



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS



**CONSIDERACIONES PARA ELABORAR
GUIÓN TÉCNICO DE TELEVISIÓN
SOBRE EDUCACION VIAL PEATONAL
NIVEL PRIMARIA EN PANAMA**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

PRESENTA:
ORLANDO ARTURO AGUILERA ANDRADE

DIRECTOR DE TESIS: LIC. ALFONSO ORTEGA AGUIRRE

México D.F. 2000



DEPTO. DE EDUCACIÓN
PARA LA TITULACIÓN

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

TITULO

**CONSIDERACIONES PARA ELABORAR GUION TECNICO DE TELEVISION
SOBRE LA EDUCACION VIAL PEATONAL A NIVEL PRIMARIA EN PANAMA**

Dedico a:

Elvira,
Joyce,
Lilia (q.e.p.d.)
Don Facundo (q.e.p.d.)
Por su comprensión y apoyo
incondicional en todo
momento.

Mis hermanos:

Por su cariño y empuje.

Mis tíos:

Por creer en mí, gracias.

Y a ti Vicky Moreno:

Especialmente, por tu compañía,
comprensión y paciencia durante
el proceso de preparación.
Te amo.

Mi Agradecimiento a:

Lic. María Elena Díaz

Lic. Juan Manuel García Ramírez

Mtro. A.V. Jaime Resendiz Gonzalez

Mtro. A.V. Jorge Chuey Salazar

Mtro. Sergio Carlos Rey

En especial a mi asesor,

Lic. Alfonso Ortega Aguirre

Y en general, a todas aquellas
personas que colaboraron en
la realización del presente proyecto.

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO 1

1. DATOS GENERALES SOBRE PANAMA

1.1.	Antecedentes	1
1.2.	Población y Desarrollo	7

CAPITULO 2

2. LA EDUCACION VIAL EN PANAMA

2.1.	El Problema	10
2.2.	Causas del Problema Vial	16
2.3.	La Vialidad en el Programa Educativo	19
2.4.	La Educación Vial y la Educación Física	21
2.5.	Plan de Educación Vial	27

CAPITULO 3

3. MEDIO DE COMUNICACION

3.1.	La Televisión	37
3.2.	Elementos Auxiliares	42
3.3.	Elementos Esenciales	44
3.4.	Personal y equipo de producción	52
3.5.	Mezcladores y Efectos Especiales	57

CAPITULO 4

4. OBJETIVO PRINCIPAL

4.1.	Plataforma	63
4.2.	Intención Principal	65
4.3.	Tratamiento	66
4.4.	Expresión de Imágenes en el Guión	67
4.5.	Características de los Personajes	68

CAPITULO 5

5. DESARROLLO Y ESCRITURA

5.1.	Sinopsis General de Escenas	70
5.2.	Story Board	73
5.3.	Guión Literario	80
5.4.	Guión Técnico	82

GLOSARIO

BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCION

I N T R O D U C C I O N

Lleno de retos, con gran orgullo entre mis labios surge: "**Por mi Raza Hablara el Espíritu**". Pensamiento de convicción e idea, en aquel 1920 de José Vasconcelos, rector de la Real Pontífice Universidad de México. Hoy en día llamada la **Universidad Nacional Autónoma de México** una de las más antiguas y **prestigiadas de América Latina**.

Me brinda la oportunidad de realizar mis estudios profesionales. Aunado al esfuerzo desinteresado de Doña Lilia y Don Facundo: Mis abuelos, quienes con Elvira Isabel mi madre, contribuyen al desarrollo de mi mas caro deseo: La Licenciatura en Comunicación Gráfica

UNAM, siglas del "**Alma Mater**". Donde con regulares y excelentes maestros, como alumno profundizé conocimientos y herramientas que moldean las diversas alternativas que ofrece la profesión. Por ejemplo: en las empresas industriales y de servicios, en las instituciones públicas y privadas, las agencias de publicidad, las compañías de comunicación y los media. Recubriendo casi todas las actividades, y facetas de la estética, la economía, la comunicación y la tecnología como el nuevo lenguaje universal de la imagen.

Los conocimientos Adquiridos me llevan a realizar diferentes actividades de las cuales me llenan de orgullo, por ejemplo:

Modificación del diseño del boleto del metro, los boletos del trolebús, Participación en diseño de Las calcomanías del "Hoy No Circula", participación del desarrollo en la credencial única de identidad mexicana el CURP y diseño de la banda presidencial en la administración de 1995 al 2000, y de diseño de carteles alusivos al evento. Coordinador del panel producción de televisión de casos de la vida real programa de televisión de Doña Silvia Pinal. Y participación de la comunicación gráfica en el medio. Desarrollo y producción audiovisual del proyecto red ATM- Madge (para realizar reuniones sin tener que desplazarse, es un sistema que integra voz, datos, video y redes virtuales para enseñanza a distancia) de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, en operación. Invitado al primer encuentro de escuelas de Diseño Gráfico por la Universidad Autónoma Metropolitana. Reconocimiento otorgado por la Delegación Benito Juárez por labor de enseñanza educativa en la Universidad Simón Bolívar. La puesta en marcha en Tehuacán Puebla, de un canal de televisión via cable visión. De esta forma es como nace mi vocación por las imágenes en movimiento.

El fascinante mundo de la televisión, pasando por varias facetas me lleva a ser diseñador de escenografía, con el tiempo floor manager hasta hoy día ser asistente general de producción en televisión.

El empeño por realizar la producción de televisión se plantea y planea la necesidad de investigar bajo el esquema de un plan de trabajo que facilite la elaboración de historias que contar, pasando por la idea hasta llevarla a feliz término para su realización. Ese es la importancia que tiene el guión técnico como parte fundamental en este medio para el presente trabajo como labor social del comunicador gráfico.

Para el caso en este trabajo. El problema de los accidentes peatonales que a queja a la República de Panamá, se plantea de la siguiente manera:

El primer capítulo, brinda datos de antecedentes de la población, su desarrollo y división política. Para conocer en forma general como se compone Panamá.

El segundo capítulo, resalta el problema, analiza los accidentes viales en el ámbito infantil entre otros aspectos que brindan información alarmante. Por ello se anexa aquí las causales de los accidentes, la vialidad en el programa educativo y la pobre manifestación de la educación vial en el país; aunque su planteamiento sea bueno no cubre con la expectativa del plan de educación vial en el país.

Para el tercer capítulo, se plantea la televisión como alternativa para dar a conocer la problemática como labor social de la comunicación gráfica, complementando con los elementos auxiliares y esenciales que son parte fundamental en la producción de las imágenes en movimiento.

En el cuarto capítulo se refleja la investigación, que con imaginación generan elementos creativos denominado plataforma. Es aquí donde se desglosa que jerarquizada la información se elabora el relato como anécdota; para alertar sobre el problema como intención principal.

El quinto capítulo denominado desarrollo y escritura, donde se integran desde el primer capítulo y se unen al esfuerzo de realización del guión técnico. Pasando por el story board que describe visualmente el contenido, el guión literario que con estilo ayuda a determinar la idea central desglosando el texto en secuencias y diálogo. Da paso a que se convierta en imágenes en movimiento. Todo gracias al *Guión Técnico*.

Atte.

Orlando Arturo Aguilera Andrade



DATOS GENERALES SOBRE PANAMA

DATOS GENERALES SOBRE PANAMA

1.1. - ANTECEDENTES

Panamá está estratégicamente situado en el cruce marítimo del mundo, mejor conocido como canal interoceánico por ser eslabón entre el Océano Pacífico y el Océano Atlántico, como puente terrestre que conecta la América del norte con la América del sur; a demás es un importante enlace entre el tránsito aéreo internacional. Su nombre oficial es **República de Panamá**.

Panamá, nombre que tiene varios significados como: sombrero ligero de anchas alas muy flexible confeccionado o tejido con tallas de una palmera especial; o bien en lengua indígena significa "abundancia de peces" por encontrarse una gran variedad de peces y ser uno de los mejores lugares de pesca submarina en el mundo, enjambre de llamativas mariposas. Como también árbol robusto y copioso; en cualquiera de los casos es símbolo que plasma cordialidad, colorido,, alegría, generosidad, orgullosa e indómita en el corazón.

Panamá, país joven próximo a cumplir 98 años de vida desde su independencia de la cual hablaremos mas adelante, pertenece al "Nuevo Mundo," por su historia que se remonta a los primeros días de la conquista española. Se puede decir que la primera exploración de Panamá la llevo a cabo Rodrigo Galván de Bastidas a fines del año 1500, poco después en su cuarto y último viaje, Cristóbal Colon costea el Istmo de Panamá y funda la primera colonia en el año 1503. Para el 25 de septiembre de 1513 Vasco Nuñez de Balboa descubre el mar del Sur por territorio panameño, mejor conocido como el Océano Pacífico atravesando la densa selva y establece la importancia de *la ruta comercial* desde tierras panameñas.

En agosto 15 de 1519, Pedro Arias Dávila funda la primera ciudad de Panamá, y por medio de Francisco Pizarro, se elabora la ruta terrestre para la conquista del Perú.

La historia del Istmo panameño siempre ha estado vinculada con su posición geográfica, pues años mas tarde fue atacada y destruida por el corsario Henry Morgan. Poco después se une a Colombia. Esta unión con altas y bajas dura hasta el 3 de noviembre de 1903 fecha en que se independiza Panamá y se establece como República, la cual fue completa el pasado 31 de diciembre de 1999, después que James Carter ex presidente de los Estados Unidos realizara la entrega del canal oficialmente dando por terminado el arrendamiento estipulado en el tratado *Torrijos - Carter*. Este hecho trae una nueva etapa en su historia, Panamá al iniciar el año 2,000.

Los limites fronterizos de la República de Panamá son los siguientes:

Al **Norte** con el **Océano Atlántico**
Al **Sur** con el **Océano Pacífico**
Al **Este** con **Colombia**
Al **Oeste** con **Costa Rica**

La unidad monetaria de Panamá es el balboa, cuyo valor es igual al dólar americano, es decir, un balboa es igual a un dólar. Esta moneda norteamericana tiene libre circulación en todo el país y no existe depreciación del signo monetario nacional respecto al dólar americano. Actualmente en Panamá hay en existencia 120 bancos de todo el mundo, siendo el segundo después de Suiza. Unos con licencia para hacer negocios dentro y fuera del país, otros con licencia internacional para realizar negocios desde el país fuera de Panamá y los que solo tienen licencia de representación sin ejecutar negocios en el país.

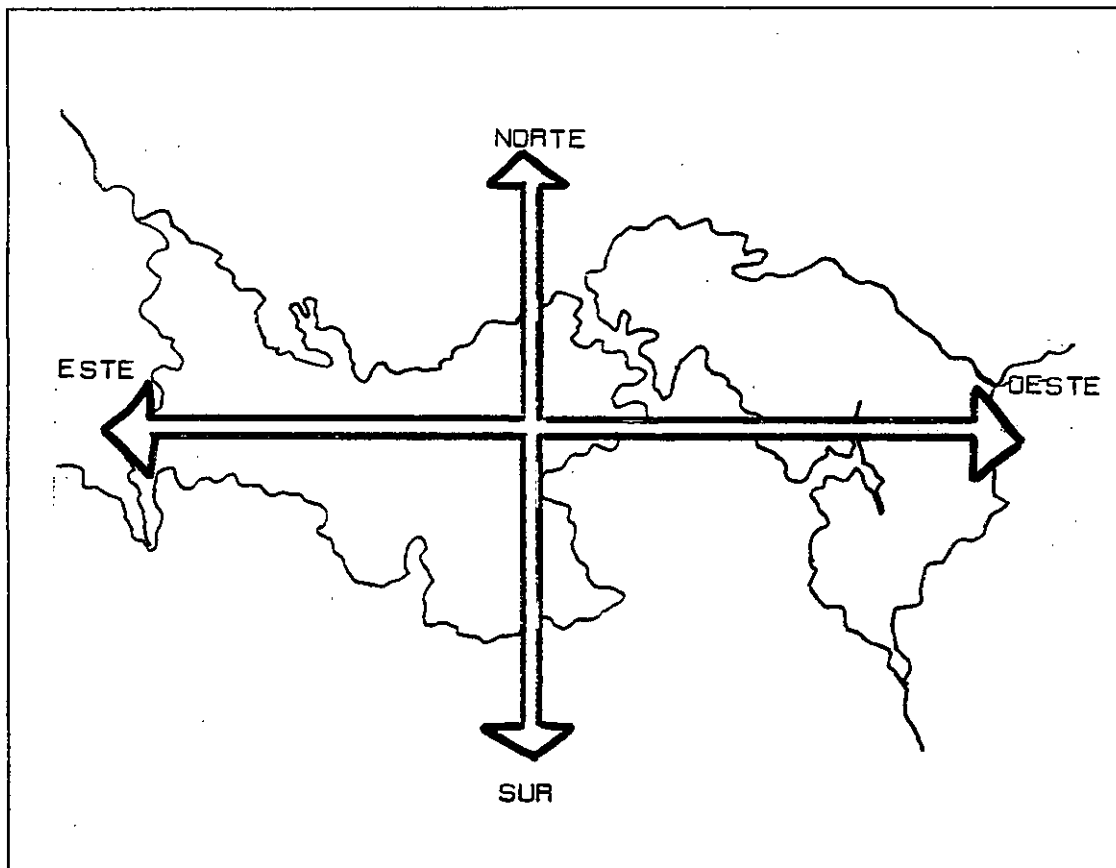
El desarrollo productivo en materia de agricultura, pesca, industria, se ha diversificado con el fin de mejorar la economía del país. Entre los productos mas destacados que produce Panamá tenemos:

Plátano, arroz, cacao, la caña de azúcar, frijol, maíz, tabaco, papa, mandioca, legumbres, naranjas, coco, piña. En madera cuenta con el cedro y la caoba.

GANADERIA: Se especializa en la cría de bovino, cerdos, cabras, caballos, mulas, asnos.

PESCA: Camarones, atún, salmón, pargo, róbalo y la colección de perlas.

FIGURA: 1



PANAMA Y SUS LIMITES COLINDANTES

Al Norte	con el	Mar Caribe
Al Sur	con el	Océano Pacifico
Al Este	con	Costa Rica
Al Oeste	con	Colombia

MINERIA: Los principales productos son la sal, oro, hierro, plomo, magnesio, plata, cobre, asbesto, aluminio, petróleo, cal y yeso en pequeña escala; recientemente se ha descubierto depósito de uranio.

INDUSTRIA: Cuenta con productos del azúcar, cemento, leche, leche en polvo, condensada, evaporada, carne, cerveza, licores, cigarrillos, productos derivados del petróleo, papel, juguetes, artículos de plástico y jabón.

Sus principales exportaciones son el camarón, el plátano y el petróleo refinado.

Denominado puente del mundo y corazón del universo por su ubicación en el continente americano y por ser puente comercial, vía aérea y marítimo a otros continentes. Que por su posición geográfica en los próximos años se convertirá en el centro de carga de contenedores de las Américas. Panamá cuenta con una extensión territorial en superficie de 75,517 Kms. cuadrados. Con una densidad de 36.6 habitantes por km².

Está rodeado de Islas, siendo las más importantes:

Archipiélago de **San Blas**
Archipiélago de **Bocas Del Toro**
Archipiélago de **Las Perlas**
La Isla de **Coiba**
El Golfo de **Panamá**

En total cuenta con 746 islas de las cuales 116 se ubican en el Océano Pacífico y en el Atlántico 630.

El territorio panameño está dividido en nueve Provincias y las provincias en distritos, que a su vez se subdivide en corregimientos. Las provincias se encuentran divididas de la siguiente manera:

CIUDAD DE PANAMA:

Capital Panamá, se encuentra situada en la parte nor-occidente del Istmo y estima a 1,284,264 habitantes.

PROVINCIA DE COLON:

Su cabecera la ciudad de Colón, situada al nor oriental y cuenta con 193,064 Habitantes.

PROVINCIA DE CHIRIQUI:

Su cabecera David, se ubica al sur-occidente y cuenta con 418,109 habitantes.

PROVINCIA DE LOS SANTOS:

Su cabecera las Tablas, situada totalmente en la península de Azuero, consta de 79,770 habitantes la cual se ha visto disminuida por la constante migración hacia otras provincias.

PROVINCIA DE COCLE:

Su cabecera es Penonomé, situada al sur-este del istmo formando parte de las provincias centrales, cuenta con 193,779 habitantes aproximadamente.

PROVINCIA DE VERAGUAS:

Su cabecera, Santiago, esta provincia forma parte de las provincias centrales y se calcula con unos 221,169 habitantes; como dato interesante es la única provincia que cuenta con costas de los dos océanos.

PROVINCIA DE BOCAS DEL TORO:

Su cabecera es ella misma, se ubica al noreste del país siendo la provincia con mayor lluvia en todo el territorio nacional, y cuenta con sólo 127,968 habitantes.

PROVINCIA DEL DARIEN:

La provincia de mayor territorio, su cabecera la Palma y está situada al Sureste y cuenta con una población de 54,488 habitantes.

PROVINCIA DE HERRERA:

La provincia más pequeña, su cabecera es la ciudad de Chitrè y cuenta con una población de 102,349 habitantes.

LA COMARCA DE SAN BLAS:

Se ubica en la parte nor-oriental y su cabecera es el Porvenir. En esta región viven nuestros indígenas que son totalmente autóctonos, con propio gobierno y costumbres de antaño; es lugar donde se confeccionan las **Molas**, que son artesanías de renombre internacional en el mundo.

Esta región es conservada y vigilada por el gobierno por ser base de nuestras raíces y nuestro folklore. Las tribus que encontramos aquí son: Guaymies, Teribes, Bokotas, Embera, y los de mayor presencia los Cunas; cuenta con 38,726 habitantes.

Panamá ha tenido un incremento considerable en su población: en 1999 eran 2,763,612 habitantes, aproximadamente según censos de población en los últimos años y en los libros de la Dirección de Análisis e Inversiones Públicas (Departamento de Análisis Económico).

La mayoría de esta población se encuentra concentrada en el sureste de la ciudad, por ser región de llanuras y sabanas de suelos fértiles, climas agradables y suficiente lluvias.

En esta área se desarrollan actividades económicas que generan trabajo para el desarrollo integral del hombre panameño.

1.2. POBLACION Y DESARROLLO

La composición étnica panameña es muy compleja y heterogénea, siendo resultado de las diferentes influencias culturales, que datan del siglo XVI y de siglo XIX.

ELEMENTO INDIGENA:

Existían mas de sesenta grupos de procedencia Maya de Guatemala y México como los Chibchas de Colombia. Actualmente las más importantes culturas que se encuentran son: Cunas, y se localizan en las costas de San Blas, en las selvas del Chuchunaque y Bayano. Los Guaymies, viven dispersos en las montañas de Bocas del Toro, Veraguas y Chiriqui. Los Chocoes, habitan las selvas de Darién. Los Teribes y Cricamolas, se encuentran en la provincia de bocas del toro.

ELEMENTO ESPAÑOL:

Hoy en día prevalecen los panameños de raza blanca, que representan el 15% de la población.

ELEMENTO NEGRO:

Llega como fuerza de trabajo al país, desde el siglo XVI para las regiones tropicales. Los españoles brindaron malos tratos a los negros y posteriormente éstos se revelaron y se retiran hacia las selvas del Bayano y al litoral del Caribe, sin llegar a ocupar las Islas de San Blas por estar los Cunas.

Actualmente el negro se fusiona con otras razas en el país y conforman el 20% de la población.

ELEMENTO MESTIZO:

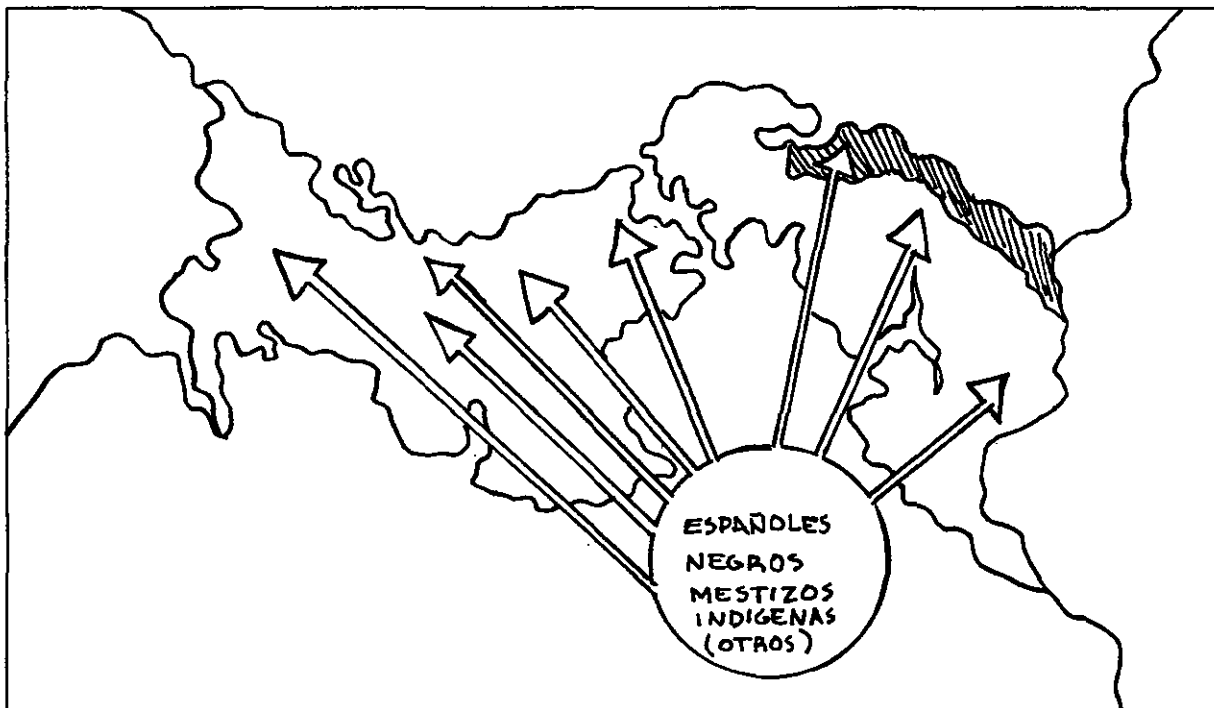
Están localizados en las sabanas del Pacífico. Su población tiene base cultural hispana. Es por ello que todavía conservan latentes las tradiciones y elementos culturales fundamentales de españoles e indios, con un folklore bien definido. Este grupo constituye la mayoría del país con 35%, teniendo como base la mezcla de españoles, indios y negros.

ELEMENTO ANTILLANO:

Llegaron durante la construcción del canal de Panamá, empero fue decreciendo la proporción en el transcurso de las dos guerras mundiales; ellos provenían de: Jamaica, Martinica y Trinidad y Tobago. Se ubicaron en las ciudades de Colón, Panamá y la antigua zona del Canal de Panamá.

"La República de Panamá
esta considerada como
crisol de Razas"

Figura: 2



OTROS GRUPOS:

También llegaron al Istmo de Panamá, a principios de siglo para laborar en la construcción del canal; entre ellos podemos mencionar a chinos, griegos, italianos, japoneses y norteamericanos.

Estos grupos junto con los antillanos conforman el faltante de la población panameña colaborando con el 30% de la población.

Esto deja sentado un panorama general de la población panameña en donde actualmente es muy difícil hablar de una procedencia directa debido a lo descrito en los párrafos anteriores; de allí que se le nombre: Crisol de Razas de la América Latina.

A continuación se hablará del problema vial que aqueja a la República de Panamá.

BIBLIOGRAFIA

CAPITULO - 1

- (1) - FOCUS
"PANAMA HOY"
p.p. 14, 15, 16, 17 - 1988
- (2) - Ministerio de Planificación y Política Económica
"POBLACION" p.p. 82, 83, 84, 85, 88, 89 - 1980
- Op. Cit: (Figura ...1) por: Aguilera Andrade, Orlando Arturo
- Op. Cit: (Figura ...2) por: Aguilera Andrade, Orlando Arturo
- (3) - Ed. DELROISSE - DV.
"PANAMA" p.p. 7, 8, 10, 11, 12
- Ministerio de de Economía y Finanzas
"INFORME ECONOMICO REPUBLICA DE PANAMA"
Ed. 1999



LA EDUCACION VIAL EN PANAMA

LA EDUCACION VIAL EN PANAMA

2.1. EL PROBLEMA

Según los datos estadísticos de la Dirección General de Tránsito y Transporte Terrestre, D.N.T.T.T. (1) los accidentes en la vía pública en los últimos años han aumentado considerablemente y tienden a crecer en todo el territorio de la República de Panamá.

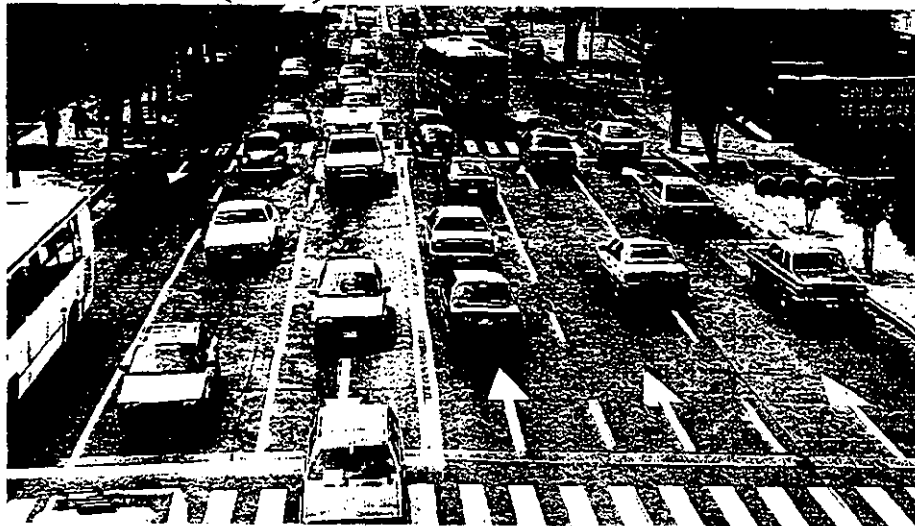
Los accidentes de tránsito involucran a menores de cuatro hasta adultos de sesenta y cuatro años de edad y se representan de la siguiente manera:

- Ciudad de Panamá, ocupando el primer lugar con un total de mil setecientos cuarenta y cuatro accidentes de los cuales quinientos cuarenta y cuatro son femeninos y mil doscientos son masculinos.
- La provincia de Colón, en segundo lugar que totaliza seiscientos sesenta y uno; de los cuales veintiséis son femeninos y ciento dos accidentes son masculinos.
- Provincia de Veraguas y el Distrito de la Chorrera, que totalizan por igual cincuenta y cuatro, de los cuales cuarenta y uno son masculinos y trece femeninos.

Se detecta que el sexo masculino sin importar la edad presenta mayor número de accidentados que el sexo femenino; la gravedad no reside en mayor o menor número en uno u otro sexo, sino las cifras alarmantes de accidentes en la población.

Figura: 3

Cada año mueren más de 700,000 personas en accidentes de tráfico y resultan lesionados alrededor de 14 millones, según la Organización Mundial de la Salud (OMS)



Los adultos con más de 59 años representan el 14% de esta población con índice aparentemente bajos de accidentes viales.

Figura: 4

CUADRO DE ACCIDENTES SEGÚN SEXO

(SEXO FEMENINO)

LUGAR	CANTIDAD
San Miguelito	28
Colón	14
Chiriqui	26
Veraguas	8
Chorrera	7
Resto del País	14

(SEXO MASCULINO)

LUGAR	CANTIDAD
San Miguelito	38
Colón	24
Chiriqui	28
Veraguas	17
Chorrera	17
Resto del País	18

Los adolescentes entre las edades de 17 a los 25 años, los accidentes viales manifiestan cifras considerables.

En los niños desde los 4 años a los 16 años, manifiestan una alarmante Atención. Este núcleo de la población constantemente sufre accidentes viales.

Figura: 5

ATROPELLADOS POR ACCIDENTES DE TRÁNSITO EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ,
POR PROVINCIA Y DISTRITO, SEGUN EDAD, AÑO 1995

Edad	Total	Porcentaje %	AtroPELLADOS por Accidentes de tránsito												Voto
			Bocas del Toro	Coclé	Colón	Charquí	Darién	Herrera	Los Santos	Panamá					
										Total	Distr. de Panamá	Distr. de San Ngto.	Distr. de La Chorrera	Mesto de la Provincia	
TOTAL	1124	100.0	24	13	108	151	=	2	12	808	580	120	21	22	52
Menos de 5 años...	58	4.9	5	1	7	10	-	1	-	32	18	10	2	2	2
5-9.....	120	10.2	5	-	15	25	-	3	3	63	48	8	5	2	6
10-14.....	103	8.8	1	-	14	9	-	-	-	78	49	14	13	2	1
15-19.....	149	12.7	4	1	11	25	-	-	-	101	64	19	9	9	7
20-24.....	130	11.1	1	3	8	15	-	1	2	93	75	8	6	4	7
25-29.....	99	8.4	1	2	11	11	-	-	1	69	50	12	2	5	4
30-34.....	63	5.4	-	-	4	11	-	-	-	47	31	8	5	3	1
35-39.....	67	5.7	2	1	6	4	-	-	-	51	37	5	6	3	3
40-44.....	55	4.7	-	1	6	4	-	2	2	35	27	5	2	1	5
45-49.....	42	3.6	2	1	3	2	-	-	-	29	24	2	2	1	3
50-54.....	30	4.3	2	1	1	8	-	-	3	35	25	5	5	-	-
55-59.....	44	3.7	-	-	6	4	-	-	-	33	26	3	2	2	-
60 y más.....	171	14.6	1	2	15	21	-	2	1	122	93	14	12	3	1
No especificados...	23	1.9	-	-	1	2	-	-	-	20	13	7	-	-	-

g/ Se refiere a los lesionados leves y graves.

Se observa, que en los últimos años desde temprana edad los accidentes de tránsito mantienen un alto índice de mortandad y se deben a varias causas de las que hablaremos mas adelante.

Los accidentes de tránsito se dividen:

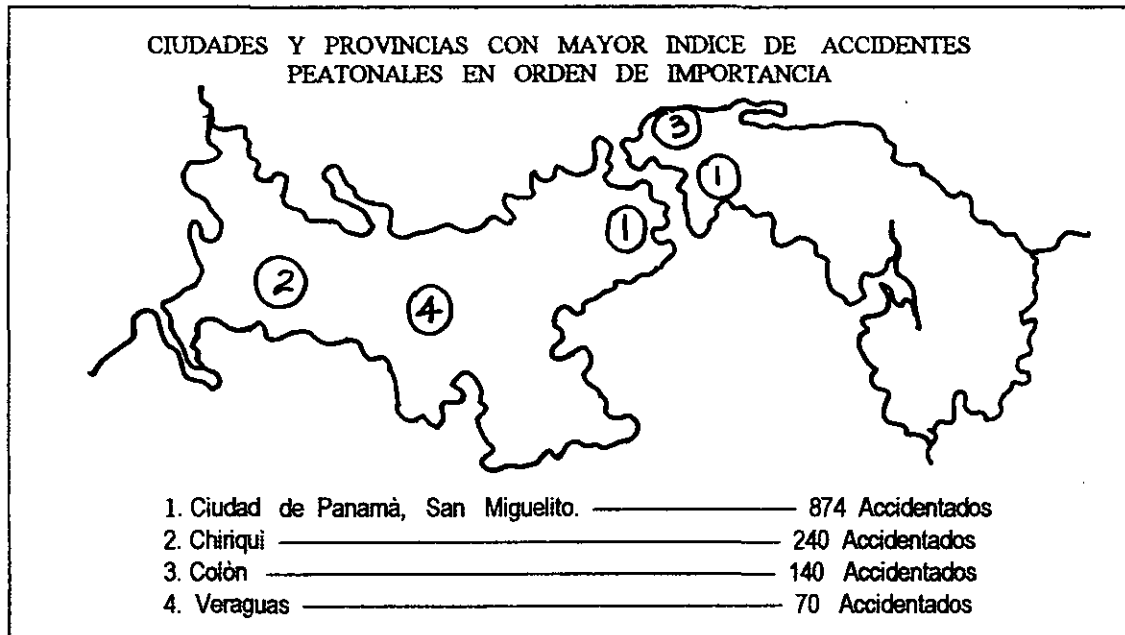
- Graves
- Fatales

ACCIDENTES GRAVES: Son aquellos de lesiones físicas irreparables por la pérdida de algún miembro del cuerpo.

ACCIDENTES FATALES: Son aquellos donde el individuo pierde la vida.

Como se aprecia en la figura N°. 6, los accidentes fatales se extienden a varias ciudades como: Panamá, Los Santos, Veraguas, Colón, entre otros; estos accidentes desde 1997 son preocupantes.

figura: 6



Estos accidentes ocurren a:

**Pasajeros,
Conductores
Peatones**

ACCIDENTES DE PASAJERO: Son aquellos ocurridos al que acompaña al conductor, viaje en el asiento continuo o en el asiento de atrás.

ACCIDENTES DE CONDUCTOR: Le ocurre al que guía un vehículo y son seis tipos:

CHOQUE DE FRENTE.

CHOQUE DE VEHICULO QUE VA DELANTE.

CHOQUE DE VEHICULO QUE LE SIGUE.

CHOQUE EN UNA INTERSECCION.

CHOQUE CON VEHICULO QUE SE INTENTA REBASAR.

CHOQUE CON VEHICULO QUE LE QUIERE REBASAR.

ACCIDENTE PEATONAL: Se presentan a los que se trasladan en la vía pública caminando.

Notoriamente los accidentes peatonales nos dirigen al sector infantil, siendo uno de los más afectados por gran porcentaje estadístico (sea grave o fatal) para el presente trabajo se centra la atención.

La población infantil se divide en dos grupos:

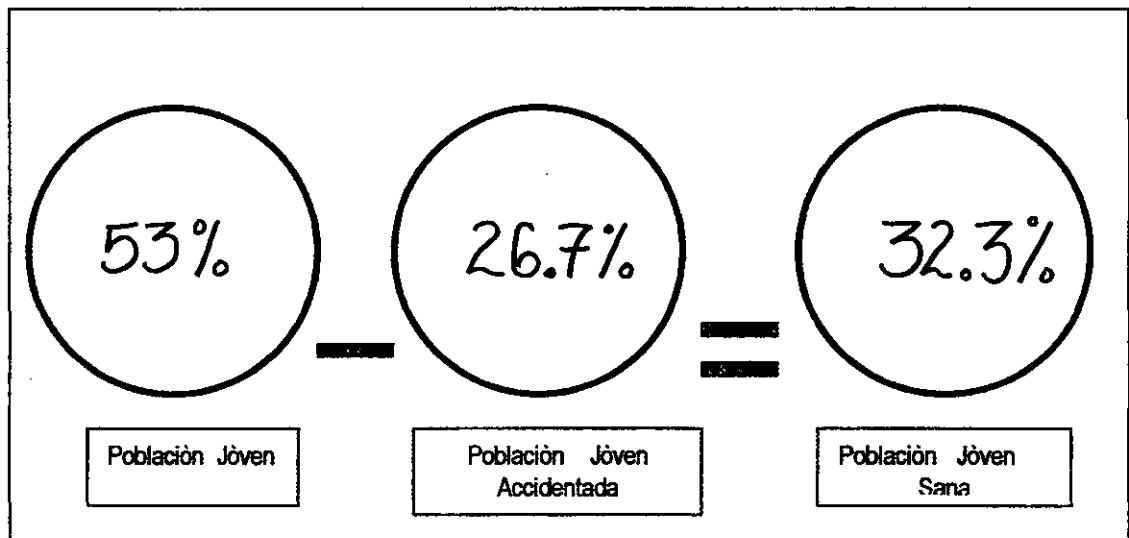
RURAL
URBANA

POBLACION INFANTIL RURAL: Es la que se encuentra en el campo o en las afueras de las ciudades.

POBLACION INFANTIL URBANA: Es la que se encuentra concentrada en las diferentes ciudades.

De la población infantil rural y urbana entre los 5 a 15 años por accidentes son los más afectados, que sumando los porcentajes del sexo femenino y del sexo masculino da el 26.7%.

Figura: 7



Se presentan divididos de la siguiente manera:

Niñas de 4 a 15 años representan el 10.5%,
Niños de 4 a 15 años representan el 16.2%.

La población panameña tiene sus bases en niños jóvenes, entre los cinco a veinticuatro años de edad. Como país joven en vías de desarrollo este núcleo representa un potencial de energía, entusiasmo, capacidad colaboradora y participativa para el desarrollo nacional como agentes de cambio y progreso social; por ello y tratarse de la vida humana, es vital conservarlo en buen estado físico y mental en todo los aspectos.

Por ello es de vital importancia conocer las causales de estos accidentes que lastiman la población, siendo el punto a tratar en el siguiente inciso.

2.2. CAUSAS DEL PROBLEMA VIAL

La demanda potencial en los desplazamientos de vehículos particulares, de servicios, comercios y de pasajeros crece continuamente en forma desmedida por ser destinados a comunicar zonas de hábitat, empleo, escuela y otras actividades. Esto genera una mayor circulación al iniciar el día, al mediodía y en la tarde.

La República de Panamá como muchos otros países en vía de desarrollo, sufre congestionamientos de tráfico muy fuertes; estos ocurren a través de sus 9,438 Kms. de carretera con más de 178,000 automóviles oficialmente registrados... (2) que representa un vehículo por cada doce personas.

Para aliviar el congestionamiento de tráfico se construyó entre 1985 y 1989 la carretera denominada corredor norte que va desde la zona revertida, mejor conocida como zona del Canal de Panamá hasta el Distrito Especial de San Miguelito, Ancón y vía Bolívar. Esta carretera consta de cuatro carriles y se extiende 14 kilómetros... (3).

Se puede precisar por lo anterior, que cualquiera que sea la carretera atiende necesidades de índole político, comercial o estratégico con circulación exuberante de vehículos en toda su extensión.

Con la construcción del corredor norte y las vías públicas ya existentes, la ciudad de Panamá con algunas de sus provincias se enlazan y mezclan dando por resultado lo siguiente:

- Vías de acceso a los aeropuertos internacionales; Tocumen y Gral. Omar Torrijos Herrera.

- Une a las capitales de provincia con la capital del país (Colón, Veraguas, Darién, Panamá).
- Se une la capital de provincia con el ferrocarril, el cual va de una capital a la provincia con puertos marítimos entre ellos el canal de Panamá.
- Se une la capital de ciudad (Panamá), con la capital de provincia (Colón) por carretera, el ferrocarril y puerto marítimo, donde se localizan centros y bodegas de comercio mundial mejor conocido como Zona Libre de Colón.
- Se integra la capital del país con la zona revertida y capital de provincia (Chorrera) con la zona del canal usando el puente de las Américas, cerca de puerto tanto para el comercio como para pasajeros nacional e internacional.

Al reflexionar en ello se puede determinar que los accidentes de tránsito que se dan en Panamá son varios y se dan por las siguientes causas:

- 1- La alta afluencia de vehículos de tránsito diario.
- 2- El aumento de boletas de infracción que llegan a 50,000 por año al no respetar las señales viales.
- 3- La población al trasladarse de un lugar a otro sin la debida precaución por la vía pública.
- 4- La población infantil que a falta de parques y lugares de recreo suficientes juegan en la calle.
- 5- El cruce de las calles por lugares poco adecuados.
- 6- El exceso de confianza de escolares en horas pico al ir y venir, mañana y tarde a la entrada y salida de clases, en puntos de intersección vial de mayor tránsito vehicular.
- 7- El exceso de velocidad.
- 8- Falta de información suficiente a la población como medida de prevención de accidentes.

Poca atención al tema vial por las autoridades correspondientes. (Dirección Nacional de Tránsito y Transporte Terrestre).

Resumiendo, los accidentes son causados por:

La concentración de la población en las áreas urbana.

La falta de emisión del tema vial como medida preventiva.

El exceso de velocidad.

La falta de precaución en la vía pública.

Se puede decir que los accidentes son un 90% por imprudencia y descuidos humanos, el 10% restante se atribuye a fallas mecánicas o fenómenos naturales como:

Poca visibilidad.

Vehículos descompuestos.

El mal tiempo entre otros.

Después de conocer las causales del problema, en el siguiente inciso se tratará la vialidad en el programa educativo.

2.3. LA VIALIDAD EN EL PROGRAMA EDUCATIVO

Según el Centro Nacional de Población (4)... en los últimos años los niños han ascendido a 728,423 habitantes que van de meses de nacidos a los 16 años de edad.

La educación nacional en los niveles de primaria y secundaria conserva un alto índice de matrícula donde solo la primaria es obligatoria.

El sistema educativo manifiesta que (5)"La escuela será única y dependerá del estado donde sean pobres o ricos, mujeres y hombres serán sus aspirantes naturales " siendo gratuita la primaria en las instituciones públicas dirigida a niños y jóvenes para que se ganen el sustento con eficiencia, honradez y participen de manera constructiva en la vida económica del país.

Manifiesta además la importancia que tiene el uso del tiempo libre en forma positiva y agradable, individual como colectivamente que ayude a mantener la unión familiar a través de la salud, el hogar por la ética:

SALUD: Pretende desde temprana edad enseñar a los niños cómo conservar la salud en sí mismo y en la comunidad.

HOGAR: Son las normas morales que se necesitan para dirigir la actuación individual en cada uno de ellos.

ETICA: Son las normas morales que se necesitan para dirigir la actuación individual en cada uno de ellos.

Democráticamente sin distinción de raza, sexo o edad tengan acción benéfica como ciudadano a la educación.

Según el programa de educación, para desempeñarse adecuadamente en la vida, los niños deben crecer desarrollando las siguientes habilidades básicas:

- La habilidad de leer.
- Habilidad de expresarse correctamente sea oral o por escrito.
- Habilidad de usar otro medio de expresión (pintura, música, modelado, actuación).
- La habilidad de escuchar con respeto, inteligencia y simpatía.
- La habilidad de aplicar relaciones numéricas en la interpretación y solución de problemas corrientes en la vida.
- Habilidad de trabajar independientemente o como miembro de un grupo.
- La habilidad de emplear el método científico en la solución de problema mediante la observación sistemática y la interpretación de los hechos.
- Habilidad de autoanálisis y autodirección.
- Habilidad de terminar la labor comenzada de la cual uno es responsable.
- La habilidad de desarrollar la comprensión y la apreciación estética que contribuyeron a enriquecer la vida.

Dentro del plan de estudios de primaria y secundaria se encuentra inmersa la materia de educación física, donde se alberga la educación vial. De ello hablaremos en el siguiente inciso.

2.4. LA EDUCACION VIAL EN LA EDUCCION FISICA

La educación física, materia obligatoria en el plan educativo; se presenta dos veces a la semana entre lunes a viernes, con dos horas por cada grupo de actividades físicas en horarios diferidos y una hora de teoría.

La educación física atiende el aspecto corporal del individuo, pretende el desarrollo y perfeccionamiento de las cualidades naturales (movimientos), donde interviene el medio ambiente y factores orden científico como: higiene, fisiológico y anatómico lo que se puede constatar más adelante.

La educación física se extiende a otros sectores de la personalidad humana porque intenta influir además de la envoltura corporal en lo moral y lo espiritual.

Se define educación física como (6) "Parte de las actividades que desarrolla movimientos voluntarios y precisos, la esfera fisiológica, síquica, moral y social, mejora el potencial temperamental; Refuerza y educa el carácter, contribuyendo durante la edad evolutiva a la formación de una mejor personalidad del futuro adulto."

La práctica de la educación física se da desde 1793 hasta nuestros días, donde se distinguen objetivos de carácter:

**INDIVIDUAL
SOCIAL**

OBJETIVOS INDIVIDUALES DE LA EDUACION FISICA:

- Mejora el potencial temperamental del individuo.
- Reforzar, educar la voluntad y el carácter.
- Deseo de ser útil y afán de superación.

- Se conozca a sí mismo y se sienta dueño de sus posibilidades, logrando la propia aceptación y autodomínio.
- Entienda que el alcance formativo se logra con dedicación, sacrificio y entretenimiento.
- Que el ejercicio físico sirve de recreo y distracción donde manifiestan su voluntad y talento espontáneo.
- Logre descubrir su temperamento y condición síquica o conducta anómalas (egoísmo, retraimiento).
- Tener eficacia terapéutica sobre el comportamiento infantil y juvenil, casos de timidez, falta de confianza o temor al ridículo se aminoran mediante el ejercicio físico.

OBJETIVO SOCIAL DE LA EDUCACION FISICA:

- Desarrollo del trabajo colectivo, esfuerzo común y cooperativo, tome conciencia de otros, que se integre al grupo y este contento de realizar una tarea útil para todos (deportes colectivos etc.), formándose de esta manera hábitos de convivencia de importancia por la inserción posterior del individuo a la sociedad.
- Cooperación con los demás, en equipo o club, constituyendo una sociedad en pequeño con fines comunes ayudándose unos a otros buscando siempre acción conjunta.
- Adquiera hábitos sociales como: saber obedecer, de compañerismo, de lealtad con el contrario (respeto y caballerosidad) y justicia.
- Sentido de responsabilidad con uno mismo y los demás. El ejercicio físico lleva al niño y al joven a pensar que no está solo (frente a las consecuencias de sus actos).

El método habitual de la educación física se basa en juego y el deporte.

JUEGO: Actividades de movimientos espontáneos.

DEPORTE: Actividad espontánea, afirmación de libertad y voluntad de conseguir una victoria en una competencia.

En cualquiera de los casos nos lleva a realizar movimientos tipo:

INDIVIDUAL O COLECTIVO
 NATURAL O ACADEMICO
 PASIVO

MOVIMIENTO INDIVIDUAL O COLECTIVO: Son los que pretenden efectos concretos del cuerpo parcial o total, sin importar la cantidad de los participantes.

MOVIMIENTOS NATURALES O ACADEMICOS: Busca que los niños y jóvenes respondan a los actos de la vida diaria.

Estos movimientos tienen máximo desarrollo en la edad escolar, sobre todo para el control y evitar el desgaste excesivo de energía.

Estos movimientos en la educación física permiten la inclusión de reglas y normas. Por tanto son, apropiados para toda tarea educativa, siendo los que más contribuyeron a la formación formal.

MOVIMIENTOS PASIVOS: Debido a causas externas del movimiento de automóvil, ascensor, escaleras eléctricas entre otros, el centro de información del individuo se encuentra en el oído interno (laberinto) donde las células sensibles envían datos a diversos órganos del sistema nervioso (cerebro, cerebelo, nervios regulados del ojo) que en acción conjunta permiten orientación de equilibrio y movimiento, precisión y velocidad, siendo base síquica y vehículo impulsor motriz.

Es aquí donde se hace latente la educación vial en el sistema educativo de Panamá, no se hablara si es buena o mala, sino de su integración como tema escolar (inmersa en la materia educación física).

Se puede apreciar que factores del orden científico (fisiología, anatomía) son parte de las actividades físicas como:

EL OIDO
LA VISTA
EL CUERPO HUMANO

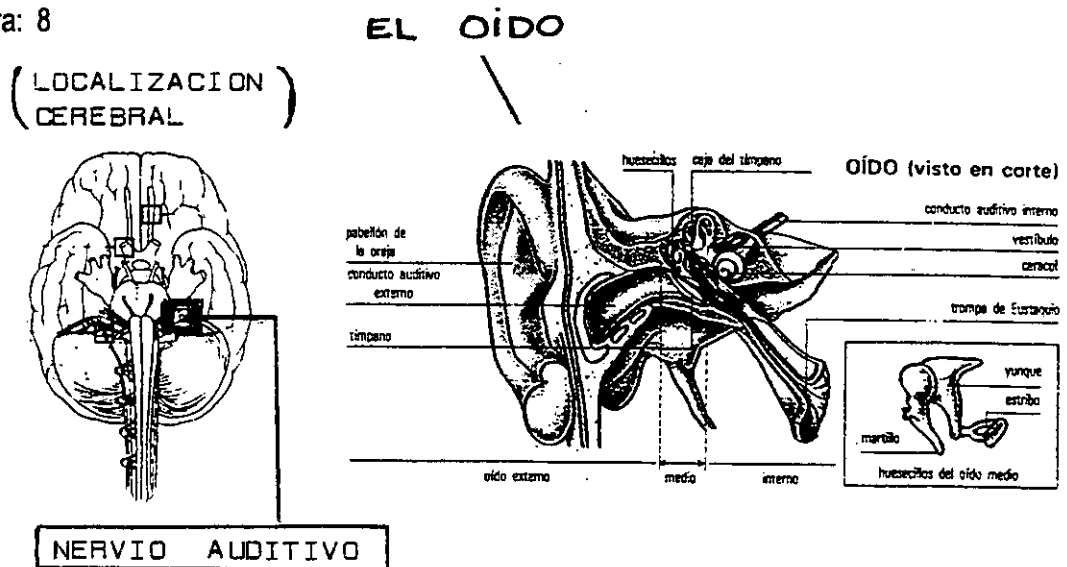
EL OIDO: Situado a ambos lados de la cabeza podemos a través de él captar las ondas sonoras, distinguiendo diferentes tonos según su procedencia, todo gracias a los repliegues de la oreja.

El sentido del equilibrio que se encuentra en el oído se divide en:

El sentido dinámico: nos da idea de los movimientos del cuerpo.

Sentido estático: este nos da idea de la gravedad según la posición del cuerpo, llevando la información al cerebro.

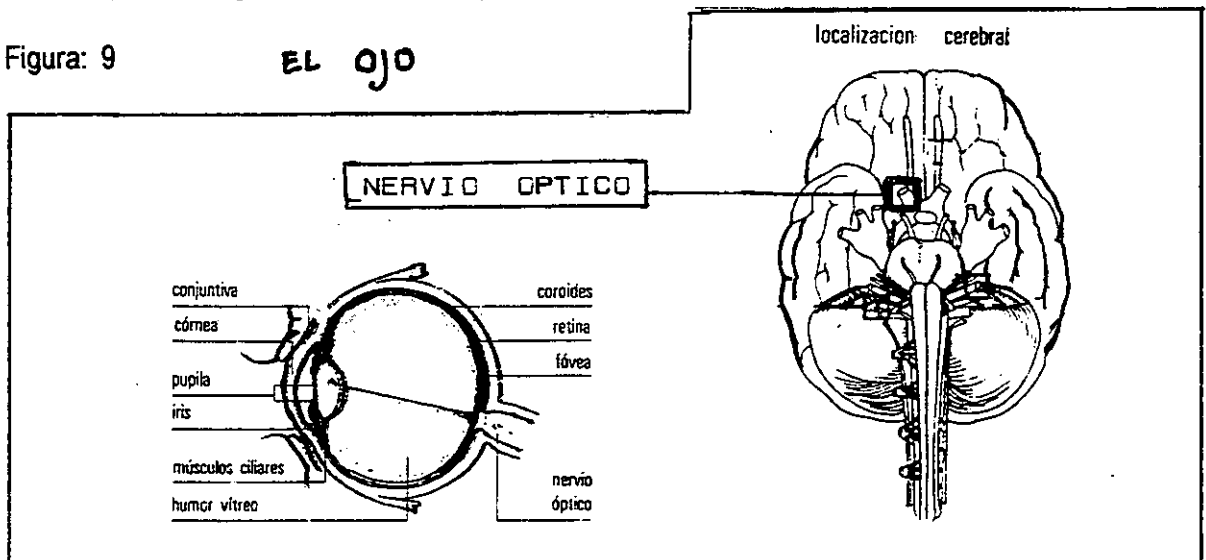
Figura: 8



LA VISTA: Los ojos como dos cámaras fotográficas donde las imágenes se fijan en la retina. El fenómeno llamado acomodación, ubica la distancia a la que se hallan los objetos se lleva a cabo.

Las imágenes se graban en ambos ojos dando una visión binocular (en relieve).

Figura: 9



La experiencia del cerebro adquirida con los años permite añadir a las imágenes que vemos una serie de datos sobre la distancia y tamaño de los objetos, que enriquecen las posibilidades de los órganos de la visión.

EL CUERPO HUMANOS: (aparato locomotor) está formado por:

HUESOS
ARTICULACIONES
MUSCULOS

Son los destinados a permitir los desplazamientos y movimientos del organismo, funcionando de la siguiente manera:

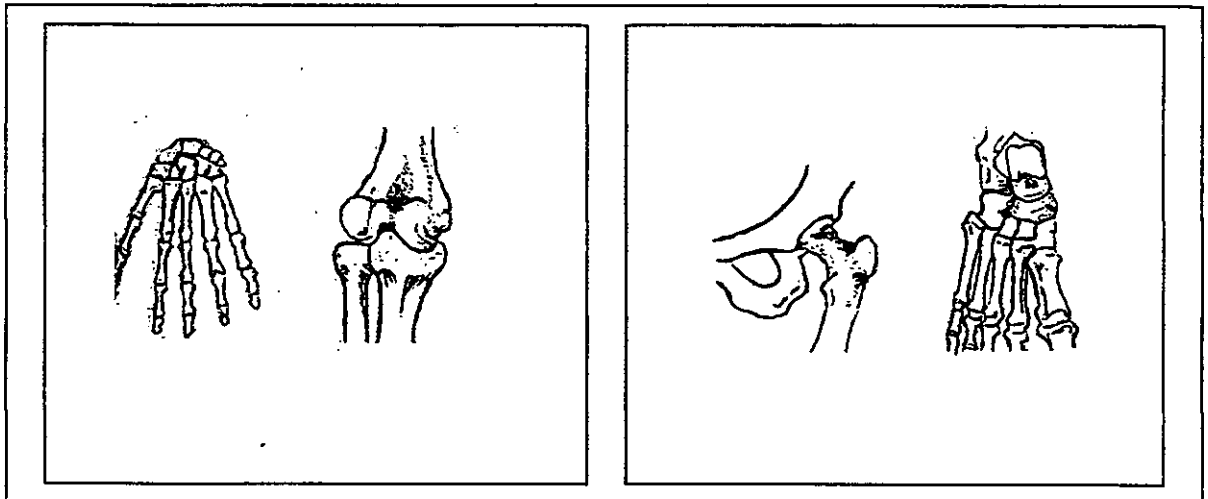
HUESOS: Son las palancas, sostienen y permiten el desplazamiento y movimiento del organismo; también protegen a modo de chasis a los órganos internos más delicados.

El esqueleto contribuye a que los huesos mantengan un grado de densidad, flexibilidad y potencial armónico apropiado.

ARTICULACIONES: Son puntos de apoyo, estructuras que conectan los huesos entre sí por los extremos óseos. (Tobillos, rodillas, codos, etc.) y permiten movimientos amplios.

Figura: 10

figura: 11



MUSCULO ESQUELETICO: Proporcionan la fuerza, destinados a dar movimiento al cuerpo humano, sean movimientos groseros o finos.

Movimientos Groseros: estos movimientos acercan los brazos al tronco, rota los hombros, extienden las piernas en distintas posiciones.

Movimiento Fino: mueven los dedos de los pies y las manos (extensiones).

EL TACTO: Sensaciones que a través de la piel transmiten información de calor, presión, frío, o tacto.

Lo expresado en todo este inciso, da razón de por qué la vialidad es tema de la educación física. Ahora se hablará del contenido de la educación vial.

2.5. PLAN DE EDUCACION VIAL

La Dirección Nacional de Tránsito y Transporte Terrestre (D.N.T.T.T.) define educación vial...(7) como: "Las normas de conducta que toda persona debe poseer para uso de la vía pública en calidad de peatón o conductor", misma definición que maneja el Ministerio de Educación.

La educación vial se presenta dividido de la siguiente manera:

EDUCACION VIAL BASICA
EDUCACION VIAL ADOLESCENTE

EDUCACION VIAL BASICA: Abarca el jardín de niños y la primaria, busca proporcionar buenos hábitos en el uso de las vías públicas alternando teoría y práctica.

Jardín de niños: comprende los siguientes aspectos:

- Importancia del color en el semáforo y su utilidad.
- Conozca las normas de seguridad como peatón.
- Conozca las normas de seguridad dentro de un vehículo.
- Conozca el concepto de conductor.
- Conozca el medio locomotor del peatón (a pie).
- Narrarle causas de accidentes de imprudencias por deficiencias mentales y físicas.
- Distinga los diferentes tipos de vehículos que circulan en la comunidad.
- Distinga y reconozca los vehículos de transporte y de pasajeros.
- Entienda lo que es la vía pública y sus elementos como: la acera (banqueta) y la superficie de rodamiento.

PRIMARIA Y SECUNDARIA:

- Los alumnos identifiquen al conductor y peatón en dibujos o esquemas realizados por ellos.
- Conozca e identifique las normas y condiciones físicas del peatón (normas a seguir al caminar por las banquetas).
- Conozca e identifique las normas y condiciones físicas del conductor.
- Cruzar las calles por las esquinas, esperando la indicación del semáforo.
- Cruzar la calle sobre la línea de seguridad.
- Observar a ambos lados antes de cruzar.
- No correr en la calle y evitar la práctica deportiva en la vía pública.
- Reforzar la conducta básica del operador de un vehículo.
- Conozca las características básicas del tránsito urbano y logre identificar el uso del reglamento
- Conozca las características de su comunidad en clases.
- Realizar trabajos manuales como tema central la vía pública.

SECUNDARIA:

Se anexa a manera de información que en la República de Panamá la secundaria se divide en primer y segundo ciclo. El primer ciclo consta de tres años. Para el último año de este ciclo se brinda orientación vocacional para que tenga la opción a decidir a qué área de estudios continuará en el siguiente ciclo.

El segundo ciclo (preparatoria en México) son escuelas específicas del área de comercio, ciencias y vocacional técnicas, constan de tres años y son la antesala a la educación superior; cabe destacar que no todas las escuelas o colegios vocacional técnicas tienen continuidad de estudios universitarios, por ejemplo: secretaría privada, corte y confección, mecánico etc.

En la secundaria la educación vial busca reforzar los conocimientos a el uso seguro de vehiculos especialmente el segundo ciclo:

- Que conozca la conducta básica del operador de un vehículo.
- Que aprenda a conducir vehiculos automotores en el ámbito urbano dentro de las normas vigentes.
- Que todo conductor, esté protegido por un documento oficial o permiso justificado
- (Licencia, otros).

Resalta a la vista que el cuerpo humano recibe información variada en el quehacer diario. Para el caso de la vía pública se puede resumir así:

TACTO: Al conducir le comunica con partes mecánicas y lo mueve según el caso (volante, frenos, acelerador etc.).

El peatón que mueve sus extremidades haciendo contacto con la superficie terrestre (caminar, subir escaleras, correr etc.)

La vista transmite información de objetos, tamaño y forma que se hallan a su alrededor; como a la distancia en que se encuentran (señales, coches, semáforos, etc.)

El oído, nos informa de la posición del cuerpo y del movimiento del mismo conservando el equilibrio (posición y dirección). Nos alerta de cualquier sonido y procedencia a la vez que lo identifica (sirena, bocina, otros) sea peatón o conductor.

Se puede observar la estrecha relación de las actividades físicas y a sus objetivos (ver página 22) con la educación vial, ya que busca influir en las actitudes y valores de niños y jóvenes en forma global. A menudo se dan por conocido las reglas y normas de la vialidad por las actividades humanas del diario al usar la vía pública.

Olvidándose que los niños y jóvenes en mayoría son peatones (4 a 16 años) que asimilan información por experiencias, hechos observados partiendo del seno familiar,. Hay que reforzar constantemente esta información en la escuela como medida preventiva de la educación vial.

La posibilidad expresiva del entendimiento entre los seres humanos de un grupo, en una comunidad es una de las condiciones más importantes desde el principio mismo de la vida. La necesidad de comunicación y su continuo desarrollo progresivo deben entenderse como uno de los factores esenciales del progreso de la civilización humana: en la economía moderna toda persona es contada como consumidor.

Abarrotado de bienes de consumo aparecen en el entorno vital, sin los cuales la vida se nos antoja impensable. El artículo de consumo se ha convertido inmediatamente en una necesidad; se puede decir que el nuevo día no comienza hasta que no hemos puesto la mirada en el signo, marca, e impreso del paquete de cereal o café de nuestra preferencia, en la señalización y señalética, en los diferentes medios de transporte; la inducción de la radio y la televisión.

Al consumir a través de la publicidad o el simple hecho de ver o escuchar un programa cultural o de acción es el hallazgo y configuración de cada uno de estos motivos y mensajes captadores de nuestra atención, la decisión en cuanto al sector de memoria sobre el que deben incidir eficazmente: la elaboración de la expresión mas lograda y poderosa en los últimos tiempos, el logro del efecto visual más estimulante es entre los objetivos importantes del Diseño y la Comunicación Gráfica.

La comunicación gráfica es el producto cultural del hombre que se traduce en conjunto de conocimientos adquiridos a lo largo de la historia que le han servido para transformarse y transformar a los demás y su entorno donde, parte de los conocimientos han sido registrados, preservados gracias a la expresión gráfica. A través de sus diferentes medios desarrollados por la creciente necesidad de comunicación.

Es aquí donde interviene el comunicador gráfico, elaborando y diseñando mensajes condicionados y determinados por la posición que tiene este en su formación social y profesional que consta de la instancia política siendo esta el poder político del grupo al cual pertenece; la instancia económica, la instancia social y cultural que sirven de plataforma para transformar profundamente el ambiente cotidiano del hombre moderno, por ejemplo:

Instancia Moral y Cultural: contribuye a crear, sustituyendo el resquebrajado sistema de valores tradicionales por una tabla de nuevos valores. Cuyos valores claves son la felicidad, la juventud, la abundancia, el progreso y el ocio.

Paralelamente, propone modelos de conducta acorde a estos valores y moldea el estilo de la vida de nuestra civilización.

Instancia psicológica: se encarga de colmar el vacío sentimental creado por la extinción de la fe religiosa y de los ideólogos políticos.

Instancia del Orden Social: es un poderoso factor de integración, los mensajes transmitidos por los grandes medios de difusión colectiva, contribuye a la disgregación de las sub-culturas en la sociedad de masas. Para todo esto la comunicación moderna cada vez más se sirve de las imágenes y de la palabra escrita en toda índole de mensajes como soporte, dando origen así a la imprenta, los libros, la tipografía, la máquina de escribir, el fax, el ordenador, la fotografía, las imágenes en movimiento como herramientas al diseñar.

Se facilita de esta manera el medio en que se comunica el mensaje de un anuncio al público, unida a la posibilidad detallada de explicar e ilustrar de forma relativamente perdurable el contenido del mensaje, también permite mostrar el producto, realizando gráficamente sus características realzando sus ventajas con textos tan amplios como: la prensa y la revistas que son medios rápidos; y sin profundizar menciono algunos otros de los que se sirve la comunicación gráfica:

Folleto: pieza fundamental de la publicidad directa, se concibe como esquema de una obra literaria en cierto modo por sus tres partes que es la introducción, el nudo de contenido y el desenlace.

Cartel: medio más representativo de la publicidad exterior, denominado vallas anunciadoras, son los que encontramos al paso en ciudades, carreteras, anuncios en el interior de tranvías, autobuses, las pancartas adosadas en la carrocería de estos vehículos, los grandes paneles con anuncios en estaciones del metro de ferrocarril entre otros.

El Prospecto: constituido por una sola hoja, es impreso a un o dos caras y es el medio corriente para informar en general o particular sobre las características de un proyecto o servicio dado, casi siempre de manera complementaria, es decir, el que recibe el visitante de un stand en una feria, o en una librería como suplemento después de la información verbal.

Circular: Medio de comunicación clásica, elemento de publicidad directa mejor conocido como propaganda. Es una carta con texto y firma impresa, argumentando a favor de una idea, un producto o un servicio; su eficacia se basa en el grado de personalización que se logra por su forma, diseño y contenido.

Catálogo: Idea representada como argumento para probar las cualidades del producto o servicio numerados y descritos sin condición de venta, es un documento que requiere de un estudio minucioso de los artículos, la composición de cada página y la imagen particular de cada artículo.

House Organ: folleto con forma de revista, publicación de algunas empresas exclusivamente para sus clientes, su traducción sería órgano o boletín de la empresa, el cual permite mantener comunicados a los clientes sobre las novedades puestas en el mercado de nuevos artículos, propagando los ya existentes entre otros temas diversos.

El Tarjeton: estos son particularmente utilizados dentro de la rama médica, mediante la cual los laboratorios farmacéuticos y empresas medicinales anuncian su producto al médico siendo la base de este documento el artículo importante, se editan miles cada mes siendo sus medidas aproximadamente 10 x 15 cm.

Los Reclamos: pertenecen al grupo de medios varios, objetos que el fabricante regala al consumidor, clientes, distribuidor o representante como son: agendas, llaveros, bolígrafos, ceniceros, entre otros; hoy en día los reclamos son arma publicitaria restringida a determinados sectores profesionales como Médicos, abogados, para importantes clientes de fábricas o industrias.

El Escaparate: junto a la vitrina y el stand, guardan mucha relación, porque además de informar exponiendo el producto, el escaparate o vitrina lo componen factores como: la forma, la iluminación, el movimiento y el sonido. Su composición es similar aun cuadro grande.

La Radio: medio idóneo para organizar en tiempo mínimo una campaña local, para reforzar con su insistencia la publicidad de productos de marca o de consumo, para llegar simultáneamente a través de emisiones en cadena a todos los rincones de la geografía nacional, además, dentro de una clase social media y popular en la confección de un programa publicitario o cuñas. Intervienen el guionista, redactores, técnico de sonido, canzonistas y en última instancia los locutores, formando un equipo especializado del que se sirven las agencias de publicidad.

Las cuñas y los programas con duración de varios minutos pueden ser transmitidos por una sola emisora o por varias emisoras a la vez, siendo este, un acto natural que afecta al precio de la tarifa.

La Televisión: medio vendedor de tiempo al igual que la radio, esta condicionado a tarifas por cuestión de tiempo lo que dura la emisión, que se cuenta en segundos en la televisión y en la radio toma en consideración la característica e importancia del programa más que la hora en que este es radiado como lo son las radionovelas, la consultoría de belleza, ya que las emisiones femeninas que gozan de amplio rating.

Desde el hogar, con el receptor de televisión se ve y escucha la combinación perfecta entre voz, imagen y movimiento, el anuncio o mensaje, es un medio asequible a todas las edades, a todas las inteligencias y todos los niveles culturales.

La buena emisión de televisión debe entregar la condición de máxima calidad, originalidad, buen gusto, e inteligencia todo esto y más en su contenido gráfico, simpatía, naturalidad y persuasión en las voces de locutores o actores con una compleja organización para la redacción, guionistas, confección del proyecto audiovisual, elección y habilidad de escenarios, locaciones, selección de artistas, modelos, creación de personajes, toma de vistas, sonido, montaje etc.

El habla, los ojos, los gestos, las manos, las acciones, los sentidos y los objetos son algunos ejemplos de lenguaje que utilizamos para expresarnos.

La comunicación gráfica, en función de la creatividad y conceptualización de la imaginación transforma en texto e imagen el mensaje por lo tanto tiene que desarrollar su capacidad creadora, que irá adquiriendo con fluidez por la experiencia en este complejo proceso que basado en la metodología y un plan de trabajo se desarrolla de la siguiente manera:

- a) Capacidad de Observación.
- b) Capacidad de Memoria.
- c) Interpretación de creatividad e imaginación.
- d) Representación Visual

Capacidad de Observación: Etapa inicial del proceso, que implica tomar elementos de la investigación y de un hecho real elaborar una historia o relato para la cual tiene que contener: introducción, desarrollo y desenlace o clímax; lo principal es pensar que puede ser motivo de inspiración para una futura creación, el comunicador gráfico logra esto si observa detenidamente siempre a su alrededor.

Capacidad de Memoria: uno de los retos a vencer por el comunicador gráfico es atraer la atención de la audiencia por medio del drama de la realidad y que se mantenga interesado, es decir, poder convertir la información obtenida en la investigación ya clasificada y desglosada en una buena historia a contar lista para transmitir. Cualquier detalle de la vida real puede construir la oportunidad de llamar la atención de la audiencia; dicho resbalamiento se logra profesionalmente mediante el cuidado de las partes que forman y rodean la historia de los que hablaremos mas adelante como: el decorado, las acciones, las impresiones, que por medio del personaje se van hilvanando.

Es un hecho que las buenas historias ejercen poder sobre la audiencia, es importante que este bien desarrollada ya que se guardaran en la memoria, el relato con alto grado de recordación para que provoque la acción, el deseo y el interés de realizar un cambio en el proceder por medio de la imitación; siempre en función persuasiva.

Interpretación: al desarrollar las características de los personajes deben estar en modo siempre del contenido en el relato para que la calidad creativa e imaginación puedan expresarse y lograr despertar el interés del telespectador a través del personaje. Lo que da origen a la diversidad de estilos artísticos.

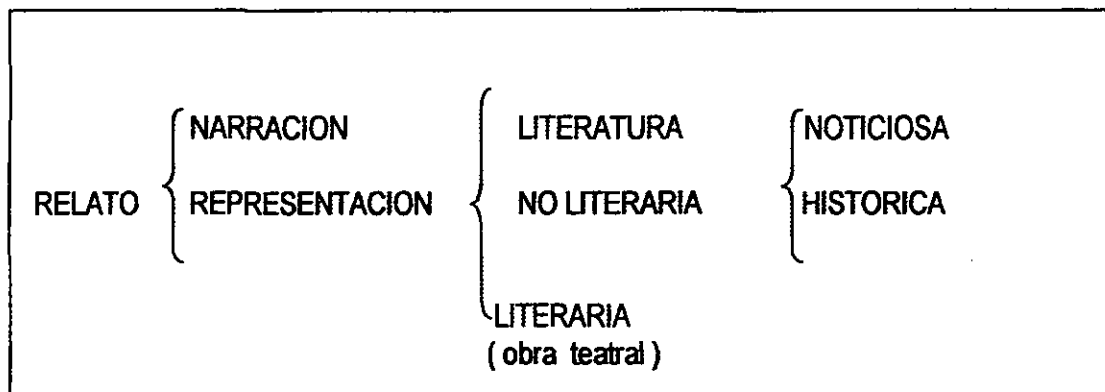
Representación visual: es el esquema de la narración total de una historia con imágenes y sonidos. La narración supone, en todos los casos: movimientos, cambio y descripción.

Para que exista relato es necesario saber lo que se quiere contar pasando por la idea que se va formando y completando hasta convertirse en argumento o sipnosis, indicando claramente a través del tratamiento el estilo narrativo del argumento. Apoyado en algunas figuras retóricas.

La realización de las imágenes en movimiento se efectúa mediante su transmisión de signos y señales dobles y visibles. No obstante la sola transmisión y recepción física de ella no constituye por sí misma la comunicación. Resumiendo, los mensajes están constituidos por imágenes y textos visualizados, cuyos componentes materiales sirven de soporte a una información semántica y pragmática. Donde su desenvolvimiento es el conjunto de los actos encadenados, manifestado en la acción narrativa que en los relatos se organizan sintagmáticamente conforme a un programa, una intriga; que se presenta al telespectador como un proceso que transforma y proviene de una intención.

Para ello la comunicación gráfica utiliza las figuras retóricas, el relato, el argumento y la descripción; siendo estructuras discursivas que pueden aparecer en diferentes tipos de discursos como: la comedia, soneto, la carta, donde se articulan con otras estructuras discursivas por ejemplo: El cuento, la narración y la historia.

Figura: 12



La importancia que tiene el relato, es que narra o representa una historia, que comunica sucesos mediante la representación de un narrador y puede ser a través de la representación teatral efectuada en un escenario, ante un público con personajes.

Siendo el hombre el único que tiene la capacidad de simbolizar partiendo de algo material para llegar a algo como son los conceptos; el lenguaje es un producto social que permite la convivencia y la comunicación para la cual utiliza varios sistemas de signos o lenguajes. De los diferentes símbolos fónicos y gráficos que conforman una lengua, están íntimamente relacionados entre sí y al ser utilizados por el hombre para comunicarse deben disponerse en determinado orden, organizados, siguiendo ciertos principios o reglas de lenguaje.

Hoy en día la semiología permite que la comunicación gráfica al diseñar mensajes audiovisuales distinga claramente el mundo de la imagen en las diversas tipologías, pues ayuda a entender como las diferencias entre imágenes se derivan lógicamente de las diferencias entre las funciones que aquellas deben asumir en el mensaje. También revelan una dimensión inédita que todo diseño habitualmente considerado imagen son en realidad imágenes mixtas porque llevan un texto dentro, encima, o alrededor de la imagen en voz en off como soporte, es mas la misma imagen puede ser algo mas y distinta que un mero elemento captor, gracias al sistema de comunicación por la imagen donde ciertos elementos significantes al lograrlos separar, están mas cerca de símbolos que de signos, es decir: significado y significante.

Para ello tenemos desde el punto de vista semiológico, que los mensajes publicitarios pueden ser:

Mensaje tipo Aparición Epifánica: donde el público se entere que ha ocurrido en el mercado un nuevo producto o una venta de un producto antiguo. Donde el significado del mensaje se centra en la aparición en el mercado del producto y suele construirse semejante imagen en base a la dinámica de irrupción, el objeto que surge del fondo de la imagen estalla en primer plano, puede ir sola o acompañada. El producto ocupa el centro y la parte delantera de la imagen, suele colocarse por encima del presentador.

Mensaje tipo Exposición Ontológico: se propone recordar la existencia de un producto que esta en el mercado ya. Es un producto antiguo en el mercado que aparece solo sin personajes con un texto que casi se limita al nombre del producto, donde el producto se reclama " soy ".

Mensaje tipo Atribución Predicativo: es el que pretende valorizar cualidades de tal o conjunto de cualidades pertenecientes al producto, intenta significar una cualidad o un conjunto de cualidades del producto. Es un valor connotativo.

Publicidad Erótica: todos los personajes que se utilizan suelen aparecer de perfil (no se debe tanto a la intención de disimular las partes del cuerpo sino para evitarle al lector o espectador toda implicación directa; para no sentirse participe en una escena equívoca. Mientras que la posición frontal del personaje exige normalmente un código de apertura como la mirada franca, sonrisa, brazos abiertos y la frontalidad erótica emplea por el contrario un código de obliteración, es decir, mirada baja, senos ocultos, manos o ropa íntimo tapando el sexo.

También se cuenta con algunas figuras retóricas como:

Metáfora: se presenta cuando se designa a un objeto por el nombre de otro con el cual se forma un conjunto, se crea un ambiente que sirve de respaldo a las cualidades del producto que sustituye mediante una transfusión peculiar de sus cualidades.

El manejo del tiempo y espacio para enseñar el pasado y el presente, el uso de flashback, son programas que inician con un narrador que explica la historia con evocaciones del pasado o los famosos ralenti, que no es otra cosa que la cámara lenta para hacer latente las vivencias de un sueño, intuiciones futuras.

Por lo tanto la tarea del comunicador gráfico en la sociedad, es variada y versátil; lo que implica conocimientos en alto grado del medio y su lenguaje, respeto, libertad y responsabilidad utilizando su capacidad creadora, haciendo intervenir sus propias dotes de ingenio al mismo tiempo.

La producción de imágenes en movimiento, se desarrolla con gran diversidad y la estructura del diseño en este medio lo da el tipo de género del que se trate y público al cual esta pensado dirigirse, quien no influirá en la originalidad y libre expresión de la comunicación.

La comunicación gráfica busca llevarle al telespectador en la mejor forma posible con diseño y expresión sus creaciones en causado a: una labor social, informativo, en forma de entretenimiento llena de calidad en cada uno de sus componentes en el presente trabajo; llevando a la práctica los conocimientos adquiridos.

Para terminar, la información obtenida (capítulo 1, 2) da herramientas al comunicador gráfico para que en función de la imaginación, creatividad y conceptualización transforme en texto e imagen el mensaje.

En el presente trabajo, el comunicador gráfico desarrolla un guión técnico para televisión, considerando los elementos plásticos que intervienen en el medio masivo de comunicación: La televisión.

BIBLIOGRAFIA

CAPITULO - 2

- (1) Datos Estadísticos Proporcionados por Cabo Gilberto Torres
" DIRECCION NACIONAL DE TRANSITO TRANSPORTE TERRESTRE "
DE PANAMA - (D.T. T. T.)

Op. Cit: (Figura...) " Gaceta Mercantil - Abril, 1999, N°. 218
CAMARA DE COMERCIO DE GUADALAJARA p.31

Op. Cit. (Figura ...) Depto. De Estadística
" DIRECCION NACIONAL DE TRANSITO TRANSPORTE TERRESTRE "

- (2) Op.. Cit: " ENCICLOPEDIA UNIVERSAL " TOMO - 11
P.P. 1339, 1340, 1341.

- (3) Op. Cit: Idem
P.P. 1299, 1342, 1343, 1344

- (4) " DIRECCION NACIONAL DE ESTADISTICA Y POBLACION "
Ed. 1997 - PANAMA

- (5) " PROGRAMA DE EDUCACION PRIMARIA DE PANAMA "
Ministerio de Educacion P.P. 11, 12, 13, 14, 15.

- (6) IDEM

Op. Cit: (Figura4, 6, 7, 9,) por: Aguilera Andrade, Orlando Arturo

Op. Cit: (Figura ...8) " DICCIONARIO BASICO ESCOLAR
Ed. Larousse P.P. 168, 169.

Op. Cit: (Figura ..10) IBIDEM

BIBLIOGRAFIA

Op. Cit: (Figura... 11) * LAROUSSE TEMATICO, VOLUMEN -2, P.P. 759,

Op. Cit: (Figura ..12.) IDEM

- (7) Datos Estadísticos, Proporciona: Cabo, Gilberto Torres
" DIRECCION NACIONAL DE TRANSITO TRANSPORTE TERRESTRE
DE PANAMA " (D.N.T.T.T.)

Op. Cit: Muñoz, Galilea
" EJERCICIO FISICO " P.P. 12, 13, 17, 18, 19

" ENCICLOPEDIA GUIA DEL ESTUDIANTE " TOMO -5
Tema, Los Sentidos Ed. Espasa-Alpea

Op. Cit: IDEM
Tema, La vista P.P. 424, 425, 426, 427, 431.

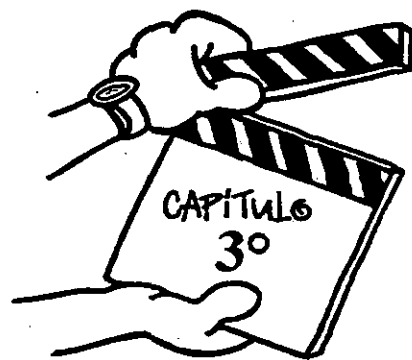
" Op. Cit: " ENCICLOPEDIA GUIA DEL ESTUDIANTE " TOMO -10
P.P. 438, 439, 440, 441

Op. Cit: IDEM
P.P. 443, 444, 445

Op. Cit: Cardona, domingo
" LINGÜÍSTICA DE LA PUBLICIDAD " P.P. 15, 16, 17 24 25, 28

Op. Cit:
" DICCIONARIO DE RETORICA Y POETICA " P.P. 427, 438, 439, 440, 444

Op. Cit: Parramón, José Ma.
" PUBLICIDAD, TECNICA Y PRACTICA - Colección Aprendiendo Haciendo.
P.P. 15, 16, 17 18, 23, 24 25, 27, 28



MEDIO DE COMUNICACION

MEDIO DE COMUNICACION

3.1. LA TELEVISION

El nacimiento de la televisión marca un viraje decisivo en la historia de las comunicaciones. Desde su presentación mundial en Londres de octubre 1936, forma un medio comunicativo influyente, de la era electrónica.

El atractivo de la televisión consiste en presentar en un solo segmento de tiempo: presente, pasado, futuro, según el tema tratado; sin importar si es de ficción, histórico, informativo, deportivo o programa infantil.

Con ella podemos almacenar imágenes de una realidad inédita como acontecimientos políticos, deportivos, entrevistas callejeras, proyectados simultáneamente a todo el mundo a través de los satélites (Mundial de balompié) dando una sensación de presencia activa. El espectador cree ser participe por el mero hecho de situarse frente al televisor observando las imágenes.

Junto a la imagen, la televisión utiliza simultáneamente la palabra escrita o hablada. Ello requiere que modele y controle los fragmentos grabados mediante la planificación y diseño de los mismos (diálogo, imágenes); es donde el comunicador gráfico interviene usando los elementos auxiliares de los que a continuación se hablará. (página 42)

La televisión es el medio de comunicación que por habitante en la República de Panamá hay de dos a tres receptores por familia.

Ello permite elegirlo para el presente trabajo, por la urgencia del problema vial.

Los infantes y jóvenes en Panamá, no son dados a leer frecuentemente; la audiencia de la televisión es captada por todos los sectores de la población por circunstancias diversas, por ejemplo:

Los niños por los programas deportivos y las caricaturas, los jóvenes por los programas deportivos en especial el baloncesto, el béisbol y programas de acción; estos últimos de igual intensidad por los adultos.

Las del sexo femenino como del sexo masculino por las telenovelas y los programas de acción.

Para el caso, el comunicador gráfico se sirve del medio de comunicación televisivo para elaborar el mensaje.

Para la realización de televisión sin importar el tipo de programa, los hay de dos clases:

- PROGRAMA EN VIVO O EN DIRECTO.
- PROGRAMA GRABADOS.

PROGRAMA EN VIVO O EN DIRECTO: son aquellos que se transmiten en el momento que ocurren que se transmiten en el momento en que ocurren los hechos y pueden ser en el estudio o al aire libre, estos programas en algunos casos requiere de planeación y de gran precisión.

PROGRAMA GRABADO: Son los sucesos que bajo el sistema de video la realidad es captada y codificada en forma de señales eléctricas donde más tarde se decodifican o traducen para proyectarse a través de la pantalla de televisión. Pueden ser sucesos ocurridos ayer en la noche, hoy en la mañana y se transmiten al otro día.

A manera de información cabe aclarar que existen varios tipos de grabaciones que son:

- TELEFILME
- VIDEO HOME
- VIDEO CLIP

TELEFILME: Consiste en aplicar a la televisión las técnicas usadas para la televisión de películas, se diferencia claramente porque no esta realizada en directo, se sale del estudio para filmarse en exteriores y escenarios naturales, no tiene conductor y no aspira a dar información, solo pretende distraer; donde solo la imagen se transmite, no se proyecta y no tiene la misma calidad porque lo fundamental es el diálogo y el sonido que se impone a las imágenes.

La vida del telefilme es breve, su duración es de una hora y de una transmisión, quizá una repetición en la localidad; su realización rara vez supera un poco más de dos semanas, porque el tema esta rigurosamente condensado, evita la repetición de escenas para una misma toma.

VIDEO HOME: Las técnicas cinematográficas aplicadas a la realización televisiva, empleando el vídeo en lugar de la película, su dinámica de trabajo consiste en el manejo de una sola cámara, la iluminación y los elementos técnicos del cine, la dirección de fotografía es trabajada conjuntamente con la dirección de escenas.

El director de fotografía y el de escenas anotan lo que desean ver a través del lente así tienen mayor dedicado al cuidado de los detalles.

En resumen es un género del que se puede sacar mucho provecho, ya que con técnica de cine y formato de vídeo se cuenta con grandes posibilidades de producción abajo costo y en poco tiempo.

Los requisitos son, el cuidado de las imágenes, el ensayo y la plática con los actores para que estos tengan pleno conocimiento de las intenciones que deben realizar; así la producción analiza que no falten elementos que alarguen el tiempo que se tiene pensado en la duración de la escena.

VIDEO CLIP: Una melodía tiene duración promedio de tres minutos, lo que se puede decir en todo este tiempo, o lo que se puede decir en fracciones de segundos, donde la imagen sea captada por el cerebro donde cada escena debe ser clara, bien iluminada y muy bien planeada con todo detalle.

No olvide que como en el cine la edición manipulará el ritmo, los cortes darán interés a la filmación. El sistema de edición pedirá un ritmo de movimiento como puede ser: dos imágenes fijas, un avance, un retroceso, una fija, la cámara móvil mientras los actores producen mucho movimiento, primero a la derecha, luego a la izquierda y así sucesivamente.

Los cuadros fijos o las imágenes congeladas son precisamente para romper lo vertiginoso y confuso que pueda parecer el mensaje dan un momento de reposo al cerebro para que preste atención y se fijen las ideas proyectadas.

El final será una escena prolongada que se irá desvaneciendo o tal vez una imagen congelada; en donde siempre los actores estarán en lugares insólitos o jamás soñados.

La realización del guión técnico para televisión sobre la educación vial peatonal nivel primaria bajo el soporte del vídeo, tiene las siguientes ventajas además de las ya mencionadas:

- Inmediatamente después de grabar una cinta de vídeo con su respectiva edición se puede colocar en la video-casetera y observarla.
- El vídeo suprime todas las etapas fotográficas, materiales y de equipo especiales que se requiere para la realización de una película.
- La posibilidad de grabar una emisión de televisión al ser distinto el número de imágenes por segundo que puede filmar una cámara de cine es de 24, siendo que el número de imágenes por segundos que produce la televisión son 30 donde el problema de sincronización no afecta al vídeo.
- Los costos de una película son elevados, los costos del vídeo son menores, la cinta de vídeo resulta más económica y puede servir varias veces.
- El vídeo tiende a mejorar cada día la imagen grabada gracias a los avances técnicos constantes, como la televisión de alta definición, que se acerca cada vez más a la calidad cinematográfica.

- Las imágenes en movimiento surgen de la conjunción de muchos aspectos en un solo punto el guión técnico, donde se desborda la imaginación y la creatividad sin límite alguno; el cual no se ve afectado por bajos costos para su realización y menos esta peleado con la calidad.

3.2. ELEMENTOS AUXILIARES

Los elementos auxiliares lo componen:

- EL SONIDO
- LA MUSICA
- EL RUIDO
- EL COLOR

EL SONIDO: Es el producido por objetos, personajes y ayudan a formar la acción contemplada. Se divide en: Sonido Real - Producido por objetos-personajes que hacen la acción y se ven en la pantalla.

Sonido Subjetivo: Producido por objetos o cosas, que no están en la grabación (vídeo, programa), se usan para expresar lo que siente el personaje.

Sonido Expresivo:- Producido por objetos o cosas, que no están en la grabación (vídeo, programa), se usan para expresar lo que siente el personaje.

LA MUSICA: Se usa para sustituciones y representar estados de ánimo, por ejemplo:

Sustitución del sonido Real: galope de caballo por música (Rossini, Llanero Solitario).

Simulación del Sonido: simular el sonido real con música (ejemplo películas de terror).

Continuación de un Grito : por medio del sonido se alarga o sustituye el grito.

Estado Anímico: determina el estado alegre o triste del personaje.

Identificación del Personaje: Cuando identifica a un personaje (donde el espectador sabe si se acerca el malo).

Ambiente de Fondo: Para suavizar o apoyar ciertos pasajes. (casi toda producción se usa).

EL RUIDO: Se usa para ambientar, dando toque de realidad a toda grabación o producción.

EL COLOR: Para percepción, los colores cálidos en la escenografía producen impresión de cercanía y los colores llamados fríos producen el efecto de lejanía.

El color sirve en la acción para:

- Llamar la atención.
- Favorece el ritmo de la narración en las expresiones fuertes.
- Para momentos climáticos del programa o la grabación.

3.3. ELEMENTOS ESENCIALES

Los elementos esenciales para toda producción visual son:

- LA ILUMINACION
- LA ESCALA
- EL ANGULO

LA ILUMINACION: Maneja tres características que son:

- La Iluminación, sucesión de un plano a otro dando continuidad de acción.
- Rapidez en la sucesión de los planos, se planea la iluminación de cada plano en función del anterior y del siguiente, con esto se evitan cambios bruscos que provoquen molestias visuales que distraigan al espectador (sombras o brincos en la Iluminación).
- Continuidad, con iluminación con iluminación rápida y precisa el espectador capte la imagen sin distracción.

Luz Artificial: a través de lámparas o reflectores, dan buen resultado.

Luz Difusa: son varios reflectores o lámparas directas sin pantalla:

Se usa para dar significado y expresión de una escena con modificaciones especiales, (manejo cuidadoso porque produce sombras).

Luz Artificial: luz del día o de sol que se aprovecha para escenas en el exterior.

ESCALA O ENCUADRES: Relación que hay entre la superficie que ocupa en la pantalla una imagen y el total de la pantalla.

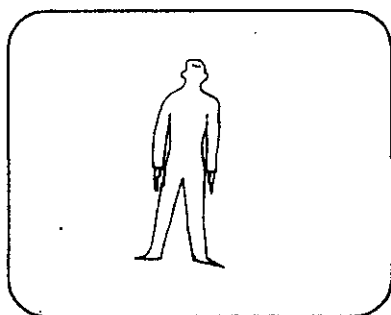
Por lo general en el cine se utiliza frecuentemente el término de escala y en la televisión encuadre.

La escala de una imagen se determina por:

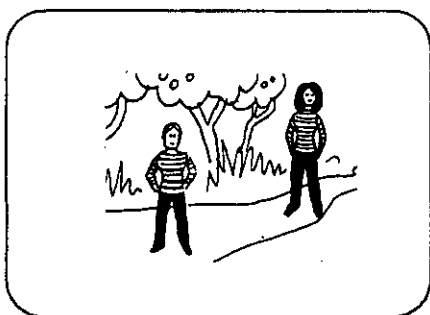
- Distancia - Objeto - Cámara
- El tamaño de lo que se quiere fotografiar.
- Y el objeto que se emplea para fotografiarlo.

Para ello se toma como base a la figura humana para mejor comprensión de los diferentes encuadres o escalas que se dividen de la siguiente manera:

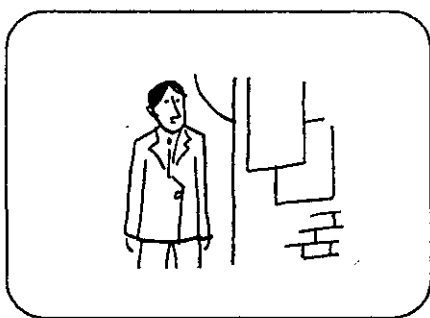
Figura: 13



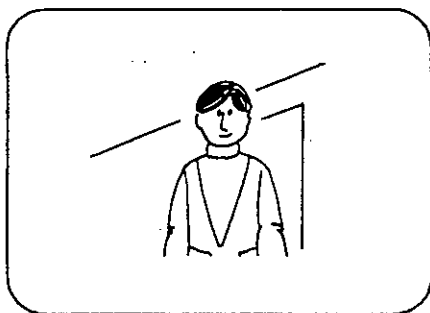
(FS) FULL SHOT
PLANO GENERAL PERSONA COMPLETA



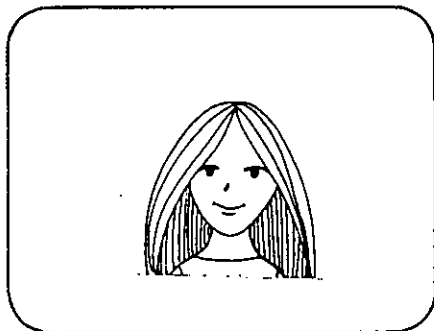
(LS) LONG SHOT
PLANO GENERAL GRUPO DE PERSONAS



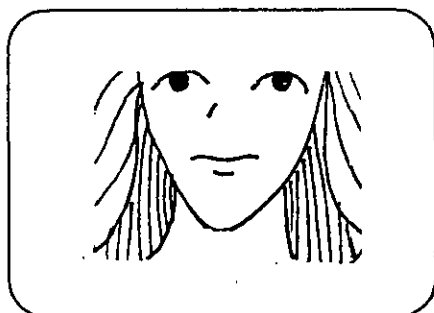
(AS) AMERICAN SHOT DE LA CABEZA
PLANO AMERICANO A LA RODILLAS



(MCU) MEDIUM CLOSE-UP DE LA CABEZA
MEDIO PRIMER PLANOAL PECHO



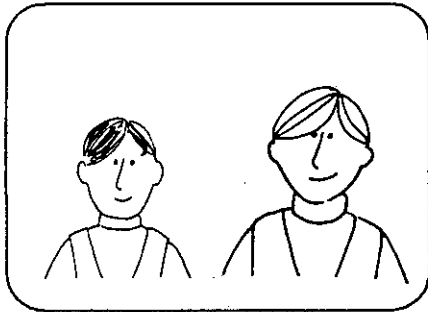
(CU) CLOSE-UP
PRIMER PLANO ROSTRO O CARA



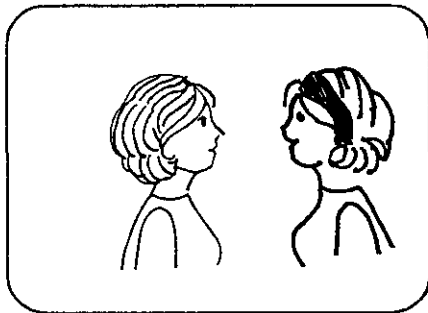
(BCU) BIG CLOSE-UP
PRIMERISIMO PLANO DETALLE DE CUERPO
U OBJETO.



(ECU) EXTREME CLOSE-UP OBJETOS EN TODA
LA PANTALLA



(TS) TWO - SHOT DOS PERSONAS



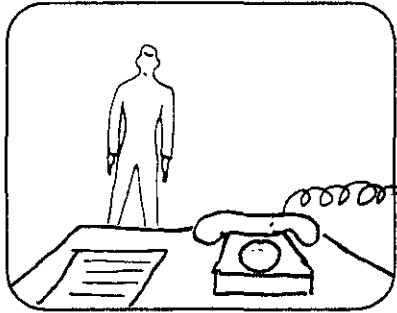
(CRIS - CROS)
(PING - PONG)

DIALOGO ENTRE DOS
PERSONAS ALTERNANDO
IMAGEN.



(OVER SHOULDER SHOT)

TOMA POR ENCIMA DEL
HOMBRO, PARA VER
EXPRESIONES.



(PRODUCT SHOT)

PRODUCTO EN PRIMER
PLANO, Y PERSONAS
EN EL FONDO.

La distribución de objetos o personas dentro de los encuadres son unidades suficientes y completas de los encuadres son unidades suficientes y completas donde se capta y se ve lo que ocurre.

Los diferentes usos de los encuadres son de:

FINALIDAD NARRATIVA: Son para entender la acción y ser funcional, usan el tiempo necesario, dura lo necesario para la adaptación de la narración.

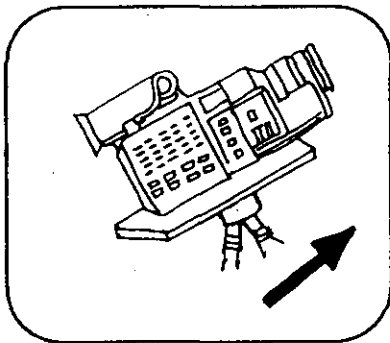
FINALIDAD DESCRIPTIVA: Dice la realidad objetiva, nos introduce en el desarrollo de la acción con duración suficiente para que se capte lo que compone a la imagen.

FINALIDAD SIMBOLICA: Llevan elementos que aportan la imagen mayor profundidad y significado.

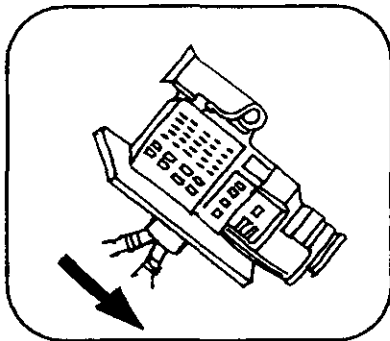
FINALIDAD EXPRESIVA: Cuando va a favor del espectador, resultando el condimento de cada acción, son subjetivos.

EL ANGULO: Mejor conocido como movimientos de la cámara, es cuando el eje óptico de la cámara no coincide con la línea del horizonte (imaginaria) y son:

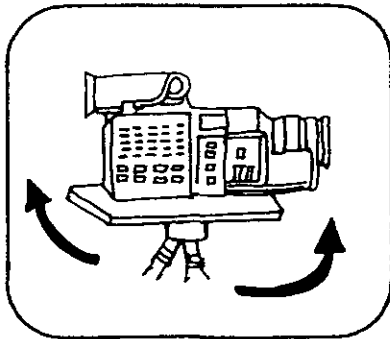
Figura: 14



TILL UP
PICADO



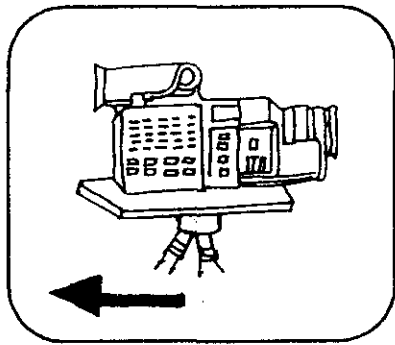
TILL DOWN
CONTRA PICADO



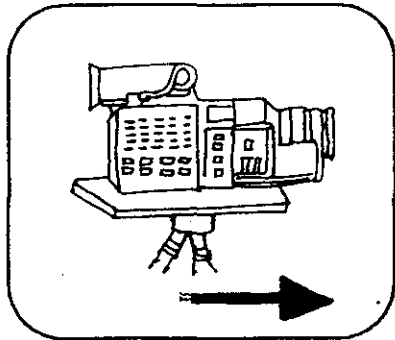
PANING
PANEÓ

La cámara gira sobre su eje

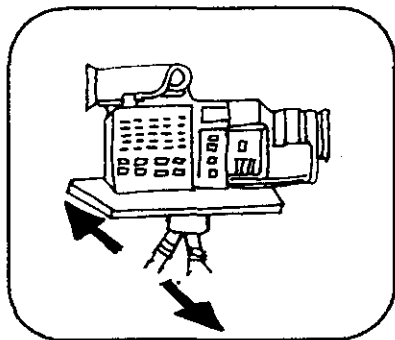
Figura: 14



DOLLY BACK
CAMARA HACIA ATRÁS



DOLLY IN
CAMARA HACIA EL FRENTE



TRAVELLING LATERAL
CAMARA HACIA LOS LADOS

3.4. PERSONAL Y EQUIPO DE PRODUCCION

PRODUCTOR: Persona que busca y controla el dinero es decir los gastos, elige quien trabaja en el programa.

Ve el aspecto estético y técnico como la posible venta del programa.

DIRECTOR ARTISTICO: Realiza los decorados y construye el escenario.

DIRECTOR DE FOTOGRAFIA: Encargado de la composición de elementos que serán captados por la cámara, respetando el encuadre exigido.

INGENIERO DE SONIDO: Se ocupa de los aparatos que registran el sonido necesario en la escena, procurando que éste sea óptimo.

SECRETARIA DE PRODUCCIÓN: Lleva a detalle en una bitácora la historia de la grabación, contempla material de utilería; por lo general es del sexo femenino.

DIRECTOR: Es el responsable principal de la grabación o emisión del programa en vivo.

REALIZADOR: Es el que controla el movimiento escénico de los actores, determinando los encuadres, dando narrativa a la secuencia de las imágenes.

CAMAROGRAFO: Operador de cámara, sea al hombro o al piso, y capta las imágenes.

EDITOR: Persona que reordena las imágenes y sonido de una cinta a otra, disponiendo de los trozos separados de la cinta maestra en una sucesión diferente, o el mismo orden quitando las partes defectuosas. Este trabajo lo vigila personalmente el director.

La forma básica de edición se conoce como montaje, en la moderna edición electrónica hay dos máquinas y son:

- MAQUINA DE GRABACION
- MAQUINA DE REPRODUCCION

MAQUINA DE GRABACION: Debe ser capaz de reproducir cortes de un plano a otro sin centelleos o saltos de cuadros (grabadora de edición).

MAQUINA DE REPRODUCCION: Contiene la cinta original (cinta maestra) para posible ordenamiento y armado consecutivo de la cinta.

OPERADOR DE TEXTOS: Es el que desarrolla y sintetiza los textos sobrepuestos a las imágenes.

Antes de continuar es importante asentar que el aparato conocido como AUTOCUE, es un dispositivo que permite al conductor o presentador leer un texto en la pantalla situada bajo el objetivo de la cámara de piso, dicho aparato es manejado y controlado por una secretaria.

Hay que agregar que el QUANTEL, es un efecto especial donde las imágenes de vídeo pueden estrecharse, torcerse, girar, flotar en el espacio o dividirse en una docena de mosaicos. Puede programarse en un microchip de memoria, ensayarse y luego ajustarse, para que funcione con solo apretar un botón, (igual se puede hacer con un texto).

APARATO Y MATERIAL DE GRABACION: En los siguientes párrafos se hará mención de los aparatos y del material de grabación de manera simple, sin pretender dar una explicación pormenorizada de ellos que son:

Cámara: con ella se graban las escenas, registrando las imágenes en movimientos.

Videograbadora: hace posible la reproducción de las escenas a través de la cinta de video. Existen tres tipos de videograbadoras que son:

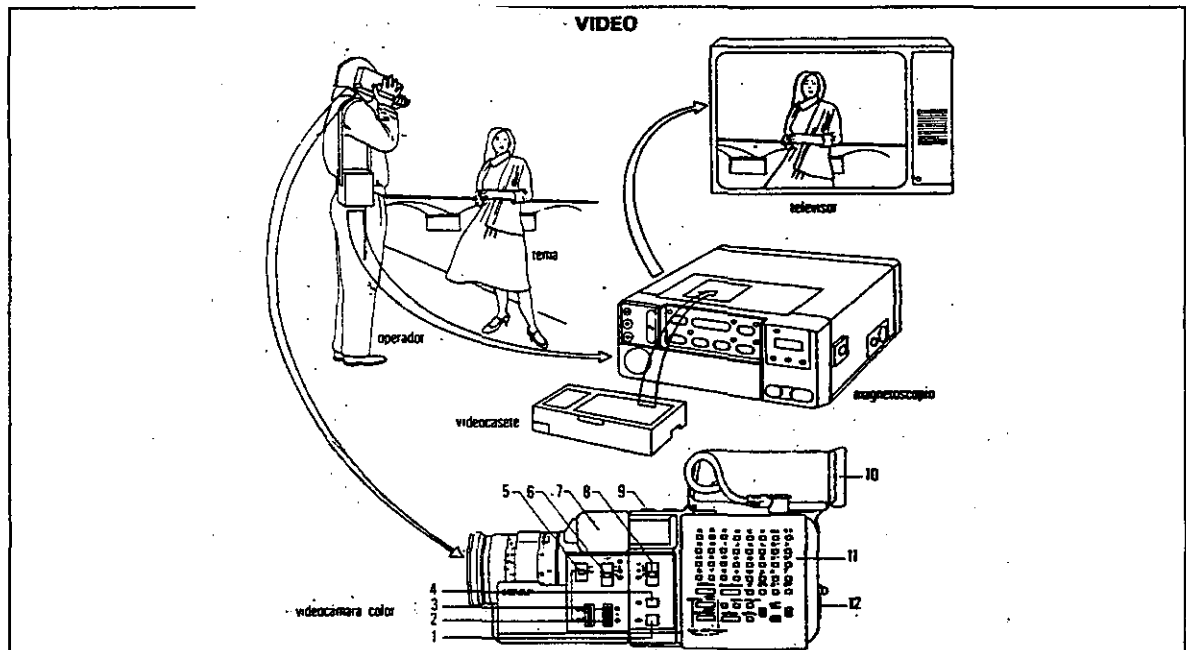
- PROFESIONAL
- SEMIPROFESIONAL
- GRAN PUBLICO

Los profesionales y semiprofesionales, la entrada de señal a grabar se aplica al amplificador anterior al modulador de fm y la salida para el monitor es en señal de video.

En los de gran público, dado que deben ser más flexible por su uso principalmente en el hogar. (entrada por RF directa de la antena y salida para el monitor por RF también, conectado a un televisor normal).

Monitor: aparato receptor de televisión donde se visualizan las escenas para aceptación y continuar con las siguientes, conforme el guión.

Figura: 15



Fuente de Poder: convierte la corriente directa en corriente alterna para que así se puedan registrar las imágenes captadas por la cámara.

Boom, Micrófono: es para registrar el sonido, los hay con extensión y otros más pequeños que se colocan en la ropa como prendedor llamados de solapa.

Cintas de Video: (cinta magnética) La tecnología del video, campo abonado a la suerte de experimentación en el área audiovisual en sus distintas fases desde 1952; fue creada por la compañía AMPEX en U.S.A.

Para grabar señales de video, audio y sincronismo se emplea la denominada cinta magnética, que consiste en un soporte de poliéster recubierto de partículas de compuesto férrico disperso en un adhesivo (los compuestos férrico disperso en un adhesivo (los compuestos son de óxido férrico, dióxido de cromo y óxido férrico con cobalto o el de alta energía: óxido de cobalto).

La conducción de estas cintas son:

- Rígidas por la elasticidad ya que la cabeza de video deben penetrar para evitar fallas y pérdidas en la señal.
- Con baja abrasividad ya que la vida de las cabezas depende de ello,(propiedades antiestéticas y alta estabilidad térmica).

Existen dos sistemas de suministro en cinta de video que son:

BOBINA ABIERTA
CASSETTES

La bobina abierta consiste en dos carretes encapsulados con bobinado del tipo usado en cinematografía.

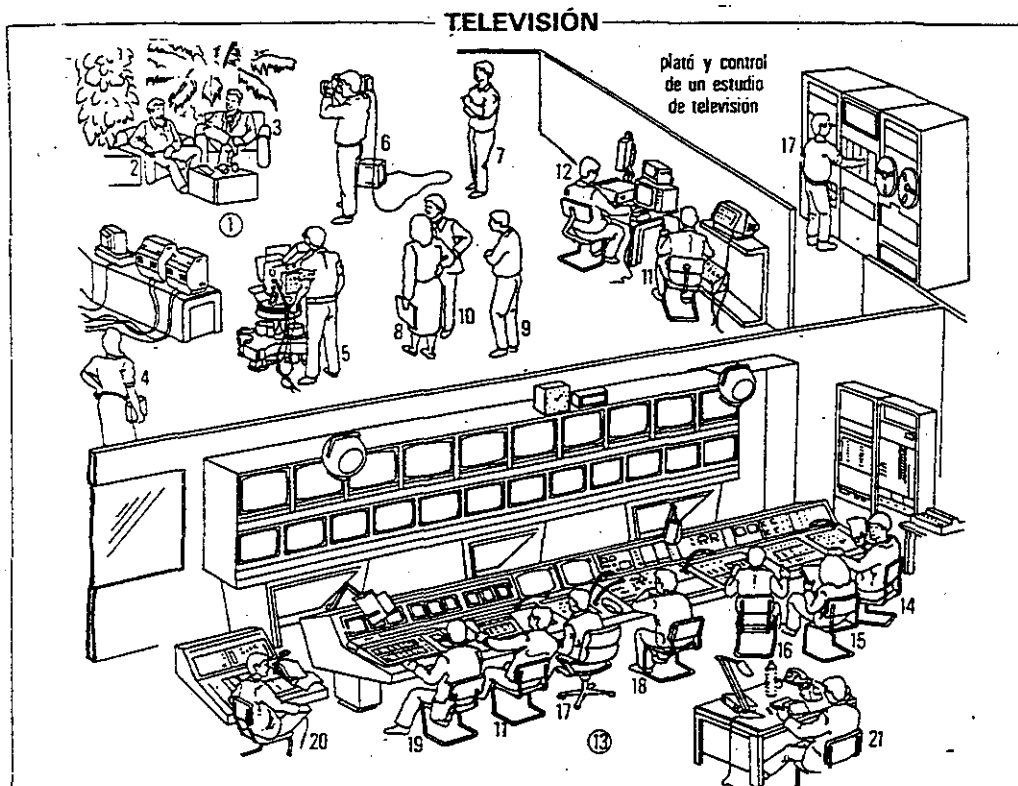
El cassette consiste en dos carretes encapsulados en un soporte de plástico, similar a los empleados en magnetofonía.

Existen tres sistemas de video cintas que son:

- BETA - Desarrollado en Japón por la Sony
- VHS - Desarrollado en Japón por Matsushita
- V2000 - desarrollado por philips - Grunding

El ancho de las cintas normalizadas es de: 1/4", 1/2", 3/4", 1" y 2";
La diferencia esta basado en la velocidad del desfile de las cintas: la de uso frecuente por profesionales son las de 2 pulgadas.

Figura:



3.5. MEZCLADORES Y EFECTOS ESPECIALES

Los mezcladores y efectos especiales varían mucho y pueden utilizarse para una gran variedad de efectos, incluyendo la titulación del programa: los títulos suelen ser blancos sobre fondo negro (pueden ser de otro color), algunos generadores de efectos especiales sofisticados contienen circuito de sintetización electrónico que fabrican cualquier color.

En televisión los efectos se pueden dividir en tres grupos según su naturaleza que son:

- ELECTRONICOS
- OPTICOS
- MECANICOS

ELECTRONICOS: Se logran por medio del Switcher o generador de efectos. Es un aparato electrónico que mezcla y altera las imágenes según ciertas características; entre ellos tenemos:

Disolvencia: Efecto mayormente empleado en transmisiones o grabaciones y consiste en el paso de una toma a otra en donde en un pequeño lapso hay superposición de las dos tomas, disolviendo una sobre la otra.

Este efecto sirve para indicar cambio de lugar o de tiempo, para representar un enlace sutil en la acción o para dar unión vigorosa a dos acciones, o bien para iniciar un programa como disolvencia a imagen (fade in) o al terminarlo, la disolvencia a negro (fade out).

Sobreimpresiones: es cuando se sobre imprime en color y los personajes se pasean unos alrededor del otro sin interferir con lo ya impreso, donde se cruzan con toda confianza; (cuando un mismo actor aparece vestido diferente como mellizos). El requisito es no usar ropa blanca.

Polaridad Reversible: es el cambio de la escala de grises, el blanco se vuelve negro y el negro se vuelve blanco.

Control de Beam: se usa para identificar la brillantez de la imagen, de manera que el blanco se hace más blanco todavía.

Estiramiento y Comprimido Electrónico: es cuando se transforma una persona u objeto más alta y delgada o más corta y gruesa. Se distorsiona la imagen tal como en los espejos en la feria.

Wipe o Barrido: es el cambio de una toma a otra por medio de una cortinilla que corre a través de la pantalla en diferentes formas o direcciones; la velocidad del cambio se controla manualmente por medio de una palanca o perilla. La forma de la cortina se elige oprimiendo la tecla correspondiente en el tablero de mando.

Wipe Horizontal: la cortina corre de arriba hacia abajo o a la inversa de manera horizontal.

Wipe Vertical: corre la cortina verticalmente de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

Wipe Esquinado: De un extremo de la pantalla aparece un cuadro que se va haciendo cada vez más grande hasta sobreponerse a la toma anterior.

Barrido Invisible: efecto por el cual la imagen se cambia de manera vertical u horizontal, como si se viera a través de un espejo. Este efecto se hace por medio del interruptor que se encuentra en la cámara.

Wipe Diagonal: en una de las esquina aparece una línea diagonal que barre la imagen anterior.

Wipe en Círculo: en el centro de la pantalla aparece un círculo muy pequeño que se va haciendo cada vez más grande hasta invadir toda la pantalla, desapareciendo la toma anterior.

Wipe de Caja: un cuadro aparece en el centro, gira haciéndose cada vez más grande hasta invadir toda la pantalla y desaparece a la toma anterior.

Wipe Split: es una línea vertical que aparece al centro de la pantalla y se divide en dos se abren hacia los lados, imponiéndose a la toma anterior.

Split Screen o Pantalla Dividida: se logra este efecto colocando el wiper en el cuerpo de la pantalla y se permite la entrada de una imagen diferente en cada mitad. Ejemplo: cuando alguien llama y se ve a la vez cuando contestan.

Keying o Llaveo: se pueden tener tres efectos por medio del llaveo:

- Internal key
- External key
- Chroma key

Internal key, se emplea para la superimposición de títulos o créditos. Se usan dos cámaras, una toma la imagen principal o de fondo y la otra registra la gráfica que se sobrepone.

External key, similar a la anterior, se necesitan tres cámaras; perforando el blanco y el negro.

Toma uno - imagen de fondo o principal

Toma dos - imagen de gráficas con fondo negro

Toma tres - imagen que aparece atrás del blanco perforado.

Chroma Key: es uno de los avances tecnológicos que más posibilidades ha permitido a la televisión y como auxiliar en el cine.

Perfora cualquier color, lo hace en especial con el azul; por ejemplo, cámara uno toma a una persona delante de un fondo o ciclorama en color azul y la cámara dos toma un paisaje, lo que se ve en pantalla es una persona dentro del paisaje, en la producción de televisión mexicana podemos apreciarlo en programas del Chavo del Ocho, Burbujas, El Chapulín Colorado entre otros.

EFFECTOS OPTICOS: como en el cine, sirven para crear ilusiones ópticas o efectos de sombras con el uso de espejos, lentes especiales de prisma, desenfoCADORES y filtros. Algunas cámaras de aficionados ya traen dispositivos para crear algunos de estos efectos.

Efectos de Iluminación: los spots de un reflector se pueden emplear como proyectores de dibujos. Puede insertarse un dibujo metálico en el plano focal del instrumento y proyectarse el dibujo en superficies de fondo, esto agrega interés a la imagen.

Es sencillo entresacar en los moldes de aluminio de muchos alimentos toda clase de dibujos, que se pueden colocar frente al spot al cual se le ha quitado la lente, los moldecillos de repostería funcionan, persianas, sombreros de copa, embudos que se producen en diferentes formas y tamaños para proyectar diversos efectos de luz. Hay seda de nubes que se extiende sobre diapositivas de vidrio resistentes al calor, que se pueden usar en spots de reflectores.

Cámara Negra: este efecto de televisión es muy socorrido, sobretodo en programas de escaso presupuestos, lo más fácil de sacrificar es la escenografía. Solo se necesita un ciclorama o fondo negro o por lo menos oscuro; así lo único que se verán son los actores o el conductor debidamente iluminados.

EFFECTOS MECANICOS: Son dispositivos que sirven para fabricar de modo artificial efectos tales como la lluvia, fuego, humo, nieve, y muchos más.

Estos efectos se basan en su construcción sencilla de los aparatos y la obtención del máximo efecto realista, los recursos son similares a los empleados en el cine; tales como:

Nieve: se fotografía un tambor giratorio cubierto de papel negro con puntitos blancos, sobrepuesta a una escena la toma del tambor girando despacio da la impresión de nevada, el mismo tambor girando rápido se obtiene el efecto de lluvia.

Cielo en Movimiento: se sobreponen estrellas sobre las escenas cuidando de situar adecuadamente las estrellas afin de no cruzar los objetos.

Nevados: se usa en el estudio nieve plástica o estireno inflado, es el mismo que se consigue a granel en las tiendas y sirve de arreglo navideño para decorar escaparates.

Esta nieve da buen efecto cuando se deja caer a través de un tamiz o criba.

Lluvia: en el estudio se logra pasando agua por un tubo agujerado, el tubo se coloca en el lado exterior de una ventana, la parte difícil de hacer llover en el estudio es tener que recoger el agua para evitar una inundación. Si el fondo del estudio es amplio, se hace que el agua caiga sobre una tela plástica.

Niebla: se obtiene con un trozo de mosquitero o un vidrio ahumado o con una hoja de acetato colocada frente al lente de la cámara que da una difusión que produce la apariencia de la niebla. Para hacerla entrar en escena hay máquinas productoras de nieblas o humo a base de hielo seco, es la misma que se emplea en las discotecas.

El éxito de los efectos visuales se aumenta si se combina con lo auditivo.

LA IMÁGEN POR COMPUTADORA: Los programas de computación son simplemente series de instrucciones de procedimientos que le indican al "cerebro" de la misma (la unidad de procesamiento) la forma de realizar una función determinada.

La computadora permite desarrollarse también en este ámbito de la cibernética; sobretodo en nuevas formas de expresión desde el punto de vista técnico.

La computación reproduce en un espacio imaginario bidimensional en la pantalla de la computadora y manipula objetos tridimensionales. De esa manera producir el equivalente a una obra de arte, un diseño, o un grabado, implica una estrecha colaboración entre el experto en informática y el creativo (el comunicador gráfico) que puede extraer de su imaginación todas las posibilidades para plasmar en pantalla y dar realidad a los mas disparatados sueños; lo vemos en los anuncios de televisión, donde una botella de leche se transforma en el ya famoso vaso de leche, o envases de refresco que vuelan hacia donde se encuentre su bebida (Bacardi).

El proceso de creación de una imagen empleando la computadora comienza con la concepción de tal imagen, desde el punto de vista artístico es la etapa más importante puesto que deben trazarse las características básicas de la misma.

Los bocetos iniciales generalmente se realizan sobre papel (guión) es decir, el comunicador gráfico no se desprende de sus instrumentos creativos originales, para luego sean digitalizados por medio de equipos especiales.

HOLOGRAFIA: La llegada del láser facilita la creación de los primeros hologramas en el año 1965. La holografía es el procedimiento para conseguir una imagen con sensación de relieve, basado en la interferencia que producen la superposición de dos haces de rayo láser.

La holografía trabaja con cualquier tipo de onda luminosa, electrónica o de sonido, un holograma permite ver una escena grabada o un objeto desde diferentes direcciones; es como ver la escena tridimensionalmente a través de una ventana.

En Rusia, el profesor Denisyuk inventó una pantalla para películas holográficas grandes que pueden producir hologramas de colores naturales los cuales posiblemente para el año 2000 ayuden a producir la televisión tridimensional.

REALIDAD VIRTUAL: Son hologramas sintéticos producidos por la computadora, se hace el cálculo del holograma de un modelo ideal y entonces, dibujándolo con un escritor de hologramas en un programa de computación se obtiene una perfecta referencia contra la cual compara los productos humanos.

Se basa en la interrelación en la formación de los hologramas de cosas que no existen o que tal vez pudieran existir. La habilidad para armar o dibujar tales imágenes podrá eventualmente conducir a desarrollar y crear la televisión tridimensional.

En este aspecto debemos considerar también la interacción donde ya se encuentre en casa en poco tiempo el sistema para no solamente se vea en televisión sino que por medio de aparatos especialmente programados, éste el espectador en diálogo y no necesariamente empleando el teléfono con el programa que observa.

Esto no tarda también en llegar a las salas de cine: desde sus asientos apretando un botón los espectadores decidan el rumbo de la historia y por porcentajes se tomará la decisión. Es posible que México en América Latina sea uno de los primeros en contar con este superespectáculo.

MAQUILLAJE: desde el principio, para reforzar las expresiones de los actores se empleó el maquillaje como recurso heredado del teatro. Los maquillistas hoy en día ponen heridas donde no hay y reemplazan la sangre con suero farmacéutico y dan aspecto por completo distinto a las facciones originales de los actores.

El maquillaje puede transformar tanto rostro como el cuerpo, a partir de lo más simple a lo más sofisticado desde máscaras grotescas, con masilla plástica que puede retener diversas sustancias que hacen más terrible el aspecto del personaje. Todos estos elementos de efectos visuales son conocidos en todo el mundo; a través de series de televisión como: "Misión Imposible" en la que el actor Martín Landau en 1995 gana el Oscar por caracterizar al gran Bela Lugosi sin maquillaje.

BIBLIOGRAFIA

CAPITULO - 3

- J. Dois - Perales - Cheshire:
"INTRODUCCION AL VIDEO "
P.P. 77, 79, 80, 81, 112

- Domenec, Font:
" EL PODER DE LA IMAGEN "
P.P. 50, 51, 52, 53, 54, 55

- Ayala T. Roberto A.:
"TRUCOS DEL CINE Y TELEVISION "

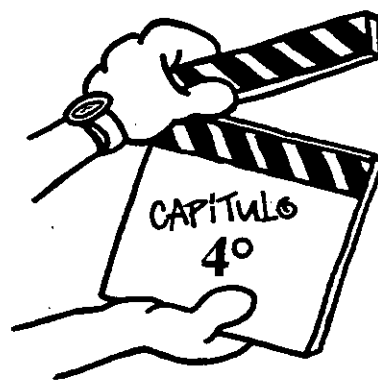
- González Alonso, Carlos:
"EL GUION " capítulos 1, 2, 3,

- Op. Cit (Figura ..13)
"DICCIONARIO BASICO ESCOLAR "
P.P. 167, 168, 169

- Op. Cit (Figura 14)
"LAROUSSE TEMATICO" Tomo - 2
P. 431

- Op. Cit (Figura 15)
"DICCIONARIO BASICO ESCOLAR "
P.P. 168,

- Op. Cit (Figura16)
IDEM P. 169



OBJETIVO PRINCIPAL

OBJETIVO PRINCIPAL

4.1. PLATAFORMA

Al tener el tema (educación vial) y los elementos que lo componen por la investigación realizada, es imposible utilizar toda la información en 30 segundos. Para ello es indispensable elegir elementos claves que se vaciarán en una historia o relato.

El relato surge de las actividades diarias que realiza el ser humano como inagotable de historias, las que se apoyan en:

- ANECDOTA
- HUMORISMO
- INTRIGA

La Anécdota: Suceso breve, notable o extraordinario al que se le dan gran importancia, con lenguaje e intensidad emotiva.

El Humorismo: modalidad literaria que busca censurar vicios, defectos o actitudes de personas, sociedades o épocas. (`sátira, parodia, chiste etc.)

La Intriga: elemento del que se desarrolla un relato, el cual puede ser: un chisme, un enredo, emboscada o una maniobra, etc.

El elemento principal es el mensaje que se desea transmitir, recordando que la limitante en cualquier caso siempre será el factor tiempo.

Sé usará la actividad deportiva para atraer la atención, para ello es indispensable adecuar lo que se va a decir, planeado de la siguiente manera:

Llamada de atención al público: con el juego de baloncesto, deporte, deporte que sé práctica anivel nacional y de aceptación fuerte en todos los niveles de la población.

Que se va a decir:

- Antes de cruzar la calle hay que voltear a ver a los lados.
- Que el uso de la via pública debe hacerse con precaución.
- Como sub-intención, que la colaboración y trabajo en grupo busca el bien común; que las actividades físicas ayudan a conservar en buen estado general el aparato locomotor (el cuerpo humano).

Como se va a decir:

- Combinando la acción y el diálogo .
- Con sonido subjetivo, el cual escucha el espectador como el o los personajes.
- Con Encuadre de finalidad narrativa, que duran lo necesario para que se entienda lo contado.
- Encuadre de finalidad expresiva, porque lo contado va a favor del espectador (tener cuidado en la via pública).
- Los cortes directos darán dinamismo a lo contado al trasladar una escena a otra.

Cuándo se va a decir:

- El despliegue de la información se da desde el inicio de la narración continuando hasta el fin del relato donde se reafirma la intención principal.

Quién lo va a decir:

Con voz en off, reafirmando con la acción de los personajes.

4.2. INTENCION PRINCIPAL

Es recordarle a la población juvenil e infantil que el uso de la vía pública se debe hacer con precaución, preceptos básicos del buen peatón (ver página). Se busca introducir al televidente en la historia ya que forma parte de la realidad, por ello se utilizan tres condiciones generales:

-
- BUEN PRINCIPIO
- DESARROLLO ADECUADO
- FINAL BIEN REALIZADO

Buen principio: el juego de baloncesto que llama la atención (ambientación).

Desarrollo adecuado: se muestra en la acción, durante todo el desarrollo del relato.

Final bien realizado: usando a los niños para terminar el relato, por ser ellos los que mayor porcentaje de accidentes, tienen.

4.3. TRATAMIENTO

En el tratamiento se efectúa todo el relato, todavía no en escenas cristalizadas; se puede considerar al tratamiento como una descripción narrativa del futuro guion el cual no tiene longitud limitada. Puede contener escenas rudimentarias o diálogos completos.

El tratamiento puede ser:

- CRONOLOGICO
- LOGICO

Cronológico: es para el desarrollo de temas históricos, culturales o educativos.

Lógico: es para convencer al público. Y se empieza por lo más importante.

En la educación vial el relato es el siguiente: (para el desarrollo del tema) Varios jóvenes juegan baloncesto, dos niños que se dirigen a la tienda de abarrotes pasan por el parque y se detienen a ver el juego emocionados. Al realizar un lanzamiento al aro un jugador, el balón rebota y se escurre a la calle, tras el cual va un joven que al momento es detenido por otro jugador y observan que un coche sin detenerse pasa con mucha velocidad; los niños también observan inquietos el incidente mientras el joven ya trae el balón de regreso para continuar el juego.

Uno de los dos niños se da cuenta que es tarde a la vez que le dice a su compañero que se apure, casi al retirarse el niño (1) el balón se dirige a el niño (2) que lo toma, observa y viendo a la cámara lanza el balón a ella en señal que puede ocurrirte a ti. Luego aparece frase y al final el logotipo.

4.4. PARA EXPRESION DE IMÁGENES EN EL GUION

Las imágenes deben expresar lo que las frases dicen o intentan decir. Por ello es fundamental conocer los puntos fundamentales que tienen que ver con los guiones:

- EL DECORADO
- LAS ACCIONES
- LAS IMPRESIONES
- LOS PERSONAJES

El decorado: Cualquier clase de ambiente o trasfondo puede ser una casa, una habitación, una cadena de montañas o espacios amplios y abiertos. El decorado nos ubica con el sitio o lugar, época. También revela riqueza o pobreza; brinda cantidad importante de datos.

Las acciones: Es todo aquello que realizan los personajes, las acciones representan la forma de ser y actuar de los personajes dando a entender todo lo que sucede en el guión.

Las impresiones: Son todas las emociones producidas por la decoración y la acción de los personajes (manera de ser, obrar, expresiones y sentimientos que despiertan en el público).

Los personajes: Estos deben adecuar su aspecto físico con las características psicológicas del personaje, y así reflejarlo fielmente. Los personajes deben estar numerados en el guión por orden de importancia y brevemente descritos, además perfectamente señalados con sus movimientos y sus entonaciones, es decir, sus diálogos.

4.5. CARACTERISTICAS DE LOS PERSONAJES

PERSONAJES PRINCIPALES: Son los que llevan el peso de la narración o historia porque se centra en ellos, en este caso los niños con las siguientes características:

- Niño (1), tez blanca, tenis, bermudas y playera azul de 10 años.
- Niño (2), mestizo con tenis, bermudas de mezclilla y camiseta deportiva gris, de 9 años.

PERSONAJES SECUNDARIOS: Los jugadores de baloncesto y son cuatro:

- Negro (1), con pants, playera y tenis verdes.
- Blanco (2), con pants, playera sin mangas, tenis cortos.
- Negro (3), pantalocillo corto, camiseta y tenis gris.
- Mestizo (4), con bermudas, camiseta con número y gorra de beisball.

EXTRAS:

Son personas que no intervienen en el desarrollo de la acción, muchas veces forman parte del decorado o la ambientación para darle mayor realismo a lo narrado.

LOCACION:

Lugar o escenario donde se desarrolla la historia, estos pueden ser:

Exterior, Al aire libre

Interior, cualquier lugar cerrado

SLOGAN: Término inglés, frase breve que define la principal cualidad de un producto o personas, muy usado sobretodo en publicidad o propaganda.

Para el presente trabajo el slogan queda resuelto de la siguiente manera:

**"panal,
la prudencia en la via pública
tu mejor defensa."**

El sonido, el decorado, la ambientación, los personajes, entre otros, se conjuntan para dar expresión necesaria al relato. Al tener todo especificado y claro, en el siguiente capítulo se hablará del guión literario, el story board, que sin la cual sería difícil de realizar el guión técnico.

BIBLIOGRAFIA

CAPITULO - 4

- Vale, Eugene:
"TECNICAS DEL GUION PARA CINE Y TELEVISION "
Capitulo - II - III - IV

- Humberto Posada, Pablo:
"APRECIACION DE CINE "
Capitulo - II

- González Alonso, Carlos:
"EL GUION "

- Font - Domènec:
"EL PODER DE LA IMAGEN "
P.P. 52,53,54,59.



DESARROLLO Y ESCRITURA

DESARROLLO Y ESCRITURA

5.1. SINOPSIS GENERAL DE ESCENAS

Se entiende por sinopsis, la disposición gráfica que muestra o representa cosas relacionadas entre sí facilitando su visión conjunta o total. Es el esquema o exposición general del tema presentándose en líneas esenciales como un sumario.

También se define como el conjunto de actuaciones bases para preparar y darle forma a un tema. Cabe aclarar que una escena es la acción delimitada por espacio con los mismos decorados y personajes donde una escena a otra forman las secuencias y así narran una historia.

El traslado de una escena a otra se realiza con: Corte directo, Disolvencia, Efectos especiales.

Corte Directo: es el cambio brusco de imagen.

Disolvencia: desvanecimiento o desaparición lenta o rápida de una imagen que estaba a una imagen nueva.

Efectos especiales: son trucos de manipulación de imagen gracias a las computadoras.

La transición de una escena a otra es de la siguiente manera: Inicia con fade in.

SECUENCIA DE LAS ESCENAS

Escena uno a la dos: Corte Directo.
Escena dos a la tres: Corte Directo.
Escena tres a la cuatro: Corte Directo.
Escena cuatro a la cinco: Corte Directo.
Escena cinco a la seis: Corte Directo.
Escena seis a la siete: Disolvencia.
Escena siete a la ocho: Disolvencia.
Escena ocho a la nueve: Corte Directo.
Escena nueve a la diez: Corte Directo.
Escena diez a la once: Corte Directo.
Escena once a la doce: Plano Secuencia.
Escena doce a la trece: Disolvencia.
Escena trece a la catorce: Disolvencia.
Escena catorce a nada: Fade - Out.

SECUENCIAS DE LAS ESCENAS

Exterior

Escena 1: Vista al rededor de la cancha de baloncesto

Escena 2: (EXTERIOR) jóvenes jugando baloncesto.

Escena 3: (EXTERIOR) niños llegan y se quedan a ver el juego.

Escena 4: (EXTERIOR) jugador que lanza pelota al aro.

Escena 5: (EXTERIOR) pelota que rebota en el aro.

Escena 6: (EXTERIOR) pelota se dirige a la calle.

Escena 7: (EXTERIOR) jugadores ven pasar coche a velocidad.

Escena 8: (EXTERIOR) jugadores ven pasar coche a velocidad.

Escena 10: (EXTERIOR) jugador con pelota en la mano regresa.

Escena 11: (EXTERIOR) niño se levanta.

Escena 12: (EXTERIOR) niño (2) con pelota en mano.

Escena 13: (INTERIOR) letrero.

Escena 14: (INTERIOR) emblema de la Dir. Nat. De Transporte
Tránsito Terrestre.

5.2 - STORY BOARD

El story board, es la descripción ilustrada, cuadro por cuadro con los textos de los personajes incluyendo las indicaciones pertinentes para su producción.

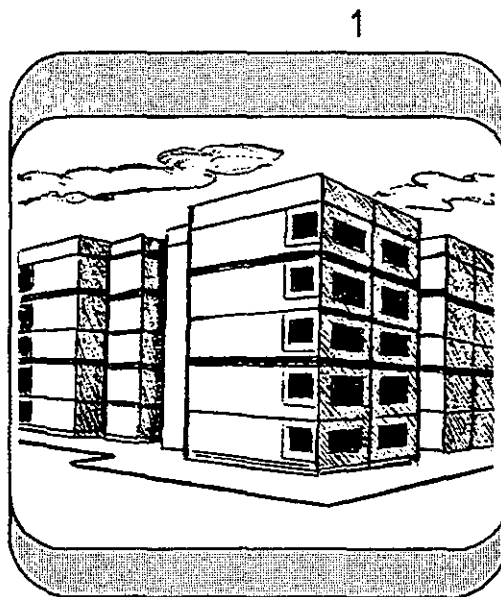
DESCRIPCION:

Vista de edificios alrededor de la cancha de baloncesto, nos acercamos de arriba hacia abajo con disolvencia.

AUDIO:

Bote de balón, ruido de coches y gritos de jugadores (todo con eco).

DURACION: 2 SEGUNDOS



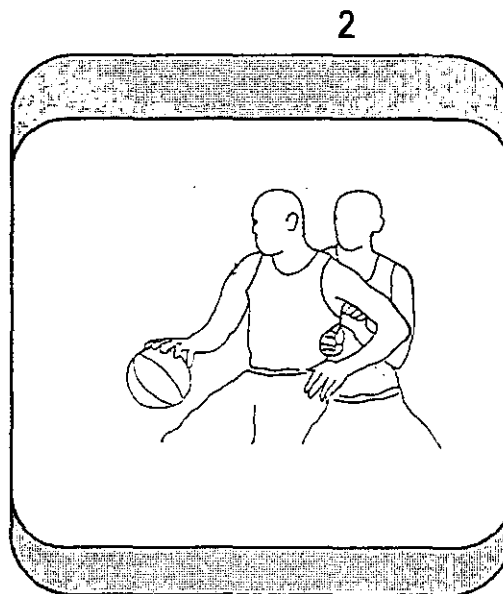
DESCRIPCION:

Edificio de fondo, se observa jugadores que forcejean por ganar posición; uno defiende el otro ataca. Rodeados de gente y otros jugadores que esperan para jugar.

AUDIO:

Bote de balón, (sin eco), ruido de coches, gritos de jugadores estar sanos!.....

DURACION: 2 SEGUNDOS



5.2. - STORY BOARD

DESCRIPCION:

jugadores saltando, uno trata de evitar lanzamiento de balón al aro, niños llegan.

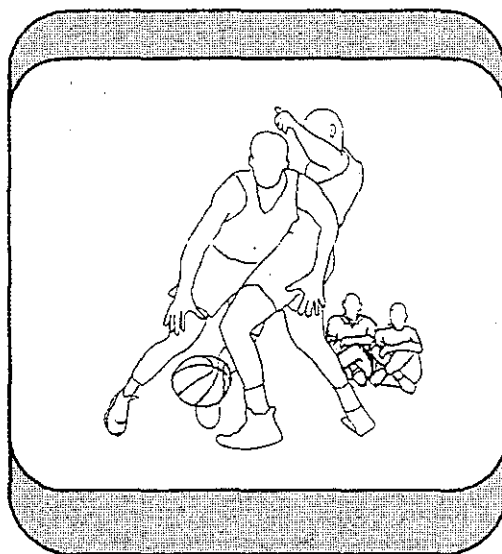
AUDIO:

(voz en off) ruido de via pública.

- Bote de balón
- Voz de jugadores (GRITOS) y fuertes, permite (ECO)

DURACION: 2 SEGUNDOS

3



DESCRIPCION:

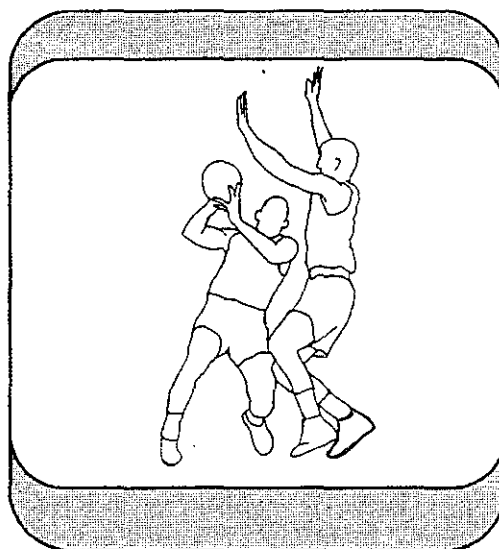
jugador que lanza pelota hacia el aro

AUDIO:

- rebote de balón en el aro
 - (voz en off) ruido de via pública.
- Diversión j...

DURACION: 2 SEGUNDOS

4



5.2. - STORY BOARD

DESCRIPCION:

pelota que rebota en el aro

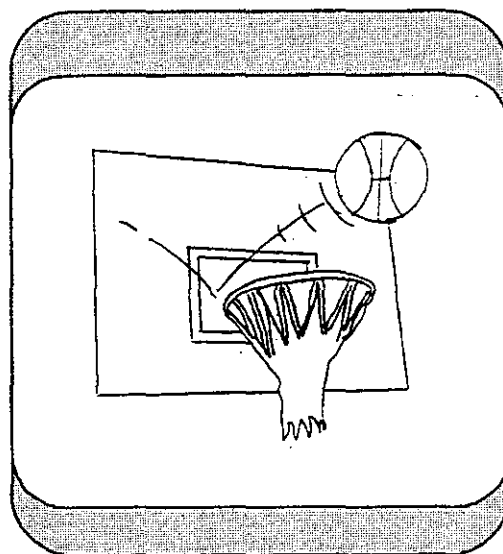
AUDIO:

_(voz en off) ruido de via pública.
_ bote de balón de más a menos.

! Competencia ¡.....

DURACION: 2 SEGUNDOS

5



DESCRIPCION:

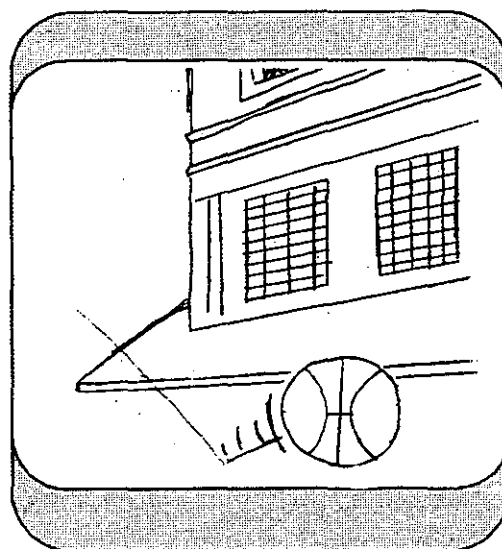
Pelota se dirige a la calle, jugador que corre tras ella sin fijarse.

AUDIO:

(VOZ EN OFF) ruido via pública bote de balón que sube de tono y que poco a poco se confunde con ruido de coche

DURACION: 2 SEGUNDOS

6



5.2. - STORY BOARD

7

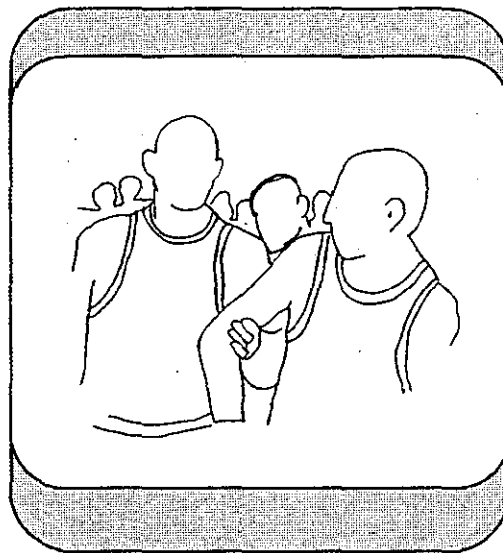
DESCRIPCION:

Pelota que cruza la calle, jugador se detiene bruscamente a su vez que otro jugador sostuvo su brazo, impidiendo el cruce de la calle. Ven coche pasar

AUDIO:

- Fuerte ruido de alta velocidad
y rechinado de llanta
- (CON ECO)

DURACION: 2 SEGUNDOS



8

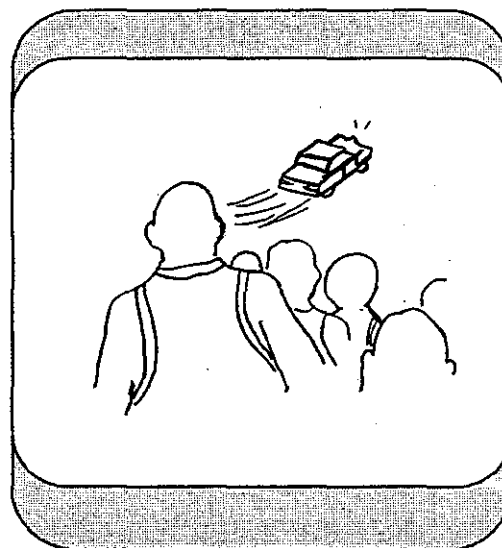
DESCRIPCION:

Todos los jugadores, y público presente ven coche pasar y se miran unos a otros.

AUDIO:

cuidate j.....
(VOZ EN OFF, ECO)

DURACION: 2 SEGUNDOS



5.2 - STORY BOARD

9

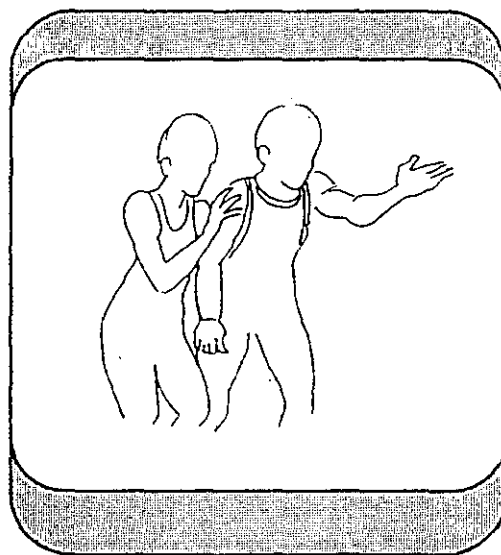
DESCRIPCION:

Rostros de niños (admirados),
que ven coche pasar

AUDIO:

tu mejor . . . ¡
(VOZ EN OFF, ECO)

DURACION: 2 SEGUNDOS



10

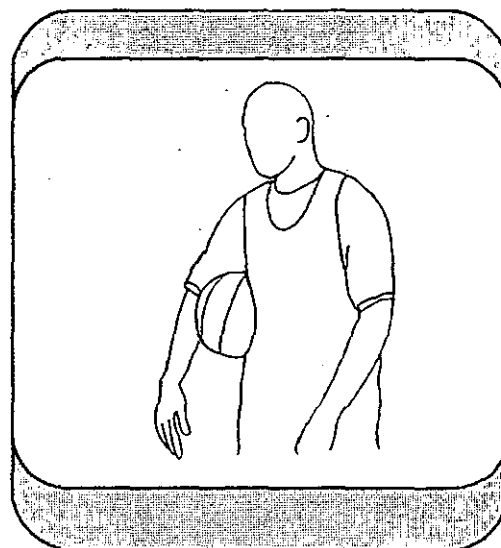
DESCRIPCION:

jugador con pelota en la mano
regresa y continúa el partido
viene sonriendo

AUDIO:

¡ SONRISA ¡
(VOZ EN OFF, ECO)

DURACION: 2 SEGUNDOS



5.2. - STORY BOARD

DESCRIPCION:

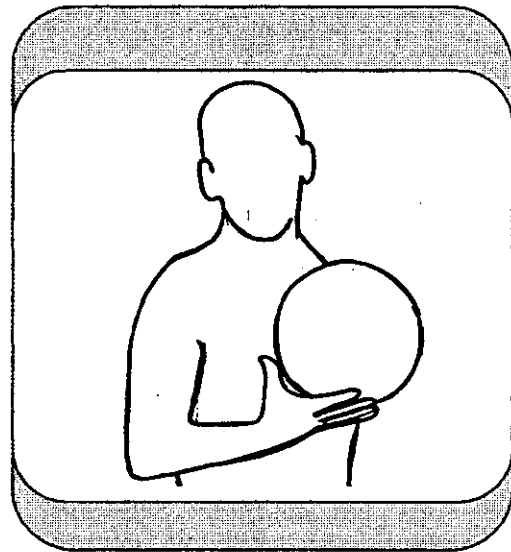
niño (1) se despide y se va,
niño (2) se levanta,
pelota se dirige hacia el.
La toma mira a la cámara

AUDIO:

! S O N R I S A ! . .
(VOZ EN OFF, ECO)

DURACION: 3 SEGUNDOS

11



DESCRIPCION:

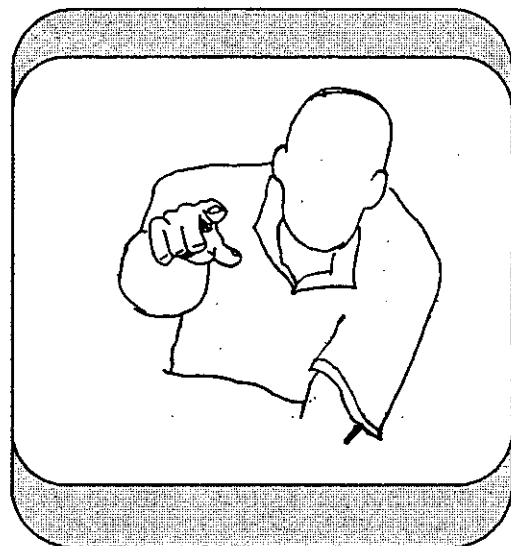
niño, voltea a ver a los lados
mira a la cámara nuevamente
sonrie a la ves que se le acerca
la cámara.

AUDIO:

SLOGAN
" pana ".
(VOZ EN OFF)

DURACION: 2 SEGUNDOS

12



5.2. - STORY BOARD

13

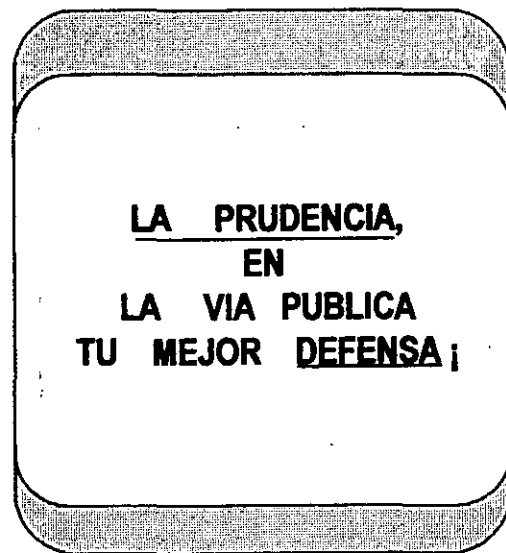
DESCRIPCION:

aparece resto del slogan en la pantalla.
a la vez que se repite
con voz fuera de cuadro.
se hace efecto de (FADE OUT)

AUDIO:

" pana,
la prudencia
en la via pública
tu mejopr defensa

DURACION: 2 SEGUNDOS



14

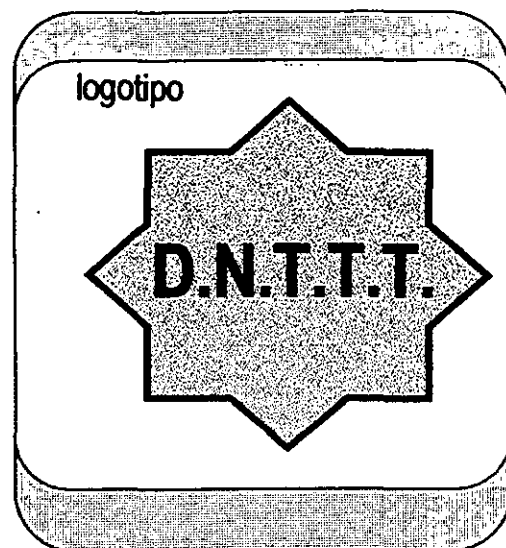
DESCRIPCION:

aparece logotipo de la Dirección Nacional de Tránsito Transporte Terrestre, en toda la pantalla y desaparece haciendo el efecto de (FADE OUT).

AUDIO:

silbato, bote de balón
de baloncesto.
(VOZ EN OFF)

DURACION: 2 SEGUNDOS



5.3. GUION LITERARIO

Guión literario es la descripción narrativa del diálogo que tienen los personajes dentro del relato o la historia que se cuenta, dándole las acentuaciones, formas y maneras en que se expresan para darle mayor realismo a lo que se cuenta.

Para ello se hace uso de signos expresivos, por ejemplo. De admiración, interrogación que imponen una expresión mas acentuada dubitativa al pasaje al que hacen referencia.

La coma y el punto, son signos que dentro de la frase dividen a esta con menor fuerza como meras indicaciones de pausa respiratoria, pero para un actor tienen mayor ritmo y fuerza. Nuestro alfabeto consiste en una serie fija de signos para pequeñas unidades de sonido que conjuntamente constituyen el habla; donde las letras se consideran en cierto modo, material de construcción básica literaria.

Es importante dejar claro que el guionista es la persona encargada de redactar y elaborar mensajes, que se difunden por los medios masivos de comunicación; se puede hablar que en las grandes cadenas televisivas existe personal que se ocupa de las diversas fases de la elaboración (guión colectivo). Donde el técnico en sinopsis, es el especialista los desarrolla y da forma literaria, el dialoguista tiene por tarea convertir las anotaciones literarias en texto dialogado.

En cada proceso el director, como el guionista es asalariado del productor, quien ordena el plan de producción que se deberá efectuarse cada mes.

En el guión colectivo, efectuado por varios escritores y expertos en la materia que se va a tratar, conservan estrecho contacto y consultas por conservar la calidad de contenido.

La idea sería que el director escribiera su historia, normalmente trabajan en colaboración con los guionistas partiendo de una idea, sobre la que trabajan aportando cada uno lo mejor que tiene.

Se puede hablar de dos tipos de guionistas:

- GUIONISTA LITERARIO
- GUIONISTA TECNICO

GUIONISTA LITERARIO: Debe emplear un lenguaje adecuado al auditorio que va a recibir el mensaje. Guión literario consiste en determinar la idea central, desglosando el texto en secuencias y diálogo, fijando el desarrollo escrito del texto, donde se escribe la acción y los movimientos de los personajes, así como los objetivos.

GUIONISTA TECNICO: Es el que traduce en términos técnicos las ideas y necesidades de la grabación o filmación.

GUION LITERARIO:

Estar sano
Y fuerte,
Permite:
! Diversión ¡
! Competencia ¡....

Cuidate
Tu mejor
Perfil
Tu sonrisa (eco)
(letrero) "pana"
la prudencia
en la vía publica
Tú mejor defensa

(emblema) Dirección Nacional de Tránsito
Transporte Terrestre.

5.4. EL GUION TECNICO

El lenguaje oral, es el sistema más utilizado por el hombre para comunicarse y sobre el se constituyen casi todos los otros sistemas empleados.

Muy cerca del lenguaje oral esta le lenguaje escrito que se influyen mutuamente formando podría decirse un conjunto inseparable, estamos pues ante la presencia de diversos códigos pertenecientes a varios sistemas de comunicación amalgamados para así formar las reglas de un nuevo sistema de comunicación: El Guión Técnico.

Donde se decide como se distribuye las acciones, los personajes, los lugares, tiempo de escenas, duración de las mismas, diálogo como la ante sala de las imágenes en movimiento.

El guión técnico completa el trabajo expresivo en escenas, cuando se ha desarrollado con cuidado el relato y la escritura del guión, se convierte en una cristalización final confiable para que finalmente se grabe.

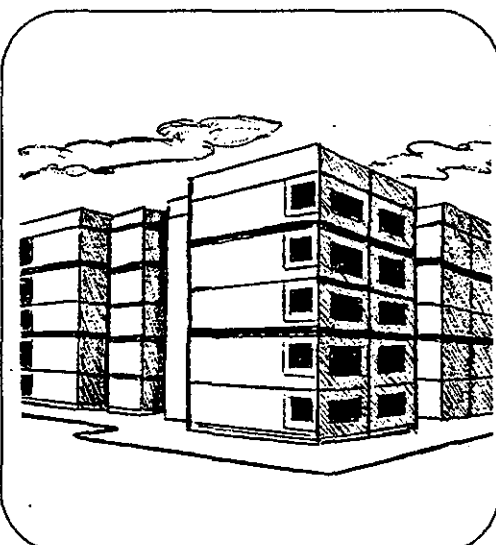
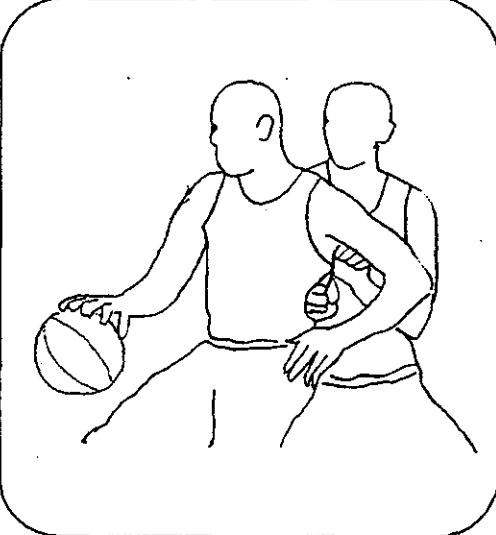
El guión técnico debe tener todo lo que se va a oír, a ver, en el mensaje; incluidas todas las indicaciones técnicas pertinentes del caso.

El guión técnico es el esqueleto, donde realmente se valora el tema, su atractivo y desarrollo. Donde se visualizan las posibilidades de los resultados buscados.

FORMATO PARA ELABORACION DE GUION TECNICO PARA TELEVISION

PROGRAMA:


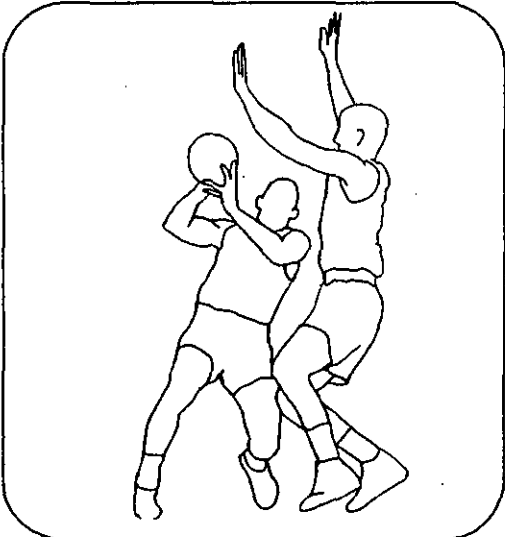
PRODUCTOR:	DIRECTOR:
ESTUDIO:	FECHA:
DE	A
HORAS	HOJA Nº 1

TOMA	CAMARA	PLANO	VIDEO	AUDIO
EXT. TILL-UP Y PANING 2 SEGS.	C-1	LS		<p>Bote de balón, grito de jugadores</p>
EXT. PANING CON ZOOM-IN 2 SEGS.	C-2	LS		<p>(VOZ EN OFF) ! Estar sanos..,</p> <p>(RUIDO AMBIENTAL) Bote de balón, ruido de coches, gritos de jugador</p>

FORMATO PARA ELABORACION DE GUION TECNICO PARA TELEVISION

PROGRAMA:

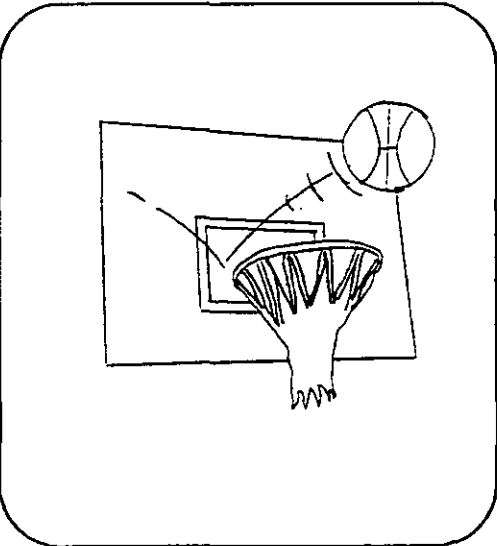
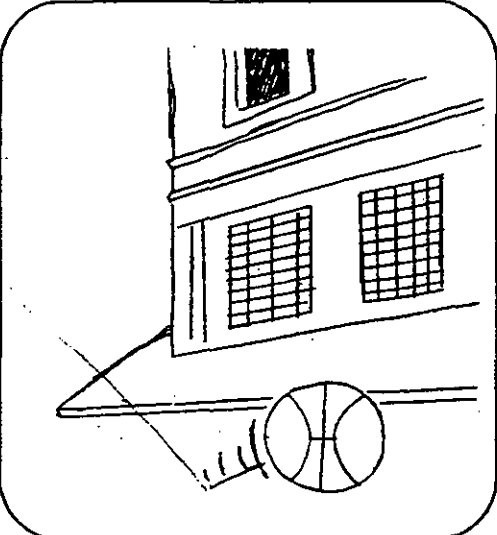
PRODUCTOR:	DIRECTOR:		
ESTUDIO:	FECHA:	DE A HORAS	HOJA Nº 2

TOMA	CAMARA	PLANO	VIDEO	AUDIO
EXT. FIJA 2 SEGS.	C-3	LS		(VOZ EN OFF) y fuertes, permite (RUIDO AMBIENTAL) bote de balón, ruido de coches, voz de jugador
EXT. TILL-UP 2 SEGS.	C-2	TWO SHOT		(VOZ EN OFF) la diversión, (RUIDO AMBIENTAL) ruido de la vía pública, rebote de balón.

FORMATO PARA ELABORACION DE GUION TECNICO PARA TELEVISION

PROGRAMA:

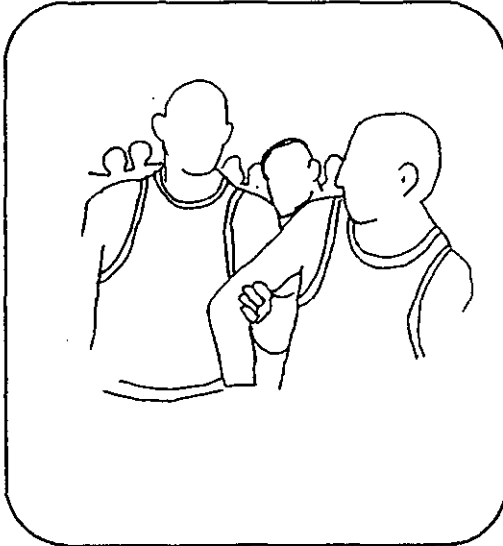
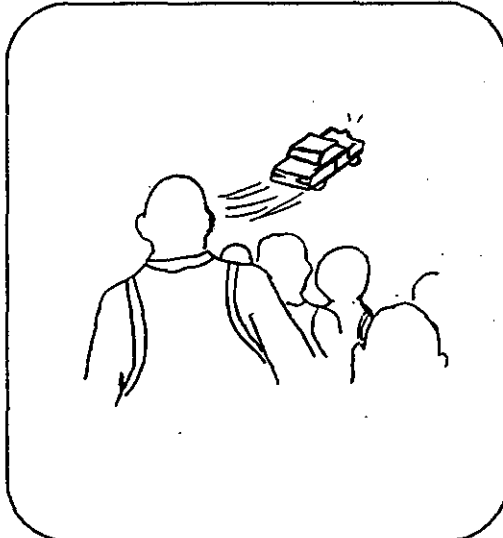
PRODUCTOR:	DIRECTOR:
ESTUDIO:	FECHA:
DE	A
HORAS	HOJA Nº 3

TOMA	CAMARA	PLANO	VIDEO	AUDIO
<u>EXT.</u>				<p>(VOZ EN OFF) competencia,</p> <p>(RUIDO AMBIENTAL) ruido de via pública, bote de balón de más a menos.</p>
FIJA	C-1	LS		
2 SEGS.				<p>(RUIDO AMBIENTAL) Bote de balón que se confunde poco a poco con ruido de coches.</p>
<u>EXT.</u>				
FIJA	C-3	AS		
2 SEGS.				

FORMATO PARA ELABORACION DE GUION TECNICO PARA TELEVISION

PROGRAMA:

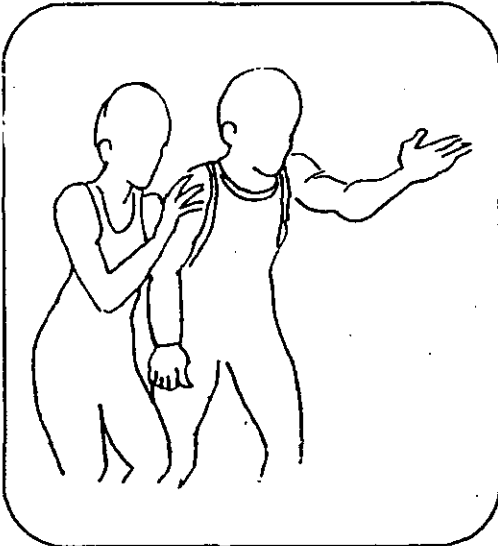
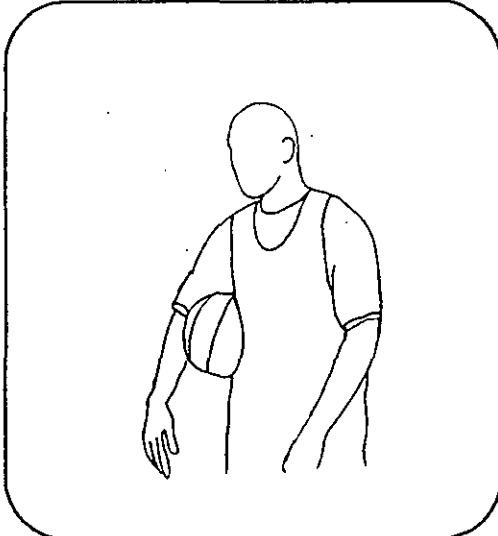
PRODUCTOR:	DIRECTOR:		
ESTUDIO:	FECHA:	DE A HORAS	HOJA Nº 4

TOMA	CAMARA	PLANO	VIDEO	AUDIO
EXT. TRAVELING 2 SEGS.	C-2	MS		(RUIDO AMBIENTAL) ruido de alta velocidad y rechinado de llantas. (CON ECO)
EXT. FIJA 2 SEGS.	C-1	CU		(VOZ EN OFF) ! cuidate,...

FORMATO PARA ELABORACION DE GUION TECNICO PARA TELEVISION

PROGRAMA:

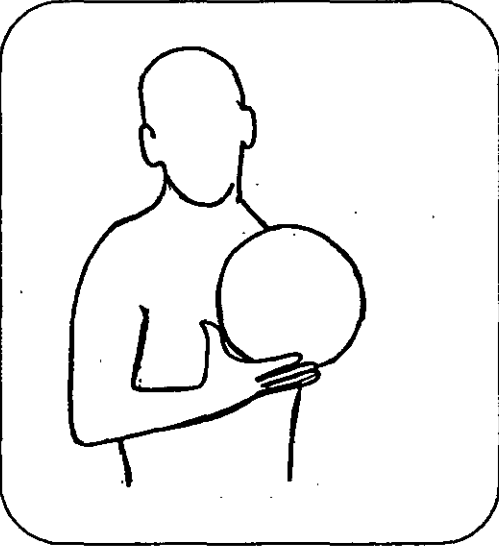
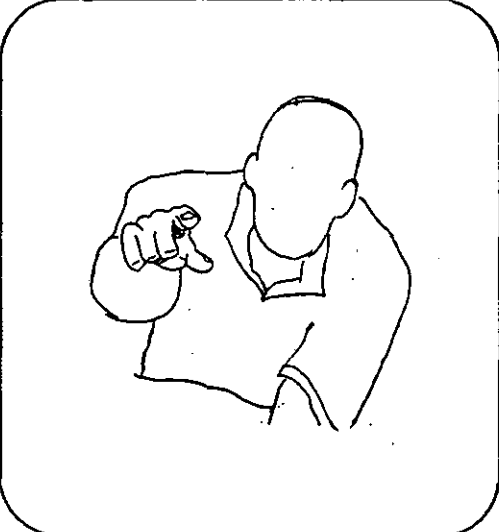
PRODUCTOR:	DIRECTOR:		
ESTUDIO:	FECHA:	DE A HORAS	HOJA Nº 5

TOMA	CAMARA	PLANO	VIDEO	AUDIO
EXT. FIJA 2 SEGS.	C-3	AS		(VOZ EN OFF) (ECO) TU MEJOR,...
EXT. FIJA 2 SEGS.	C-1	MCU		(VOZ EN OFF) PERFIL,....

FORMATO PARA ELABORACION DE GUION TECNICO PARA TELEVISION

PROGRAMA:

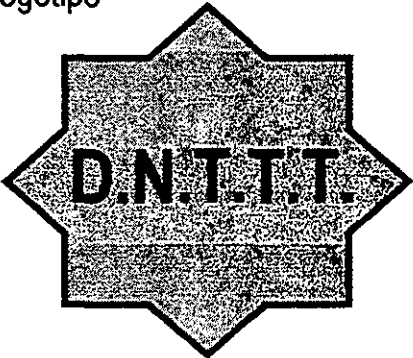
PRODUCTOR:	DIRECTOR:		
ESTUDIO:	FECHA:		
DE	A	HORAS	HOJA Nº 6

TOMA	CAMARA	PLANO	VIDEO	AUDIO
<u>EXT.</u> ZOOM-IN	C-1	CU		(VOZ EN OFF) tú sonrisa,....
3 SEGS.				
<u>EXT.</u> FIJA	C-1	CU		(VOZ EN OFF) " pana,
2 SEGS.				

FORMATO PARA ELABORACION DE GUION TECNICO PARA TELEVISION

PROGRAMA:

PRODUCTOR:	DIRECTOR:
ESTUDIO:	FECHA:
DE	A
HORAS	HOJA Nº 7

TOMA	CAMARA	PLANO	VIDEO	AUDIO
<p align="center"><u>INT.</u></p> <p>ZOOM IN</p> <p align="center">3 SEGS.</p>	C-1	BCU	<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p align="center">LA PRUDENCIA, EN LA VIA PUBLICA TU MEJOR DEFENSA ;</p> </div>	<p>(LETRERO) (VOZ EN OFF) ! La prudencia en la via pública, tu mejor defensa ;..</p>
<p align="center"><u>EXT.</u></p> <p>FIJA</p> <p align="center">2 SEGS.</p>	C-1	BCU	<p>logotipo</p> <div style="text-align: center;">  <p>D.N.T.T.T.</p> </div> <p>(FADE OUT)</p>	<p>(RUIDO AMBIENTAL) SILBATO, BALÓN DE BALONCESTO BOTANDO.</p>

FORMATO PARA ELABORACION DE GUION TECNICO PARA TELEVISION

PROGRAMA:

PRODUCTOR:	DIRECTOR:
ESTUDIO:	FECHA:
DE	A
HORAS	HOJA Nº 8

TOMA	CAMARA	PLANO	VIDEO	AUDIO
INT.	FIJA	C-1	BCU	
			FADE OUT	

BIBLIOGRAFIA

CAPITULO - 5

- Posada, Pablo Humberto:
" APRECIACION DE CINE "
Ed. Alhambra - Mexicana

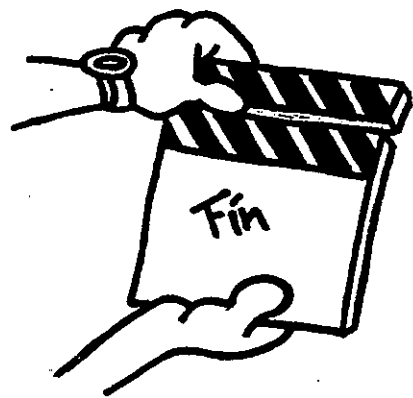
- Adame Goddard, Lourdes:
" GUIONISMO " P.P. 64, 65, 66, 67.
Ed. Diana - 1989

- González Alonso, Carlos:
" EL GUION " P.P. 7, 15, 16, 17, 18.
Ed. Trillas - 1989

- Dols - Perales - Cheshire:
" INTRODUCCION AL VIDEO " P.P. 61, 62, 63.
Centro Universitarios de estudios cinematograficos - 1992

- Vale Eugene:
" TECNICAS DEL GUION PARA CINE Y TELEVISION "
Ed. Gedisa P.P. 1779, 180, 181.

- Op. Cit: (figura) " EL GUION " p. 24
Ed. Trillas - 1989



CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

- La investigación documental, resulta ingrediente fundamental para el desarrollo de la creatividad e imaginación para producir mensajes audiovisuales.
- La información obtenida da elementos suficientes para explotar al máximo el tema en cuestión. Puede presentarse directa, abstracta o disfrazada.
- También contiene suficiente material para el desarrollo de muchas historias o relatos así ampliar la información para el impacto que se pretende
- Las diferentes actividades que realiza el ser humano en su vida diaria hacen que la adaptación del mensaje se vea más real y natural.
- El relato llega a situaciones y resultados a los que a veces el guionista no ha planeado y tendrá que modificar para que responda a sus deseos.
- El escritor o guionista debe trabajar libremente sin descuidar el objetivo principal del mensaje, para que pueda crear e innovar constantemente.
- También destaca la función de los guionistas en los programas dramáticos, ficción, entretenimiento e infantil entre otros.
- La creación literaria esta enfocada hacia todas las formas de televisión. Promueve la especialización de guionistas, argumentistas y realizadores para los medios de comunicación siendo de vital importancia.

CONCLUSIONES

- El presente trabajo tiende ser fuente de consulta para gente que busque información sobre el tema, donde la metodología y la investigación son objetos del como adaptar o realizar cualquier tema en televisión.
- El presente trabajo comprueba que la comunicación gráfica tiene incursiones diversas en el campo profesional en los diferentes medios de comunicación. En algunos casos combinando gráficas, fotos, audio, diseño, tanto específicos como generales.
- La comunicación gráfica, es el desarrollo de mensajes en los diferentes medios, que combina dos o más objetos plásticos para su elaboración por ejemplo: el sonido, la música, fotografía, diseño, entre otros; que a través de una historia se transforma en expresión audiovisual.
- En la elaboración de mensajes audiovisuales el comunicador gráfico se sirve de la palabra escrita y la transforma en imágenes, pasando por un proceso de trabajo metódico. Que como resultado cumpla su cometido; y pueden ser programas informativos, educativos, informativos, deportivos, de concursos, ficción e infantiles.
- El comunicador gráfico al colaborar en la televisión es, en contenido: donde se encuentra la producción, el guionista y realizadores. Por el otro lado la forma: que esta compuesta por fotógrafos, escenógrafos, conductor, editor, iluminador, mezclador de imagen, mezclador de sonido, operador de efectos especiales, operador de imagen, diseñador gráfico, y documentalista.
- La realización de un programa de televisión no es tarea sencilla ni individual, es necesario el esfuerzo perfectamente conjuntado de muchos profesionales y cada quien experto en su área.

CONCLUSIONES

- En la televisión se deben tener conocimientos estéticos amplios sobre las artes plásticas, en especial sobre la pintura, sobre estilos y tendencias fotográficas para creación de efectos, para los elementos técnicos se requiere de criterio estético que exige una preparación profesional tan afín como el diseñador.
- La capacidad como instrumento cultural de la televisión todavía sigue desaprovechada y la generación de ideas sobre las que se edifiquen todo tipo de programas, es una necesidad imperiosa.
- En la televisión se utiliza simultáneamente a la imagen los elementos auxiliares (ruido, sonido, música, etc.) Para darle mayor colorido y realce a lo narrado.
- La comunicación gráfica al diseñar mensajes puede adaptarlos a las características técnicas de los diferentes medios de comunicación.
- En la producción de mensajes de televisión si se contara con un departamento de investigación y desarrollo de programas los resultados de adaptación, creatividad latina, se desarrollan a la altura de realizadores foráneos con calidad y de gran variedad.
- El story board es la base para el armado de una historia o un programa que se desee transmitir en televisión.
- El guión técnico es el esqueleto o columna vertebral donde se valora el tema, su atractivo, desarrollo y posibilidades de éxito se reflejan en cada una de las indicaciones explícitas que lo componen.
- El guión técnico es fundamental para la cristalización final de mensajes en los medios de comunicación audiovisual, listo para transferirse del papel a las imágenes en movimiento.

GLOSARIO

GLOSARIO

AIRE: Es la distancia entre la parte superior de la cabeza del sujeto y la orilla del marco.

ANGULO: En la práctica, la cobertura de un objetivo, es decir, el ángulo vertical y horizontal dentro del cual es visible la escena. También amplitud de su campo visual.

AUDIO: Señal sonora una vez transformada en señal eléctrica.

BARRAS DE COLOR: Señal de video para pruebas y ajuste de monitores que presenta una serie de barras verticales de color: blanca, amarilla, cyan, verde, magenta, rojo, azul y negro.

BROADCAST: Toda tecnología video que reúne el estándar de calidad mínimo exigible para su teledifusión. Por extensión, calidad profesional.

CASSETTE: Caja de plástico cerrada que contiene dos carretes en su interior sobre los que va enrollada la cinta magnética. Son de carga rápida y se aplican a los formatos Super 8mm, ½" Y ¾".

CAMPO DE ACCION: Se denomina así al espacio donde se desarrolla la acción, o al campo de visión de la cámara.

CUE: Voz que indica a los técnicos y operadores cuando comienza la grabación y la acción y se pronuncia (quiu) con el cual todos guardan silencio.

CUADRO: Cobertura completa de una imagen de T.V. (equivalente a lo que en cine sería un fotograma.) En la norma Europea se dan 25 cuadros por segundo, conteniendo cada uno de ellos 625 líneas de información.

DECORADO: Implementos que ambientan el escenario.

DESENFOCAR: Sacar de foco, es una imagen borrosa, de determinado objeto o sujeto.

DIRECTO: Término utilizado para denominar todo programa de TV en que las señales se transmiten a sus destinatarios en el mismo momento en que se producen.

DROP-OUT: Fallo de grabación por el que aparecen en la pantalla rayas blancas muy señaladas.

EDICIÓN: Procedimiento de acoplar escenas que componen un programa en su orden final, tras recortarlos para darle su longitud definitiva. En TV la edición es electrónica.

ESCENA: Unidad dramática definida por la unidad del tiempo.

CREDITOS: Es el reconocimiento, en forma visual o sonora, a artistas y técnicos que participan en la realización del programa.

CORTE: Voz que indica que se detenga una grabación.

FADE: Procedimiento mediante el cual una imagen aparece partiendo de la oscuridad gradualmente o bien desaparece siendo paulatinamente hacia el negro (se funde).

FIGURANTES: Son personas que dan ambiente a una escena, no tienen diálogo, mejor conocidos como extras.

FLASH BACK: Palabra compuesta que identifica una narración audiovisual que supone una vuelta al pasado.

GLOSARIO

FLOOR MANAGER: Coordinador o jefe de piso, es la persona responsable de la organización y disciplina en el estudio durante la grabaciones.

HIPERBOLE: Consiste en exagerar las cosas para impresionar el espíritu con la clara intención de trascender, provocando hasta lo increíble

INTERCOM: Sistema de intercomunicación entre los participantes en la grabación de un programa.

LIP-SYNC: Sincronización labial.

GENERACION: Forma de indicar el número de copias (o generaciones) de una señal original. La calidad se va degradando en función del número de generaciones.

METAFORA: Figura retórica por la cual se transforma el sentido de la palabra a otra mediante una comparación mental (la flor de la edad, la luz de la ciencia).

METABOLA: Repetición de palabras de igual sentido para dar más fuerza a la expresión (lo vi con mis ojos)

MICROFONO BOOM: Caña o brazo flexible que transporta rápidamente al micrófono a cualquier área del escenario. Inclusive puede moverse de un estudio a otro.

MICROFONO MANUAL: Lo maneja la persona directamente tomándolo en la mano o colocándolo sobre un trípode no móvil.

MICROFONO LAVALIERE O PECTORAL: Son micrófonos que se cuelgan del cuello pero también puede usarse manualmente, son pequeños y excelentes para la movilidad individual; por su tamaño pueden ocultarse entre la ropa, por ejemplo: debajo de la corbata o del saco y no requieren tampoco técnicas especiales de operación.

MICROFONO DE ESCRITORIO: Se usa sobre el escritorio, se coloca en una pequeña base y es muy útil para programas informativos, noticiosos, paneles de discusión.

MASTER: Designa la primera copia de un programa obtenida después de su editaje y de los trabajos de post-producción.

MONTAJE: Proceso encaminado a ordenar los distintos planos y secuencias que componen la totalidad del programa. En el campo del video y de la TV se utiliza más su sinónimo editaje.

MONITOR: Receptor de señal video o de tv que permite visualizar la información.

PLANO: Captación de una imagen mediante una telecámara de forma ininterrumpida. También, composición original de una escena lograda a través del objetivo de la cámara.

PLATO: Estudio o espacio especialmente acondicionado donde tiene lugar la grabación de programas.

POST- PRODUCCION: Todas las operaciones técnicas que, partiendo del material grabado, conducen a la obtención del master de un programa.

PRE- PRODUCCION: Toda la fase de preparación previa al inicio de la grabación de un programa.

PRODUCCION: La fase de producción abarca desde el primer al último día de grabación.

GLOSARIO

PERIPECIA: Cambio súbito de fortuna que experimentan los personajes durante la acción dramática. (accidente imprevisto) en la novela o relato.

RACCORD: Es el ajuste y continuidad de movimientos, gestos, ambiente, disposición de objetos y decorados entre un plano y el siguiente que se supone suceden correlativos en el tiempo de la acción.

RED: Número de estaciones de TV en distintas áreas geográficas que comparten instalaciones y programas.

REGIE: Es el puesto de mando de un realizador de un programa en estudio.

RESOLUCIÓN HORIZONTAL: Número de líneas con que se producen las imágenes en la pantalla a mayor número de líneas, mejor calidad de la imagen. En América y Japón se utilizan 525 líneas (sistema NTSC), y 625 en la mayoría de países europeos (sistemas PAL y SECAM). La televisión de alta definición utilizará 1,125 líneas.

RIMA: Figura retórica que afecta principalmente a los elementos morfológicos de las palabras, resultando igual o semejantes al sonido a partir de la última vocal tónica en las palabras.

SECUENCIA: Plano o sucesión de planos que definen una unidad narrativa conceptual.

SINCRONIA: Señal de sincronización indispensables para la estabilidad de la imagen y que se graban en una cinta en pistas expuestas.

STEADICAM: Soporte de cámara de alta estabilidad que se apoya en los hombros y la cintura del operador. Permite una total estabilidad de la misma a pesar de que el operador camine, corra, salte o suba y baje. Se utiliza para realizar travellings.

TARJETA DE CAMARA: documento o tabla que contiene los planos y movimientos que se van hacer durante la grabación.

SINECDOQUE: Figura retórica que consiste en tomar una parte por el todo, o el todo por una parte o la materia de una cosa por la cosa misma.

STORYBOARD: Guión de un programa realizado a base de dibujos de los planos y sus encuadres.

SLOGAN: Frase que acompaña a los productos o marcas, redactadas con brevedad y originalidad suficiente para que repetida constantemente quede grabada en la memoria del receptor. Palabra inglesa que se puede traducir como frase de combate o grito de guerra dado que en la antigua Inglaterra slogan era el grito de guerra utilizado para reunir a los partidarios de una idea o de un caudillo.

TELEPRINTER: Rotulador electrónico que por medio de un teclado similar al de una máquina de escribir es capaz de añadir textos sobre la imagen o bien aparecer solos en la pantalla.

TELEPROMTER: Sistema de apuntador electrónico que por medio de un teclado similar al de una máquina de escribir es capaz de añadir textos sobre las imágenes o bien aparecer solos en la pantalla.

U- MATIC: Sistema de videocasette desarrollado por la casa Sony basado en cinta de 3/4" de anchura; se emplea en usos industriales y profesionales.

V.2000: Sistema de cassette patentado por la casa PHILIPS PARA USO DOMÉSTICO. Es el único que utiliza cinta de 1/2", que puede grabarse por los dos lados, a media pista, lo que multiplica su duración útil.

BIBLIOGRAFIA

- APRECIACION DE CINE
Humberto Posada, Pablo
Ed. Alhambra – Mexicana

- LA TELEVISION
Quezada Soto, Miguel Angel

- CENSO POBLACIONAL
Ministerio de Planificaciòn y Política Econòmica
Ed. 1995

- DICCIONARIO DE RETORICA Y POETICA
Beristain, Helena
Ed. Porrùà

- EL PODER DE LA IMAGEN
Domenec, Font
Salvat Editores
Ed. 1994

- EJERCICIO FISICO
Muñoz, Galilea
Ed. Futuro Lector S.A. de C.V.
1993

- ENCICLOPEDIA - GUIA DEL ESTUDIANTE
Ed. Alpea España

BIBLIOGRAFIA

- ENCICLOPEDIA UNIVERSAL
Ed. Espasa 1987

- EL PODER DE LA IMAGEN PUBLICA
Gordoa, Victor
Ed. Edamex - 1999

- EL GUION
González Alonso, Carlos
Ed. Trillas
1986

- LINGÜÍSTICA DE LA PUBLICIDAD
Carmona, Domingo
Colección Aprendiendo Haciendo

- INTRODUCCION AL VIDEO
J. Dols - Perales - Cheshire
Ed. Centro de estudios Cinematográficos Cuec-UNAM
1993

- LA SEMIOLOGIA
Guiraud, Pierre
Ed. Siglo Veintiuno - Editores
1994

- PANAMA
Ed. Delroise
1988

- PANAMA HOY
Ed. Focus
1989

BIBLIOGRAFIA

- INFORME ECONOMICO
Ministerio de Economía y Finanzas de Panamá
1999

- POBLACION
Ministerio de Planificación y Política Económica
1990

- PUBLICIDAD, TECNICA Y PRACTICA
Parramón, José Ma.
Ed.

- PROGRAMAS DE EDUCACION PRIMARIA
Ministerio de Educación de Panamá
Ed. 1990

- TECNICAS DEL GUION PARA CINE Y TELEVISIÓN
Vale, Eugene
Ed. Gedisa
1990

- TRUCOS DEL CINE Y LA TELEVISION
Ayala T., Roberto A.
Ed. y Distribuidora Leo, S.A. de C.V.
1996

- UNA DECADA DE DESARROLLO SOCIAL EN PANAMA
Ministerio de Planificación y Política Económica
1995