el seguimiento planeado que a cada imagen correspondia proyectar.

Acontinuación describimos algunas de las indicaciones técnicas más usadas:

La sola letra **A**, corresponde a la primera imagen que se proyecta.

Cuando existe una continuidad de imagen, es decir que se van proyectando una a otra, este efecto se conoce como LAP y, unicamente se va intercambiar la posición de las letras que correspondan a cada imagen al proyectar.

Ejem: **BXA**, **CXB**, **AXC**.

La letra de la izquierda corresponde a la imagen a proyectar que, va a sustituir a la imagen correspondiente de la letra de la derecha.

Cuando existe una imagen que se superpone a otra que se encuentre proyectada en pantalla se indica de la siguiente manera:

Ejem: si existe en pantalla **BXA**, **CXB**, y se desea agregar **A** solo se indica con el signo de + a la letra que corresponde a la imagen por superponer +**A**.

	No. 220
	PROYECTOR No. BXC
TIEMPO PARCIAL 3"	DIAGNOSIS
IMAGEN	CARRUCEL
SONIDO: <input type="checkbox"/> MUSICA <input type="checkbox"/> VOZ	
EFFECT: <input type="checkbox"/> NONE <input type="checkbox"/> WASH AWAY	

	No. 221
	PROYECTOR No. CXA
TIEMPO PARCIAL 3"	DIAGNOSIS
IMAGEN	CARRUCEL
SONIDO: <input type="checkbox"/> MUSICA <input type="checkbox"/> VOZ	
EFFECT: <input type="checkbox"/> NONE <input type="checkbox"/> WASH AWAY	

	No. 147
	PROYECTOR No. AXA
TIEMPO PARCIAL 3"	DIAGNOSIS
IMAGEN	CARRUCEL
SONIDO: <input type="checkbox"/> MUSICA <input type="checkbox"/> VOZ	
EFFECT: <input type="checkbox"/> NONE <input type="checkbox"/> WASH AWAY	

El programa audiovisual, se programó en un equipo de la marca multivisión, por lo que al proyectarse también se hizo con un decodificador de la misma marca que pudiera leer las instrucciones previamente programadas; éste equipo constó de un sistema especialmente para tres proyectores.

Ya preparada la imagen que correspondía a cada carrusel, se procedió a capturar cada

directo, de 2 a 4 segundos, en LAP, (disolvencias muy lentas), superposiciones y, congelamientos.

La razón principal de diseñar el programa audiovisual a tres proyectores, fue con la idea de crear un movimiento visual, de imprimir creatividad y dinamismo y de romper con la alternancia de imagen, que se aprecia con una presentación a dos proyectores o a un proyector.

	No. <u>145</u>
	PROYECTOR No. <u>BXC</u>
	TIEMPO PARCIAL: <u>3"</u>
	IMAGEN: <u>DISOLVENCIA</u> <u>GRAFICO DEL LOGO</u> <u>INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD</u>
SONIDO: <u> </u> <u>"SWEEP AWAY"</u>	

	No. <u>146</u>
	PROYECTOR No. <u>+A</u>
	TIEMPO PARCIAL: <u>3"</u>
	IMAGEN: <u>DISOLVENCIA</u> <u>EFECCIO SUPERPOSICIÓN /</u> <u>LETRERO DE CADA UNO DE PROGRAMAS ASISTENCIALES</u>
SONIDO: <u> </u> <u>"SWEEP AWAY"</u>	

	No. <u>147</u>
	PROYECTOR No. <u>+C</u>
	TIEMPO PARCIAL: <u>3"</u>
	IMAGEN: <u>DISOLVENCIA</u> <u>EFECCIO SUPERPOSICIÓN /</u> <u>LETRERO DE CADA UNO DE LOS PROGRAMAS ASISTENCIALES</u>
SONIDO: <u> </u> <u>"SWEEP AWAY"</u>	

5.5 PRESENTACION

Finalmente, después de haber checado y, estar convencido de haber cubierto cada una de las fases que correspondían al programa, de cambiar algunas imágenes si es que era necesario; procedimos a hacer una primera presentación del programa informativo «Programas asistenciales del Instituto Nacional de la Senectud», con el fin de evaluar a nuestro público receptor (gente de la tercera edad y familiares de éstos que asisten al INSEN) y, de esta forma concluir que tan satisfactorio había sido diseñar el programa audiovisual que informará sobre las actividades que el Instituto ha desarrollado en beneficio de la gente de edad avanzada.

Por ello, fue necesario evaluar a la gente, aplicandoles un cuestionario que se anexa más adelante.

Enseguida se muestra el guión técnico o story board, del programa audiovisual informativo, bajo la producción de *3.5 milímetros*.

una de ellas en el programador, a un tiempo X.; enseguida y teniendo la grabación en el carrete abierto, procedimos a dar el tiempo planeado a cada imagen.

Finalmente y, dependiendo del tiempo especificado se manejaron disolvencias a corte

**GUIÓN TÉCNICO O
STORY BOARD**

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

Handwritten scribbles or marks, possibly a signature or initials, located in the lower-left quadrant of the page.



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 01/28



No. 01

PROYECTOR No. A

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: NEGRO

SONIDO: *//////.....//////*
"BEHIND THE WATERFALL"



No. 02

PROYECTOR No. B X A

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO NEÓN

LOGO DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

SONIDO: *//////.....//////*
"BEHIND THE WATERFALL"



No. 03

PROYECTOR No. + C

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO NEÓN

LETRERO / PROGRAMAS ASISTENCIALES

SONIDO: *//////.....//////*
"BEHIND THE WATERFALL"



No. 04

PROYECTOR No. A X BC

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SPLIT MASCARILLA

PANORÁMICA DE PIRÁMIDE TOLTECA Y ROSTRO DE ANCIANA

SONIDO: <----->
A TRAVÉS DEL TIEMPO EN CASI
TODAS LAS SOCIEDADES ANTIGUAS.



No. 05

PROYECTOR No. B X A

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SPLIT / MASCARILLA

PANORÁMICA DE PIRÁMIDE Y ROSTRO DE ANCIANA

SONIDO: <----->
LA EXPERIENCIA, SABIDURÍA



No. 06

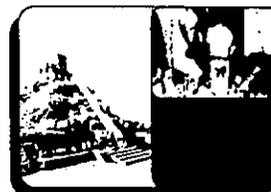
PROYECTOR No. C X B

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SPLIT / MASCARILLA

PANORÁMICA DE PIRÁMIDE Y ROSTRO DE ANCIANA

SONIDO: <----->
Y RESPONSABILIDAD DEL HOMBRE SE MEDIAN EN RELACIÓN
AL NÚMERO DE AÑOS:



No. 07

PROYECTOR No. A X C

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SPLIT / MASCARILLA

PANORÁMICA DE PIRÁMIDE Y ROSTRO DE ANCIANO

SONIDO: <----->
POR ELLO, LOS ANCIANOS FORMABAN PARTE
DE UN GRUPO MUY ESPECÍFICO.



No. 08

B X A

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SPLIT / MASCARILLA

PANORÁMICA DE PIRÁMIDE Y ROSTRO DE ANCIANO

SONIDO: <----->
ERAN RESPETADOS Y MANTENÍAN
UNA CONDICIÓN PRIVILEGIADA DENTRO DE LA SOCIEDAD

Tiempo acumulado: 36"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 02/28



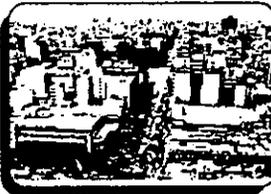
No. 09

PROYECTOR No. C X B

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / PANORÁMICA DE LA CIUDAD DE MÉXICO.

SONIDO: PERO CON EL CRECIMIENTO DEMOGRÁFICO.



No. 10

PROYECTOR No. A X C

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / PANORÁMICA DE LA CIUDAD DE MÉXICO.

SONIDO: Y LA MODERNIZACIÓN DE LAS GRANDES CIUDADES.



No. 11

PROYECTOR No. B X A

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO DE ANCIANO SENTADO.

SONIDO: LA ESCALA DE VALORES DE RESPETO.



No. 12

PROYECTOR No. C X B

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO DE ANCIANO COMIENDO.

SONIDO: Y VENERACIÓN HACIA ELLOS FUE DISMINUYENDO PAUATINAMENTE.



No. 13

PROYECTOR No. A X C

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / MASCARILLA TOMA ABIERTA DE ANCIANO FUMANDO.

SONIDO: DESPLAZÁNDOLOS Y DE JÁNDOLOS AL MARGEN DE TODA ACTMIDAD SOCIAL.



No. 14

PROYECTOR No. B X A

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / MASCARILLA ACERCAMIENTO A ROSTRO DE ANCIANOS.

SONIDO: "BEHIND THE WATERFALL"



No. 15

PROYECTOR No. C X B

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / MASCARILLA TOMA ABIERTA DE ANCIANO ENTRE MULTITUD DE GENTE.

SONIDO: "BEHIND THE WATERFALL"



No. 16

PROYECTOR No. A X C

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO DE ANCIANO ENTRE MULTITUD DE GENTE.

SONIDO: ACTUALMENTE NUESTRA SOCIEDAD HA ADOPTADO FORMAS DE VIDA.

Tiempo acumulado: 28"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
 Duración: 15 MINUTOS
 Página: 03/28



No. 17

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA / PANORÁMICA DE GRUPO DE GENTE

SONIDO: <----->
 ... QUE SE AJUSTAN A LO NUEVO Y DINÁMICO:



No. 18

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA / TOMA ABIERTA DE ANCIANOS PIDIENDO LIMOSNA

SONIDO: <----->
 CON ELLO SE HA GENERADO LA MARGINACIÓN DE GRUPOS SOCIALES...



No. 19

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO DE ANCIANO SENTADOS

SONIDO: <----->
 CUYAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS NO CUMPLEN CON EL DINÁMISMO DE LA VIDA MODERNA



No. 20

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO DE ANCIANO RODEADO DE GENTE

SONIDO: <----->
 ESTOS FACTORES HAN INFLUIDO PARA QUE LOS ANCIANOS...



No. 21

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO DE ANCIANO PIDIENDO LIMOSNA

SONIDO: <----->
 ... O GENTE DE LA LLAMADA TERCERA EDAD QUEDE AL MARGEN DE TODA ACTIVIDAD PRODUCTIVA



No. 22

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO DE ANCIANO

SONIDO: <----->
 ... Y CONSECUENTEMENTE AL MARGEN DE LA SOCIEDAD



No. 23

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO DE ANCIANO SENTADO

SONIDO: // // // // //
 "BEHIND THE WATERFALL"



No. 24

PROYECTOR No. +C

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA EFECTO SUPERSPICIÓN DE LETRERO OLVIDADOS

SONIDO: <----->
 OLVIDAR A QUIENES FORMAN PARTE DE NUESTRO PASADO

Tiempo acumulado: 33"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 04/28



No. 25

PROYECTOR No. AX8C

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA

ACERCAMIENTO MEDIO

A ROSTRO DE ANCIANA

SONIDO: <----->
... Y QUIENES SON RESPONSABLES DE LO QUE SOMOS
ES UNA INCONCIENCIA ...



No. 26

PROYECTOR No. 8XA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA

TOMA ABIERTA DE ANCIANOS

SONIDO: <----->
..... QUE DEBEN SER ELIMINADA DEL PENSAMIENTO
DE LOS CIUDADANOS.



No. 27

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA

MASCARILLA DIFUMINADA

ACERCAMIENTO MEDIO A ROSTRO DE ANCIANA

SONIDO: ////////////////
"BEHIND THE WATERFALL"



No. 28

PROYECTOR No. +A

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA

ACERCAMIENTO

A ROSTRO DE ANCIANA

SONIDO: ////////////////
"BEHIND THE WATERFALL"



No. 29

PROYECTOR No. +8XC

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA

MASCARILLA DIFUMINADA

GRAN ACERCAMIENTO A ROSTRO DE PERSONA

SONIDO: ////////////////
"BEHIND THE WATERFALL"



No. 30

PROYECTOR No. +CXA

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA DIFUMINADA

ACERCAMIENTO MEDIO

DE MUJER

SONIDO: ////////////////
"BEHIND THE WATERFALL"



No. 31

PROYECTOR No. +AXB

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA

MASCARILLA DIFUMINADA

GRAN ACERCAMIENTO A ROSTRO DE ANCIANA

SONIDO: ////////////////
"BEHIND THE WATERFALL"



No. 32

PROYECTOR No. +8XA

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA

MASCARILLA DIFUMINADA

ROSTRO DE MUJER

SONIDO: ////////////////
"BEHIND THE WATERFALL"

Tiempo acumulado: 26"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 05/28



No. 33

PROYECTOR No. C X B

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO

A ROSTRO DE ANCIANO SONRIENTE

SONIDO: *////// ////*
"SWEEP AWAY"



No. 34

PROYECTOR No. A X C

TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO

A ROSTRO DE ANCIANO

SONIDO: <----->
PARA DISMINUIR Y ERRADICAR LOS PROBLEMAS QUE EN LA ACTUALIDAD ENFRENTAN LOS ANCIANOS.



No. 35

PROYECTOR No. B X A

TIEMPO PARCIAL: 2'

IMAGEN: DISOLVENCIA / GRAFICO COLOREADO

LOGOTIPO DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

SONIDO: <----->
FUE CREADO ...



No. 36

PROYECTOR No. + C

TIEMPO PARCIAL: 2'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO NEON

LETRERO / INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

SONIDO: <----->
... EL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD.



No. 37

PROYECTOR No. +A X C

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA / MASCARILLA

A ROSTRO DE ANCIANO

SONIDO: <----->
POR DECRETO PRESIDENCIAL ...



No. 38

PROYECTOR No. -C

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICION

LETRERO DEL 22 DE AGOSO DE 1979

SONIDO: <----->
... DEL 22 DE AGOSTO DE 1979.



No. 39

PROYECTOR No. +B X CA

TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICION

ACERCAMIENTO MEDIO A ROSTRO DE ANCIANO SONRIENTE

SONIDO: *////// ////*
"SWEEP AWAY"



No. 40

PROYECTOR No. +CXB

TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICION

ACERCAMIENTO MEDIO A MUJER RECIBIENDO VIVERES

SONIDO: *//////////.....//////////*
"SWEEP AWAY"

Tiempo acumulado: 25"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 06/28



No. 41

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / GRÁFICO

LOGOTIPO DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

SONIDO: <----->

EL INSEN FUNGE COMO ORGANISMO PÚBLICO.



No. 42

PROYECTOR No. B X A

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / MASCARILLA

ACERCAMIENTO A ROSTRO DE ANCIANO

SONIDO: <----->

CON PATRIMONIO PROPIO, CUYOS OBJETIVOS SON



No. 43

PROYECTOR No. + C

TIEMPO PARCIAL: 2"

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO PROTEGER

SONIDO: <----->

..... PROTEGER.



No. 44

PROYECTOR No. + A X C

TIEMPO PARCIAL: 2"

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO ATENDER - AYUDAR

SONIDO: <----->

AYUDAR , ATENDER



No. 45

PROYECTOR No. + C X A

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO ORIENTAR

SONIDO: <----->

..... Y ORIENTAR A LA VEJEZ MEXICANA.



No. 46

PROYECTOR No. A X C

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO

A ROSTRO DE ANCIANO

SONIDO: <----->

PARA LOGRAR QUE EL SENECTO RECobre

EL LUGAR QUE SE MERECE DE RESPETO.



No. 47

PROYECTOR No. B X A

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANOS BAILANDO

SONIDO: <----->

DIGNIDAD Y RECONOCIMIENTO SOCIAL



No. 48

PROYECTOR No. C X B

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO DE SUPERPOSICIÓN

LETRERO PROGRAMAS ASISTENCIALES

SONIDO: <----->

EL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

REALIZA ACCIONES ASISTENCIALES

Tiempo acumulado: 23"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 07/28



No. 49

PROYECTOR No. C X B

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO ECONÓMICO

SONIDO: <----->
EN RUBROS ECONÓMICOS.



No. 50

PROYECTOR No. +B X A

TIEMPO PARCIAL: 2'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO SOCIALES

SONIDO: <----->
SOCIALES.



No. 51

PROYECTOR No. +A X B

TIEMPO PARCIAL: 2'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO EDUCATIVOS

SONIDO: <----->
EDUCATIVOS.



No. 52

PROYECTOR No. +B X A

TIEMPO PARCIAL: 2'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO PSICOLÓGICO

SONIDO: <----->
Y PSICOLÓGICOS.



No. 53

PROYECTOR No. A X B + C

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA / GRÁFICO
LOGOTIPO DEL INSEN

SONIDO: // // // // // //
"SWEPT AWAY"



No. 54

PROYECTOR No. +B

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO PROGRAMAS ASISTENCIALES

SONIDO: // // // // // //
"SWEPT AWAY"



No. 55

PROYECTOR No. +C

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO ECONOMICOS

SONIDO: <----->
PROGRAMAS ECONÓMICOS



No. 56

PROYECTOR No. A X B + C

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA / MASCARILLA DE ANCIANO
Y LETRERO PROGRAMAS ECONOMICOS

SONIDO: // // // // // //
"SWEPT AWAY"

Tiempo acumulado: 20"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 08/28



No. 57

PROYECTOR No. +B

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN LETRERO TARJETA INSEN

SONIDO: <-----> TARJETA INSEN



No. 58

PROYECTOR No. CXA+B

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANO

SONIDO: // // // // "SWEEP AWAY"



No. 59

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO

A MANO DE ANCIANO MOSTRANDO SU CREDENCIAL

SONIDO: // // // // "SWEEP AWAY"



No. 60

PROYECTOR No. 8XA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANOS DANDO PLÁTICAS INFORMATIVAS

SONIDO: <-----> CON LA IDEA DE RESOLVER DOS PROBLEMAS COMUNES PARA LOS ANCIANOS.



No. 61

PROYECTOR No. CXE

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA TOMA ABIERTA DE MUJER ENTREGANDO TARJETA DE AFILIACION

SONIDO: <-----> DE IDENTIFICACIÓN Y DE PERDIDA DE PODER ADQUISITIVO.



No. 62

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / GRAN ACERCAMIENTO

DE HOMBRE FIRMANDO TARJETA DE AFILIACION

SONIDO: <-----> SE CREÓ LA TARJETA DEL INSEN. ESTE PROGRAMA TIENE POR OBJETO ...



No. 63

PROYECTOR No. 8XA

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO

DE ANCIANA RECIBIENDO CREDENCIAL DE AFILIACION

SONIDO: <-----> AUMENTAR EL PODER ADQUISITIVO DE LAS PERSONAS MAYORES DE 60 AÑOS



No. 64

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA / GRAN ACERCAMIENTO

DE ANCIANO MOSTRANDO SU CREDENCIAL

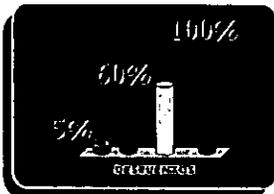
SONIDO: <-----> AL PRESENTARLA, LES PERMITE OBTENER BIENES Y SERVICIOS DE PRIMERA NECESIDAD

Tiempo acumulado: 34"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 09/28



No. 65
PROYECTOR No. AXC
TIEMPO PARCIAL: 4'
DISOLVENCIA
IMAGEN: GRÁFICO COLOREADO
ESQUEMA DE BARRAS DE DESCUENTOS

SONIDO: <----->
CON DESCUENTOS DE UN 5% HASTA UN 60%



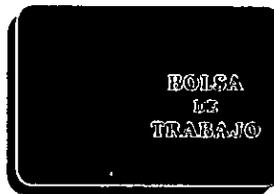
No. 66
PROYECTOR No. BXA
TIEMPO PARCIAL: 5'
DISOLVENCIA
IMAGEN: GRÁFICO COLOREADO

SONIDO: <----->
..... Y EN ALGUNOS CASOS HASTA DEL 100%



No. 67
PROYECTOR No. CXB
TIEMPO PARCIAL: 3'
DISOLVENCIA
IMAGEN: MASCARILLA / ACERCAMIENTO
MEDIO DE ANCIANO Y LETRERO PROGRAMAS ECONÓMICOS

SONIDO: ////////////////
* SWEPT AWAY*



No. 68
PROYECTOR No. +A
TIEMPO PARCIAL: 4'
DISOLVENCIA
IMAGEN: EFEECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO BOLSA DE TRABAJO

SONIDO: <----->
BOLSA DE TRABAJO



No. 69
PROYECTOR No. BXC+A
TIEMPO PARCIAL: 3'
DISOLVENCIA
IMAGEN: ACERCAMIENTO MEDIO
A ANCIANO PINTANDO CUADROS

SONIDO: X *ST. ELMO'S* <----->
SE HA DEMOSTRADO QUE EL NIVEL DE PRODUCTIVIDAD DE LOS ANCIANOS



No. 70
PROYECTOR No. CXB
TIEMPO PARCIAL: 4'
DISOLVENCIA
IMAGEN: ACERCAMIENTO MEDIO
DE GRUPO DE ANCIANOS PINTANDO

SONIDO: <----->
AUMENTA CUANDO EL TRABAJO QUE SE LES ASIGNA...



No. 71
PROYECTOR No. AXC
TIEMPO PARCIAL: 3'
DISOLVENCIA
IMAGEN: ACERCAMIENTO MEDIO
DE ANCIANA REALIZANDO LABORES ARTESANALES

SONIDO: <----->
..... CONCUERDA CON SUS HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS FÍSICAS.



No. 72
PROYECTOR No. BXA
TIEMPO PARCIAL: 3'
DISOLVENCIA
IMAGEN: GRAN ACERCAMIENTO
A MANOS DE ANCIANO PINTANDO

SONIDO: <----->
A PARTIR DE ELLO SE CREÓ LA BOLSA DE TRABAJO.

Tiempo acumulado: 29"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 10/28



No. 73
PROYECTOR No. CXB
TIEMPO PARCIAL: 4"
DISOLVENCIA
IMAGEN: TOMA ABIERTA

DE GRUPO DE PERSONAS FIRMANDO CREDENCIAL DE AFILIACIÓN

SONIDO: <----->
SU OBJETIVO ES CONCIENTIZAR AL EMPRESARIO PARA LA CREACIÓN



No. 74
PROYECTOR No. AXB
TIEMPO PARCIAL: 4"
DISOLVENCIA
IMAGEN: TOMA ABIERTA

DE GRUPO DE PERSONAS FIRMANDO CONVENIOS

SONIDO: <----->
..... DE EMPLEOS ECONÓMICAMENTE REMUNERABLES PARA EL SENECTO:



No. 75
PROYECTOR No. BXA
TIEMPO PARCIAL: 5"
DISOLVENCIA
IMAGEN: TOMA ABIERTA

DE ANCIANOS TRABAJANDO

SONIDO: <----->
CON LO CUAL SE LOGRA PROPORCIONAR UNA ACTIVIDAD REMUNERADA Y



No. 76
PROYECTOR No. CXB
TIEMPO PARCIAL: 3"
DISOLVENCIA
IMAGEN: ACERCAMIENTO MEDIO

DE MUJERES AFILIÁNDOSE AL INSTITUTO

SONIDO: <----->
..... EVITAR EL DESPERDICIO DE LA EXPERIENCIA.



No. 77
PROYECTOR No. AXB
TIEMPO PARCIAL: 3"
DISOLVENCIA
IMAGEN: GRAN ACERCAMIENTO

A ROSTRO DE ANCIANAS

SONIDO: <----->
..... QUE SÓLO SE ADQUIERE CON EL PASO DE LOS AÑOS.



No. 78
PROYECTOR No. BXA
TIEMPO PARCIAL: 4"
DISOLVENCIA
IMAGEN: MASCARILLA / ACERCAMIENTO

DE VOLUNTARIAS Y LETRERO PROGRAMAS ECONÓMICOS

SONIDO: X ////////////////
* SWEPT AWAY *



No. 79
PROYECTOR No. +C
TIEMPO PARCIAL: 4"
DISOLVENCIA
IMAGEN: EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO VOLUNTARIADO

SONIDO: <----->
VOLUNTARIADO



No. 80
PROYECTOR No. AXB+C
TIEMPO PARCIAL: 5"
DISOLVENCIA
IMAGEN: PANORÁMICA

DE VOLUNTARIAS DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

SONIDO: ////////////////
* SWEPT AWAY *

Tiempo acumulado: 34"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 12/28



No. 89

PROGRAMAS ASISTENCIALES

PROYECTOR No. +A

TIEMPO PARCIAL: 3"

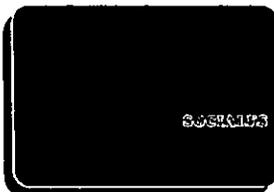
IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO PROGRAMAS ASISTENCIALES

SONIDO: ||||||| |||||

* SWEPT AWAY *



No. 90

PROYECTOR No. +BXC

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO SOCIALES

SONIDO: <----->

PROGRAMAS SOCIALES



No. 91

PROYECTOR No. CXAB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA

MASCARILLA

TOMA ABIERTA DE ANCIANAS Y LETRERO PROGRAMAS SOCIALES

SONIDO: ||||||| |||||

* SWEPT AWAY *



No. 92

PROYECTOR No. +A

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO ALBERGUES

SONIDO: <----->

ALBERGUES



No. 93

PROYECTOR No. BXCA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA

TOMA ABIERTA DE

GRUPO DE ANCIANOS EN EL ALBERGUE

SONIDO: X <----->

* ST. ELMO'S *



No. 94

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA

ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANO DENTRO DEL ALBERGUE

SONIDO: X <----->

* ST. ELMO'S *



No. 95

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA

ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANOS CONVIVIENDO

SONIDO: <----->

LA FALTA DE COMUNICACIÓN QUE SE PROVOCA EN EL

SENO DE LA FAMILIA HA REPERCUTIDO



No. 96

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA

TOMA ABIERTA

DE ANCIANOS EN CONVIVENCIA DENTRO DEL ALBERGUE

SONIDO: <----->

..... PARA HACER QUE EL ANCIANO SE SIENTA NEGADO

Y RECHAZADO EN SU PROPIO HOGAR

Tiempo acumulado: 31"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 13/28



No. 97
PROYECTOR No. CXB
TIEMPO PARCIAL: 5'
IMAGEN: DISOLVENCIA PANORÁMICA
A FACHADA DE ALBERGUE

SONIDO: <----->
CON LA CREACIÓN DE LOS ALBERGUES
SE BUSCA BRINDARLES UNA ASISTENCIA INTEGRAL.



No. 98
PROYECTOR No. AXC
TIEMPO PARCIAL: 3'
IMAGEN: DISOLVENCIA TOMA ABIERTA
DE GRUPO DE ANCIANOS CONVIVIENDO

SONIDO: <----->
SU OBJETIVO CONSISTE EN PROPORCIONARLES CASA Y SUSTENTO,



No. 99
PROYECTOR No. BXA
TIEMPO PARCIAL: 4'
IMAGEN: DISOLVENCIA ACERCAMIENTO MEDIO
A GRUPO DE PERSONAS

SONIDO: <----->
LA ESTANCIA DEL ANCIANO EN EL ALBERGUE
SÓLO SERÁ TRANSITORIA.



No. 100
PROYECTOR No. CXB
TIEMPO PARCIAL: 4'
IMAGEN: DISOLVENCIA GRAN ACERCAMIENTO
A ROSTRO DE MUJER PIDIENDO INFORMACIÓN

SONIDO: <----->
YA QUE CON LA AYUDA DE
TRABAJADORAS SOCIALES SE BUSCARÁ...



No. 101
PROYECTOR No. AXC
TIEMPO PARCIAL: 4'
IMAGEN: DISOLVENCIA TOMA ABIERTA DE
GRUPO DE ANCIANOS CON TRABAJADORA SOCIAL

SONIDO: <----->
..... LA SOLUCIÓN E INTEGRACIÓN A SU NÚCLEO FAMILIAR.



No. 102
PROYECTOR No. BXA
TIEMPO PARCIAL: 3'
IMAGEN: DISOLVENCIA ACERCAMIENTO MEDIO
DE VOLUNTARIA CON ANCIANAS

SONIDO: <----->
DURANTE SU ESTANCIA EN EL ALBERGUE
PODRÁ MANTENERSE ACTIVO.



No. 103
PROYECTOR No. CXB
TIEMPO PARCIAL: 4'
IMAGEN: DISOLVENCIA ACERCAMIENTO MEDIO
DE GRUPO DE PERSONAS REALIZANDO ACTIVIDADES RECREATIVAS

SONIDO: <----->
..... MEDIANTE UNA SERIE DE ACTIVIDADES
QUE ESTIMULEN SU CREATIVIDAD.



No. 104
PROYECTOR No. AXC
TIEMPO PARCIAL: 4'
IMAGEN: DISOLVENCIA MASCARILLA
GRAN ACERCAMIENTO A ROSTRO DE PERSONAS BAILANDO

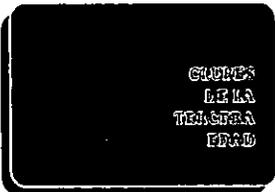
SONIDO: X <----->
* SWEPT AWAY *

Tiempo acumulado: 31"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 14/28



No. 105

PROYECTOR No. +B

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO CLUB DE LA TERCERA EDAD

SONIDO: <----->
CLUBES DE LA TERCERA EDAD



No. 106

PROYECTOR No. CXAB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
GRAN ACERCAMIENTO

A ANCIANOS BAILANDO

SONIDO: // // // // // // // // // //
"SWEPT AWAY"



No. 107

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

A GRUPO DE PERSONAS BAILANDO

SONIDO: // // // // // // // // // //
"SWEPT AWAY"



No. 108

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
CENTRO CULTURAL DE LA TERCERA EDAD

SONIDO: <-----> "ST. ELMO'S"
EN ESTOS ESPACIOS.
EL INSEN PROPORCIONA UNA TOTAL INTEGRACIÓN.



No. 109

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

A GRUPO DE PERSONAS CONVIVIENDO EN EL CLUB

SONIDO: <----->
..... ENTRE LOS ANCIANOS QUE COMPARTEN INTERESES COMÚNES.



No. 110

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE AFICIONADOS JUGANDO DOMINÓ

SONIDO: <----->
SU FINALIDAD SE BASA EN QUE DISFRUTEN
Y APROVECHEN SU TIEMPO LIBRE.



No. 111

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE HOMBRE TOCANDO LA GUITARRA

SONIDO: <----->
..... APLICANDO SUS HABILIDADES TANTO FÍSICAS COMO
INTELECTUALES EN ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES



No. 112

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
MASCARILLA

ACERCAMIENTO MEDIO DE PERSONA TOCANDO EL VIOLÍN

SONIDO: <----->
CON ELLO SE PRETENDE LOGRAR UNA MEJOR
DISPONIBILIDAD DE ADAPTACIÓN

Tiempo acumulado: 32"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 15/28



No. 113

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA DE

ANCIANA CONVIVIENDO EN CLUB DE LA TERCERA EDAD

SONIDO: <----->

..... E INTEGRACIÓN EN LA VIDA SOCIAL Y FAMILIAR.



No. 114

PROYECTOR No. BXA

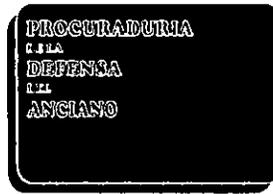
TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
MASCARILLA GRAN ACERCAMIENTO

A ROSTRO DE MUJER Y LETRERO PROGRAMAS SOCIALES

SONIDO: X <-----> // // // // // // // // // // // // // // // //

* SWEEP AWAY *



No. 115

PROYECTOR No. +C

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO PROCURADURÍA DE LA DEFENSA DEL ANCIANO

SONIDO: <----->

PROCURADURÍA DE LA DEFENSA DEL ANCIANO



No. 116

PROYECTOR No. AXBC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
GRAN ACERCAMIENTO

A ROSTRO DE ANCIANA

SONIDO: // // // // // // // // // // // // // // //

* SWEEP AWAY *



No. 117

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

A ROSTRO DE ANCIANO

SONIDO: // // // // // // // // // // // // // // //

* SWEEP AWAY *



No. 118

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE GRUPO DE ANCIANOS

SONIDO: X <-----> * ST. ELMO'S

GENERALMENTE CUANDO LOS ANCIANOS PIÉRDEN FUERZAS

ECONÓMICA AL DEJAR DE SER PRODUCTIVOS.



No. 119

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANO CON GRUPO DE ABOGADAS

SONIDO: <----->

..... SE PRIVAN DE LOS MEDIOS SUFICIENTES

PARA HACER VALER SUS DERECHOS



No. 120

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE GRUPO DE ANCIANOS CON ABOGADOS

SONIDO: <----->

COMO CONSECUENCIA SE IMPLEMENTO

LA PROCURADURÍA DE LA DEFENSA DEL ANCIANO.

Tiempo acumulado: 33"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 18/28



No. 137

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
PANORÁMICA

DE GRUPO DE PERSONAS

SONIDO: ////////// //////////

* ST. ELMO'S FIRE *



No. 138

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
PANORÁMICA

DE GRUPO DE PERSONAS CONVIVIENDO

SONIDO: <----->

EL OBJETIVO PRINCIPAL Y MÁS IMPORTANTE

CORRESPONDE A LA EDUCACIÓN



No. 139

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE ANCIANA LLEGANDO A REUNIÓN DE PLÁTICAS INFORMATIVAS

SONIDO: <----->

..... DE LA FAMILIA Y SOCIEDAD

EN EL CONOCIMIENTO DEL ANCIANO



No. 140

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE GRUPO DE PERSONAS CONVIVIENDO EN UN CENTRO CULTURAL

SONIDO: <----->

..... DE ASUMIR LA RESPONSABILIDAD QUE

TIENEN HACIA ELLOS



No. 141

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

A ROSTRO DE ANCIANAS

SONIDO: <----->

..... Y EVITAR QUE SE QUEDEN EN EL DESAMPARO.



No. 142

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE TRABAJADOR SOCIAL DANDO PLÁTICAS INFORMATIVAS

SONIDO: <----->

LA CONCIENTIZACIÓN SE LLEVA ACABO

MEDIANTE LA IMPARTICIÓN DE CURSOS Y PLÁTICAS



No. 143

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
PANORÁMICA

DE GRUPO DE PERSONAS RECIBIENDO PLÁTICAS INFORMATIVAS

SONIDO: <----->

..... DEL INSEÑ A LA SOCIEDAD Y A

ESTUDIANTES DE DIVERSOS NIVELES ACADÉMICOS



No. 144

BXA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANAS CON TRABAJADORAS SOCIALES

SONIDO: X ////////// //////////

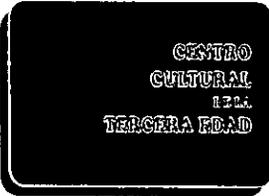
* SWEPT AWAY*

Tiempo acumulado: 32"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 19/28



No. 145

PROYECTOR No. +C

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO CENTRO CULTURAL DE LA TERCERA EDAD

SONIDO: <----->

CENTRO CULTURAL DE LA TERCERA EDAD



No. 146

PROYECTOR No. AXBC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE GRUPO DE ANCIANOS CONVIVIENDO

SONIDO: X //.....//

* ST. ELMO'S *



No. 147

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
GRAN ACERCAMIENTO

A MANOS DE HOMBRE JUGANDO AJEDREZ

SONIDO: X //.....//

* ST. ELMO'S *



No. 148

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE CUADROS REALIZADOS POR GRUPO DE ANCIANOS

SONIDO: <----->

UNA DE LAS ÁREAS QUE HA

TENIDO UNA DESTACADA PARTICIPACIÓN



No. 149

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
PANORÁMICA DE MUJERES DANZANTES

SONIDO: <----->

..... EN LA IMPARTICIÓN DE

ACCIONES EN BENEFICIO DE LA VEJEZ.



No. 150

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE HOMBRE TOCANDO LA GUITARRA EN UN CENTRO CULTURAL

SONIDO: <----->

..... HA SIDO LA CREACIÓN DEL

CENTRO CULTURAL DE LA TERCERA EDAD



No. 151

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
PANORÁMICA

DE GRUPO DE MUJERES BAILANDO DANZA FOLCLORICA

SONIDO: <----->

SU OBJETIVO SE BASA EN LA

IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES EN EL ÁMBITO DEPORTIVO.



No. 152

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 2"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE GRUPO DE MUJERES PARTICIPANTES EN EVENTOS CULTURALES

SONIDO: <----->

..... CULTURAL.

Tiempo acumulado: 28"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 20/28



No. 153

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SPLIT

ANCIANA CORREDORA Y GRUPO DE DEPORTISTAS

SONIDO: <----->
DE RECREACIÓN TURÍSTICA Y SOCIAL.



No. 154

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SPLIT

ANCIANO Y GRUPO DE DEPORTISTAS

SONIDO: <----->
CON EL FIN DE SUPRIMIR LA INACTIVIDAD QUE REPERCUTE CONSIDERABLEMENTE.....



No. 155

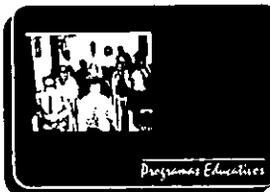
PROYECTOR No. +AXB

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO

ANCIANO TOCANDO EL VIOLÍN

SONIDO: <----->
..... EN EL DETERIORO MENTAL Y FÍSICO DE LOS ANCIANOS.



No. 156

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / MASCARILLA

GRUPO DE ANCIANOS Y LETRERO PROGRAMAS ECONÓMICOS

SONIDO: // // // // // // // //
"SWEPT AWAY"



No. 157

PROYECTOR No. +C

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO PLAN DE VIDA FUTURA

SONIDO: // // // // // // //
"SWEPT AWAY"



No. 158

PROYECTOR No. AX3C

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANOS RECIBIENDO PLATICAS INFORMATIVAS

SONIDO: X <-----> "ST ELMO'S"



No. 159

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / PANORÁMICA

DE GRUPO DE ANCIANOS

SONIDO: X <-----> "ST ELMO'S"



No. 160

CXB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA / TOMA ABIERTA

DE TRABAJADORA SOCIAL CON GRUPO DE ANCIANOS

SONIDO: <-----> "ST ELMO'S"
EL PLAN DE VIDA FUTURA TIENE POR OBJETO PROPORCIONAR INFORMACIÓN

Tiempo acumulado: 33"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 21/28



No. 161

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE GRUPO DE PERSONAS EN UN CENTRO CULTURAL

SONIDO: <----->

..... A TODA AQUELLAS PERSONAS
QUE ESTÉN PRÓXIMAS AL RETIRO LABORAL.



No. 162

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE GRUPO PERSONAS RECIBIENDO PLATICAS INFORMATIVAS

SONIDO: <----->

..... CON EL FIN DE ESTRUCTURAR SU VIDA FUTURA Y,



No. 163

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE GRUPO DE PERSONAS ESCUCHANDO CONFERENCIAS

SONIDO: <----->

..... CON ELLO LOGRAR UNA MEJOR
ADAPTACIÓN AL MEDIO SOCIAL.



No. 164

PROYECTOR No. AXC

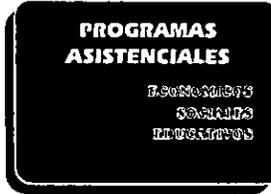
TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
GRAFICO

LOGOTIPO DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

SONIDO: X //.....//

* SWEPT AWAY *



No. 165

PROYECTOR No. +B

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO PROGRAMAS ASISTENCIALES

SONIDO: //.....//

* SWEPT AWAY *



No. 166

PROYECTOR No. +CXA

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO PSICOLÓGICOS

SONIDO: <----->

PROGRAMAS PSICOLÓGICOS



No. 167

PROYECTOR No. AXBC

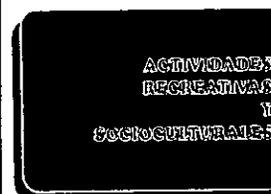
TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
MASCARILLA / PANORÁ.

MICA DE GRUPO DE ANCIANOS Y LETRERO PROGRAMAS EDUCATIVOS

SONIDO: //.....//

* SWEPT AWAY *



No. 168

PROYECTOR No. +B

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO PLAN DE VIDA FUTURA

SONIDO: <----->

PLAN DE VIDA FUTURA

Tiempo acumulado: 25"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 22/28



No. 169

PROYECTOR No. CXAB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE GRUPO DE MUJERES DANZANTES

SONIDO: X // // // // // // // // // //
" ST ELMO'S FIRE "



No. 170

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE GRUPO CORISTAS

SONIDO: // // // // // // // // // //
" ST ELMO'S FIRE "



No. 171

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE HOMBRE TOCANDO LA GUITARRA EN UNA CONVENCIA

SONIDO: <----->
CON LAS ACTIVIDADES
RECREATIVAS Y SOCIOCULTURALES,



No. 172

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 5"

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SPLIT / MASCARILLA

GRUPO DE PERSONAS CORISTAS

SONIDO: <----->
SE PONEN EN PRÁCTICA DIVERSAS ACTIVIDADES ENFOCADAS
A LA REALIZACIÓN DE VISITAS A MUSEOS.



No. 173

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE CONVENCIA DE GRUPO DE ANCIANOS

SONIDO: <----->
..... PARQUES RECREATIVOS, EXPOSICIONES.



No. 174

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 3"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA DE GRUPO

DE PERSONAS CONVIVIENDO EN UN CLUB DE LA 3ERA EDAD

SONIDO: <----->
CONCIERTOS Y LUGARES HISTÓRICOS



No. 175

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4"

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE GRUPO DE ANCIANOS CORISTAS

SONIDO: <----->
CON LA INTENCIÓN DE PROPICIAR RELACIONES
INTERPERSONALES ENTRE LA POBLACIÓN SENECTA



No. 176

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 6"

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANOS EN UN CONCURSO DE BAILE

SONIDO: <----->
..... E INCORPORAR A SU VIDA INTERESES
AMENOS Y POSITIVOS.

Tiempo acumulado: 32"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 23/28



No. 177

PROYECTOR No. BXA
TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SPLIT / MASCARILLA

PANORÁMICA DE GRUPO DE ANCIANOS Y LETRERO PSICOLÓGICOS

SONIDO: X [noise icon] [noise icon]
* SWEPT AWAY *



No. 178

PROYECTOR No. +C
TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO TALLER DE TERAPIA OCUPACIONAL

SONIDO: <----->
TALLER DE TERAPIA OCUPACIONAL



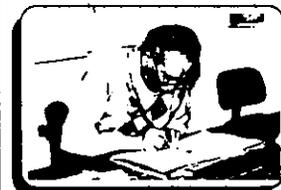
No. 179

PROYECTOR No. AXBC
TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE MUJER PINTANDO CUADROS

SONIDO: X [noise icon] [noise icon]
* ST. ELMO'S FIRE*



No. 180

PROYECTOR No. BXA
TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO

DE HOMBRE HACIENDO LABORES ARTESANALES

SONIDO: X [noise icon] [noise icon]
* ST. ELMO'S FIRE*



No. 181

PROYECTOR No. CXB
TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA
GRAN ACERCAMIENTO

A MANOS DE MUJER PINTANDO CUADROS

SONIDO: <----->
CON LA CREACIÓN DE LAS TERAPIAS OCUPACIONALES

SE DESARROLLARON DIVERSOS TALLERES:



No. 182

PROYECTOR No. AXC
TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA
GRAN ACERCAMIENTO

A MANOS DE ANCIANA PINTANDO CUADROS

SONIDO: <----->
PINTURA, CARPINTERÍA,



No. 183

PROYECTOR No. BXA
TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE GRUPO DE PERSONAS CONVIVIENDO EN UN CLUB RECREATIVO

SONIDO: <----->
..... LABORES ARTESANALES Y ELABORACIÓN

DE DIVERSOS ARTÍCULOS:



No. 184

PROYECTOR No. CXB
TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA
TOMA ABIERTA

DE ANCIANO EN UN CONCURSO DE GUITARRA

SONIDO: <----->
..... TODOS LOS TALLERES SON IMPARTIDOS POR MAESTROS

TAMBIÉN INTEGRANTES DE LA TERCERA EDAD.

Tiempo acumulado: 30"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

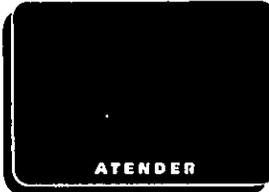
Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 25/28



No. 193
PROYECTOR No. CXAB
TIEMPO PARCIAL: 5"
IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO NEÓN DE LETRERO

EFECTO SPIT / PANORÁMICA DE GRUPO DE MUJERES

SONIDO: <----->
..... HA DESARROLLADO EN BENEFICIO DE LOS ANCIANOS SE RESUME EN DOS PUNTOS:



No. 194
PROYECTOR No. +A
TIEMPO PARCIAL: 2"
IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO ATENDER

SONIDO: <----->
1.- ATENDER



No. 195
PROYECTOR No. +BXA
TIEMPO PARCIAL: 2"
IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO AYUDAR

SONIDO: <----->
..... AYUDAR



No. 196
PROYECTOR No. +AXB
TIEMPO PARCIAL: 2"
IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO PROTEGER

SONIDO: <----->
..... PROTEGER



No. 197
PROYECTOR No. +BXA
TIEMPO PARCIAL: 3"
IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN
LETRERO ORIENTAR

SONIDO: <----->
..... ORIENTAR



No. 198
PROYECTOR No. +AXBC
TIEMPO PARCIAL: 3"
IMAGEN: DISOLVENCIA
ACERCAMIENTO MEDIO
DE PERSONAS BAILANDO

SONIDO: <----->
..... A LA POBLACIÓN SENECTA DEL PAÍS.



No. 199
PROYECTOR No. +BXA
TIEMPO PARCIAL: 3"
IMAGEN: DISOLVENCIA
GRAN ACERCAMIENTO
A ROSTRO DE ANCIANA

SONIDO: <----->
2. FOMENTAR SU PERMANENCIA EN LA SOCIEDAD



No. 200
PROYECTOR No. +C
TIEMPO PARCIAL: 3"
IMAGEN: DISOLVENCIA
EFECTO SUPERPOSICIÓN

GRÁFICO DEL LOGOTIPO DEL INSTITUTO DE LA SENECTUD

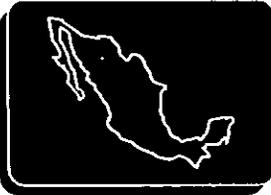
SONIDO: <----->
..... DE LA MEJOR MANERA POSIBLE.

Tiempo acumulado: 23"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 26/28



No. 201

PROYECTOR No. AXBC

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

GRFICO MAPA

DE LA REPÚBLCA MEXICANA

SONIDO: <----->

PARA HACER LLEGAR A NIVEL NACIONAL...



No. 202

PROYECTOR No. +B

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO NEÓN

EFFECTO SUPERPOSICIÓN / LOGOTICO DEL INSENER

SONIDO: <----->

..... TODOS LOS PROGRAMAS DEL INSENER



No. 203

PROYECTOR No. +CXB

TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO SUPERPOSICIÓN

LETRERO DE DELEGACIONES ESTATALES

SONIDO: <----->

..... SE CUENTA CON LOS DEPARTAMENTOS DE

DELEGACIONES ESTATALES....



No. 204

PROYECTOR No. +B

TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO NEÓN DE ROSTRO

EFFECTO SUPERPOSICIÓN

SONIDO: <----->

..... QUE COORDINAN LOS ESFUERZOS EN

CADA UNO DE LOS ESTADOS DE LA REPÚBLICA.



No. 205

PROYECTOR No. +AXBC

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO MASCARILLA DIFUMINADA

EFFECTO SUPERPOSICIÓN DE GRAN ACERCAMIENTO DE ROSTRO

SONIDO: ////////////////

"SWEEP AWAY"



No. 206

PROYECTOR No. -B

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO MASCARILLA DIFUMINADA

EFFECTO SUPERPOSICIÓN DE GRAN ACERCAMIENTO DE ROSTRO

SONIDO: ////////////////

"SWEEP AWAY"



No. 207

PROYECTOR No. -CXA

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO MASCARILLA DIFUMINADA

EFFECTO SUPERPOSICIÓN DE GRAN ACERCAMIENTO DE ROSTRO

SONIDO: ////////////////

"SWEEP AWAY"



No. 208

+AXB

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFFECTO MASCARILLA DIFUMINADA

EFFECTO SUPERPOSICIÓN DE GRAN ACERCAMIENTO DE ROSTRO

SONIDO: ////////////////

"SWEEP AWAY"

Tiempo acumulado: 27"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
Duración: 15 MINUTOS
Página: 27/28



No. 209

PROYECTOR No. +BXC

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFEECTO MASCARILLA DIFUMINADA

EFEECTO SUPERPOSICIÓN DE GRAN ACERCAMIENTO DE ROSTRO

SONIDO: //

"SWEEP AWAY"



No. 210

PROYECTOR No. +CXA

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFEECTO MASCARILLA DIFUMINADA

EFEECTO SUPERPOSICIÓN DE GRAN ACERCAMIENTO DE ROSTRO

SONIDO: //

"SWEEP AWAY"



No. 211

PROYECTOR No. +AXB

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

EFEECTO MASCARILLA DIFUMINADA

EFEECTO SUPERPOSICIÓN DE GRAN ACERCAMIENTO DE ROSTRO

SONIDO: //

"SWEEP AWAY"



No. 212

PROYECTOR No. BXAC

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

GRÁFICO / MASCARILLA

LETRERO DEL INSTITUTO DE LA SENECTUD

SONIDO: <----->

ESTO ES INSEN



No. 213

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 4'

IMAGEN: DISOLVENCIA

ACERCAMIENTO MEDIO

A ROSTRO DE ANCIANO E HIJO

SONIDO: <----->

..... PERO LA SOLUCIÓN PARA OFRECER

UNA MEJOR VIDA.....



No. 214

PROYECTOR No. AXB

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

ACERCAMIENTO MEDIO A

ROSTRO DE ANCIANO

SONIDO: <----->

.... Y DISMINUIR LOS PROBLEMAS DE LA VEJEZ

EN MÉXICO.....



No. 215

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

ACERCAMIENTO MEDIO

DE ANCIANO Y JOVEN

SONIDO: <----->

.....NOS CONCIERNE A TODOS.



No. 216

CXB

TIEMPO PARCIAL: 3'

IMAGEN: DISOLVENCIA

PANORÁMICA

DE LA CIUDAD DE MÉXICO

SONIDO: //

"SWEEP AWAY"

Tiempo acumulado: 39"



Título: PROGRAMAS ASISTENCIALES DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

Producción: HIDALGO MALDONADO ELIA
 Duración: 15 MINUTOS
 Página: 28/28



No. 217

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFFECTO NEÓN

GRÁFICO DEL INSTITUTO NACIONAL DE LA SENECTUD

SONIDO: |||||||.....|||||||

"SWEEP AWAY"



No. 218

PROYECTOR No. BXA

TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFFECTO NEÓN

LETREROS DE ASESOR: ALBINO RAMIREZ

SONIDO: |||||||.....|||||||

"SWEEP AWAY"



No. 219

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFFECTO NEÓN

LETREROS MUSICALIZACIÓN Y LOCUCIÓN.....

SONIDO: |||||||.....|||||||

"SWEEP AWAY"



No. 220

PROYECTOR No. AXC

TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFFECTO NEÓN

LETRERO PRODUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN

SONIDO: |||||||.....|||||||

"SWEEP AWAY"



No. 221

PROYECTOR No. 9XA

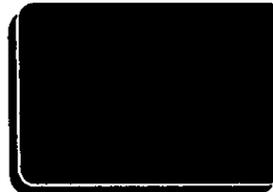
TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA
EFFECTO NEÓN

GRÁFICO UNAM / ENEP ACATLAN 1998

SONIDO: |||||||.....|||||||

"SWEEP AWAY"



No. 222

PROYECTOR No. CXB

TIEMPO PARCIAL: 5'

IMAGEN: DISOLVENCIA
EN NEGRO

.....SALE MÚSICA.

SONIDO: |||||||.....|||||||

"SWEEP AWAY"

Tiempo acumulado: 30'

Tiempo total acumulado: 15 minutos

Los anexos o cuestionarios que se incluyen a continuación fueron factores importantes en la determinación del problema general, el cual gira en torno a la escasa difusión de los programas asistenciales del INSEN.

Con el anexo 1, se determinó cual era el grado de conocimiento de dichos programas por parte de las personas de edad avanzada.

Tomando como muestra a 200 encuestados pudimos detectar el problema de la falta de conocimiento que tienen acerca de dichos programas.

Más del 90%, aseguró que sólo asiste al instituto para obtener su credencial del INSEN, y con ello obtener descuentos en el transporte, así mismo más del 70% afirmaron no tener la suficiente información acerca de algún otro servicio que les brinde el INSEN.

Finalmente, con las respuestas de los encuestados se pudo confirmar la falta de difusión de los programas asistenciales, por ello se consideró como viable la producción de un programa informativo.

En el anexo 2, se muestra un segundo cuestionario que se aplicó después de haber hecho la presentación del programa.

Dicho cuestionario fue respondido por los mismos encuestados, la respuesta de los receptores fue buena, logro informar más allá de los conocimientos que tenía de los servicios del INSEN.

ANEXO I

APLICAR ANTES DE LA PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

- 1.- SEXO?
Masculino.
 - 2.- EDAD?
70 años.
 - 3.- COMO SE ENTERO DEL INSEN?
Por un familiar.
 - 4.- CUAL FUE EL PRINCIPAL MOTIVO QUE LO CONDUJO VENIR?
Para sacar la credencial del INSEN, y obtener descuentos en el transporte.
 - 5.- CONOCE CUALES SON LOS PRINCIPALES PROGRAMAS ASISTENCIALES QUE LE BRINDA EL INSEN?
No, unicamente conozco la credencial del INSEN.
 - 6.- HACE CUANTOS AÑOS SE AFILIO AL INSEN?
8 años.
 - 7.- CREE USTED QUE ACTUALMENTE EXISTA UNA CULTURA DE RESPETO POR PARTE DE LA SOCIEDAD HACIA LAS PERSONAS DE EDAD AVANZADA?
No, nadie respeta a nadie.
 - 8.- CUAL CREE USTED QUE SEA LA CAUSA?
No les inculcan principios morales a los jóvenes.
 - 9.- COMO SE ENTERA DE LAS ACTIVIDADES QUE LE BRINDA EL INSEN?
No existe difusión.
 - 10.- CITE ALGUNOS DE LOS BENEFICIOS QUE USTED HA OBTENIDO DESPUÉS DE HABERSE AFILIADO AL INSEN?
Unicamente descuentos en le transporte.
-

ANEXO 2

APLICAR DESPUÉS DE LA PRESENTACIÓN AUDIOVISUAL

1.- QUE OPINA DEL PROGRAMA?

Me pareció bueno, además con las imágenes se pudo explicar mejor a cada uno de ellos.

2.- BASICAMENTE CUAL CREE QUE HAYA SIDO EL CONTENIDO DEL PROGRAMA?

Dar a conocer las actividades que se realizan en el insen.

3.- EL CONTENIDO DE CADA PROGRAMA LE APORTO LA INFORMACIÓN NECESARIA?

Creó que si, por lo menos me aportó más información acerca del insen.

4.- EL TIPO DE IMÁGENES EMPLEADAS RETUVIERON SU ATENCIÓN?

Si, fueron muy coloridas y reales.

5.- EN CUANTO AL LENGUAJE FUE CLARO Y PRECISO?

Si la locución fue clara, aunque si es necesario proyectarlo continuamente.

6.- EL FONDO MUSICAL QUE SE UTILIZO, DISTRAJO SU ATENCIÓN, O SOLO SE MANTUVO COMO TAL Y ACOMPAÑANDO A LA LOCUCIÓN?

No distrajo mi atención la musica fue agradable.

7.- CONSIDERA QUE EL CONTENIDO GENERAL DEL PROGRAMA LOGRO INFORMARLE AMPLIAMENTE SOBRE LAS ACTIVIDADES DEL INSEN ?

Si, explico varias actividades que pueden realizarse en el insen, pero considero necesario repetirlo continuamente.

8.- QUE OPINA DEL PROGRAMA AUDIOVISUAL?

Creó que es bueno, me gusto porque es más vistoso y original.

* Esencialmente, la producción fue diseñada como medio de comunicación informativo de las actividades que realiza el Instituto Nacional de la Senectud, con los cuales se espera que los beneficios para las personas de la tercera edad sean cada vez mayores.

* Actualmente, el tema de la vejez en México es un aspecto que día a día ha empezado a cobrar mayor importancia, por ello, destaca la importancia de crear programas informativos acerca de ello.

* En el capítulo I «*Papel social del anciano*» y II «*Instituto Nacional de la Senectud*», se logró recopilar datos de una extensa investigación sobre los aspectos más relevantes que envuelven a un individuo en su proceso hacia la vejez.

A su vez, en el segundo capítulo, «*Instituto Nacional de la Senectud*», se describieron las características de cada uno de los programas asistenciales que debían ser difundidos. Conjuntamente, ambos apartados justifican uno de los pasos más importantes en cuanto a metodología general se refiere: investigación del receptor e investigación del tema.

* Los capítulos III «*Fases de la comunicación audiovisual*» y IV «*Efectos especiales como visualización creativa de la imagen*», sirvieron como marco de referencia acerca de los pasos más importantes a considerar en el desarrollo de la producción audiovisual.

Sin embargo, los pasos planteados como procedimiento sólo fueron una referencia teórica, ya que en la práctica sufrieron modificaciones; y que después de haber estructurado la etapa de pre-producción, en la producción el orden de los factores fue alterado, pues la imagen fotográfica, el arte gráfico y el sonido se ejecutaron por separado y finalmente, se conjuntaron en la programación.

* Inicialmente el banco de imágenes para la producción audiovisual se empezó a recopilar mediante la reproducción de fotografías en papel, sin embargo la copia de ésta no fue totalmente satisfactoria, ya que perdía nítidez, brillantes y calidad.

Finalmente esas imágenes pudieron sustituirse por imágenes reales o naturales y, secuencialmente las fotografías en papel fueron un elemento indispensable para la realización del guión técnico (*story board*), ya que mediante procesos computarizados se pudieron escanear y servir como viñetas para ilustrar y comunicar ideas más reales en la descripción del guión literario. Con la ayuda de las imágenes, consideramos que la visualización del programa comunicó gráficamente la estructura total del mismo.

* La producción audiovisual, logró reunir una riqueza visual y auditiva que nos permitió estimular la espectación y atención del receptor, cada una de las fases mantuvo el mismo grado de importancia; en éstas interactuaron equipo y personal diverso que, finalmente, se conjuntaron para lograr una producción de alta calidad.

* Sin duda, uno de los elementos más importantes que condicionaron la producción audiovisual, de lo que se podía y que no se podía hacer, fue el presupuesto; a partir de ello se estimaron los alcances y las expectativas de lo que se podía lograr.

* Gracias a los efectos especiales, en la producción audiovisual se logró visualizar y proyectar la imagen de una forma más creativa y dinámica; sin embargo, en este trabajo sólo se hace referencia a los efectos especiales más comunes y caseros que se pueden obtener. Actualmente, existen efectos que se pueden manipular electrónicamente y que, de igual forma, pueden llevarse a la pantalla y proyectarse.

* En los últimos años se ha comenzado a marcar una tendencia: que la producción audiovisual de transparencias ha comenzado a ser sustituida por el video, ya que en la actualidad es más rentable, fácil y económico de producir; sin embargo, es también cierto que la calidad, brillantes, contraste y saturación de color en la imagen de 35 mm. y, conjuntamente el desarrollo que implica una producción audiovisual de transparencias nunca podrá ser reemplazada por el video.

* A partir de la primera presentación del programa, y después de haber aplicado un cuestionario al público de INSEN, que nos indicará el grado de retención de la

información proporcionada, podemos concluir que el objetivo del audiovisual titulado «Programas Asistenciales del Instituto Nacional de la Senectud», se cumplió en la medida de lo posible, ya que, en primera instancia la respuesta del público fue satisfactoria, algunos de ellos se mostrarán agradecidos por considerar un medio de difusión diferente para informar sobre los programas asistenciales.

Además algunos más, comentaron que con el programa audiovisual fue más fácil de retener y memorizar el contenido de cada uno de ellos.

Considero que en la medida de que el programa sea difundido, el objetivo de proporcionar mayor información y de concientizar a la población sobre el valor y respeto que merecen las personas de edad avanzada, será cada vez más satisfactorio.

* Es importante señalar que la asistencia a las personas de la tercera edad está considerada dentro de las Estrategias de Salud para todos en el año 2000, estipulado por los gobiernos de América Latina y el Caribe, por lo que cobra aún más importancia la difusión de los programas asistenciales que los diferentes grupos organizados han diseñado en beneficio de la población adulta del país.

* Finalmente, creo que el presente trabajo, tendrá mayor importancia, ya que con el propósito de promover en México una cultura en Derechos Humanos, de sensibilizar a la sociedad sobre los derechos fundamentales de las personas de la tercera edad, se a considerado 1999 «El Año Internacional de las Personas de Edad».

- 1.- MUNARI, Bruno.
Comunicación visual
Ed. Gustavo Gilli
 - 2.- HEDGECOE, John.
Manuales de técnicas fotográficas
Ed. Blume. 1977.
 - 3.- *El placer de fotografiar creativamente*
Kodak editores
Ediciones Folio, S.A. Barcelona 1981.
 - 4.- HOLLOWAY, Adrian.
Manuales de equipo y técnicas fotográficas
Ed. Blume. Barcelona 1978.
 - 5.- FREEMAN, Michael.
Manuales de fotografía en 35 mm.
Libros Cupula, Ediciones CEAC, S.A.
1a. Edición. Barcelona, 1992.
 - 6.- ERTEL, Robert E.
La producción de multi-imagen
Multivisión audiovisual, S.A. 1980.
 - 7.- FREEMAN, Michael.
Guía completa de fotografía
Ed. Blume. Londres, 1989.
 - 8.- ARREGUIN, J.L.M.
Tres acercamientos a la educación audiovisual
Ed. Trillas, 2nd. ed. México 1987.
-

120

-
- 9.- *Diccionario enciclopédico bruguera*
Tomo 2, 7 y 5;
Ed. Bruguera, S.A. México 1976.
 - 10.- SWANN, Alan.
Bases del Diseño
Ed. Gustavo Gilli, México.
 - 11.- CARNEVALI, D.L., Patrick, M.
Tratado de geriatría y gerontología
Ed. Interamericana. 2ad. ed.
México, 1988.
 - 12.- LANGARICA, Salazar Raquel.
Geriatría y gerontología
Ed. Interamericana. 1a. ed.
México, 1985.
 - 13.- *Segundo encuentro nacional de delegados del
INSEN
y profesionales de la asistencia a la vejez*
Memorias, 1985.
 - 14.- *Alianza en favor de la tercera edad en el D.F.*
INSEN
México, 1988.
 - 15.- WOLFERECK, Heinz.
La vejez, segunda vida del hombre
Ed. Interamericana. México, 1985.
 - 16.- HOCH, Raúl H.
Psicopatología de la vejez.
Ed. Morato. Madrid, 1974.
 - 17.- MENDIETA a la Torre, Angeles.
Tesis profesional
México, 1983.
 - 18.- ROJAS, Soriano Raúl.
Guía para realizar investigaciones sociales
Ed. Plaza y Valdéz
México, 1989.
-

