

UACM

**Universidad Autónoma
De la Ciudad de México**

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**“Video documental sobre la práctica del Pump it up
en los jóvenes del Estado de México”**

TRABAJO RECEPCIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
COMUNICACIÓN Y CULTURA

P R E S E N T A:

Gabriela Elizabeth Santiago Cruz

Directora del trabajo recepcional
Mtra. Maybel Felipa Piñón Lora

Codirector
Mtro. Martín Hernández González

México, D.F. Agosto, 2014.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Dedicatoria

A mi madre Merced Cruz S. por su amor y apoyo incondicional en el largo camino de la vida

A mi padre Guadalupe Santiago P. y a cada uno de mis hermanos Daniel, Marlen y Eduardo por su apoyo y cariño

A mon chere, Diego Vega A.S., por su paciencia, amor y comprensión

A todas aquellas personas que directa e indirectamente me han brindado su apoyo y han creído en mí

Y a la vida por permitirme llegar a ver realizado un logro más.

Agradecimientos

A la Maestra Maybel Piñon Lora, por su apoyo y paciencia para lograr la realización de este proyecto.

Al Maestro Martín Hernández González, por asesoría, apoyo, entusiasmo y motivación para poder hacer posible este trabajo.

A todas las personas que con su apoyo hicieron posible este documental, en especial a Juan José Miranda quien desde el inicio colaboró muy amablemente y que sin duda fue una pieza muy importante para que este documental pudiera salir adelante, a Marisol Cabrera, Dariela Pineda, Evelyn Hernández, Marlen Santiago y Eduardo Santiago, por su apoyo en el transcurso de la producción.

A todos los entrevistados por brindarme parte de su tiempo, compartir un poco de su vida y colaborar muy amablemente con este proyecto, entre ellos a Priscilla Sánchez por su apoyo y las facilidades brindadas, a Jesús Gilberto Rendón, Nayeli García, Juan José Miranda y todos los demás entrevistados.

A la Universidad Autónoma de la Ciudad de México por el apoyo recibido para la impresión y empastado del trabajo recepcional.

A todos mis amigos, compañeros y profesores de la universidad quienes hicieron que mi estancia fuera placentera, de cada uno de ellos me llevo gratos recuerdos y grandes aprendizajes de vida.

Finalmente agradezco el apoyo de mi familia ya que sin su ayuda no hubiera sido posible la realización de mis estudios, mi madre quien siempre estuvo de la mano conmigo y me apoyo en todo momento, a mi padre y hermanos por su apoyo y a todas aquellas personas que confiaron en mí.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO I PROTOCÓLO DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Planteamiento del problema	8
1.2. Preguntas de investigación	
1.2.1. Pregunta general	11
1.2.2. Preguntas particulares	11
1.3. Objetivos	
1.3.1. Objetivo general	12
1.3.2. objetivos particulares	12
1.4 Público al que va dirigido	12
1.5 Justificación	
1.5.1. Justificación del tema	13
1.5.2. Justificación del medio elegido.....	14
1.5.3. Justificación de género o formato	16
CAPÍTULO II INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	
2.1. Los videojuegos	18
2.2. Antecedentes de los videojuegos	19
2.3. “Pum it up” y Modalidades del juego	22
CAPÍTULO III MARCO TEÓRICO	
3.1. Interaccionismo simbólico	25
3.2. Kinesia y Proxémia	30

3.3. Representación social y Dialecto corporal	32
3.4. Comunicación interpersonal, Comunicación verbal y no verbal	36
3.5. Consumo	43
 CAPITULO IV CARPETA DE PRODUCCIÓN	
4.1. Idea	44
4.2. Título	44
4.3. Modalidad	44
4.4. Scouting	45
4.5. Proyecto a desarrollar	
4.5. 1. Objetivos	52
4.5. 2. Justificación	52
4.5. 3. Hipótesis o preguntas de partida	53
4.5. 4. Estado del arte del tema en el medio	54
4.6. Guía de preguntas	62
4.7. Escaleta	67
4.8. Propuesta visual y estética	98
4.9. Breakdown	
4. 9. 1. Plan de rodaje	101
4. 9. 2. Requerimientos humanos	105
4. 9. 3. Requerimientos técnicos	106
5. Hojas de calificación	107
6. Cronograma	125
Bibliografía	131

INTRODUCCIÓN

Los seres humanos vivimos en un mundo estructurado por derechos y obligaciones, que son las que rigen nuestra manera de vivir en él. Para los más jóvenes la escuela forma parte de sus deberes habituales y para los adultos el trabajo es una constante en su hacer cotidiano. Entre ambos encontramos que debe haber un momento de esparcimiento en el que los individuos se deslinden de la rutina, pues el exceso de ella llegaría a dañarlos tanto psicológica como físicamente.

De esta manera nos hallamos frente a la esfera del tiempo libre, espacio donde las personas realizan actividades de su libre elección, generalmente dirigidas al esparcimiento y la recreación. Estas nos dice Norbert (1986), pueden dividirse en:

- a) Trabajo y administrativas: Actividades domésticas
- b) De descanso: dormir o reposar
- c) Satisfacción de necesidades biológicas: la ejecución de todas las actividades biológicas
- d) Socialización: visitar o reunirse con amigos
- e) Actividades miméticas o de juego: todas las actividades de tipo recreativas que proporcionan una alta dosis de placer

Es justo en esta última donde nos detendremos para vislumbrar las actividades de juego que hoy en día atañen a los jóvenes, pues distan mucho de las que realizaban generaciones anteriores, en particular, porque en la actualidad la

modernidad se ha encargado de introducir nuevos instrumentos creados específicamente para cubrir dicho ámbito.

En este sentido, la tecnología cobra fuerza haciéndose presente en sus expresiones lúdicas, pues tomando en cuenta que los jóvenes representan un mercado muy importante de consumo, las empresas encargadas de este público, se dan a la tarea de elaborar productos que satisfagan sus necesidades.

De esta manera, la máquina de baile “Pump it up” (PIU) surgen como una alternativa lúdica para los jóvenes adentrándose en el ámbito público, un espacio más que privilegiado por ellos.

Este videojuego de origen Koreano ha traspasado sus fronteras al correr de los años, adentrándose en países orientales, europeos y americanos, siendo este último donde tiene más presencia. Así pues, México es una de los países en donde la inmersión de la Pump it up ha incidido en la vida de los jóvenes que la practican, pues al ser un videojuego que se inserta en el ámbito público permite la interacción entre los jóvenes que lo juegan. Esto da como resultado que los jóvenes allegados al juego (en un tiempo determinado) formen parte de un grupo y posteriormente de una comunidad, que se hace presente tanto de manera virtual (mediante las redes sociales, que son su principal vía de comunicación), así como de manera presencial en eventos masivos como torneos locales donde concurren todos los jugadores de la Pump it up (pumpers), para competir por el pase al nacional, y posteriormente al internacional, donde se compite por el título del mejor jugador.

Asimismo, la Pump it up le proporciona al joven un acondicionamiento físico, que en contraste con los videojuegos de consola, los aleja del sedentarismo y les proporciona una forma de socializar con otros jóvenes mediante la interacción.

Este juego se ha popularizado entre los jóvenes de diversas edades, provocando que por lo menos exista una máquina en cada colonia del Estado de México, Distrito Federal y demás Estados de la República mexicana en donde el fenómeno

ha cobrado fuerza, siendo los dos primeros donde más jugadores compiten para participar en los torneos nacionales e internacionales.

Por tal motivo, se pretende dar a conocer a través de un documental, testimonios de jugadores que practican el Pump it up para ver cómo este fenómeno se hace presente en ellos a través de sus prácticas y construcciones simbólicas y comunicativas.

CAPITULO I

PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

El ser humano no sólo es *homo sapiens* (el hombre que piensa), ni *homo faber* (el hombre que trabaja), es también *homo ludens* (el hombre que juega, que desarrolla una dimensión lúdica de la existencia).

Ander-Egg Ezequiel

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Superficialmente el videojuego de baile “Pump it up” pareciera como otro más de los videojuegos de consumo, que enajenan a los jóvenes. Sin embargo, la percepción de dicho juego es parte de uno de los tantos prejuicios que se tiene hacia los “play game”, ya que este videojuego no sólo sirve para entretener y divertir, sino también proporciona al jugador un acondicionamiento físico, coordinación motriz, ritmo, además, le genera una forma de socializar y compartir intereses con sus semejantes.

Este videojuego tiene una característica primordial, que es, el ubicarse en el ámbito público, lo cual posibilita a los jugadores formar parte de un grupo. Esto es indispensable, pues como se mencionó anteriormente, en contraste con los videojuegos de consola, donde la interacción se da generalmente en un espacio íntimo, como lo es el hogar, encontramos que las relaciones sociales son previamente establecidas, ya que son con personas que de antemano se conocen (amigos, hermanos, primos, padres, compañeros de escuela, novios(as), etc.); no así en el ámbito público, donde la interacción suele ser impredecible. Esto conlleva a interactuar con personas desconocidas, con las cuales se llega a compartir tanto

gustos como inquietudes que se suscitan en tiempo real, las cuales suelen darse por ejemplo, entre los lapsos de tiempo en que los jóvenes dejan de jugar para darse un respiro y tomar de nueva cuenta energías para volver a jugar (tomando en cuenta que este juego requiere de un desgaste físico visible, los jugadores deben tomar descansos de entre 10 a 15 minutos aproximadamente para descansar e hidratarse, pues con los movimientos agitados suelen deshidratarse con facilidad). Es entonces cuando suele darse la interacción entre los jóvenes que concurren a ese espacio.

Así pues, observamos que estos jugadores, son jóvenes de nivel medio bajo que estudian, trabajan, o realizan ambas actividades, por consiguiente en su tiempo libre, (generalmente por las tardes) es cuando practican este juego concentrándose en los espacios donde se ubican las Pump it up. Ahí pasan alrededor de 2 a 5 horas en promedio, invirtiendo cerca de 24 a 36 pesos al día, pues cada juego (que consta de una selección de tres canciones) cuesta entre 2 a 3 pesos, dependiendo de la zona donde se ubique la máquina de baile.

Así este videojuego surge como una nueva opción de esparcimiento que les permite despejarse de la vida ajetreada que llevan en la cotidianidad de sus obligaciones.

Como otro punto primordial, también cabe destacar la magnitud del videojuego, pues es tal, que se ha extendido a nivel internacional dando origen a un festival que lleva por nombre “World Pump it up Festival” o WPF. Este es un evento mundial de “Pump it up” donde asisten los mejores jugadores de cada país representando a sus clubes. El pase a la WPF se da después de que cada país haya realizado el nacional. De este evento nacional, salen los representantes a las diferentes categorías oficiales para el mundial, donde se determina quién es el mejor jugador. (Andamiro, 2006: Video)

Dada la incidencia del fenómeno, y las implicaciones que tiene para los jóvenes pumpers, considero pertinente realizar el documental antes mencionado, ya que no sólo nos proporcionará una noción de lo que el fenómeno representa para los jóvenes del estado de México, sino que nos acerca al panorama que comparten con otros jóvenes que practican el Pump it up en diversos países, que si bien difieren en los contextos, podemos decir que comparten dos características importantes; la primera es el gusto por la Pump it up, y la segunda es la juventud.

En este caso el documental girará en torno a un personaje principal, que será “Priska”, una joven que practica el Pump it up desde hace más de diez años, y que hoy en día es conocida a nivel internacional destacándose como una de las mejores jugadoras en el ramo femenino. A través de este juego ha logrado realizarse como persona, mediante las gratificaciones que esta práctica le ha traído, y en el transcurso ha integrado nuevas etapas que en su trayecto como practicante de la Pump it up ha logrado compensar con su ritmo de vida.

Con base a ello, se realizarán entrevistas tanto a los familiares de la protagonista, como a supporters (organizadores de los eventos) y otros jugadores que asistan a los eventos, para que estos nos den su opinión acerca de lo que representa el fenómeno para ellos.

Por lo tanto, las entrevistas irán dirigidas a jóvenes que llevan jugando de un año en adelante, pues su experiencia nos aportará la información necesaria respecto a la interacción social que se gesta al interior de los locales de videojuegos. Así los testimoniales nos brindarán la información confiable y precisa para consolidar la investigación.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Pregunta general:

- ¿Cómo vincular, por medio de un video documental, los elementos simbólicos y comunicativos más allá del ámbito del consumo y la enajenación, en los jóvenes que actualmente practican “Pump it up” en el Estado de México?

Preguntas particulares:

- ¿Qué implica para los jóvenes que acuden a los locales de videojuegos practicar el Pump it up?
- ¿Cómo se hace presente la interacción social y la comunicación interpersonal al interior del grupo de jóvenes que practican Pump it up en el Estado de México?
- ¿Qué diferencia al Pump it up de los demás videojuegos para que sea estudiado desde una perspectiva diferente?
- ¿Qué referentes sobre el tema se han hecho en material audiovisual que pueda enriquecer el documental?
- ¿Cómo crear un producto comunicativo audiovisual que refleje eficazmente el fenómeno del Pump it up?

OBJETIVOS

Objetivo general:

- Realizar un documental que demuestre que la práctica del Pump it up vincula elementos de construcción simbólica y comunicativa, más allá del ámbito del consumo y la enajenación

Objetivos particulares:

- Detectar los elementos simbólicos y comunicativos que giran en torno la práctica del “Pump it up” que realizan los jóvenes que asisten a los videojuegos del Estado de México
- Identificar la interacción social y la comunicación interpersonal que se gesta al interior del grupo de jóvenes que practican “Pump it up” en los locales de video juegos del Estado de México
- Llevar a cabo la realización del documental que muestre claramente el fenómeno del “Pum it up” en el Estado de México

PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

Este documental se exhibirá al público en general, ya que considero que el tema es apto para todas las personas, dado que los videojuegos forman parte de la vida de muchas personas, ya sea directa o indirectamente. En este caso se pretende llegar a todo el público para que conozca más acerca de este fenómeno y en particular de lo que representa para los jóvenes que se involucran en este fenómeno.

JUSTIFICACIÓN

Justificación del tema:

El “Pump it up” es un fenómeno social que va más allá de los contextos específicos de cada región, pues tomando en cuenta que se ha insertado a nivel mundial en 27 países, los jóvenes se involucran con dicho juego creando formas particulares de interacción social.

Así pues, este trabajo se adentra en el ámbito de la comunicación, desde el enfoque de la interacción simbólica, donde se manejan códigos establecidos por el grupo de jóvenes que practican dicho juego. Siguiendo a Aragón (2011), los videojuegos...

“son el contexto para la difusión, comprensión y desarrollo de significados. Es decir, permiten codificar y construir significados sobre el “yo” como ciudadano, como persona que actúa de forma responsable antes sus derechos y obligaciones. En este sentido, la identidad social de los videojugadores se construye mediante las interrelaciones que se producen entre los sujetos y la cultura en la que se desarrolla el juego, incorporando a su constructo tanto valores como sentimientos y significados”.(5)

Por otro lado, este fenómeno es de índole interdisciplinar, pues ha sido abordado desde el campo de la psicología, la salud, la ingeniería, entre otras, por lo cual se quiere abordar este fenómeno desde el ámbito de la comunicación a través de la interacción, la comunicación interpersonal y la realización de un video documental.

Justificación del medio elegido:

La idea de hacer un audiovisual, es en primera instancia porque el videojuego es de índole interactivo, donde se mezclan tanto componentes auditivos como visuales, dado que esta práctica requiere de dinamismo corporal por parte de los jóvenes jugadores que lo practican. Así mismo, este medio permite “apelar a la vista y el oído (entre otros pasajes), sentidos a los que apela y alcanza el relato cinematográfico. Ver y oír como el punto de partida fundamental de este oficio” (Mendoza, 2008: 28)

En palabras de Casseti, F. y F. Di Chio., (2007) un filme expresa, significa, comunica, y lo hace con medios que parecen satisfacer esas intenciones; por ello entra en la gran área de los lenguajes. Además, respecto a éstos, parece poseer dos características muy precisas. Por un lado, presenta signos, fórmulas, procedimientos, etc, un concentrado de diversas soluciones. Y Por otro lado no posee la compactidad y sistematicidad que permiten la aparición de reglas recurrentes y compartidas.

En este sentido, este medio es el más eficaz, pues permitirá dar a conocer a todo tipo de público tanto cercanos y ajenos a este fenómeno una visión del Pum it up desde las perspectivas de los personajes, es decir un registro cercano a su realidad, desde donde de viva voz narran lo que para ellos significa ser pumpers y cómo ha repercutido en sus vidas.

Así pues, el video documental reflejará la cotidianidad en la que viven estos jóvenes el fenómeno del pum it up, de tal forma que los espectadores que no han tenido cercanía alguna con este fenómeno podrán tener una noción más concreta sobre lo que representa este singular videojuego como fenómeno social que impacta en la vida de los jóvenes desde una escena lúdica determinada.

Debido a que en la actualidad tanto jóvenes como personas de diversas edades tiene accesibilidad a las nuevas tecnologías, resulta pertinente utilizar el video para dar a conocer este material, pues se puede acceder a él a través de cualquier medio electrónico que cuente con una pantalla y con capacidad de reproducir video, ya sea desde teléfonos inteligentes, computadoras, consolas de videojuegos portátiles y no portátiles, laptops, televisiones por mencionar algunos.

De esta manera, toda persona puede acceder al video en un momento desde cualquier plataforma, ya sean canales de video como Youtube o Vimeo, o redes sociales desde donde también se pueden compartir materiales de diversos formatos entre los que destacan los videos. En este sentido, el tiempo de duración del material es determinante ya que generalmente los videos suelen ser no muy extensos, aunque tratándose de documentales se aborda de diferente manera, pues los hay desde cortos, medios y largometrajes. En este caso hablamos de un largometraje con duración de 50 minutos, que bien tratándose del medio que ya se ha descrito puede fácilmente verse en dos partes, imaginando que pudiera ser tedioso para el espectador proporcionar ese lapso de tiempo, sin embargo, el dinamismo visual y musical del mismo permite que el espectador no caiga en el aburrimiento, aunado a ello la mezcla y combinación de la información contenida es muy rica por lo cual la atención puede resultar fácilmente captada, ya que el documental rescata aspectos que resultan interesantes.

Por otro lado, con base a la investigación que se ha realizado, no se ha encontrado un documental en México que aborde dicho videojuego desde la perspectiva de la comunicación, ni que exprese claramente lo que implica el fenómeno en sí.

Justificación del género o formato:

Se eligió este género, porque un documental permite presentar la realidad de los hechos, “plasmarse y reproducir la veracidad de aquello que resulte interesante de este mundo” (García, 1971:80). “Siguiendo a White, podemos decir que el cine documental tiene su origen en “la naturaleza misma de las culturas”...aludiendo así al natural impulso de narrar como el motor que ha motivado al hombre a relatar lo que sucede al rededor de su vida en busca de su versión más real, un impulso que no se limita al lenguaje escrito, y que ha seguido una ruta serpenteante que surca el territorio...del cine documental en busca de la verdad”. (Mendoza, 2008: 20)

Así pues, nos podemos remontar al año de 1895, donde nació el primer aparato que plasmo las primeras imágenes visuales en movimiento tomadas de la realidad, nos referimos al cinematógrafo de los hermanos Lumière, “cuya primera filmación es una escena tomada de la realidad: la salida de los obreros de su propia fábrica. También fue de origen documental la primera presentación pública del cinematógrafo: la célebre imagen del tren llegando a la estación de Ciotat. (Mendoza, 2010: 18)

De estas primeras filmaciones novedosas en aquel tiempo le siguieron muchas más con diferentes documentalistas que se dieron a conocer en éste género, los cuales le dieron matices diferentes dependiendo de su interés y lo que querían expresar, así pues tenemos a Dziga Vertov, Robert Flaherty, Merian C. Cooper, Herbert Ponting y Luis Buñuel, por mencionar algunos, quienes hicieron importantes aportaciones a este género con sus trabajos.

El presente documental entra en la categoría de documental interactivo, uno de las cuatro clasificaciones que hace Bill Nichols, pues en este tipo de documental los protagonistas son la parte esencial pues hace hincapié en las imágenes de testimonio o intercambio verbal y en las imágenes de demostración (imágenes que demuestran la validez, o quizá lo discutible, de lo que afirman los testigos). “La

autoridad textual se desplaza hacia los actores sociales reclutados: sus comentarios y respuestas ofrecen una parte esencial de la argumentación de la película.”(Furtado, 200:13).

La idea es construir el documental a base a testimonios, entrevistas y elementos que le den color al filme. Esto se considera pertinente para este tema, pues permitirá que los mismos actores involucrados en el fenómeno cuenten sus experiencias y situaciones que los han llevado a tener un gusto por esta práctica lúdica y así mismo las repercusiones que esta ha producido en su vida.

De acuerdo con John Grierson, "Un documental es el tratamiento creativo, por medios cinematográficos de la actualidad" (1939 y 1944), es lo suficientemente amplia como para abarcar todas las posibilidades que este género posee.

De esta definición surgen un par de elementos clave que deberán ser tenidos en cuenta. El primero de estos es la idea de un tratamiento creativo, es decir que se está ante un objeto de creación personal, con lo que el polémico e imposible concepto de objetividad, queda manifiestamente de lado desde esta perspectiva.

Se trata entonces de un relato personal en el que, como en todos los relatos cinematográficos, la visión del autor queda plasmada desde el primer fotograma hasta el último compás de la música de los créditos.

Finalmente, documental no es un reflejo de la realidad sino una mirada sobre ella, una mirada interiorizada, informada, con posición tomada al respecto de lo que muestra, una mirada que, sin importar si se está o no de acuerdo con ella, vale la pena prestarle atención, ya que frente a él, los destinatarios se encuentran no sólo con un discurso estructurado y coherente, sino también fuertemente fundado e incluso hasta persuasivo.

CAPITULO II

INVESTIGACION DOCUMENTAL

LOS VIDEOJUEGOS

Entendemos por videojuegos todo tipo de juego electrónico interactivo; los juegos de videojuegos son instrumentos lúdicos que requieren de un soporte electrónico, es decir, una plataforma de soporte electrónica que integra un soporte de audio y video permitiendo al usuario disfrutar de aventuras y fantasías, que, gracias a su imaginación, puede explorar a fondo. (Licona, 2010:19)

Es de esta manera que el videojuego, nos dice el autor, es una forma de disfrute, en tanto que el individuo que lo usa es capaz de experimentar una diversidad de experiencias en cuanto entra en contacto con lo que representa el videojuego, que generalmente consta de una plataforma audiovisual, siendo esta la mancuerna perfecta que involucra los dos sentidos que utiliza en primera instancia el cuerpo humano, la vista y el oído.

Así pues, tomando en cuenta que existe una variedad de videojuegos en el mundo del entretenimiento, varios estudiosos se han dado a la tarea de clasificarlos, de acuerdo a la estructura del juego y a las habilidades que utiliza el jugador para jugarlo. Para este trabajo utilizaremos la clasificación de Estallo (1997), pues su clasificación es más concreta. Este autor distingue cuatro tipos básicos de videojuegos. Los de tipo "Arcade", de simulación, de estrategias o aventuras convencionales y simulaciones de mesa.

Juegos de "Arcade": Su principal característica es la demanda de un ritmo rápido de juego, exigiendo tiempos de reacción mínimos, atención focalizada y un componente estratégico secundario. Este último si bien puede estar presente en el juego, resulta de relativa sencillez y no varía de una partida a otra. (El videojuego de baile Pump it up se ubica en esta categoría)

Juegos de Simulación: Este tipo de juegos permite al jugador asumir el mando de situaciones o tecnologías específicas. Las características fundamentales de estos juegos son la baja influencia de los tiempos de reacción y de los elementos perceptivos y espaciales (tratándose de juegos más apacibles). Requieren estrategias complejas y cambiantes de una partida a otra, conocimientos específicos acerca de la simulación.

Juegos de Estrategia: Aventuras gráficas, juegos de rol y War-Games: El jugador adopta una identidad específica (un protagonista usualmente de ficción), conociendo únicamente el objetivo final del juego. Sus protagonistas provienen con notable frecuencia del mundo de la literatura y del cine, si bien existen otros personajes que se han hecho un nombre propio desde su aparición en el mundo del videojuego.

Juegos de mesa: Utilizan la tecnología informática para sustituir al material del juego (tablero, fichas, dados) y eventualmente al adversario. El ejemplo más evidente de este tipo de juegos son los programas de ajedrez (si bien ello dependerá de la consideración que hagamos de este juego-deporte), aunque hoy día hay múltiples juegos de este tipo que han llegado a los monitores de los ordenadores, como por ejemplo "Monopoly", "Trivial Pursuit", "Tres en Raya", todo tipo de juegos de cartas y de casino.

ANTECEDENTES DE LOS VIDEOJUEGOS

Hay varias fechas sobre las cuales se dice se crearon los primeros videojuegos, sin embargo en lo que todos coinciden es que fue después de la segunda Guerra mundial, y tras la creación de las llamadas supercomputadoras. Varios científicos empezaron a experimentar para adaptar los primeros juegos virtuales a las computadoras.

Así a principios de la década de los cincuentas, se crea el primer videojuego llamado Nought and Crosses, también conocido como OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas. Este videojuego se jugaba entre dos oponentes, el humano y la computadora, y consistía en cruzar con una línea tres círculos o tres cruces en un tablero de tres por tres líneas, donde en cada turno el oponente trata de que el otro no consiga hacer una línea, ya sea recta, vertical u horizontal.

Durante esta década y las siguiente se crearon los primeros juegos rústicos como lo fue Tennis for two y Spacewar, el primero un simulador de tenis de mesa y el segundo un juego de naves espaciales, en las cuales se podía controlar la dirección de las mismas.

Veinte años más tarde surgen las videoconsolas, convirtiéndose en la sensación del momento y popularizándose juegos como el famoso Pacman. Sin embargo seguían siendo juegos muy básicos y sin características mayormente diferidas de los anteriores. Para los ochentas se popularizaron juegos de Nintendo, como Mario Bross, que hacen la diferencia en cuanto a la creatividad, pues es la primera vez que se introducían diferentes escenarios en un mismo juego y que se tiene un objetivo con un principio y un fin. Posteriormente se introducen con mayor fuerza los videojuegos portátiles como el Tetris, que a finales de los ochentas evoluciona como Game Boy, credo por la empresa japonesa Nintendo, quienes en estas décadas cobraban mayor fuerza en el ámbito de los videojuegos.

A principios de los noventas la llamada “ola de los 16 bits” permitió un avance considerable a la tecnología, y ésta por supuesto no paso desapercibida por los creadores de los videojuegos, quienes aprovecharon esta evolución para sacar al mercado videojuegos 3D, es decir en tercera dimensión, capaces de atraer a más población de jugadores. A la par, se popularizaron las videoconsolas, como Nintendo, que pronto fueron remplazadas por las PlayStation que tenían integrada un lector para CD. Estas se popularizaron más aun con juegos como: Final Fantasy, Resident Evil, Gran Turismo, Winning Eleven, entre otros.

Para finales de esta década se popularizaron juegos para PC, como los FPS, juegos de acción en primera persona, como Quake y Unreal, también los RTS, juegos de estrategia en tiempo real como Starcraft. Y por su parte, la comunicación virtual dio paso a los juegos online.

En el 2000, apareció la generación de los 128 bits, que permitió un avance significativo en la evolución de los videojuegos, pues justo la empresa Microsoft dedicada a crear computadoras, entra al mercado de los videojuegos lanzando su primera consola llamada Xbox. Esta consola como muchas de las actuales, permite incorporarle aditamentos como lo son volantes, controles, entre otros, dependiendo del juego y permite modificar ciertas características del juego en sí, permitiendo al jugador experimentar diversas emociones. [Retro informática. El pasado del futuro, (s.f.)]

Durante 2002 aparecieron dos consolas de Nintendo la Gamecube de Nintendo y la Xbox de Microsoft. En 2004 Nintendo sacó a la venta una nueva e innovadora consola portátil, la Nintendo DS. Con pantallas táctiles, un micrófono y capacidad para conectarse de forma inalámbrica con otras consolas iguales. Al año siguiente Microsoft lanza la Xbox360 para hacerle competencia a Nintendo, sin embargo, la innovación de Nintendo hizo que casi a la par lanzara el Wii, con controles innovadores que utilizan sensores de movimiento infrarrojos que colocados frente al televisor, dan una experiencia nueva y mucho más intuitiva. Estos últimos videojuegos son los más vendidos en el mundo.

De la mano también se lanzaron al mercado una infinidad de juegos que poseen diversas características, entre ellos juegos que no siguen la línea de las consolas, sino por el contrario, fueron fabricados para adentrarse al ámbito público debido a la dimensión de estos. Así pues, dada su localidad y accesibilidad, figuran como remplazo de acciones o actividades reales, así, encontramos juegos de motos, los tableros de basquetbol, los juegos de box, los de esquíes, los de coches y los de baile, mejor conocidos como Pump it up.

“PUMT IT UP”

La “Pump It up” es un videojuego de simulación de baile lanzado por Andamiro (empresa que fabrica las Pump it up) en 1999. Este juego consta de una máquina con una pantalla parlante, bocinas y luces conectada a un tablero en el suelo. Este tablero tiene dos tubos en la parte trasera donde los jugadores pueden sujetarse, también cuenta con diez sensores con dibujos de flechas donde los jugadores ponen los pies al ritmo de la música siguiendo los pasos que se muestran en la pantalla.

En esta aparecen flechas que señalan que sensores son los que deben pisar los jugadores y el orden para pisarlos, incluyendo un video que sirve tanto como apoyo visual de la canción y también como un medio de distraer al jugador.

MODALIDADES DEL JUEGO

Desde la primera versión del juego que se lanzó en 1999 llamada “Pump it Up 1st Dance Floor” hasta la más reciente llamada “Fiesta 2” que se lanzó 2013, han salido 28 versiones diferentes del software de la máquina.

Las modalidades de juego en versión "The Prex" en adelante son: Normal, Hard, Crazy, Battle, Double o Freestyle, Nightmare y Half-Double.

Normal, Hard y Crazy son distintas dificultades de juego utilizando un sólo lado del tablero. En Freestyle y Nightmare un sólo jugador utiliza el tablero completo. La modalidad Battle aparece en vez de Freestyle o Nightmare si hay dos personas jugando, y consiste en un juego de enfrentamiento donde gana el jugador con mayor puntuación.

En las últimas versiones del juego ésta modalidad ha sido sustituida por Combo Battle, donde gana el jugador que ejecute el mayor combo. Al finalizar cada ronda de juego se muestran en la pantalla las estadísticas de cada jugador y sus

calificaciones, que pueden ser F, D, C, B, A, S, (siendo F la mínima calificación y S la máxima) dependiendo de los puntos adquiridos en la canción.

Las modalidades de juego en versión "Exceed" en adelante ya no se basan en dificultades, sino en estaciones: Arcade Station, Remix Station y Battle Station.

A) Arcade Station: Estación que a su vez se divide en los siguientes canales:

- BanYa Channel: Contiene todas las canciones compuestas por "BanYa" (Beethoven virus, Winter, Solitary 2, etc).
- Pop Channel: Contiene canciones del tipo hip hop, salsa y pop internacionales.
- K-Pop Channel: Contiene temas exclusivamente en Coreano (New Tunnes) conteniendo las canciones nuevas que han salido en esa versión de Pump It Up (este canal hizo su primera aparición en la NX New Xenesis).

B) Remix Station: Contiene muchos remixes de canciones, extremadamente difíciles y largas. Algunos temas duran hasta el cuádruple de una canción común.

C) Battle Station: Sólo disponible con 2 jugadores, contiene temas adaptados para batallas. Luego de esto, se elige la canción y recién luego se elige la dificultad: Normal, Hard, Crazy, (si se está jugando de a 2, y Freestyle y Nightmare si se juega de a 1).

El Worldmax es el sucesor del World Tour. En ésta nueva modalidad de misiones, la máquina trae consigo un mapa que por medio de coordenadas se elige la misión que se desee jugar. Lo más interesante de esto, es que te irá premiando con desbloqueo de canciones en la Special Zone, así mismo, esta nueva modalidad de misiones trae consigo canciones exclusivas que no se encuentran ni en la Special Zone ni en el Arcade Station. Simplemente son exclusivas.

EL FESTIVAL DE “PUMP IT UP”

El WPF (World Pump It Up Festival) es un Evento Mundial de Pump It Up donde van los mejores jugadores de cada país representando a sus clubes. El pase al WPF se da después de que en cada país se haya realizado el Nacional. De este evento nacional, salen los representantes a las diferentes categorías oficiales para el Mundial.

Los primeros WPFs se realizaron en Corea (país creador de la máquina), esto fue en 2005 y 2006; En México se realizó el primer WPF en diciembre de 2007.

CAPITULO III

MARCO TEÓRICO

En este apartado, se expondrán las teorías y conceptos teóricos que nos servirán de base para la elaboración del trabajo, entre ellas, la relacionada con el Interaccionismo Simbólico cuyos principales exponentes son: Herbert Blumer, George Mead y Erving Goffman pertenecientes a la Escuela de Chicago, los cuales nos permitirán indicar los factores por los que los jóvenes recurren a las máquinas de baile *Pump it up*, pues ellos, además de bailar en éstas máquinas, también se relacionan con otros jóvenes intercambiando símbolos, conductas, máscaras, entre otras características que permiten su socialización a través de la comprensión e interpretación de las acciones propias y ajenas, su adaptación al entorno y sus actos dinámicos. Así mismo, se hablará de la comunicación interpersonal, verbal y no verbal, como también de la comunicación interpersonal, el consumo y la apropiación, que de igual manera nos ayudará a complementar la investigación.

INTERACCIONISMO SIMBÓLICO

H. Blumer es considerado como el padre del Interaccionismo Simbólico. Esta corriente destaca la naturaleza simbólica de la vida social, y su finalidad principal fue el estudio de la interpretación por parte de los actores de los símbolos nacidos de sus actividades interactivas.

De este modo se reflexiona que la interacción es la base para determinar la conducta humana y constructos sociales, pues “la interacción es un proceso impregnado de significados originados a través de las vivencias comunicativas del sujeto en un espacio determinado.” (Blumer, 1982:7).

Blumer aporta las tres premisas básicas que sustentan el Interaccionismo Simbólico (IS) para estudiar el grupo y la conducta humana:

1. El ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él. al decir cosas nos referimos a todo aquello que una persona puede percibir en su mundo: objetos físicos, arboles o sillas; otras personas, como una madre o un dependiente de comercio; categorías de seres humanos, como amigos o enemigos; instituciones, como una escuela o un gobierno; ideales importantes, como la independencia individual o la honradez; actividades ajenas, como las órdenes o peticiones de los demás; y las situaciones de todo tipo que un individuo afronta en su vida cotidiana.
2. El significado de estas cosas se deriva de, o surge como consecuencia de la interacción social que cada cual mantiene con el prójimo.
3. Los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que va hallando a su paso. (Blumer, 1982: 2)

En este sentido, es de vital importancia el entorno en el que se desenvuelven las personas, el ámbito en el que dichas cosas tienen contacto con las personas, pues para cada persona una misma cosa puede tener distinto significado, a este respecto, Blumer señala que “el significado de los objetos para una persona emana fundamentalmente del modo en que éstos le han sido definidos por aquellos con quienes interactúa”, de modo que las cosas u objetos comunes, “es decir aquellos que tienen el mismo significado para un determinado conjunto de personas y son consideradas por estas en idéntica forma, son fruto de un proceso de indicaciones mutuas.” (Blumer, 1982:8)

Dada esta clara explicación entendemos entonces que el medio ambiente donde se encuentra inserto éste grupo de jóvenes denominados *Pumpers*, engloba toda una serie de significados y símbolos que comparten en este mundo lúdico a través del lenguaje, gestos, movimientos entre otras cosas, donde también se producen y generan códigos que interpretan fácilmente, ya que su mundo es el mismo. Como ejemplo podemos poner la palabra escaleras, que para cualquier individuo significa una estructura solida con escalones para ascender o descender, sin embargo en el mundo del fenómeno Pump, hace referencia a la serie de flechas

que de manera singular, continua y ascendente van apareciendo en la pantalla del videojuego, y que a su vez los jugadores tienen que cazar pisando los acrílicos del tapete que representan éstas mediante características particulares como el color y la posición de ellas.

Otro de los exponentes del interaccionismo simbólico es George Mead. Nació en South Hadley, Massachusetts el 27 de febrero de 1863, filósofo pragmático, sociólogo y psicólogo social estadounidense. Teórico del primer conductismo social, también llamado Interaccionismo simbólico en el ámbito de la ciencia de la comunicación. Cursó estudios en varias universidades de Estados Unidos y Europa e impartió clases en la Universidad de Chicago desde 1894 hasta su muerte. (infoamerica.org).

Mead se adentra a la línea de estudio del conductismo social, el cual plantea la reacción surgida desde el estímulo-respuesta de un individuo. A ello se agregan la conducta social de cada individuo, que para Mead se construye socialmente a partir de significados, en este punto aborda la importancia del “yo”, que siempre está condicionado por el individuo, y que sin duda tiene un rol en la construcción de lo social, de ahí que Mead se centró en el acto social.

El acto se centra en el estímulo-respuesta, así, Mead concebía al estímulo como “una ocasión u oportunidad para actuar, no como una compulsión o mandato”. (Mead, 1973:56)

Mead lo divide en cuatro fases que son:

-Impulso: es la primera fase del acto y entraña un estímulo sensorial inmediato, y la reacción del actor al estímulo, la necesidad de hacer algo como respuesta. Supone no sólo la situación inmediata, sino también las experiencias pasadas y las posibles consecuencias del acto. Este impulso, como todos los demás, puede estar relacionado con un problema en el entorno, un problema que debe solventar el acto. Así pues, un impulso “es una tendencia congénita a reaccionar de un

modo específico ante cierta clase de estímulos en ciertas condiciones orgánicas. El hambre y la ira son ejemplos de tales impulsos. (Mead, 1973:343)

-Percepción: segunda fase, en la que el actor busca y reacciona a un estímulo relacionado con el impulso. Las personas son capaces de sentir o percibir el estímulo a través del oído, el olfato, el gusto, etc. La percepción implica tanto los estímulos entrantes como las imágenes mentales que crean. Las personas no responden simple e inmediatamente a los estímulos externos, sino que más bien consideran y sopesan la respuesta a través de las imágenes mentales. Las personas no están simplemente suspendidas a la estimulación externa; también seleccionan activamente las características de un estímulo y eligen entre un abanico de estímulos. Es decir, un estímulo puede tener varias dimensiones, y el actor es capaz de elegir entre ellas. Además por lo general, la gente se topa con muchos y diferentes estímulos, y tiene la capacidad de elegir unos y descartar otros. En este sentido, las personas se vinculan estrechamente con los objetos que perciben. “Es el acto de percibir un objeto lo que hace que sea un objeto para la persona; la percepción y el objeto (dialécticamente relacionados) no pueden separarse uno del otro.” (Mead, 1973:148)

-Manipulación: una vez que se ha manifestado el impulso y el objeto ha sido percibido, el siguiente paso es la manipulación del objeto o, en términos más generales, la acción que la persona emprende con respecto a él. Además de sus ventajas mentales, las personas tienen otra ventaja sobre los animales inferiores. La gente tiene manos (tiene pulgares opuestos a los dedos) que le permiten manipular objetos con más destreza que los animales inferiores. La fase de manipulación constituye para Mead una pauta temporal importante en el proceso, porque mientras transcurre no se manifiesta una respuesta inmediatamente...La pausa que proporciona la manipulación de un objeto, permite a los humanos contemplar diversas respuestas. En el lapso en el que ocurre la manipulación está implicado tanto el pasado como el futuro. La persona reflexiona acerca de las experiencias pasadas... Para el actor la manipulación de determinado objeto pasa

a ser una suerte de método experimental para formular mentalmente las diversas hipótesis acerca de las consecuencias. (1973:273)

Consumación: tras la deliberación, el actor toma una decisión, y esta decisión lleva a la siguiente fase del acto, la consumación del acto, que, en términos más generales equivale a emprender la acción que satisface el impulso original. Tanto los humanos como los animales inferiores son capaces de realizar una acción en relación a un objeto, sin embargo, los primeros cuentan con la destreza para manipular el objeto y con capacidad para pensar (y leer) sobre las consecuencias que tiene el acto. El animal inferior puede confiar en el método de prueba y error, que constituye una técnica menos efectiva que la capacidad de los humanos de pensar en el curso de sus acciones. El método de prueba y error por el que se guían los animales es más arriesgado, sobre todo si se tiene en juego la vida. (Mead, 1973:211)

En este sentido, podemos encontrar la esencia del acto y sus cuatro fases en un torneo de Pump it up, en el cual los competidores están expuestos a experimentarlo desde el momento en que inicia dicho torneo. Cada jugador espera su turno y en cuanto escuchan su nombre por impulso se acercan a la máquina para colocarse en posición y prepararse a bailar, posterior a ello el jugador está a la expectativa de la canción a jugar y después de que percibe esta mentalmente planea y visualiza la manera en que la jugará, pues ya ha sido practicada anticipadamente, estamos pues, en la fase de la manipulación. Finalmente llega la consumación, donde el jugador concibe adelantadamente el resultado en base al desempeño que conscientemente el mismo sabe que tuvo durante su participación.

KINÉSIA Y PROXÉMIA

La kinésia y la proxémia forman parte vital de los elementos que permiten la comunicación, pues mientras el primero se refiere a todos los aspectos físicos del individuo, el otro forma parte del espacio inmediato del mismo, ambos componentes indispensables que se encuentran presentes en los jóvenes que practican el Pump it up.

Por consiguiente, la kinésia engloba tanto los movimientos corporales, incluida la expresión facial, los elementos que provienen del sistema neuro vegetativo y comprenden la coloración de la piel, la dilatación de la pupila, la actividad visceral, etc., así como la postura y los ruidos corporales. (Bateson, et al, 1981)

Para Poyatos (1994) la kinésia se puede definir de la siguiente forma:

Los movimientos corporales y posiciones resultantes o alternantes de base psicomuscular, conscientes o inconscientes, somatogénicos o aprendidos, de percepción visual, auditiva, táctica o cinestética, que aislados o combinados con las coestructuras verbales y paralingüísticas y con los demás sistemas somáticos y objetuales, poseen un valor comunicativo intencionado o no. (Poyatos, 1994:186)

En términos metodológicos, Birdwhistell (1970) fundamentó la kinésica en las siguientes consideraciones:

- A) Ninguna expresión ni ningún movimiento corporal carece de significado en el contexto en donde ocurre.
- B) Al igual que otros aspectos del comportamiento humano la postura, el movimiento corporal y la expresión facial están pautados y requieren de un análisis sistémico
- C) Dejando de lado las limitaciones impuestas por la construcción biológica, el movimiento corporal de los miembros de un grupo se considera una función del sistema social al que pertenecen.
- D) La actividad corporal visible, al igual que otros sistemas de signos, influye en el comportamiento de los demás miembros de cualquier grupo.

- E) Esta actividad tiene la función comunicativa susceptible de ser investigada.
- F) La significación deducida a partir de ahí está en función tanto del comportamiento como de los procedimientos que se ponen en marcha en la investigación.
- G) Los aspectos biológicos y la experiencia vital de cada individuo aportan elementos característicos a su sistema kinésico, pero la característica individual o propia de esos elementos sólo puede ser valorada siguiendo el análisis más amplio del que forma parte.

Por otra parte, la proxémica es el estudio de todos los aspectos relativos al uso del espacio por parte del hombre. Este término se debe al antropólogo Edward T. Hall, miembro de la escuela de Palo Alto. Para Hall (1972), toda cultura funciona como un sistema compuesto por múltiples códigos. Uno de estos códigos es precisamente, el espacio.

Según Hall (1972), cada cultura dota de un significado distinto al espacio, de tal forma que puede hablarse de culturas de contacto y de culturas de no contacto.

Las culturas de contacto serían aquellas en las que los sujetos, cuando se comunican, suelen entrar en contacto físico, aunque sea sólo mirándose a los ojos y las culturas de no contacto por el contrario serían aquellas culturas en las que se guarda más distancia en las interacciones. (Hall, 1972)

La interacción comunicativa tiene lugar en un espacio físico determinado. Este espacio puede ser considerado como el contexto en la comunicación, el marco de referencia a partir del cual se definen y sitúan los componentes que participan en la interacción. Así pues, el espacio físico en el cual los pumbers comparten códigos comunicativos, son los locales de videojuegos a los que acuden para dicha práctica, donde se encuentran elementos comunes y cotidianos para los jóvenes, como son máquinas de bailes, otros videojuegos de diversa índole, música, y jóvenes que asisten a dichos establecimientos. Aquí se halla pues la proxémica.

De acuerdo a Davis, la proxémia en los individuos tiene que ver con el sentido del “yo” del individuo que se encuentra limitado por su piel; “se desplaza dentro de una especie de burbuja invisible, que representa la cantidad de espacio aéreo que siente que debe haber entre él y los otros.” (Davis, 1976) Mientras que Hall lo define como “el estudio de cómo, el hombre estructura inconscientemente el micro-espacio”. (Hall, 1972)

Balbuena (1979) señala que el espacio, además de facilitar la comunicación, cumple con otras funciones:

- A) Sirve de refugio y confiere seguridad a los seres humanos
- B) Facilita la interacción social creando espacios específicos para usos concretos
- C) Cumple una función simbólica al asociarse con el estilo de un determinado grupo
- D) Facilita las condiciones para que se instrumentalicen ciertas tareas
- E) Es una fuente de gratificación
- F) Es una fuente de estímulo para la conducta.

En este caso, interesa analizar el contexto en el que los jóvenes jugadores del videojuego de baile “Pump it up” se encuentran inmersos, asimismo y retomando a Hall serían culturas de contacto, dado que son jóvenes que se concentran en un mismo espacio y por lo tanto interactúan de esta manera.

REPRESENTACIÓN SOCIAL

Otro de los autores es Erving Goffman. Nació en Mannville, Canadá, en 1922. Hijo de emigrantes judíos ucranianos. En 1939, comenzó a estudiar química en la Universidad de Manitoba, en Winnipeg, y siguió los de sociología en las universidades de Toronto y Chicago, se doctoró en 1953. Comenzó su carrera académica como asistente y asociado de la Universidad de Chicago (1952-1954).

Su obra gira en torno a las relaciones sociales desde el punto de vista de la comunicación que se establece a partir de los roles asignados a los distintos interlocutores. La interacción aparece en su pensamiento como el elemento central de la vida social. Se inscribe en la corriente del Interaccionismo simbólico, cuyas raíces están en Mead y la Escuela de Chicago.

En lo que respecta a la teoría de Goffman, nos centraremos a una de las obras más importantes del autor llamada "*La presentación de la persona en la vida cotidiana*", pues en ella aplica un enfoque dramático, en la cual utiliza las metáforas teatrales con el propósito de representar la manera en que los individuos actúan y se presentan sus imágenes ante sí mismos y ante otros en todos los momentos de sus vidas, pues según Goffman la experiencia es definida como toda actividad que sirve a un individuo, en una ocasión dada, para influir de una manera u otra en un público (Goffman, 1959: 15).

Para Goffman, la interacción social es observada en términos de una actuación (performance) o un papel representado frente a una audiencia. En este aspecto, el autor considera que la vida en sociedad es como el teatro habiendo actores y público, un lugar en donde se actúa y dramatiza el papel de los individuos, los cuales sus roles en vez de ser estáticos son dinámicos y duraderos mientras dura la representación escénica.

La dramatización es un aspecto relevante para lo que argumenta Goffman, dado que lo considera como "el medio para transmitir de manera vivida las cualidades y atributos que alega tanto el actuante como las fantasías organizadas (Goffman; 1993: 31), pues a través de esta, se enfatizan y se exagera la actuación de los papeles que representa cada género dependiendo del contexto en el que se encuentre.

Por ello, el autor plantea que cuando un individuo sostiene una comunicación con otra persona, éste tiende a actuar por medio de máscaras o también llamadas fachadas, debido a que: "representan el concepto que nos hemos formado de nosotros mismos- esta máscara es nuestro <<si mismo>> mas verdadero, el que

yo quisiera ser.” (Goffman, 1993: 31) simulando por medio del lenguaje, gestos y movimientos una dramatización y escenificación teatral para así poder crear una reacción en los demás al mismo tiempo sentirse cómodo al representar lo que él ya conoce.

Otro elemento que tiene que ver con la fachada es el Rol, el autor lo define como: “Una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas” (Goffman; 1993: 31), dicho de otra manera es un constructo cultural que ayuda a determinar y dramatizar el carácter de cada sujeto.

En este sentido entendemos que el rol que desempeñan los jóvenes en el mundo del *Pump it up*, no es como hijo(a), hermano(a), empleado(a), estudiante, etc., si no en este caso como jugador(a) en primera estancia, pero también, en un segundo momento, podemos encontrar en este mismo escenario roles como, compañero(a), amigo(a) o novio(a).

El escenario, es otra característica fundamental en los aportes del autor, dado que es “el medio el que contiene la escenografía del actuante, el mobiliario, decorado, equipos y otros elementos propios del trasfondo escénico...” (Goffman; 1993: 34) que puede permanecer fijo o raramente el medio se traslada en casos especiales con los actuantes. Además menciona que el escenario no determina la actuación del individuo, sin embargo, cuando la persona llega a este lugar comienza a actuar y por otra parte cuando este desea abandonar el medio se termina la interpretación de su personaje en ese escenario.

Por otra parte el ritual, “llegó a significar la parte constitutiva de la vida diaria del ser humano, por lo que se puede decir que la trama de la vida cotidiana está conformada por ritualizaciones ordenando nuestros actos, movimientos y gestos corporales” (Goffman, 1993:78). A este respecto podemos señalar rituales que llevan a cabo los jóvenes pumpers, como lo son, poner en la parte baja de la pantalla sus monedas siguiendo una fila de ellas, lo cual indica que al término de las que las anteceden tendrán el turno de jugar, esto lo hacen sin entablar

conversación alguna con los jugadores que se encuentran bailando en ese momento, pues no es necesario ya que comparten este código en común. Otro ejemplo es cuando los jóvenes antes de subirse al tapete de baile limpian los acrílicos del mismo con la intención de no resbalarse al jugar, pues ello les garantiza mayor fricción y por consecuencia un mayor porcentaje de aciertos al pisar las fechas.

Finalmente, Goffman considera que, el “sí mismo” de las personas ante un público, es el resultado de un proceso denominado manejo de impresiones, a través de las cuales, las personas las utilizan en cualquier momento en el que se están comunicando cumpliendo con el propósito de emitir a los otros una imagen del sí mismo conforme a sus deseos. (Goffman, 1959:73).

EL DIALECTO CORPORAL

Dentro de este trabajo, también se retomará “el dialecto corporal” de Erving Goffman, el cual surge en el momento en que “los individuos se encuentran en circunstancias que no exigen intercambio de palabras y participan de todos modos, lo quieran o no, en una cierta forma de comunicación” (Goffman, 1984: 287). Ello se debe a que en toda situación se asigna una significación a diversos elementos que no están necesariamente asociados a intercambios verbales.

Con el dialecto corporal se puede decir que aunque una persona, pueda dejar de hablar, no puede impedir comunicarse mediante el lenguaje del cuerpo, ya que el cuerpo comunica todo el tiempo. En este caso, cuando un joven se encuentra bailando por mucho tiempo y llegado el momento deja de bailar a media canción por el cansancio, con una simple mirada dirigida a otro joven puede indicarle que este puede continuar en su lugar, pues le ha concedido el permiso de jugar su crédito para no desperdiciarlo, este también es un código que se comparte ya sea con la mirada o con un ademán de la mano, es un código en común entre los jugadores para dicho acto a través del dialecto corporal.

Vale la pena decir que la comprensión de un dialecto corporal común, es de suma importancia para que este pueda ser comprendido por ambas partes, porque de nada serviría emplear ese tipo de comunicación, si la persona a la que se le comunica no sabe lo que se está comunicando. Podría existir la posibilidad de darse un mal entendido por el hecho de no compartir el mismo código, ya que para cada una podría significar distinto.

COMUNICACIÓN INTERPERSONAL

Otro elemento importante es la comunicación interpersonal. Sin duda alguna esto nos acerca al concepto de interacción, y al comportamiento interactivo de los sujetos, que sólo son sociales en tanto interactúan y se relacionan con otros.

En este punto, los jugadores del videojuego de baile “Pump it up” cuando están jugando y desean interactuar en el lugar de reunión, requieren de la presencia del otro para poder generar intercambios. Estos intercambios van más allá de la mera transmisión de información, es por ello que la comunicación implica necesariamente procesos de codificación y decodificación de la información, con base a sistemas de significados compartidos para que exista un mejor entendimiento y se sepa de que se está hablando, de lo contrario, uno puede estar haciendo referencia a una cosa y el otro puede entender algo distinto, por el simple hecho de no compartir el mismo sistema de significación.

Hay que destacar que el intercambio comunicativo tiene lugar entre los seres vivos. Sin embargo, la comunicación interpersonal es exclusiva de los seres humanos, los cuales tienen la capacidad de referirse a los elementos de su entorno empleando códigos verbales y no verbales.

El ser humano necesita mantenerse en constante comunicación intercambiando mensajes disímiles. La comunicación es un proceso de interacción a través de símbolos y sistemas de mensajes que se producen como parte de una actividad

inherente a la naturaleza humana que implica la puesta en común de mensajes significativos a través de diversos canales y medios.

Etimológicamente el término comunicación proviene de la voz latina *comunicare*, que significa intercambiar, compartir, poner en común. Mientras que para el autor Eulalio Ferrer la comunicación significa “(...) tener o poner algo en común” (1998: 30) otro estudioso de la comunicación, Ruesch, dice que “la comunicación es el único modelo científico que nos permite explicar sistemáticamente los aspectos físicos, intrapersonales e interpersonales de nuestra vida” (1998: 31). Mientras que la estudiosa Flora Davis menciona que “la comunicación humana es demasiado compleja, y, de todos modos, la investigación sobre la comunicación es todavía una ciencia incipiente” (2002: 13).

Establecer una interacción con otros es algo indispensable para el ser humano, ya sea para transmitir emociones, sentimientos, lo que piensa, desea, alguna experiencia o conocimiento. Sin duda alguna los humanos somos seres comunicativos y lo hacemos de maneras diferentes como la oral y la escrita, pero también sin palabras como por ejemplo a partir de gestos faciales y corporales, de actitudes, de nuestra vestimenta, etc.

De esta manera, los jugadores pumpers al encontrarse en el ámbito lúdico también comparten conocimiento de diversa índole, no sólo del juego mismo, como cuando los jugadores más experimentados les dan tips para jugar mejor a otros, sino también cuando comparten experiencias de sus quehaceres en la vida cotidiana, lo que al mismo tiempo conlleva emociones, sentimientos y una gama de información que se matiza de la singularidades que cada individuo manifiesta al momento de establecer dicho enlace comunicativo.

Asimismo la comunicación interpersonal da una total accesibilidad entre los sujetos que interactúan, lo cual convierte en igualmente importantes al contenido de la comunicación y a los aspectos de relación que la caracterizan.

La comunicación interpersonal es entendida como el flujo de mensajes que se generan entre dos personas (emisor y receptor). Comienza con el yo, que es la forma en cómo nos percibimos tanto individualmente como colectivamente. Dice el autor De Fleur “el yo es quiénes somos, qué somos y dónde estamos en el orden social, es decir el patrón de creencias, significados y comprensiones que cada individuo desarrolla relativo a sus características personales, capacidades, limitaciones y valor como ser humano” (2002:101).

Dean Barnlund define la comunicación interpersonal como “la situación de interacción en la cual un individuo transmite en un contexto, cara a cara, estímulos para modificar la conducta de otros individuos así comunicados” (Barnlund, 1968: 120).

La comunicación interpersonal es más que un simple nivel, es una dimensión de la vida humana a través de la cual nos realizamos como seres humanos en reciprocidad con el otro.

En cambio para Cushman y Cahn la comunicación interpersonal se refiere a “un proceso mucho más complejo, implica la perspectiva de reglas sociales en comunicación y también la perspectiva de la interacción simbólica acerca de quiénes somos en relación con otros, nuestra identidad y lo que sostiene nuestra interacción con otros.” (2006:23)

Otros autores como De Fleur, Kearney, Plax y De Fleur M., definen a la comunicación interpersonal como “el proceso de usar lenguaje así como señales o indicadores no verbales para enviar y recibir mensajes (entre individuos) que tienen la intención de despertar tipos de significados”. (2006: 100). Algo importante en la definición de estos últimos autores es que incorporan a la comunicación interpersonal todos los actos verbales y no verbales.

Asimismo los autores antes mencionados clasifican a la comunicación interpersonal en cinco características las cuales son:

Transaccional: se refiere al uso de símbolos verbales, no verbales y otras señales para construir mensajes alrededor de sus significados pretendidos, con el fin de que haya una retroalimentación entendida como la participación mutua del emisor y el receptor. Hay una proximidad física es decir cara a cara, tienen que estar cerca dice De Fleur “la comunicación interpersonal tiene lugar cuando dos individuos toman parte en una interacción frente a frente” (2002:103). En esa cercanía física somos capaces de reconocer hasta las señales verbales y no verbales más finas para saber si realmente nos comprenden cómo queremos, dando como resultado la retroalimentación.

Moldeada por los papeles sociales: es decir el contenido del mensaje puede interpretarse solamente dentro del contexto o mejor entendido como la situación que se está presentando en ese momento. Ya que no es suficiente lo que se dice verbal y no verbalmente, al contrario hay que saber en que circunstancias se encuentran.

Extraordinariamente irreversible: esta característica se refiere a que en una comunicación verbal no se puede corregir lo que uno dice, se dice y no hay vuelta atrás, aquí las palabras pueden ayudar o destruir, ya que no hay manera de eliminar un mensaje; lo dicho es indeleble simplemente no se puede regresar el tiempo.

Irrepetible: una comunicación la realizas en un momento y situación determinada no hay manera de vivirla dos veces ya que sólo podemos recordar lo que vivimos en algún momento, pero no podemos volver a vivirlo, es única no podemos regresar el tiempo todo es instantáneo.

Razones para iniciar y mantener relaciones: los seres humanos quieren y verdaderamente necesitan relaciones personales estrechas, familia, amigos, novios, esposos etc., bajo un tipo de razón costo-beneficio, con esto me refiero a

que siempre va de por medio en una relación lo bueno y lo malo, qué doy y qué me das, como dice De Fleur “resulta cuando una persona forma y mantiene un vínculo personal estrecho con otro individuo” (2002).

Por consiguiente, para que se lleve a cabo la comunicación interpersonal, se requiere de un contexto determinado, que hace referencia a las condiciones bajo las cuales tiene lugar la situación de comunicación, esta se lleva a cabo en “un determinado espacio y tiempo, pero además contiene el conjunto de normas y pautas sociales que caracterizan ese contexto”, (Hall, 1972:49). En este caso son los locales de baile donde los jóvenes se reúnen para jugar un rato el videojuego de baile “Pump it up”.

El concepto de marco o frame (Goffman, 1979:145), hace referencia precisamente al lugar simbólico desde el que los participantes de la interacción intercambian significados.

COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL

Considerando que la comunicación verbal y no verbal se hace presente en la interacción de los jóvenes que juegan el videojuego de baile “Pump it up”, por tal razón también se retomará.

Hay que resaltar que todos los significantes no verbales cumplen determinadas funciones y que los componentes verbales y no verbales de la comunicación van estrechamente relacionados, no pueden considerarse de forma separada.

Es importante mencionar que la comunicación humana se genera a partir de elementos tanto verbales como no verbales. En ambos casos se requieren de sistemas de códigos compartidos por los participantes del proceso, para lograr ser una comunicación eficaz y contundente.

Cuando las personas se encuentran en situación de interacción, la comunicación entre ellas, no siempre pasa por la palabra. Otros elementos están en juego como lo son: los gestos, las posturas del cuerpo, la mímica de la cara, la tonalidad de la voz; y también la presentación de sí mismo, (según exprese la soltura o el embarazo; la seguridad o timidez; la apertura o la reserva); el <<porte>> (que implica una cierta actitud del cuerpo pero también de factores más externos como el peinado o el vestido, cuyas características remiten a su vez, a la personalidad de los protagonistas ya normas sociales como la moda y los usos propios de ciertos grupos o medios sociales). Todos estos elementos son portadores de mensajes y constituyen lo que se llama comunicación no verbal. (Marc y Picard, 1992:143.)

Marc y Picard dicen que esta comunicación precede a la verbal, en el sentido que es la que los sujetos aprenden e incorporan antes.

Hay que destacar que los factores verbales interactúan a menudo con la palabra, pero pueden también, en ciertos casos, construir por ellos solos el acto de la comunicación.

Pero ciertos gestos constituyen también matrices de emociones; son extremadamente diversos, lo que relativiza de entrada toda tentativa de establecer una especie de <<diccionario de gestos>>, incluso si las observaciones comparativas sugieren ciertas constantes (cerrar los puños puede significar la cólera; poner la mano delante de la boca la vergüenza o la incomodidad; tocarse la nariz, el miedo, etc.)(Krout, 1954:144).

La actitud corporal, siendo indicio de un estado emocional interno, puede igualmente traducir la implicación del sujeto en la interacción (a menudo están unidos los dos).

Así, “el evitar la mirada puede expresar cierta reserva ante el carácter personal de determinadas preguntas” (Exline, 1972:145); “los brazos cruzados pueden significar una actitud defensiva frente al interlocutor; un alzamiento de la ceja acompaña, a menudo, una atención amistosa...” (Eibl- Eibesfeldt, 1973:145).

Ciertas actitudes pueden ser indicio de las relaciones que unen a dos personas (abrazarse, tomarse de la mano, hablar de pie con los brazos cruzados o en los bolsillos, etc.): es lo que Goffman llamó signos de lazo que no transmiten propiamente un mensaje pero sí una indicación sobre la naturaleza del vínculo entre los interactuantes.

En efecto, “los signos corporales actúan como los signos lingüísticos: tienen como finalidad transmitir un mensaje, permite suponer la existencia de un código común entre los interactuantes”. (Marc y Picard, 1992:146). Se pueden distinguir dos categorías de signos no verbales: los que tienen un origen en el indicio y los que tienen un origen simbólico.

Hay que señalar, que numerosos signos corporales participan en el proceso de comunicación en tanto que representa un intercambio de información. Algunos cumplen una función casi lingüística y aparecen como el equivalente de una palabra, por ejemplo el agitar la mano para decir adiós.

Otros juegan un rol de acompañamiento del lenguaje; se trata de los gestos y mímicas que acompañan a la palabra y que apoyando la subrayan o ilustran con ciertos aspectos (como los gestos ilustrativos).

Otro concepto importante de mencionar es la cinésica que se debe a Ray Birdwhistell (1970), quien puso este término para nombrar a la especialidad dentro de los estudios de comunicación que se centra en el análisis del cuerpo y la gestualidad, ambos como fuente de expresiones.

Birdwhistell comparte la idea del enfoque orquestal de la comunicación propuesto por la escuela de Palo Alto, en el sentido que considera que los gestos, como cualquier otro significante no puede comprenderse o tener sentido por sí mismo, sino que se integran con todos los demás elementos verbales y no verbales en el sistema internacional.

CONSUMO

Una de los conceptos requeridos en esta investigación es el de consumo. García Canclini define de manera global el consumo como el “conjunto de procesos socioculturales en los que realizan la apropiación y los usos de los productos”

- A) El consumo como un momento de ciclo de la producción.
- B) El consumo como un lugar donde las clases y los grupos compiten por la apropiación del producto social.
- C) El consumo como lugar de diferenciación social y distinción simbólica.
- D) El consumo como sistema de integración y comunicación.
- E) El consumo como escenario de objetivación de los deseos.
- F) El consumo como proceso ritual.

García Canclini examina distintos modelos que se han utilizado para explicar el consumo. Entre ellos, los modelos que definen el consumo como lugar donde las clases y los grupos compiten por la apropiación del producto social; o como lugar de diferenciación social y de distinción simbólica entre los grupos; o como sistema de integración y comunicación; o como proceso de objetivación de deseos; o como proceso ritual. De la discusión de estos modelos se concluye que si bien cada uno de ellos es necesario para explicar aspectos del consumo, sin embargo ninguno de ellos es autosuficiente.

En este caso relacionando nuestro tema con lo que plantea Canclini, el uso de los jugadores del videojuego de baile “Pump it up” es un evidente consumo, porque los jóvenes que usan esas maquinas de baile, al momento de emplear esos videojuegos están realizando el consumo de un producto.

CAPITULO IV

CARPETA DE PRODUCCIÓN

IDEA

Documental que muestra el fenómeno del Pump it up en torno a las vivencias de una joven conocida como “Priska”, quien lleva una trayectoria de 12 años en este ámbito, durante los cuales ha emergido como una de las mejores jugadoras a nivel nacional e internacional. La narrativa es dinámica y se apoya de elementos visuales propios de los videojuegos. Incluye historias, entrevistas y eventos propios de los jóvenes que practican el videojuego. Da muestra de la interacción y la comunicación interpersonal que se genera entre los jóvenes que practican el Pump it up y lo que este representa en sus vidas.

TITULO:

“Cazadores de flechas”

(La práctica del Pump it up en los jóvenes del estado de México y zonas aledañas)

MODALIDAD:

Documental

Género: Testimonial

SCOUTING

Casa de Priska

Colonia Barrio Santa Cruz Acuyacan, Azcapotzalco, México D.F.



Local de videojuegos “Video Manía Chilpancingo”

Eje 3 Sur, Avenida Baja California S/N, Col. Hipódromo Condesa, Cuauhtémoc, México, D.F



Centro Comercial Plaza Lindavista

Avenida Montevideo 363, Colonia Lindavista, Gustavo A Madero, México D.F.



Plaza Comercial Forum Buenavista

Avenida de los insurgentes y eje 1 norte, Col. Buenavista, Cuauhtémoc, México, D.F.



Explanada de la Presidencia Municipal de Teoloyucan

Avenida Dolores S/N, Barrio Tlatilco, Teoloyucan, Estado de México.



Local de videojuegos “Huachi Games”

Calle Huachinango, Mz. 24, Lt 12, Colonia del Mar, Tlahuac, D.F.



Bazar del Entretenimiento y el Videojuego “Frikiplaza”

Eje Central Lázaro Cárdenas No.9, Centro Histórico, México D.F.



PROYECTO A DESAROLLAR

OBJETIVOS

Objetivo general:

Mostrar que el videojuego de baile Pump it up no sólo sirve para entretener y divertir, sino también proporciona al jugador un acondicionamiento físico, coordinación motriz, ritmo, y le genera una forma de socializar y compartir intereses con sus semejantes.

Objetivos particulares:

- Mostrar como el Pump it up trastoca la esfera social de los jugadores, involucrando el ámbito familiar y el espacio público donde se desenvuelven
- Dar a conocer las implicaciones que conlleva ser un jugador de Pump it up
- Mostrar los sentimientos y emociones que vive una joven apasionada del Pump it up a través de sus vivencias.

JUSTIFICACIÓN

El Pump it up da muestra de uno de los tantos fenómenos que están presentes en nuestra sociedad, reflejándose en este la necesidad de los jóvenes por espacios recreativos y de socialización.

Asi pues, alrededor de esta máquina de baile giran varios elementos que a simple vista se nos hacen ordinarios, tales como la socialización, el sentido de pertenencia, la adquisición de nuevas experiencias, pero sobre todo el alejamiento

de las ajetreadas vidas cotidianas, entre ellas de la escuela o trabajo por mencionar algunas.

Por tal motivo se pretende mostrar a través de un documental la magnitud que tiene este videojuego en las vidas de los jóvenes y en especial de una jugadora que con más de una década de experiencia nos narra a través sus vivencias desde su perspectiva, cómo este videojuego le ha cambiado la vida de una manera muy particular, así también veremos los testimonios de jóvenes jugadores que al igual que la protagonista viven el fenómeno de una manera intensa.

HIPÓTESIS O PREGUNTAS DE PARTIDA

- Los jóvenes asisten al local donde se encuentran las máquinas de baile porque se sienten parte de un grupo
- La diversión es una motivación para los jóvenes que acuden a jugar las Pump it up
- Los jóvenes sienten la necesidad de competir por una cuestión de liderazgo y autoestima
- El ejercicio físico aunado al juego es una satisfacción hacia la apariencia física de los jóvenes
- El fenómeno del Pump it up es trascendental en la vida de los jóvenes jugadores

ESTADO DEL ARTE DEL TEMA ELEGIDO

En este apartado se dará a conocer parte del material audiovisual revisado, que aporta una visión nueva para la realización del producto, pero también materiales que se han hecho hasta el momento en el ámbito del Pump it up, y que serán de gran ayuda como referentes y antecedentes del video documental, pues permitirán vislumbrar la manera en la que se ha abordado este fenómeno desde diferentes perspectivas.

TÍTULO:	Pump it up
GÉNERO:	Documental
DURACIÓN:	5:52 / 6 min
PAÍS:	Korea
AÑO:	2005
DIRECTOR:	Andamiro
PRODUCTORA:	Andamiro

El primer material es el documental lanzado precisamente por la empresa coreana AMDAMIRO, creadora de la Pump it up, el cual tiene como objetivo hacerle publicidad a las Pump it up en el ámbito de la salud física, pues la muestra como una máquina innovadora de ejercicio y la compara con los artefactos de gimnasio cotidianos, o rutinas aeróbicas.

Muestra los beneficios físicos y los justifica, a través de investigaciones científicas, apoyadas en entrevistas a médicos de la universidad de deporte en corea, mismos que realizan pruebas donde se calcula entre otras cosas, el ritmo cardiaco, las calorías que se consumen en cada canción jugada, dependiendo del nivel que se

juega, el acondicionamiento aeróbico que proporciona, etc. Todo esto apoyado en porcentajes y datos duros que son del ámbito cuantitativo.

Este documental nos sirve de base, pues al ser el primer documental oficial, como tal de las Pump it up, nos da pie a observar tanto su estructura, como su construcción desde el ámbito audiovisual, y ver como se aborda la temática del ejercicio físico, aunado a ello también podemos mencionar las diversas tomas y la composición en general del material elaborado.

TÍTULO:	La máquina de bailar
GÉNERO:	Comedia/baile
DURACIÓN:	1:42:29 / 109 min.
PAÍS:	España
AÑO:	2006
DIRECTOR:	Oscar Aibar
PRODUCTORA:	Amiguetes Entertainment / Ensueño Films / Chapuzas audiovisuales

Esta película es la primera realizada en torno a la Pump it up, y trata sobre una pandilla de barrio que se reúne en un salón recreativo del centro para divertirse con su videojuego favorito: la máquina de bailar. Pero este hobby se convierte en algo más serio cuando se ven obligados a competir por su vida enfrentándose en un delirante torneo a los mejores jugadores del mundo.

Puesto que la película pertenece al género de comedia, el contenido va encaminado justamente a peripecias divertidas que trastocan a los personajes, ello nos brinda otra mirada desde el género de ficción.

TÍTULO:	Game life
GÉNERO:	Documental
DURACIÓN:	12:17 /13 min
PAÍS:	Perú
AÑO:	2011
DIRECTOR:	Luis Wong
PRODUCTORA:	Docuperu

Como siguiente referente tenemos el documental “Game life”, de origen peruano que aborda la vida de un personaje que lleva la pasión por los videojuegos a la esfera social y familiar, ya como un estilo de vida donde se mezclan diversos sentimientos.

El protagonista es el director de una revista dedicada exclusivamente a los videojuegos, donde analiza la tipología y estructura de los mismos. Justamente su trabajo lo adquirió debido al conocimiento que posee de ellos, al llevar una trayectoria rodeada en este ámbito durante la mayor parte de su vida.

Este documental me pareció muy importante, ya que podemos rescatar la creatividad con la que se estructuró de manera visual, haciendo similitudes y recreando una atmosfera visual similar a la de los videojuegos.

TÍTULO:	Vida Mr. Reyes pump it up
GÉNERO:	Reportaje
DURACIÓN:	9:02 /9 min

PAÍS:	Colombia
AÑO:	2007
DIRECTOR:	Samuel A. Gonzales
PRODUCTORA:	Telesangil

La televisora Telesangil de Bogotá, Colombia, realizó un reportaje a un joven discapacitado que practica las Pump it up. Lo que resulta insólito es que justamente la discapacidad de este joven es en uno de sus miembros inferiores, por lo cual puede resultar sombrero la capacidad que tiene para jugar en las maquinas de baile. Habla de la satisfacciones que le brinda el juego, una de ellas la motivación que le brinda el superar su propio reto y otra, de los amigos que ha adquirido a partir de practicar dicho juego.

Este programa reflexiona en torno a la problemática en la que se enfrentan los discapacitados y a como desde sus trincheras tratan de vivir una vida normal, insertándose en los diferentes ámbitos, donde sus discapacidades no son un obstáculo para sobresalir en dichas esferas, en este caso en la Pump it up.

En particular ejemplifica la representación social y el Interaccionismo simbólico que genera este fenómeno.

TÍTULO:	Entrevista Pump it up
GÉNERO:	Comedia
DURACIÓN:	13:02 /13 min
PAÍS:	México
AÑO:	2011

DIRECTOR:	Héctor Manuel Mena Ambrosio (Wolf)
PRODUCTORA:	Producción independiente

Un joven pumper realiza una parodia en relación a la Pump it up, tomando el papel de reportero y entrevistando a varios de los jóvenes que juegan PIU en un local de su colonia. Resulta un tanto cómico, al realizar un montaje de voz a un famoso conductor de noticias en México, así mismo, la manera en que representa su papel de reportero, el cual tiene inventiva en cuanto a la manera de narrar y entrevistar a los jugadores.

Como otro, punto vemos que utiliza un lenguaje altisonante, que es común en los jóvenes del género masculino, el cual utilizan interior de las entrevistas, para resaltar el toque humorístico. Finalmente cierra diciendo que este juego, ayuda a mantener en forma a los jóvenes, previniendo la obesidad y que es un lugar donde se genera el sano esparcimiento.

TÍTULO:	Memorias WPF 2006
GÉNERO:	Documental
DURACIÓN:	16:24 /17 min
PAÍS:	Korea
AÑO:	2006
DIRECTOR:	Andamiro
PRODUCTORA:	Andamiro

Registro del festival WPF, que se realizó en Korea en el año 2006, es una recapitulación de las vivencias de los jóvenes provenientes de otros países que concursaron en el evento mundial. Muestra la convivencia de los jóvenes durante el recorrido de los lugares emblemáticos de Korea, el cual fue patrocinado por la empresa Andamiro.

Finalmente, nos muestra como se desarrollo el evento, mostrando las participaciones más relevantes y el desarrollo en si del torneo.

TITULO:	Reportaje a Amy
GÉNERO:	Reportaje
DURACIÓN:	01:02 /1 min
PAÍS:	Korea
AÑO:	2010
DIRECTOR:	Ttoday
PRODUCTORA:	Ttoday

Reportaje realizado a Amy, la joven que fue campeona del evento WPF en el 2010, es originaria de Korea y da muestra de los destreza que tiene para jugar Pump it up, a si también, muestra los trofeos y reconocimientos que ganó en el evento mundial.

TÍTULO:	Entrevista de Wero en Colombia
GÉNERO:	Entrevista
DURACIÓN:	07:25 / 8 min
PAÍS:	Colombia
AÑO:	2006
DIRECTOR:	Baile simulado
PRODUCTORA:	Baile simulado

Una de las integrantes de Baile simulado.com, le realizó una entrevista al “Wero”, el personaje más conocido a nivel mundial en el mundo de la Pump it up, por ser el primero en tener el mayor puntaje en el juego del pum it up, además de destacar por su agilidad y rapidez para jugar Pump it up.

De origen mexicano, este joven que ganó el primer lugar a nivel mundial en el 2005, es más que conocido y admirado por los pumpers tanto de México, como de países de Latinoamérica y Occidente.

La entrevista básicamente aborda sobre sus inicios en la Pump it up, y sus planes a largo plazo, así como lo que represente para el ser un joven muy conocido en este país.

Por otra parte se hizo una revisión de los reportajes hechos por televisoras de diferentes países, mismos que abordan la temática de las Pump it up en vista de que representa un fenómeno que atañe a un gran número de jóvenes.

En Chile se llevó a cabo un reportaje por parte del canal Chilevisión, el cual fue transmitido en el año 2006, previo al torneo Nacional, aquí se observó que

independientemente de abordar la temática de las Pump it up, se hizo hincapié en el festival y los posibles representantes de ese país.

Por el contrario, en el programa llamado “Domingo al día”, de Perú, se centran en los clubes que hay en sus diferentes ciudades y los artículos de consumo que se han creado a partir de la demanda de este fenómeno.

Finalmente, en México encontramos el caso de “cada mañana” y “venga la alegría”, producciones de Tv azteca, donde el primero aborda este fenómeno 5 años después de fundadas las pum it up, y el segundo lo retoma en el contexto actual, realizando un reportaje en noviembre del 2011, donde, de una manera entretenida le informa al público sobre los beneficios de la máquina en la cuestión física. Así podemos mencionar otros como el caso de Noruega, España, Bolivia, Corea, entre otros, donde vemos involucrados a los medios de comunicación.

GUÍA DE PREGUNTAS

Datos generales

- ❖ ¿Cuál es tu nombre?
- ❖ ¿Cómo te apodan en el mundo de la Piu?
- ❖ ¿Cuál es tu edad?
- ❖ ¿Dónde vives?
- ❖ ¿A qué te dedicas?
- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas jugando Piu?

ENTREVISTA A PRISKA

Inicios

- ❖ ¿Qué es Pump it up?
- ❖ ¿Cuáles son las categorías en las que los jóvenes pueden participar y en consisten?
- ❖ ¿Qué es la ID?
- ❖ ¿Cómo fue tu primer acercamiento a la Pump it up?
- ❖ ¿Por qué las seguiste frecuentando?
- ❖ ¿Qué cosas cambiaron desde que las empezaste a frecuentar?
- ❖ ¿Qué actividades realizabas en tu tiempo libre antes de conocer las Piu?
- ❖ ¿El jugar Piu que beneficios que te ha dejado?
- ❖ ¿Qué diferencia a la Piu de otros videojuegos?
- ❖ ¿Crees que es un juego saludable?
- ❖ ¿Has tenido cambios físicos?
- ❖ ¿Cuál es tu perspectiva del ambiente que se vive en el mundo de la Pump?
- ❖ ¿Qué significado tiene el tatuaje de flechas?
- ❖ ¿Qué tanto el Pump it up ha repercutido en tu vida?

Experiencias en otros países

- ❖ ¿Cómo fue que llegaste a Corea?
- ❖ ¿Cómo te preparas antes de un nacional y de un mundial?
- ❖ ¿Cómo viviste el torneo mundial?
- ❖ ¿Qué experiencias te dejó conocer otro país?
- ❖ ¿Quién solventó los viáticos del viaje?
- ❖ ¿Cómo fue la experiencia en China?
- ❖ ¿Qué expectativas tenías de ese torneo?
- ❖ ¿Qué sensación te deja ser la campeona nacional y tercer lugar a nivel mundial?
- ❖ ¿Qué gratificaciones te ha traído ser reconocida a nivel nacional e internacional en el ámbito de la Piu?

Familia

- ❖ ¿Qué opina tu familia respecto a tu pasión por las Pump?
- ❖ ¿Tu familia te apoya?
- ❖ ¿Cómo se da la relación sentimental con otro jugador?
- ❖ ¿Qué cosas cambiaron antes, durante y después de tu embarazo?
- ❖ ¿Cómo vives ahora tu rol de pumper con tu hija?

Cierre

- ❖ ¿Qué sentimientos experimentas cuando vas a torneos?
- ❖ ¿Cuánto tiempo piensas seguir jugando la Pump it up?
- ❖ ¿Qué le dices a las personas que piensan que la Pump it up es una pérdida de tiempo?
- ❖ ¿En todos los años que llevas jugando Piu, ¿cuáles han sido tus experiencias más gratificantes?
- ❖ ¿Qué significa las Pump para ti en tu vida?
- ❖ ¿En una palabra cómo describirías a la Piu?

ENTREVISTA A MADRE DE PRISKA

- ❖ ¿Cómo vivió en un principio el gusto de su hija por la Pump it up?
- ❖ ¿Por qué cree usted que a su hija le haya interesado este juego?
- ❖ ¿De qué manera tomó su familia este peculiar gusto de su hija?
- ❖ ¿De qué manera apoya a su hija para que logre sus cometidos?
- ❖ ¿Que representa para usted que su hija sea hoy en día la actual campeona nacional de la Pump it up?
- ❖ ¿Qué significa para usted que su hija haya alcanzado logros a través de esta práctica?
- ❖ ¿Qué opina de las personas que dicen que el Pump it up es una pérdida de tiempo?
- ❖ ¿Nos puede contar una anécdota que haya vivido dentro del medio del Pump it up?

ENTREVISTA A SUPPORTER

- ❖ ¿Qué es un supporter?
- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas siendo supporter?
- ❖ ¿Cómo decides tomar el papel de supporter?
- ❖ ¿Qué requisitos se necesitan para ser supporter?
- ❖ ¿Cuál es el proceso para llegar a obtener otorgar pases a un nacional o mundial de Piu?
- ❖ ¿Cuántos supporters hay a nivel nacional?
- ❖ ¿Qué conlleva realizar un evento?
- ❖ ¿Cómo retribuye la empresa su labor?
- ❖ ¿Qué es lo que más te gusta de ser supporter?
- ❖ ¿Qué experiencias te ha dejado ser supporter?
- ❖ ¿Qué representa para ti el Pump it up?

ENTREVISTA A PUMPERS

- ❖ ¿Cómo fue tu primer acercamiento a la Pump it up?
- ❖ ¿Por qué las seguiste frecuentando?
- ❖ ¿Qué cosas cambiaron desde que las empezaste a frecuentar?
- ❖ ¿Qué actividades realizabas en tu tiempo libre antes de conocer las Piu?
- ❖ ¿El jugar Piu que beneficios que te ha dejado?
- ❖ ¿Qué diferencia a la Piu de otros videojuegos?
- ❖ ¿Crees que es un juego saludable?
- ❖ ¿Has tenido cambios físicos?
- ❖ ¿Cuál es tu perspectiva del ambiente que se vive en el mundo de la Pump?
- ❖ ¿Qué tanto el Pump it up ha repercutido en tu vida?

Familia

- ❖ ¿Qué opina tu familia respecto a tu pasión por las Pump?
- ❖ ¿Tu familia te apoya?

Cierre

- ❖ ¿Qué sentimientos experimentas cuando vas a torneos?
- ❖ ¿Cuánto tiempo piensas seguir jugando la Pump it up?
- ❖ ¿Qué le dices a las personas que piensan que la Pump it up es una pérdida de tiempo?
- ❖ ¿En todos los años que llevas jugando Piu, ¿cuáles han sido tus experiencias más gratificantes?
- ❖ ¿Qué significa las Pump para ti en tu vida?
- ❖ ¿En una palabra cómo describirías a la Piu?

ENTREVISTA A PERSONAS EXTERNAS A LA PIU

- ❖ ¿Qué opina de este tipo de videojuegos
- ❖ ¿Qué le parece que haya torneos de este tipo
- ❖ ¿Qué le llamo la atención de este evento?
- ❖ ¿En su familia hay alguien que juegue Pump it up?
- ❖ ¿Usted recomendaría este videojuego para que lo practiquen más jóvenes y porque?

ESCALETA

VIDEO	AUDIO
Se muestra la pantalla en negro y de fondo las letras con el título “cazadores de flechas”, debajo de este aparecen flechas de manera consecutiva después un recuadro animado con flechas diminutas que pasan rápidamente, Pasa a negro.	Silencio
Aparece el videoclip de la canción “Canon D Full”, perteneciente a la máquina de videojuego Pump it up (PIU), versión “Exceed 2”. De fondo se observa a una niña que está perdida en el bosque y después entra a una cueva mientras en primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.	Entra de fondo el inicio de la canción “Canon D Full”, perteneciente a la máquina de videojuego Pump it up (PIU), versión “Exceed 2”. Fade down.
Se observa la palabra “love” y “Pump it up”, se abre la toma y se observa una maqueta de una máquina de baile, de lado derecho el retrato de Priska.	Voz en off de Priska, la protagonista del documental, se presenta.
Aparece el reflejo de la cara de un joven sobre la pantalla de videojuego de la máquina de baile, se va abriendo la toma hasta un medium shot.	Voz en off de Priska, explica que es Pump it up
Se muestra un paneo de personas recargadas en barandales mirando hacia abajo en el interior de una plaza comercial.	Voz en off de Priska, narra sus inicios en el videojuego.
Aparecen unos pies en movimiento sobre el tapete de la maquina, se va abriendo la toma hasta un medium long shot.	Voz en off de Priska, narra sus inicios en el videojuego.
Aparece el muro de un edificio donde se lee “Local de videojuegos Videomania”, se hace un Tilt down hasta observar las afueras del local donde se encuentran muchos jóvenes.	Voz en off de Priska, narra sus inicios en el videojuego.

<p>Aparece de fondo una foto de fuera de foco sobre la orilla de un espejo, se hace un zoom hasta pasar a negro.</p>	<p>Voz en off de Priska, narra sus inicios en el videojuego.</p>
<p>Aparecen unos tenis rosas pisando el tablero de las maquinas de baile, se hace un Tilt up y aparecen chicos aplaudiendo</p>	<p>Voz en off de Priska, menciona que el videojuego le ayudo a hacer nuevos amigos.</p>
<p>Inicia secuencia de fotos de Priska en diferentes lugares donde iba a jugar a la máquina de baile.</p>	<p>Voz en off de Priska, habla sobre los diversos lugares que empezó a conocer por el videojuego</p>
<p>Paneo donde aparecen jóvenes observando un evento de Pump it up, al final se observa a un par de chicas que se abrazan.</p>	<p>Voz en off de Priska, dice que la práctica del videojuego le dejo conocer muy buenos amigos.</p>
<p>Aparece Priska caminando sobre la orilla de una avenida</p>	<p>Voz en off de Priska, narra sus inicios y como empezó en los torneos.</p>
<p>Aparece el tablero de las máquinas de baile y las flechas iluminadas una tras otra, que sobresalen en una mediana oscuridad conforme los pies de jugadoras las van pisando.</p>	<p>Voz en off de Priska, narra sus inicios y como empezó en los torneos.</p>
<p>Se muestra la imagen de un trofeo que Priska muestra en sus manos y dice “10 años la mole”</p>	<p>Voz en off de Priska, habla de las convenciones a las que empezó a asistir.</p>
<p>Se observa un gafete con la foto de Priska</p>	<p>Voz en off de Priska, explica sobre el pase al nacional.</p>
<p>Toma de Priska en entrevista al interior de su</p>	<p>Voz en off de Priska,</p>

habitación, ángulo normal, medium shot.	hace mención de la incursión de las mujeres, la categoría femenil.
Aparece una joven de perfil, jugando Pump it up al interior de un loca, medium shot, en su brazo se observa un número de jugadora	Voz en off de Priska, menciona los cambios que se han dado en cuanto a los pases para el nacional desde sus inicios a la fecha.
Se observa a un joven cuestionando a la joven jugadora sus datos y a esta firmando una hoja donde están sus datos.	Voz en off de Priska, menciona los cambios que se han dado en cuanto a los pases para el nacional desde sus inicios a la fecha.
Close up del letrero de la máquina de baile que dice "Pump it up" se abre la toma poco a poco hasta salir del interior del local donde hay jóvenes y observar a mas en el exterior.	Voz en off de Priska, habla sobre los clubs
Aparecen unos jóvenes al interior de un local compitiendo y a otros jóvenes que fungen como espectadores.	Voz en off de Priska, habla sobre la competencia
Close up de las manos de Priska y su ID donde se lee su nombre y otros datos como jugadora, efecto de edición "doble de pagina"	Voz en off de Priska, explica que es un ID.
Aparece el videoclip de la canción "Blaze emotion" (single 17), perteneciente a PIU, versión "NXA". De fondo se observa el rostro de una adolescente y después edificios, nuevamente su rostro y cuando mira un avión planea el cielo, mientras en primer plano se observan las flechas del videojuego que	Entra de fondo un fragmento de la canción "Blaze emotion" (single 17), perteneciente a PIU, versión "NXA", Fade down.

pasan de manera consecutiva.	
Aparece el videoclip de la canción “Blaze emotion” (single 17), perteneciente a PIU, versión “NXA”. De fondo se observa el rostro de una adolescente pensativa, con la cabeza sobre sus brazos y después lugares emblemáticos de diversas partes del mundo, mientras en primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.	Voz en off de Priska, narra la experiencia de su viaje a Corea en el mundial de Pump it up del 2006.
Efecto de edición “Zoom in” aparece la foto de los competidores mexicanos que participaron en corea.	Voz en off de Priska, habla sobre los competidores y las categorías.
Full shot, aparecen en picada unas jóvenes bailando en máquinas de baile colocadas de manera horizontal.	Voz en off de Priska, habla sobre la categoría femenil.
Aparece una chica y un chico realizando una coreografía sobre la máquina de baile al interior de un local, después aparece un joven haciendo un performance.	Voz en off de Priska, habla sobre la categoría Freestyle.
Two shot, aparecen una chica y un chico vestidos de manera similar que realizan una coreografía al interior de una plaza comercial, posteriormente aparece una joven realizando su coreografía y finalmente un par de jóvenes bailando Freestyle.	Voz en off de Priska, habla sobre los competidores de Freestyle que se fueron a corea en el 2006.
Inicia una serie consecutiva de fotos de Priska durante su estancia en Japón y corea, así mismo se van entrelazando las imágenes con lo que va narrando en la entrevista.	Voz en off de Priska, narra su experiencia en Japón y corea, su estancia y todo lo que la empresa solvento durante el viaje.

<p>Aparece una foto de Priska sobre el escenario del festival de Pump it up, en ella se observa portando sobre la playera su número de participante en el mundial del 2006.</p>	<p>Voz en off de Priska, habla sobre su descalificación en el mundial del 2006.</p>
<p>Toma de Priska en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, medium shot, se intercala con la toma de los acrílicos de la flechas y prosigue la toma de Priska en entrevista.</p>	<p>Voz en off de Priska, habla sobre las reglas del juego en un torneo mundial, y explica el motivo de su descalificación.</p>
<p>Aparece el tablero de las máquinas de baile y las flechas iluminadas una tras otra, que sobresalen en una mediana oscuridad conforme los pies de jugadoras las van pisando, posteriormente aparece una fotografía donde una joven conversa con ella sobre el escenario del evento mundial.</p>	<p>Voz en off de Priska, continúa explicando sobre el motivo de su descalificación.</p>
<p>Toma de Priska en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, medium shot, se intercala con la imagen del tablero de lugares, y después una imagen donde aparece Priska junto con los competidores que representaron a México en el mundial de Pump it up del 2006, zoom in.</p>	<p>Voz en off de Priska, explica su sentir sobre su descalificación y habla sobre la presencia de México en el pódium en categoría femenil y varonil en el mundial del 2006.</p>
<p>Close up de unos tenis azules que se mueven de manera armónica conforme al ritmo de la música de fondo.</p>	<p>Entra de fondo el inicio de la canción "Passacaglia" (single 20), synthwulf, perteneciente a la PIU, versión "Fiesta 2", Fade down.</p>

<p>Close a unos ojos que miran fijamente tras unos lentes transparentes que reflejan unas luces coloridas, se abre la toma y deja ver a una chica sentada sobre el tablero de una de las máquinas de baile, mientras se observa un panorama de jóvenes que al igual que ella observan el suceso del momento.</p>	<p>Voz en off de Nayeli, recuerda su experiencia en el mundial de corea y su entrenamiento al lado de Priska antes del evento.</p>
<p>Toma de Nayeli en entrevista al interior de la entrada de la estación de metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot, aparece un super con su nombre y demás datos en la parte inferior y otro en la parte superior donde aparece su apodo "Nayeli", se intercala con la imagen de Nayeli y Priska, y otras imágenes de las salas de juego de las que hace mención.</p>	<p>Voz en off de Nayeli, hace mención de su entrenamiento en las salas de juego.</p>
<p>Contracampo, aparece la silueta a contraluz de una chica bailando en una máquina de baile, frente a ella se observa la pantalla de esta. Medium Close up.</p>	<p>Voz en off de Nayeli, hace mención de su triunfo en la apertura de la primera categoría femenil.</p>
<p>Toma de Nayeli en entrevista al interior de la entrada de la estación de metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot, se intercala con la imagen de Nayeli y Priska compitiendo sobre una máquina de baile.</p>	<p>Voz en off de Nayeli, narra cómo obtuvo su pase al mundial y su sentir al respecto.</p>
<p>Aparecen imágenes de archivo de jóvenes de otros países que compitieron en el 2006, aparece en ellos un súper con la palabra "crestomatía". Después aparece un Close up de los tenis de Nayeli y se abre la toma hasta observar a ella y muchos jóvenes que aplauden. Zoom out.</p>	<p>Voz en off de Nayeli, menciona la experiencia de competir en un mundial, el conocer a personas de otros países y la competencia sana.</p>

<p>Aparece una serie de fotografías de Nayeli con diversos jugadores, imágenes de sus trofeos y medallas que ha obtenido a lo largo de su trayectoria como jugadora y una foto de ella con su número de participante en el mundial del 2006.</p>	<p>Voz en off de Nayeli, habla sobre su sentir como la primera mujer que ganó un mundial en su categoría.</p>
<p>Toma de Nayeli en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot, se intercala con la imagen de Nayeli portando un gafete y otros amigos a su alrededor, después se observa la foto de Amy una jugadora de Taiwán con la que compitió en las finales del mundial del 2006, sigue la toma de Nayeli en entrevista.</p>	<p>Voz en off de Nayeli, narra cómo fue la competencia en el mundial del 2006 y cómo después de ganarle a jugadoras de otros países llegó a ser la vencedora.</p>
<p>Aparece el videoclip de la canción “Papa González” stepmania 2, perteneciente a PIU, versión “NXA”. De fondo se observa el rostro de un duende en un avión que planea sobre una isla, mientras en primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>Voz en off de Nayeli, habla sobre la canción que le dio el triunfo en la final del mundial del 2006.</p>
<p>Se observa un Close up de los tenis azules de Nayeli que pisan rápidamente el tapete de la máquina de baile, se hace un Tilt up y aparece su rostro con la mirada fija en la pantalla, sobre esta imagen aparece sobrepuesto el video de la canción “Papa González”, de manera difuminada.</p>	<p>Entra de fondo un fragmento de la canción “Papa González” stepmania 2, perteneciente a PIU, versión “NXA”, Fade down.</p>
<p>Aparece el videoclip de la canción “Firs love” (single 9), perteneciente a PIU, versión “Fiesta EX. De fondo se observa el rostro de una joven que viaja sobre una carretera, también se observan siluetas de continentes, vuelve a aparecer la joven viajando</p>	<p>Entra de fondo un fragmento de la canción “Firs love” (single 9), perteneciente a PIU, versión “Fiesta EX”, Fade</p>

<p>en su auto, mientras en primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>down</p>
<p>Inicia una serie consecutiva de fotos de Priska durante su partida, traslado y estancia en China, se van entrelazando las imágenes con lo que narra en la entrevista.</p>	<p>Voz en off de Priska, narra su experiencia en China, dice que nunca se vislumbro es esos países</p>
<p>Se insertan imágenes de archivo, se observa el video de jóvenes de varios países entrenando antes del evento del mundial del 2011 en china. se observa con Super con la palabra “crestomatía”</p>	<p>Voz en off de Priska, habla sobre lo que le dejo volver a ver a competidores de otros países que había visto en Corea, un reencuentro de culturas en China.</p>
<p>Inicia una serie consecutiva de fotos que dan muestra del mundial realizado en México en el 2007. Aparecen fotos de jóvenes de otros países participando en el torneo, recorriendo lugares de México, imágenes de los lugares emblemáticos de la Ciudad de México, imágenes de las pirámides de Teotihuacán y Priska con otros jugadores en una de ellas. Se entrelazan las imágenes con la narración de la entrevista.</p>	<p>Voz en off de Priska, narra su sentir en el mundial que se realizó en México, habla sobre el orgullo de ser mexicana, de su cultura y su tierra, y cómo el hecho de ir a lugares emblemáticos con jóvenes de otros países le dejo una impresión diferente.</p>
<p>Aparecen imágenes de lugares y restaurantes de China, imágenes de comida tradicional china y por último una imagen de Priska comiendo en uno de esos lugares. Zoom out.</p>	<p>Voz en off de Priska, habla sobre los lugares exóticos a donde los llevaron a comer, dice que la comida china es muy diferente a la</p>

	mexicana y que es lo que más extraño allá.
Very long shot, Se observa un joven al que se le hace seguimiento, pasa entre un grupo de chicos espectadores y finalmente se sienta frente a ellos, junto a otros jóvenes que también se encuentran sentados.	Voz en off de Tokes, narra el momento en que le da la noticia a su madre de su triunfo en el nacional de Pump it up y que partida a China.
Toma de Tokes en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot. Aparece un super con su nombre y demás datos en la parte inferior y otro en la parte superior donde aparece su apodo "Tokes".	Voz en off de Tokes, relata sobre el gusto que les dio a sus familiares enterarse de su viaje a China.
Inicia una serie consecutiva de fotos de Tokes durante su partida, traslado y estancia en China, se van entrelazando las imágenes con lo que narra en la entrevista. Imágenes de Tokes en lugares conmemorativos de China y con jóvenes de otros países. Zoom out.	Voz en off de Tokes, rememora su experiencia en China, menciona que fue una experiencia muy agradable, el hecho de viajar, conocer otro continente y a otras personas a las cuales los une un sólo deporte el Pump.
Aparece de fondo una máquina de baile que destaca por las luces que iluminan al interior de un local videojuegos, Panning right. Después aparecen imágenes de archivo de Tokes en un programa televisivo, aparece un súper con la palabra "crestomatía".	Voz en off de Tokes, habla sobre la negativa de su familia al inicio de su incursión al mundo del Pump it up.
Medium Close up de Tokes al interior de un local de	Voz en off de Tokes,

<p>videojuegos, después se observa a toques bailando sobre una máquina de baile y espectadores a su alrededor. Full shot.</p>	<p>habla de cómo se inicio en el estilo Freestyle.</p>
<p>Zoom in, Tokes de espalda al dar inicio a una coreografía en Freestyle. Después aparecen los tableros de una maquina de baile y los pies de toques sobre este moviéndose rítmicamente. Very long shot. Aparecen personas en un evento que observan la participación de Tokes. Después Full shot de toques utilizando todas las partes del cuerpo en su presentación. Termina la presentación de Tokes con un Zoom out.</p>	<p>Voz en off de Tokes, habla sobre la manera en que realiza el estilo Freestyle, de la combinación de manos giros, codos, rodillas, un estilo que lo ha impulsado a ser lo que es.</p>
<p>Se intercalan fotos de Tokes con un fragmento de video donde aparece en un evento agradeciendo el apoyo de la gente, Medium long shot. Aparecen otros fragmentos en entrevista. Imágenes de Tokes con su trofeo, participando en el mundial, si ID y su certificado de participante en el mundial del 2011.</p>	<p>Voz en off de Tokes, indica lo que significa para el ser campeón nacional en su categoría y representar a México.</p>
<p>Medium Close up. Se observa a una joven de aproximadamente 28 años en entrevista, a sus espaldas se observa un evento de Pump it up que transcurre al interior de una plaza comercial, aparece un super con las palabras “Vox populli”.</p>	<p>Voz en off de una joven que da su opinión acerca del videojuego. Comenta que es sano, divertido y adquieren mucha habilidad.</p>
<p>Medium Close up. Se observa a una señora de aproximadamente 37 años en entrevista, a sus espaldas se observan jóvenes que observan tras un barandal un evento de Pump it up que transcurre al interior de una plaza comercial, aparece un super con las palabras “Vox populli”.</p>	<p>Voz en off de una señora que da su opinión acerca del videojuego. Dice que apoya que los jóvenes busquen actividades que les ayuden a sacar el estrés o situaciones de</p>

	conflictos. Desarrollan destreza y hacen ejercicio.
Medium Close up. Se observa a una señora de aproximadamente 50 años en entrevista, a sus espaldas se observan jóvenes que observan tras un barandal un evento de Pump it up que transcurre al interior de una plaza comercial, aparece un super con las palabras "Vox populi".	Voz en off de una señora que da su opinión acerca del videojuego. Señala que les ayuda a la coordinación y que la adrenalina que produce contagia a los espectadores.
Medium Close up. Se observa a un señor de la tercera edad en entrevista, a sus espaldas se observan jóvenes que observan tras un barandal un evento de Pump it up que transcurre al interior de una plaza comercial, aparece un super con las palabras "Vox populi".	Voz en off de un señor que da su opinión acerca del videojuego. Expresa que es una distracción y una opción de hacer ejercicio.
Zoom out, aparece un cartel del evento "International Pump it up Festival" (IPF), se abre la toma hasta un Very long shot, donde se observan a jóvenes que van llegando para observar el evento, se hace un Panning left, y se observa a muchos jóvenes de espaldas.	Silencio
Zoom out. Aparece un logotipo con letras que dicen "IPF3", "MÉXICO", se abre la toma y aparece una joven sentada de espaldas sobre uno de los tableros de la máquina de baile, después se hace un Panning left y se observa a un joven jugando en el otro tablero, se hace un Tilt up.	Voz en off de Priska, explica que es el IPF.
Aparecen unos jóvenes a contra luz bailando sobre una máquina de baile, se hace un Close up hasta	Voz en off de Priska, refiere que el IPF es un

<p>observar la pantalla de la máquina de videojuego. Después aparecen unas palabras en blanco plasmadas sobre una playera negra donde se lee “International Pump it up Fest”. Zoom out.</p> <p>Aparece una pancarta haciendo referencia al evento donde se observan las banderas de los países.</p>	<p>torneo donde se reúnen varios países para competir de manera simultánea desde sus territorios. “Es unir a los países aunque estén por separado”</p>
<p>Panning right. Se observa a chicas participando en un evento de Pump it up.</p> <p>Contracampo. Aparecen varios jóvenes observando el evento.</p>	<p>Voz en off de Priska, hace referencia a un Supporter.</p>
<p>Se lee sobre una playera roja la palabra Supporter.</p> <p>Aparece una joven con micrófono en mano que está dirigiendo un evento al interior de un local, Medium long shot.</p> <p>Zoom out, se observa una pareja de jóvenes vestidos en blanco y negro realizando una coreografía al interior del local de videojuegos.</p>	<p>Voz en off de Marlyn, explica que es un Supporter.</p> <p>“Un Supporter es un promotor del videojuego”</p>
<p>Aparece una toma en picada donde se observa a un gran número de personas como espectadoras de un evento de PIU. Zoom out.</p> <p>Aparecen unos cojines (Cushions) de flechas.</p> <p>Después se observa un campo en picada, donde se aprecia a muchos jóvenes como espectadores un evento. Tilt up. Se intercala con imágenes de cushions, playeras y posters de PIU.</p> <p>Se muestra una toma en picada de un joven que tiene una serie de papeles en su mano.</p>	<p>Voz en off de Marlyn, narra el proceso a seguir para llevar a cabo un evento de Pump it up.</p>
<p>Aparecen tres parejas realizando coreografías de Freestyle al interior de una plaza comercial, de manera consecutiva, Full shot.</p>	<p>Voz en off de Marlyn, habla sobre los jueces, la imparcialidad, y las</p>

<p>Después se observa una pantalla donde se muestra una tabla con números en diferentes columnas, se hace un Panning left sobre la misma y se observan fotografías con los rostros de los jugadores que participan en el evento, se leen sus datos. Zoom in. Aparece una imagen de una tabla de números según el nivel de la canción a jugar. Zoom out.</p>	<p>calificaciones. Narra los niveles en que se divide el videojuego (Easy, Hard y Crazy) y la diferencia con el tablero que va del nivel 1 al 26 que es en el que se basan actualmente.</p>
<p>Toma de Marlyn en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot. Aparece un super con su nombre y demás datos en la parte inferior y otro en la parte superior donde aparece su apodo "Marlyn".</p>	<p>Voz en off de Marlyn, comenta una de las impresiones que le deja organizar un evento. Menciona que por año visita tres estados diferentes del país.</p>
<p>Close up a unas flechas dibujadas sobre una playera de un joven, se abre la toma y aparecen un supporter amenizando un evento al interior de una plaza comercial. Se observan a unas jóvenes bailando sobre unas maquinas de baile, Tilt up. Close up, Marlyn conversando con amigos al exterior de un local de videojuegos. Full shot, Marlyn caminando hacia la cámara. Pasa a negros.</p>	<p>Voz en off de Marlyn, narra su sentir y la satisfacción personal que le deja realizar un evento. "Te deja la satisfacción personal de convivir, de jugar, de divertirse, porque más que nada somos voluntarios"</p>
<p>Aparece el videoclip de la canción "Bee" perteneciente a PIU, versión "NX. De fondo se observa una joven corriendo que aparece y desaparece con unos guantes de boxeo, mientras en primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>Entra de fondo un fragmento de la canción "Bee", perteneciente a PIU, versión "NX". Fade down.</p>

<p>Efecto de edición, “Dobles de página”.</p> <p>Toma de Priska en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, Medium Close up.</p> <p>En seguida aparece la imagen de su madre.</p>	<p>Voz en off de Priska, narra sobre sus inicios y la negativa de su padre respecto al videojuego y por otro lado el apoyo de su madre.</p>
<p>Toma de la Madre de Priska en entrevista al interior de su sala, ángulo normal, Medium Close up.</p>	<p>Voz en off de la Madre de Priska, relata que con el tiempo se dio cuenta que el videojuego era la pasión de su hija.</p>
<p>Tilt down. Aparece una plaza comercial y muchas personas observando un evento de Pump it up.</p> <p>Después aparecen unas medallas y unos trofeos sobre una repisa.</p> <p>Posteriormente aparecen unas fotografías de la familia de Priska, una pancarta con su nombre y Priska y su mamá.</p>	<p>Voz en off de Priska, menciona la negativa de su familia en sus inicios de jugadora, y después la aceptación de la misma al ver los logros que obtenía en el videojuego.</p>
<p>Toma de la Madre de Priska en entrevista al interior de su sala, ángulo normal, Medium Close up.</p> <p>Empieza una serie de fotografías de Priska, en eventos, en los mundiales y con amigos.</p>	<p>Voz en off de la Madre de Priska, habla sobre la evolución de su hija en el ámbito del PIU, y el reconocimiento por parte de otros jóvenes.</p>
<p>Close up del retrato de la hermana y el padre de Priska. Posteriormente aparece una foto de Priska y su familia. Después una toma de unas personas recargadas sobre un barandal, observando hacia abajo.</p> <p>Aparecen imágenes de manera consecutiva de Priska en, jugando en las maquinas de baile junto a</p>	<p>Voz en off de la Madre de Priska, narra sobre las críticas por parte de su familia y de la gente. “Decían que le fomentaba la vagancia, pero al ver que era algo que le</p>

<p>otras jugadoras el interior de una sala.</p>	<p>gustaba a ella, pues decir, la voy a apoyar, a pesar de las criticas”</p>
<p>Aparece una foto de Priska sentada en el tablero de una máquina de baile al interior de un local de videojuegos.</p> <p>Close up a los ojos de la mama de Priska, se va abriendo la toma de lentamente hasta un Medium Close up.</p> <p>Aparecen los tennis de Priska sobre el tablero y posteriormente ella jugando.</p> <p>Aparecen Priska y su madre sentadas en su sala, la madre de Priska la observa detenidamente.</p>	<p>Voz en off de Priska, rememora el apoyo de su madre cuando practicaba para ganar el nacional. “Me dijo si pero tienes que ganar, si te voy a apoyar pero gana, y cuando gané el nacional la primera que estaba a escasos metros de la máquina fue mi madre”.</p>
<p>Aparece una fotografía de Priska frente a un monumento representativo de china.</p> <p>Después aparece el retrato de la hija de Priska y su madre.</p> <p>Zoom out. Aparece la madre de Priska con un pequeño al interior de su cuarto mientras se va abriendo la toma se observa a Priska a las afueras de este. Posteriormente aparece un retrato de la hija de Priska.</p>	<p>Voz en off de Priska, narra el apoyo de su madre cuando realizó su viaje a China.</p> <p>“Hable con ella que iban a ser 10 días que iba a estar ausente y al igual en los torneos para practicar es quien me ayuda actualmente.”</p>
<p>Toma de la Madre de Priska en entrevista al interior de su sala, ángulo normal, Medium Close up, se intercala con fotografías que dan cuenta de lo que se escucha en la narración.</p> <p>Empieza una serie de fotografías, Priska con amigos extranjeros, en lugares emblemáticos de china.</p>	<p>Voz en off de la Madre de Priska.</p> <p>“Ella ya llevo a corea y llevo a china, entonces no es tan de vagancia, es algo que les deja experiencias que no van</p>

<p>Fotografías de lugares de china.</p>	<p>a tener en su vida y que a lo mejor el haber practicado la maquina fue lo que se las llevo a conocer otras culturas.”</p>
<p>Toma de Priska en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, Medium Close up. Después aparecen imágenes de Priska en los torneos mundiales y finalmente con su madre.</p>	<p>Voz en off de Priska, dice que su madre es quien la entiende y que su apoyo es porque observa que obtiene resultados de ello.</p>
<p>Toma de la Madre de Priska en entrevista al interior de su sala, ángulo normal, Medium Close up. Se intercala con fotografías que dan cuenta de lo que se escucha en la narración. Empieza una serie de fotografías de Priska con sus amigos y termina con la imagen de Priska sosteniendo un acrílico de una flecha de color de rojo.</p>	<p>Voz en off de la Madre de Priska, habla sobre la emoción que siente al ir a los torneos de PIU, el trato especial que le dan por ser madre de Priska. Habla sobre la satisfacción que siente al haber estado atrás de su hija apoyándola por las gratificaciones que tiene hoy en día. “La veo muy contenta, muy animada, como va, como se prepara, osea, todo su mundo lo veo yo, y pues que es más que apoyarla”.</p>
<p>Aparece el videoclip de la canción “Canon D Full”, perteneciente a la máquina de videojuego Pump it</p>	<p>Entra de fondo un segmento de la canción</p>

<p>up (PIU), versión "Exceed 2". De fondo se observa a una niña que va corriendo sobre un pasillo, después se mete a una máquina la cual se aleja poco a poco está hasta perderse. En primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>"Canon D Full", perteneciente a la máquina de videojuego Pump it up (PIU), versión "Exceed 2". Fade down.</p>
<p>Se observan fotografías de ultrasonidos. Zoom out. Después se observan fotografías de Priska embarazada. A continuación se observan las manos de Priska entrelazadas y se hace un Tilt up hasta observar su rostro.</p>	<p>Voz en off de Priska, habla sobre su embarazo y las repercusiones de este en el ámbito del juego.</p>
<p>Toma de la Madre de Priska en entrevista al interior de su sala, ángulo normal, Medium Close up.</p>	<p>Voz en off de la Madre de Priska, habla sobre la manera en que Priska llevó a cabo el proceso de su embarazo con el videojuego.</p> <p>"Fue un leve espacio porque después ella siguió, y cuando ella anuncio su retiro yo dije no, cual retiro, ella va a seguir porque es lo que le gusta, es su pasión y yo creo que hasta que se pueda."</p>

<p>Aparecen unas figuras de flechas de papel adheridas sobre una superficie de madera, se abre la toma y se observa el respaldo de una cama.</p> <p>En seguida se observa una serie de fotografías de la hija de Priska en diversas edades, se alterna con la toma de un retrato de la hija de Priska.</p> <p>Finaliza con la toma a una superficie donde se observan dibujos de papel hechos por la hija de Priska, se hace un Tilt dow hasta observar el nombre de la hija de Priska "María Fernanda". Pasa a negros.</p>	<p>Voz en off de Priska, narra la manera en que retomó el videojuego después de tener a su bebe.</p> <p>Después de un mes y medio de dar a luz fue a un torneo a ganar su pase al nacional.</p> <p>Expresa que le gustaría que su hija tuviera una actividad que le apasione donde obtenga logros personales como ella.</p>
<p>Aparece el videoclip de la canción "Le code de bonne conduite" (Hard stepmania), perteneciente a la PIU, versión "Fiesta 2". De fondo se observa un piano y después una joven caminando que se encuentra a un joven que la corteja, en seguida pasan unas notas musicales y una mezcla de colores en un torbellino. En primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>Entra de fondo un segmento de la canción "Le code de bonne conduite" (Hard stepmania) perteneciente a la PIU, versión "Fiesta 2". Fade down.</p>
<p>Inicia una serie consecutiva de fotos de Priska en eventos y después del padre de su hija en un local de videojuegos.</p> <p>A continuación aparece un joven entre una multitud de jóvenes abrazando a una pequeña a las afueras de un local de videojuego. Medium Close up.</p> <p>Aparece la misma pequeña con su mamá</p>	<p>Voz en off de Priska, narra la manera en que conoció al padre de su hija, quien también es jugador.</p> <p>Habla de las relaciones que se forjan entre los</p>

<p>saludando.</p> <p>Posteriormente aparece Nayeli tomando en brazos a su hija y caminando hacia las afueras del local de videojuegos donde se sienta junto a un joven y juegan con la pequeña. Long shot.</p> <p>Aparece la hija de Priska al interior de un local, y después Priska abrazándola y observando ambas un evento de Pump it up. Zoom out.</p>	<p>jugadores, quienes aunado a tener hijos en común, comparten el gusto por el videojuego, lo cual determina una relación amena.</p>
<p>Aparece la pantalla de la máquina de baile y una serie de recuadros indicando diversas canciones que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>Entra el sonido de la selección de canciones de la máquina de baile.</p>
<p>Aparece el videoclip de la canción “Vivaldi Winter” perteneciente a la PIU, versión “Fiesta 2”. De fondo se observa una serie de imágenes con el rostro de Marilyn Monroe, le siguen unos paisajes de montañas nevadas y después el rostro del personaje Vivaldi. En primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>Entra de fondo el inicio de la canción “Vivaldi Winter” perteneciente a la PIU, versión “Fiesta 2”. Fade down.</p>
<p>Aparece una serie consecutiva de imágenes de las diferentes máquinas que han salido del software de la Pump it up al correr de los años.</p> <p>Después aparece un mapa internacional donde se observa la presencia del Pump it up en países de diferentes continentes, le sigue una lista con los nombres de países y sus respectivas banderas donde se ha insertado en Pump it up.</p> <p>A continuación aparecen diferentes fragmentos entrelazados del video de archivo “[WPF 2006] World Pump It Up Festival - korea - Memories - YouTube2.” Al mismo tiempo aparece un super con</p>	<p>Voz en off narradora de la capsula.</p> <p>Gabriela E. Santiago.</p> <p>Se narra el número de versiones que han existido de las Piu hasta la actualidad, la presencia del videojuego a nivel mundial, los torneos mundiales.</p> <p>Audio de origen del video de archivo “[WPF 2006]</p>

<p>la palabra “crestomatía”.</p> <p>Finalmente aparecen diferentes imágenes de listas oficiales de ganadores de los diferentes torneos mundiales, donde se observa en color verde el nombre de los jugadores mexicanos que han sobresalido.</p>	<p>World Pump It Up Festival - korea - Memories - YouTube2.”</p> <p>Se habla del renombre de los jugadores mexicanos en cada torneo internacional.</p>
<p>Aparece una imagen de una nota periodística donde se lee “ los pumpers son una nueva raza de deportistas en el país”</p> <p>Después aparecen fragmentos entrelazados de los videos de archivo “Pump it Up en Sabadazo (17 03 2012)” y “Entrevista ganadores MPF2011 Tábata y el Pump it up Venga la Alegría YouTube”.</p> <p>Al mismo tiempo aparece un super con la palabra “crestomatía”.</p>	<p>Voz en off narradora de la capsula.</p> <p>Gabriela E. Santiago.</p> <p>Se narra el auge de la Piu en los medios de comunicación.</p> <p>Audio de origen de los videos de archivo “Pump it Up en Sabadazo (17 03 2012)” y “Entrevista ganadores MPF2011 Tábata y el Pump it up Venga la Alegría YouTube”.</p>
<p>Aparecen varios fragmentos entrelazados del video de archivo “Documental sobre Pump It UP YouTube.”</p> <p>Al mismo tiempo aparece un super con la palabra “crestomatía”.</p>	<p>Voz en off narradora de la capsula.</p> <p>Gabriela E. Santiago.</p> <p>Se narra la importancia de la empresa creadora de los videojuegos por darlo a conocer como un videojuego que promueve el ejercicio físico.</p>

	<p>Entra de fondo un fragmento de la canción "Passacaglia" Synthwulf (Single 20 perteneciente a la PIU, versión "Fiesta 2". Fade down.</p>
<p>Aparece el videoclip de la canción "Pumptris Quattro" Crazy Stepmania, perteneciente a la PIU, versión "Fiesta Ex". De fondo se observan una serie de figuras geométricas de colores en forma ascendente, después se observa un soldado de juguete que baila adentro de una cúpula y le siguen un par de pequeños muñequitos que se siguen entre ellos.</p> <p>En primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>Entra de fondo un fragmento de la canción "Pumptris Quattro" Crazy Stepmania, perteneciente a la PIU, versión "Fiesta Ex". Fade down.</p>
<p>Close up de los pies de una joven pisando las flechas de una máquina de baile al interior de una maquina de baile.</p> <p>Zoom out de la joven que se observa habiendo una coreografía en Freestyle, después aparece la pantalla de la máquina de baile y se hace un Paning right observando nuevamente a la misma chica.</p> <p>Toma de Priska en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, Medium Close up. Se entrelaza con imágenes de jóvenes al interior de una plaza comercial. Very long shot.</p>	<p>Voz en off de Priska, explica la diferencia que tiene el Pump it up con otros videojuegos, refiere las bondades que este brinda, entre ellas socializar y ejercitar el cuerpo.</p> <p>Narra la experiencia en china donde se suscito un evento de videojuegos.</p>
<p>Toma de Marlyn en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot. Se intercala con el</p>	<p>Voz en off de Marlyn, expone la diferencia entre los videojuegos</p>

<p>rostro agotado de un joven que se encuentra bailando en la máquina de baile. Close up.</p> <p>Posteriormente se observa a Juanito, Danker y sus amigos conviviendo en un evento de PIU al interior de una plaza comercial. Zoom out.</p> <p>Después se observan jóvenes conviviendo al exterior de un local de videojuegos, se hace un zoom out y posteriormente un Panning right.</p> <p>Finaliza con la entrevista de Marlyn.</p>	<p>tradicionales y la PIU.</p> <p>“Que no estás en tu casa con una vida sedentaria... aquí mueves todo el cuerpo y tienes ese contacto con la sociedad... son estudiantes, son amas de casa, son adolescentes, toda esa diversidad social que te aporta es mucha”</p>
<p>Aparece Priska al interior de su casa, se realiza un seguimiento. Medium Close up.</p> <p>Le sigue una toma de Priska al interior de su habitación acomodando cosas en su closet.</p> <p>Después aparece Priska sentada al interior de un local de videojuegos, se levanta y se dirige al exterior del mismo. Zoom out.</p> <p>Close up a los pies de Priska bailando sobre una maquina de baile junto con otra competidora, se hace un Tilt up hasta observar el rostro de Priska concentrado en la pantalla de la máquina de baile.</p>	<p>Voz en off de Priska, habla sobre el entrenamiento que realiza para prepararse para un nacional y para un mundial.</p> <p>Habla del apoyo que tuvo por parte del señor del local de las máquinas de baile para solventar económicamente el consumo del videojuego.</p>
<p>Panning left se inicia en el rostro de Priska y se van observando los rostros de otras jugadoras que compitan en el evento. Medium Close up.</p> <p>Se hace un zoom in a la pantalla de la máquina de baile, en el reflejo de esta se observa el rostro sudado y cansado de un joven que se encuentra jugando sobre esta. se abre la toma y se observa al</p>	<p>Voz en off de Priska, habla sobre la diferencia entre las canciones de antes y ahora, por la duración de estas el cansancio es más.</p> <p>“Porque estabas</p>

<p>joven que se aleja al termino de la canción.</p>	<p>acostumbrado a cierto tiempo, y cuando empezaron a salir más duraderas, te cansabas, empezabas a no poder respirar, pero el cuerpo se debe acostumbrar y se debe tener la condición física adecuada para tener un rendimiento como lo exige un entrenamiento así.”</p>
<p>Aparece el videoclip de la canción “Dr M” hard, perteneciente a la PIU, versión “Fiesta 2”. De fondo se observa la pantalla en deformaciones azules, y después aparecen fuera de foco imágenes de deportistas en sus respectivos espacios deportivos, como basquetbolistas o boxeadores, aunado a ello aparecen palabras en rojo como “power”, “fight”, “force”, “estamina”, palabras relacionadas al deporte.</p> <p>En primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>Entra de fondo un segmento de la canción “Dr M” hard, perteneciente a la PIU, versión “Fiesta 2”. Fade down.</p> <p>Se entrelaza con la Voz en off de Priska, da la introducción al ejercicio físico y como el videojuego la ayudo a mantenerse en su peso.</p>
<p>Toma de Priska en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, Medium Close up.</p>	<p>Voz en off de Priska, narra como la máquina de baile les ayuda a los jugadores a mantener la salud al ayudarlos a bajar de peso.</p>

<p>Toma de Marlyn en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot.</p>	<p>Voz en off de Marlyn, “Físicamente te ayuda a mantenerte activo, consumes oxígeno, mueves tus músculos, todo lo que es metabolismo te ayuda, es un ejercicio completo, es psicomotor, es físico mueves piernas brazos, ocupas tus músculos y también tu cerebro para ir relacionando la música con las flechas.</p>
<p>Toma de Nayeli en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot.</p>	<p>Voz en off de Nayeli, “Te mantienes delgado, te mantienes saludable porque haces ejercicio,”.</p>
<p>Toma de Tokes en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot.</p>	<p>Voz en off de Tokes, “conservas la línea, antes era más rígido, y ahorita ya me desenvuelvo mas, la resistencia si me la deja mucho”</p>
<p>Toma de Chacharas en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot. Aparece un super con su nombre y demás datos en la parte inferior y otro en la parte superior donde aparece su apodo “Chacharas”.</p>	<p>Voz en off de Chacharas, “El ejercicio es la diferencia, de lo que te da la Pump a otros videojuegos, es una alternativa de ejercicio, se fusionan los</p>

	videojuegos con hacer ejercicio.”
Toma de Juanito en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot. Aparece un super con su nombre y demás datos en la parte inferior y otro en la parte superior donde aparece su apodo “Juanito”.	Voz en off de Juanito, “La Pump no sólo es un videojuego de Arcade, si no que es un deporte porque tienes la coordinación visual, mental y física.
Toma de Diez en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot. Aparece un super con su nombre y demás datos en la parte inferior y otro en la parte superior donde aparece su apodo “Diez”.	Voz en off de Diez, “Me ha ayudado a conservarme muchísimo, no he subido de peso en 8 años, peso 58 kilos, y desde hace bastantes años no subo ni bajo, me mantengo en mi peso.”
Toma de Larpus en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot. Aparece un super con su nombre y demás datos en la parte inferior y otro en la parte superior donde aparece su apodo “Larpus”.	Voz en off de Larpus, “Físicamente tienes mejor salud, más condición física, por todo el ejercicio que haces, más que nada es cardiovascular”
Aparece Priska caminando de frente lentamente. Le siguen varias imágenes de la República mexicana donde sobresalen distintos estados sombreados en diferentes colores. Después se observan figuras representativas de eventos que sostiene en sus manos. Inicia una serie consecutiva de Priska con amigos	Voz en off de Priska, habla sobre las etiquetas que les ponen las personas por pensar que solo se la viven en los videojuegos, pensando que son vagos, ninis o

<p>de diversas partes de la republica.</p> <p>Aparece un Panning right de varios chicos espectando un evento de Pump it up con pancartas.</p> <p>Le sigue un Close up de Priska en un evento, se abre la toma y se observa esperando la indicación para iniciar a jugar, se observan otros participantes</p> <p>Aparece una serie de fotografías, Priska su premio en dólares, la imagen de una sala, de una laptop, Priska en la premiación del mundial de Pump it up.</p> <p>Enseguida aparece la toma de Priska en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, Medium shot. Se intercala con imágenes donde aparece el mar y lugares vacacionales.</p> <p>Posteriormente aparece Priska alegre sentada al interior de un local de videojuego, y platicando con amigos.</p> <p>Después aparecen varios competidores tomándose fotografías al final de un evento.</p>	<p>que no les va a dejar nada.</p> <p>“A mí me ha dejado muchas enseñanzas y he conocido gran parte del país porque me invitaban a eventos”.</p> <p>Narra también le ha dejado en el aspecto económico, ya que ha ganado en torneos mundiales premios en dólares, y con ellos a solventado cosas que ha necesitado, como su laptop, una sala, vacaciones, etc.</p>
<p>Big Close up, aparecen las manos de Priska entrelazadas y se hace un Tilt up, hasta su rostro, después se difumina y aparece ella en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, Medium Close up.</p>	<p>Voz en off de Priska, habla sobre la satisfacción que siente por ser conocida por muchas personas, chicos de otros países que la contactan, o jóvenes que le piden consejos para jugar mejor, fotos o autógrafos.</p> <p>Expresa la satisfacción por compartir sus vidas y relacionarse con</p>

	<p>personas de todas partes.</p>
<p>Big Close up al tatuaje de Priska, se observa la parte alta de la espada de Priska y de lado del brazo derecho un tatuaje pequeño en vertical de unas flechas de colores rojo y azul, representativas del Pump it up. Zoom out.</p> <p>Se abre la toma y se observa a Priska observando su reflejo frente al espejo.</p>	<p>Voz en off de Priska, narra cómo tomo la decisión de hacerse un tatuaje y su significado.</p> <p>“Para mi tiene un gran significado, en cuanto a los logros y metas que he tenido para con el juego”.</p>
<p>Aparece el videoclip de la canción “Windmill” (S21 S17), perteneciente a la PIU, versión “Fiesta 2”. De fondo se observa un cielo azul y despejado y después unas cuantas nubes, un sol radiante y árboles vivos y al fondo una casa pequeña.</p> <p>En primer plano se observan las flechas del videojuego que pasan de manera consecutiva.</p>	<p>Entra de fondo un segmento de la canción “Windmill” (S21 S17), perteneciente a la PIU, versión “Fiesta 2”. Fade down.</p>
<p>Toma de Priska en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, Medium Close up.</p>	<p>Voz en off de Priska,</p> <p>“Yo creo que es cierta esa parte de no dejar de hacer lo que nos gusta porque ya estamos grandes o porque ya estamos haciendo otra cosa, si no seguir jugando porque me gusta y porque creo que es válido tener una actividad mía, que no sea como lo rutinario, escuela trabajo, hija, casa, si no salir a</p>

	<p>desestresarme, tener algo que me entretiene y que me gusta hacer y mas por ver a las personas que conozco y que me gusta compartir y jugar, y de todo lo que hacemos.”</p>
<p>Toma de Juanito en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot.</p>	<p>Voz en off de Juanito, “Gracias a la Pump he conocido muchos lugares de aquí y del país, y muchas personas que nunca creí conocer, y convivo bien con todos ellos, y voy a seguir hasta que ya no pueda jugar”</p>
<p>Toma de Larpus en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot.</p>	<p>Voz en off de Larpus, “Yo he conocido a muchos amigos que frecuento hasta la actualidad, tanto nacionales como de otros países, y el hecho de que puedas viajar a otro país , dices apoco se puede hacer esto, entonces para mi represento mucho, más que nada mucha diversión”</p>

<p>Toma de Tokes en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot.</p>	<p>Voz en off de Tokes, La pum no sólo es un juego, es mucho más que eso, he conocido pumpers que conocen aquí al amor de su vida y tienen hijos y forman una familia, entonces también te deja mucho en lo personal, social y en lo ético, y hay una frase con la que me identifique que dice: Pump no sólo es un juego, es un estilo de vida”</p>
<p>Toma de Chacharas en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot.</p>	<p>Voz en off de Chacharas, “La Pump es uno de mis placeres, es mi mayor satisfacción y hasta que ya no pueda pisar las flechas ahí la voy a a dejar”.</p>
<p>Toma de Diez en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot.</p>	<p>Voz en off de Diez, “Siempre va a haber un antes y un después de la Pump, marco mi infancia, marco mi adolescencia y está marcando mi vida ahora entrando a la etapa adulta, y la Pump siempre va a estar</p>

	conmigo hasta que ya no pueda pisar”.
Toma de Marlyn en entrevista al interior de la entrada de la estación del metro Chilpancingo, ángulo normal, medium shot.	Voz en off de Marlyn, “Para mí la Pump es mi vida, así es como la puedo describir, es mi vida”
Toma de Priska en entrevista al interior de su habitación, ángulo normal, Medium Close up. Pasa a negros.	Voz en off de Priska, “La Pump ha ido de la mano con mi desarrollo como mujer, persona y jugadora, y yo creo que hasta que no pueda ahí si lo voy a dejar, y es lo que estoy haciendo ahorita, seguir jugando, trabajar, sacar a mi hija a delante y ser una mejor persona siempre, no dejar de crecer nunca.”
Aparece la pantalla de la máquina de baile y los resultados al finalizar una canción, aparecen una serie de porcentajes numéricos y la letra A, que representa el puntaje que se obtuvo en el juego. Se va a negros.	Entra el sonido característico del puntaje final de una canción jugada en la máquina de baile.
Aparece en tipografía Hobo std medium, en color azul el siguiente epígrafe. “El ser humano no solo es homo sapiens, (el hombre que piensa, ni homo faber, (el hombre que trabaja), es también homo ludems, (el hombre que juega, que desarrolla una dimensión lúdica de la	Silencio

<p>existencia).” Ander–Egg Ezequiel.</p>	
<p>Inicia la secuencia de créditos en forma ascendentes, mientras se van entrelazando por momentos y de lado izquierdo de la pantalla el videoclip de la canción “Ring Ding Dong” Shinee (Single lvi 15), perteneciente a la PIU, versión “Fiesta Ex”. Finalizan los créditos con “México 2014”.</p>	<p>Entra de fondo un segmento de la canción “Ring Ding Dong” Shinee (Single lvi 15), perteneciente a la PIU, versión “Fiesta Ex”. Fade down.</p>

PROPUESTA VISUAL O ESTÉTICA

En general se pretende que el documental tenga dinamismo, en primera instancia para mantener la atención del espectador, y en segunda para aprovechar el recurso de la temática que así lo permite, pues no entra en el rubro de la formalidad, sino que, por el contrario, dado que hablamos del ámbito lúdico, permite la manipulación de los elementos que conforman el documental.

En relación a la protagonista principal, se pretende realizar grabaciones tanto en su habitación, como en otros espacios; al interior de su casa, en locaciones como eventos, torneos y en locales de baile que frecuenta, esto para rodarla en diferentes dimensiones de su vida y den muestra de sus vivencias, así también, en su entrevista se pretende hacer que reviva su historia y a través de ella transmita emociones, lo cual nos dará mayor credibilidad. De esta manera, se hacen tomas de ella como espectadora y participe en eventos del Pump it up. En general los lugares son muy ciudadanos, ya que justo en estos lugares es donde se desenvuelve el fenómeno del Pump it up.

Mediante la propuesta visual se pretende transmitir los sentimientos de los personajes aprovechando las circunstancias espontaneas que nos brinden cada uno de ellos. Se espera que en el primer contacto con los personajes sea de confianza para posteriores entrevistas, sin embargo, en ese primer contacto no se desea hacerles preguntas que contemplen el guion formulado, sino hasta el momento de las grabaciones para que las entrevistas sean naturales, con el propósito de que los personajes nos den respuestas impregnadas de emociones y sentimientos que les provoca el Pump it up, esto para plasmar respuestas mucho más interesantes, pues en el documental las emociones que expresan los personajes son insustituibles.

Del mismo modo se entrevistarán a Supporters, que son los organizadores de eventos, ello para que nos den otra perspectiva de este fenómeno, además de otros jóvenes jugadores, esto para enriquecer el documental.

Así pues, se jugará con los ritmos y las imágenes, en este sentido, se pretende que el lazo entre un rubro y otro sea precisamente fragmentos de canciones propias del videojuego Pump it up, en este caso se elegirá meticulosamente la canción para que empalme tanto en imagen y música con la temática de la que se hablará posterior a ella, esto para dar introducción y una idea a través de la vinculación sonido-imagen. Asimismo, para la apertura el documental se colocará un fragmento de una canción, toda la narrativa es de esta misma manera. En algunas temáticas se deja correr la imagen de la canción al tiempo que entra la voz en off de la protagonista, ya que dicha imagen va de la mano con lo que refiere. Con todo esto se pretende una amalgama de imagen-audio para lograr fundir la temática lúdica de los videojuegos con las vivencias de la protagonista y los otros personajes.

Cabe mencionar que la musicalización siendo que es de los videojuegos es muy rica, pues contiene temas en coreano, inglés, español, francés, entre otros, pasando por los géneros como pop, tecno-pop, electrónica, por mencionar algunos. En este caso, el montaje será rítmico, y tratando de acoplarse en la mayoría de los momentos a los golpes melódicos, para de esta manera lograr una síncreisis audiovisual y lograr el objetivo de un documental con una narrativa audiovisual lúdica.

Aunado a ello, en el transcurso del documental se hace uso de fotografías e imágenes de archivo, pues en diversas partes del documental la protagonista nos narra vivencias pasadas que se logran exponer de manera visual a través de los elementos ya mencionados.

La propuesta visual también hará uso elementos técnicos, en este caso se utilizarán desenfoces en diversos puntos del documental, muchos de ellos para dar pie al inicio de una nueva temática, también se dará prioridad a los primeros planos y planos detalle, esto para empalmar y dar sentido a la narración con la voz en off de los entrevistados. Así mismo, se muestran Panorámicas, Paneos, Travellings, Tilts, Picadas, Contrapicadas, y todos los encuadres, Big Close up o

Extreme Close up, Medium shot, Medium Close up o Bust shot, Medium long shot, Long shot o Full shot, y Very long shot.

Además se utilizarán fundidos (efectos de post-producción) para atenuar los cortes de las entrevistas y darle fluidez y naturalidad a las mismas, en este mismo sentido, se utilizarán otros efectos como son: disoluciones, deslizamientos y desplazamientos, la primera que corresponde a los cambios temáticos en cuanto a la secuencia de la narrativa visual y las dos posteriores que corresponden a los efectos de los supers, que contienen los datos de los entrevistados.

En cuanto a la protagonista del documental se eligió a una joven que además de llevar más de una década inmersa en el ámbito del Pump it up, (siendo este trascendental en todos los aspectos de su vida) lo cual dará el margen para realizar un documental con mucha influencia lúdica, ella es carismática, fluida y además posee presencia visual lo cual facilita la narrativa del documental.

Finalmente, cabe mencionar que en las entrevistas con los personajes, se indicó a los jugadores que portaran alguna indumentaria que hiciera referencia al video juego, de tal forma que en su mayoría los jóvenes optaron por portar una playera con algún logotipo o frase referente al pum it up.

BREAKDOWN:**PLAN DE RODAJE****Título: La práctica del Pump it up en los jóvenes del estado de México****Dirección: Gabriela E. Santiago Producción: Gabriela E. Santiago**

DÍA DE RODAJE	FECHA	HORA	INT/EXT	DÍA/NOCHE	LOCALIZACIÓN	TIEMPO DE RODAJE	DESCRIPCIÓN
1	04 Agosto 2012	10:00 AM	EXT	DIA	Explanada de la Presidencia Municipal de Teoloyucan Dolores S/N, Barrio Tlatilco, Teoloyucan, Estado de México.	30:00	Tomas de los jugadores y el público en el evento "2do Primer Extremo"
2	11 Agosto 2012	12:00 AM	INT	DIA	Local de videojuegos "Video Manía Chilpancingo" Eje 3 Sur, Avenida Baja California S/N, Col. Hipódromo Condesa, Cuauhtémoc, México, D.F	45:00	Tomas de los jugadores realizando coreografías en la categoría de Freestyle y Speed, así como a los jóvenes espectadores Tomas de la protagonista Priska y su hija como espectadoras en el evento
2	11 Agosto 2012	15:00 PM	EXT	TARDE	Local de videojuegos "Video Manía Chilpancingo" Eje 3 Sur, Avenida Baja California S/N, Col. Hipódromo Condesa, Cuauhtémoc, México, D.F	20:00	Tomas del exterior del local y de los jóvenes conviviendo

3	18 Agosto 2012	13:00 PM	INT	TARDE	Plaza Comercial Forum Buenavista Avenida de los insurgentes y eje 1 norte, Col. Buenavista, Cuauhtémoc, México, D.F.	45:00	Grabación del evento “4th movement international pump it up fest” Tomas a Priska participando en el evento como competidora
----------	----------------------	-------------	-----	-------	--	-------	--

4	25 Agosto 2012	11:30 AM	INT	DIA	Casa de Priska Colonia Barrio Santa Cruz Acuyacan, Azcapotzalco, México D.F.	1 Hora 30:00	Entrevista a Priska y a su mamá. Tomas al interior de su casa, retratos, trofeos, cushions, medallas, posters , entre otros.
4	25 Agosto 2012	13:30 PM	EXT	TARDE	Avenida Hidalgo Colonia Barrio Santa Cruz Acuyacan, Azcapotzalco, México D.F.	10:00	Tomas de Priska caminando por la acera, entrando a su casa, y cruzando la avenida hacia un parque
5	08 Septie mbre 2012	14:00 PM	EXT	TARDE	Local de videojuegos “Huachi Games” Calle Huachinango, Mz. 24, Lt 12, Colonia del Mar, Tlahuac, D.F.	30:00	Tomas de los competidores al exterior del local
6	23 Marzo 2013	10:00 AM	EXT	DIA	Local de videojuegos “Video Manía Chilpancingo” Eje 3 Sur, Avenida Baja California S/N, Col. Hipódromo Condesa, Cuauhtémoc, México, D.F	13:00	Tomas de chicos conviviendo en el evento
6	23 Marzo 2013	13:00 PM	INT	TARDE	Estación Chilpancingo del metro	2 Horas 15:00	Entrevistas a jugadores, Nayeli, Tokes, Juanito, Marlín, Danker, Larpus, Chacharas y Diez.

6	23 Marzo 2013	16:00 PM	INT	TARDE	Local de videojuegos "Video Manía Chilpancingo" Eje 3 Sur, Avenida Baja California S/N, Col. Hipódromo Condesa, Cuauhtémoc, México, D.F	40:00	Seguimiento a los entrevistados y su convivencia. Tomas de jugadores bailando en la máquina de baile. Panorámicas del interior del local y los jóvenes conviviendo
---	---------------------	-------------	-----	-------	---	-------	--

6	23 Marzo 2013	20:00 PM	EXT	NOCHE	Local de videojuegos "Video Manía Chilpancingo" Eje 3 Sur, Avenida Baja California S/N, Col. Hipódromo Condesa, Cuauhtémoc, México, D.F	15:00	Tomas a los entrevistados despidiéndose y la convivencia nocturna de los jugadores
7	20 Abril 2013	13:00 AM	INT	TARDE	Bazar del Entretenimiento y el Videojuego (Frikiplaza) Eje Central Lázaro Cárdenas No.9, Centro Histórico, México D.F.	30:00	Tomas a los jugadores participando en evento

8	04 Mayo 2013	11:00 AM	INT	DIA	Centro Comercial Plaza Lindavista Avenida Montevideo 363, Colonia Lindavista, Gustavo A Madero, México D.F.	35:00	Tomas panorámicas del evento “National Piu Champions” Tomas de los competidores participando y los espectadores Tomas de Juanito y Danker conviviendo en el evento Seguimiento a Tokes y Nayeli en evento
8	04 Mayo 2013	14:00 PM	INT	TARDE	Centro Comercial Plaza Lindavista Avenida Montevideo 363, Colonia Lindavista, Gustavo A Madero, México D.F.	1 Hora 20:00	Toma de Tokes participando en categoría Freestyle Tomas de Nayeli participando en categoría Speed Tomas de diversos jugadores participando Entrevistas al público ajeno al Pump it up

REQUERIMIENTOS HUMANOS

- **Producción**
Gabriela Elizabeth Santiago Cruz
- **Dirección**
Gabriela Elizabeth Santiago Cruz
- **Guión**
Gabriela Elizabeth Santiago Cruz
- **Cámara**
Marisol Cabrera Guevara
Gabriela Elizabeth Santiago Cruz
- **Sonido**
Marlen Yazmín Santiago Cruz
Gabriela Elizabeth Santiago Cruz
- **Iluminación**
Dariela Ameyalli Pineda Luiz
- **Edición**
Gabriela Elizabeth Santiago Cruz
- **Asistentes de producción**

Juan José Miranda Zuñiga
Marlen Yazmín Santiago Cruz
Dariela Ameyalli Pineda Luiz
Eduardo Guadalupe Santiago Cruz
Evelyn Dennis Hernández Salgado

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- 1 Cámara HVR- A1N
- 2 Pilas de cámara
- 1 cargador para pila
- 1 Tripié
- 1 Audífonos
- 1 Mochila
- 1 Sun Gun (lámpara para cámara de video) con batería.
- 1 programa de edición de video Adobe premier pro 2.0
- 1 disco duro externo de 500 GB
- 12 cassettes Mini DV
- 1 Micrófono Sennheizer hipercardiode (Cable cannon, peluche y caña)
- Micrófono lavalier con cables (extensión de cable cannon)

HOJAS DE CALIFICACIÓN DE IMAGEN

Casette 1

	h /min/ s	Descripción
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:00:00	Toma de la joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:01:12	Habla del ámbito social
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:02:25	Explica que es la PIU (Pump it up)
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:04:16	Ámbito laboral cuando empezó en el ámbito del juego
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:04:42	Habla de sus amistades en la Piu
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:05:50	Habla de sus inicios en el ámbito del juego, torneos, convenciones, e inicios de la categoría femenil en el 2006
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:06:49	Narra las diferencias entre competiciones de antaño y las actuales
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:07:37	Explica que es un ID, y como se tramita
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:08:26	Narra lo que hacía antes de entrar en el mundo de la Piu
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:09:08	Habla sobre su experiencia en el torneo mundial de Corea
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:10:55	Habla sobre el patrocinio de la empresa de videojuegos, descalificación en la primera ronda del mundial
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:13:30	Narra su experiencia en China y la comida exótica del país
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:14:19	Habla sobre el mundial de México
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:15:24	Hace mención del ámbito de la salud, cambios físicos, mantener la salud, estar activo gracias a la máquina de baile
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:16:54	Habla sobre el ámbito de pareja, conoció al padre de su hija en ese ámbito
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:17:57	Habla sobre los gustos en común como pareja sentimental
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:18:57	Hace mención de la importancia del apoyo familiar en este ámbito
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:20:40	Habla sobre el apoyo de su madre desde

Priscilla Sánchez (Priska)		que inicio en el ámbito de la Piu
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:21:40	Habla de su preparación antes de un nacional y mundial
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:23:20	Habla del apoyo del señor del local de las máquinas de juego en cuanto a su entrenamiento antes del mundial
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:24:32	Habla sobre la lista oficial de canciones que son las posible a jugar en un mundial
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:25:11	Habla sobre la condición física que se requiere para ir a un mundial
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:26:50	Habla de lo el tipo de repercusión que implica fumar o beber mientras se está jugando
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:28:03	Habla sobre su embarazo, un torneo nacional importante durante esa etapa
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:30:45	Habla sobre las aspiraciones para con su hija
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:31:16	Habla sobre su pasión por la Piu
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:31:48	Opina sobre el juicio que tienen la mayoría de las personas sobre los videojuegos, el videojuego también le ha dejado ganancias económicas y enseñanzas
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:34:38	Habla de los videojuegos y el ámbito físico
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:35:12	menciona la diferencia entre los videojuegos de consolas y la Piu , entre ellos poder viajar y se encuentran en un lugar abierto
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:36:41	Close up manos Priska
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:36:56	Momentos satisfactorios, chicos de otros países que le piden consejos
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:39:00	11 años de vivencias en el mundo de la Piu
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:41:33	La Piu ha ido de la mano con ella en su desarrollo como mejer y jugadora

Casette 2

	h /min/ s	Descripción
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:00:00	Close up rostro Priska
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:01:15	Habla sobre el IPF (International Pump it up Festival)
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:02:20	Describe el torneo y los eventos que se han hecho anterior a este, la manera en la que convergen varios países en el IPF
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:03:52	Habla sobre la persona que organiza el evento y lo que conlleva hacerlo
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:05:20	Habla sobre la decisión de pasarse a Freestyle
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:07:46	Describe la categoría Freestyle y todo lo que ello implica en una competencia
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:08:19	Habla sobre las horas que invierte para practicar
Entrevista de la joven Priscilla Sánchez (Priska)	00:09:08	Explica lo que representa el Pump it up en su vida, menciona frase final, termina entrevista.
Toma interior habitación de Priska	00:09:32	Toma de credenciales e ID's para los torneos
Toma interior habitación de Priska	00:40:23	Close up medallas de torneos mundiales
Toma interior habitación de Priska	00:11:24	Toma certificados, reconocimientos de los torneos mundiales
Toma interior habitación de Priska	00:12:36	Toma pared de habitación de Priska, posters y cosas conmemorativas a la Piu
Toma interior habitación de Priska	00:13:40	Toma flechas de peluche (cushions) Piu
Toma interior habitación de Priska	00:14:37	Close up tatuaje flechas en la espalda
Toma interior sala de Priska	00:15:05	Toma trofeos Priska y copa
Toma interior sala de Priska	00:18:05	Close up flecha roja que gano en un torneo femenino
Toma interior sala de Priska	00:18:59	Close up retratos familia padre y hermana de Priska
Toma interior sala de Priska	00:19:04	Toma álbum con fotos de su embarazo
Toma interior sala de Priska	00:19:30	Toma retrato de su hija
Toma interior sala de Priska	00:19:41	Toma fotos de sus ultrasonidos en la pared
Toma interior sala de Priska	00:19:59	Close up retrato de sus quince años

Priska		
Toma interior sala de Priska	00:20 :21	Toma manualidades que ha hecho su hija en la escuela

Casette 3

	h /min/ s	Descripción
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:00:00	Toma de la señora en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta.
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:01:26	Habla sobre la pasión de su hija por el videojuego
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:02:01	Explica la atención especial que recibe en los eventos de Piu por ser la mama de Priska
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:02:42	Habla sobre su asistencia al torneo mundial que fue en México
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:03:30	Habla sobre las criticas que recibía por parte de la familia por apoyar a su hija en lo que era su pasión
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:04:37	Menciona como la Piu cambio el mundo de su hija, su entorno
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:05:05	Menciona que le agrada asistir a los torneos para apoyar a su hija
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:05:44	Habla sobre el rechazo que tuvo el padre de Priska con respecto a su atracción por el videojuego
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:06:15	Habla sobre la evolución de su hija en el videojuego
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:06:55	Menciona las experiencias culturales que le ha dejado el ámbito de la Piu
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:07:33	Menciona como con su nieta apoyan en la actualidad a su hija
Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:08:30	Apoyo a su hija en factor tiempo y en ocasiones en factor económico

Entrevista a la señora Lidia Mendoza (madre de Priska)	00:09:06	Explica lo que representa el Pump it up en la vida de Priska, termina entrevista.
Toma interior sala de Priska	00:09:25	Close up playera Piu que porta la madre de Priska
Toma interior sala de Priska	00:10:27	Toma Priska y su mama sentadas en el sillón
Toma interior sala de Priska	00:10:51	Toma trofeos en repisa
Toma interior sala de Priska	00:11:06	Toma medallas y trofeos
Toma interior sala de Priska	00:11:40	Toma juguetes de la hija de Priska
Toma interior sala de Priska	00:12:22	Close up letrero Pump it up playera madre de Priska
Toma interior sala de Priska	00:12:41	Toma madre de Priska
Toma interior sala de Priska	00:12:58	Toma maqueta de la máquina de baile hecha con plastilina
Toma interior sala de Priska	00:13:46	Close up letrero "fiesta" de la máquina de plastilina
Toma interior sala de Priska	00:14:09	Seguimiento a Priska al interior de su casa
Toma interior sala de Priska	00:15:41	Toma aretes amarillos en forma de pies representativos de la Piu
Toma interior sala de Priska	00:17:05	Toma llavero con flechas representativas de la Piu
Toma interior sala de Priska	00:19:18	Toma posters
Toma interior sala de Priska	00:21:40	Toma lona promocional de la participación de los ganadores nacionales e internacionales en la Piu
Toma interior sala de Priska	00:23:54	Toma mama de Priska en la puerta de su habitación
Toma interior sala de Priska	00:24:13	Toma Priska narrando la visita a varios estados
Toma interior sala de Priska	00:26:18	Close up de Priska y trofeos al lado
Toma interior sala de Priska	00:26:32	Contrapicada Priska
Toma interior sala de Priska	00:27:16	Toma Priska narrando sobre los eventos
Toma interior sala de Priska	00:27:58	Toma Priska narrando sobre su amigo Gorras
Toma interior sala de Priska	00:28:55	Priska doblando lona de su exhibición

Toma interior sala de Priska	00:29:23	Toma juguetero de la hija de Priska
Toma interior sala de Priska	00:29:56	Toma manualidad hija Priska, "te amo abuela"
Toma interior sala de Priska	00:30:06	Toma portarretrato mama de Priska con sus nietos
Toma interior sala de Priska	00:30:25	Toma retrato de la hija de Priska
Toma interior sala de Priska	00:30:44	Toma cabecita de unicel de canción de la Piu
Toma interior sala de Priska	00:31:07	Toma medalla torneo de la Mole
Toma interior sala de Priska	00:31:43	Toma maquina plastilina y retrato Priska
Toma interior sala de Priska	00:32:58	Toma Priska y su mamá
Toma interior sala de Priska	00:33:37	Seguimiento Priska entrando a su cuarto

Casette 4

	h /min/ s	Descripción
Entrevista de la joven Marlen Ramírez (Marlín)	00:00:00	Toma de la joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta y explica que es un supporter,
Entrevista de la joven Marlen Ramírez (Marlín)	00:03:51	Habla sobre las bondades que le han dejado el juego en su persona.
Entrevista de la joven Marlen Ramírez (Marlín)	00:05:00	Explica sobre las categorías y el habla del juego como un deporte.
Entrevista de la joven Marlen Ramírez (Marlín)	00:07:31	Explica el juego como forma de socialización y habla sobre Priska.
Entrevista de la joven Marlen Ramírez (Marlín)	00:09:28	Habla sobre el rol de la mujer en el videojuego, plano medio.
Entrevista de la joven Marlen Ramírez (Marlín)	00:10:34	Explica sobre la forma en que la empresa tiene contacto con los supporters.
Entrevista de la joven Marlen Ramírez (Marlín)	00:11:45	Habla sobre lo que conlleva organizar un evento para un supporter.
Entrevista de la joven Marlen Ramírez (Marlín)	00:13:32	Habla sobre la elección y labor de los jueces en los eventos del videojuego.
Entrevista de la joven Marlen Ramírez (Marlín)	00:14:12	Explica lo que representa el Pump it up en su vida, menciona frase final, termina entrevista.

Entrevista del joven Eduardo Moreno (Danker)	00:15:07	Toma del joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta y explica que es un free style.
Entrevista del joven Eduardo Moreno (Danker)	00:17:25	Habla sobre la socialización y cuenta una anécdota como styler.
Entrevista del joven Eduardo Moreno (Danker)	00:19:15	Menciona como se prepara un styler en los entrenamientos.
Entrevista del joven Eduardo Moreno (Danker)	00:20:42	Dice como los participantes llegan a los nacionales.
Entrevista del joven Eduardo Moreno (Danker)	00:21:50	Habla de las mujeres en el ámbito del Pump it up, menciona a Priska.
Entrevista del joven Eduardo Moreno (Danker)	00:23:08	Habla sobre sus entrenamientos y reuniones de los stylers.
Entrevista del joven Eduardo Moreno (Danker)	00:23:45	Hace mención de la Frikiplaza, lugar donde entrenan los stylers
Entrevista del joven Eduardo Moreno (Danker)	00:24:37	Explica la condición física en el juego.
Entrevista del joven Eduardo Moreno (Danker)	00:25:22	Habla sobre las interacciones con otros jugadores, frase sobre el Pump it up, termina entrevista.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:26:06	Toma del joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta y narra sus inicios.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:27:45	Habla sobre los torneos nacionales y mundiales.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:28:40	Narra su experiencia como pumper.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:29:49	Menciona los lugares que ha conocido en la Republica Mexicana gracias al Pump it up.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:30:59	Habla sobre el mundial del 2011.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:32:54	Habla sobre lo que significa ser campeón nacional de Freestyle
Entrevista del joven	00:35:17	Habla sobre su héroe en el mundo del

Jesús Gilberto Rendón (Tokes)		Pump it up, sobre el güero y la combinación de manos pies y giros en el baile.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:36:46	Habla sobre su familia y sus obligaciones como hijo
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:38:42	Habla sobre el apoyo de su mamá

Casette 5

	h /min/ s	Descripción
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:00:00	Toma del joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Habla sobre la preparación para un torneo.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:04:00	Habla sobre el rol de los stylers
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:05:29	Habla sobre los atuendos que ha utilizado en sus presentaciones.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:06:55	Opina sobre las mujeres en el mundo de la pum it up.
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:09:14	Habla sobre los cambios físico y se refiere al Pump it up como un deporte
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:10:06	Habla sobre el juego ilimitado
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:11:07	Habla sobre las amistades en el mundo del Pump it up
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:12:13	Invita a torneos de otros estados
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:12:55	Frase sobre lo que la Pump representa para el
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:14:03	Habla sobre sus medallas y demás obsequios

Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:13:40	Hace mención del evento en Salamanca Guanajuato
Entrevista del joven Jesús Gilberto Rendón (Tokes)	00:16:07	Manda saludos y se despide. Termina entrevista
Entrevista del joven Juan José Miranda (Juanito)	00:17:02	Toma del joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta y explica sus inicios en el Pump it up
Entrevista del joven Juan José Miranda (Juanito)	00:19:12	Explica sobre la radio por internet, Arfirmex y el evento en Coyotepec, Estado de México
Entrevista del joven Juan José Miranda (Juanito)	00:22:00	Habla sobre el apoyo de su Familia
Entrevista del joven Juan José Miranda (Juanito)	00:23:30	Explica el Id player
Entrevista del joven Juan José Miranda (Juanito)	00:26:13	Explica al Pump it up como un deporte, menciona frase. Termina entrevista
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:27:30	Toma del joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta y explica sus inicios en el Pump it up
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:28:15	Habla sobre lo que le apasiona del juego y lo que el juego le ha permitido realizar
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:29:58	Habla sobre la preparación antes de un torneo
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:31:21	Da agradecimientos al Pump por varios aspectos de su vida
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:32:43	Habla sobre el placer que le deja realizar eventos sin ser supporter, amar el juego y lo que le deja a las nuevas generaciones
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:33:28	Habla sobre el apoyo de su familia
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:34:37	Habla sobre lo que representa el Pump en su vida, hace mención de su frase
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:35:16	Describe el evento denominado "Primer extremo" del que fue participe
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:36:16	Refiere una anécdota cuando fue al nacional de Texcoco
Entrevista del joven Iván Castillo (Diez)	00:37:05	Habla sobre lo que representa el Pump en su vida. Termina entrevista

Casette 6

	h /min/ s	Descripción
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:00:00	Toma de la joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:01:10	Habla sobre su experiencia nacional y mundial
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:02:26	Habla sobre su experiencia en corea
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:03:11	Narra el evento mundial
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:05:08	Habla sobre su entrenamiento
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:06:20	Habla sobre el ámbito social
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:08:04	Narra su experiencia en eventos y convenciones
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:09:04	Habla sobre la categoría de mujeres y su satisfacción personal
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:10:50	Habla sobre su participación en corea y sus competidoras
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:11:42	Habla sobre su hija
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:12:50	Habla sobre el significado de la Pump
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:13:15	Indica la diferencia entre la Piu y otros videojuegos
Entrevista de la joven Nayeli García (Nayeli)	00:14:43	Manda saludos, presenta a su hija, se despide. Termina entrevista
Entrevista del joven Arturo Solís (Chacharas)	00:15:03	Toma del joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta
Entrevista del joven Arturo Solís (Chacharas)	00:16:03	Habla sobre el Pump como reto personal
Entrevista del joven Arturo Solís (Chacharas)	00:17:38	Habla sobre el Freestyle, el Speed y sus inicios
Entrevista del joven Arturo Solís (Chacharas)	00:20:30	Habla sobre aprovechar los momentos para dar lo mejor de si
Entrevista del joven Arturo Solís (Chacharas)	00:21:15	Habla sobre el ámbito social y los amigos
Entrevista del joven Arturo Solís (Chacharas)	00:22:53	Habla sobre la fusión del videojuego y el deporte, una alternativa de ejercicio.
Entrevista del joven Arturo Solís (Chacharas)	00:24:12	Hace mención del apoyo familiar
Entrevista del joven Arturo Solís (Chacharas)	00:25:22	Menciona lo que el videojuego representa en su vida, menciona frase

		del Pump it up. Termina entrevista
Toma jugadores en exterior	00:26:30	Toques y diez platicando en las afueras del metro
Toma local de videojuegos Chilpancingo	00:26:54	Toma panorámica jugadores al exterior del local de Chilpancingo, noche.
Toma del jugador Jesús Rendón	00:27:29	Seguimiento de toques al interior del local
Toma de la joven Marlen Ramírez	00:28:32	Marlyn comiendo y despidiéndose de sus amigos
Toma de la jugadora Priscilla Sánchez	00:29:15	Toma de Priska observando a otros jugadores bailar al interior del local de Chilpancingo
Tomas de la jugadora Nayeli García	00:30:00	Tomas de Nayeli platicando al exterior de los videojuegos, su hija y ella conviviendo
Tomas a las afueras del local de Chilpancingo	00:33:20	Pumpers despidiéndose en la noche a las afueras del local, terminó el evento
Toma de noche al interior del local	00:34:56	Pumpers bailando el Harlem sheik al interior del local
Tomas del joven Jesús Rendón	00:35:13	Tomas toques despidiéndose de sus amigos
Tomas de la joven Marlen Ramírez	00:38:00	Tomas de marlín despidiéndose de los pumpers

Casette 7

	h /min/ s	Descripción
Entrevista del joven Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)	00:00:00	Toma del joven en entrevista, voz en off, plano medio, ángulo normal. Se presenta
Entrevista del joven Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)	00:00:22	Narra sus inicios en el mundo de la Piu
Entrevista del joven Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)	00:01:07	Habla sobre el ejercicio físico
Entrevista del joven Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)	00:01:18	Habla sobre los nacionales, y los estados que ha conocido gracias a la Pump
Entrevista del joven Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)	00:02:00	Habla de su preparación para un evento
Entrevista del joven	00:02:27	Habla sobre la felicidad que le provoca

Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)		un mundial
Entrevista del joven Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)	00:04:38	Habla sobre las mujeres en el ámbito de la Pump
Entrevista del joven Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)	00:05:48	Habla sobre la Piu y la vida social
Entrevista del joven Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)	00:06:27	Habla sobre la diversión, menciona frase Piu
Entrevista del joven Cristian Jiménez Vázquez (Larpus)	00:06:53	Hace mención de la Piu como un vicio divertido y sano. Termina entrevista
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:08:32	Toma de contrapicada jugadores bailando al interior del local
Toma exterior local de videojuegos Chilpancingo	00:09:20	Toma letrero Video mania chilpancingo
Toma exterior local de videojuegos Chilpancingo	00:10:25	Tomas de los jugadores Juanito y Diez conversando en escaleras a la afueras del metro
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:12:38	Tomas chavos compitiendo en maquinas al interior del local de videojuegos
Toma exterior local de videojuegos Chilpancingo	00:14:22	Tomas de los jugadores Danker y Juanito conversando en escaleras a la afueras del metro
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:17:38	Tomas al interior del local de videojuegos Chilpancingo
Toma exterior local de videojuegos Chilpancingo	00:18:14	Seguimiento Marlyn platicando con amigos pumpers al exterior del local de videojuegos
Toma exterior local de videojuegos Chilpancingo	00:22:00	Tomas marlín sentada frente al local de videojuegos con amigos
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:27:13	Close up maquina piu
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:29:12	Toma pumpers jugando en las máquinas de baile
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:29:37	Tomas seguimiento toques al interior del local de videojuegos
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:30:25	Tomas picada y contrapicada pumpers al interior del local
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:31:34	Freestylers jugando en la máquina de baile
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:33:30	Tokes bailando

Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:37:06	Larpus bailando
---	----------	-----------------

Casette 8

	h /min/ s	Descripción
Toma interior Plaza Lindavista	00:00:00	Toma chicas bailando en maquinas de baile
Toma interior Plaza Lindavista	00:01:05	Toma panorámica de los pumpers bailando en todas las maquinas de baile
Toma interior Plaza Lindavista	00:01:38	Tomas de Diez en el evento
Toma interior Plaza Lindavista	00:04:58	Tomas de Juanito en el evento
Toma interior Plaza Lindavista	00:05:45	Nayeli bailando en la máquina de baile
Toma interior Plaza Lindavista	00:08:31	Toma Chacharas entre el publico
Toma interior Plaza Lindavista	00:10:05	Toma pies Nayeli
Toma interior Plaza Lindavista	00:11:41	Tokes bailando en la máquina de baile
Toma interior Plaza Lindavista	00:12:09	Toma Tokes pies
Toma interior Plaza Lindavista	00:13:19	Seguimiento Tokes como parte del staff
Toma interior Plaza Lindavista	00:14:48	Pies chavos bailando
Toma interior Plaza Lindavista	00:15:32	Close up ojos Nayeli
Toma interior Plaza Lindavista	00:16:58	Close up pies Nayeli
Toma interior Plaza Lindavista	00:17:35	Rostro Nayeli
Toma interior Plaza Lindavista	00:18:32	Flecha amarilla y tenis
Toma interior Plaza Lindavista	00:19:31	Pies Diez
Toma interior Plaza Lindavista	00:20:31	Freestylers bailando
Toma interior Plaza Lindavista	00:21:22	Toma Diez
Toma interior Plaza Lindavista	00:22:01	Toma pies y chavos bailando en

Lindavista			maquina de baile
Toma interior Lindavista	Plaza	00:24:25	Tokes bailando en maquina de baile
Toma interior Lindavista	Plaza	00:26:55	Toma subiendo escaleras
Toma interior Lindavista	Plaza	00:27:38	Tomas de Nayeli en el evento
Toma interior Lindavista	Plaza	00:30:48	Pies jugadoras
Toma interior Lindavista	Plaza	00:31:08	Nayeli bailando sobre maquina de baile
Toma interior Lindavista	Plaza	00:33:46	Entrevista personas
Toma interior Lindavista	Plaza	00:34:05	Entrevista a señora de edad adulta, opina sobre la piu, habla sobre la adrenalina del juego.
Toma interior Lindavista	Plaza	00:35:45	Entrevista a señor de la tercera edad opinión sobre este tipo de videojuegos
Toma interior Lindavista	Plaza	00:38:07	Entrevista a señora joven, opina que ayuda a sacar estrés o situación de conflicto
Toma interior Lindavista	Plaza	00:39:00	Entrevista joven espectadora ajena al videojuego

Casette 9

		h /min/ s	Descripción
Toma interior Lindavista	Plaza	00:00:00	Chicas pumpers jugando Piu
Toma interior Lindavista	Plaza	00:01:58	Paneo chicas en el tablero
Toma interior Lindavista	Plaza	00:04:36	Toma Nayeli compitiendo con las otras chicas
Toma interior Lindavista	Plaza	00:05:32	Grito de organizadores y público, tres, dos, uno, Pump
Toma interior Lindavista	Plaza	00:06:00	Tilt up y Tilt down del escenario y espectadores del evento, toma en picada
Toma interior Lindavista	Plaza	00:06:42	Chiscos pumpers participando, coordinados
Toma interior Lindavista	Plaza	00:07:56	Supporters y sus listas de puntaje
Toma interior Lindavista	Plaza	00:09:00	Toma de campo del evento

Toma interior Lindavista	Plaza	00:09:55	Toma lista de participantes
Toma interior Lindavista	Plaza	00:11:25	Close up chicos participando
Toma interior Lindavista	Plaza	00:12:23	Toma de contracampo evento
Toma interior Lindavista	Plaza	00:17:18	Toma Danker
Toma interior Lindavista	Plaza	00:17:28	Toma Juanito
Toma interior Lindavista	Plaza	00:19:35	Toma picada de chicos bailando en maquina de baile
Toma interior Lindavista	Plaza	00:20:16	Close up camisa con leyenda de "Pump it up"
Toma interior Lindavista	Plaza	00:22:15	Toma Danker observando evento
Toma interior Lindavista	Plaza	00:25:15	Toma Juanito observando evento
Toma interior Lindavista	Plaza	00:25:25	Close up pies pumpers
Toma interior Lindavista	Plaza	00:25:53	Toma Tokes en evento
Toma interior Lindavista	Plaza	00:27:36	Toma Tokes bailando
Toma interior Lindavista	Plaza	00:28:44	Toma diez bailando en maquina de baile con otros competidores
Toma interior Lindavista	Plaza	00:29:18	Toma Danker bailando sobre la Piu
Toma interior Lindavista	Plaza	00:31:03	Toma Tokes bailando en evento
Toma interior Lindavista	Plaza	00:33:40	Toma toques con amigos en evento
Toma interior Lindavista	Plaza	00:35:15	Toma jugador Freestyle
Toma interior Lindavista	Plaza	00:36:06	Toma toques observando evento
Toma interior Lindavista	Plaza	00:37:53	Toma chicos jugando Piu
Toma interior Lindavista	Plaza	00:40:13	Toma chicos pumpers conviviendo en evento

Casette 10

			h /min/ s	Descripción
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:00:00	Toma panorámica chavos en el evento
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:01:00	Toma chavos bailando en la máquina de la baile
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:01:53	Toma rostro de chavo reflejado en la pantalla de la máquina
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:03:13	Chavos bailando en máquina de baile
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:03:53	Letrero IPF (International Pump it up Festival) en playera
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:05:06	Tomas Diez y otros chicos
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:06:23	Tomas pies chavo bailando en máquina de baile
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:07:30	Todos gritando frase "tres, dos uno, Pump"
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:09:35	Cara sufrimiento chavo
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:11:15	Tomas de Diez como parte del staff
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:12:23	Toma panorámica de chavos apoyando a sus favoritos en el evento, con pancartas y frases
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:14:05	Freestylers posando para la foto del recuerdo
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:16:26	Toma panorámica chavos espectadores del evento
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:18:20	Toma chico que tiene página de videos en You Tube sobre la piu
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:20:00	Participación Loner en el evento
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:22:12	Participación dupla freestylers chico y chica de amarillo
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:24:17	Participación freestyler Toru
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:26:20	Participación chavo feestyler
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:28:39	Participación freestyler cosplay gato
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:31:43	Participación Freestylers escena romántica
Tomas interior Buenavista	Plaza		00:33:46	Participación Freestylers chicos de blanco y negro

Tomas interior Buenavista	Plaza	00:35:47	Chavo bailando en maquina de baile
Tomas interior Buenavista	Plaza	00:36:12	Priska participando en torneo
Tomas interior Buenavista	Plaza	00:38:49	Toma Letrero IPF
Tomas interior Buenavista	Plaza	00:40:09	Chavos bailando en IPF
Tomas interior Buenavista	Plaza	00:40:29	Close up letrero IPF
Tomas interior Buenavista	Plaza	00:41:06	Close up luces maquina de baile

Casette 11

	h /min/ s	Descripción
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:00:00	Toma chavos bailando en máquinas de baile
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:01:32	Toma chica dark realizando coreografía en Freestyle
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:03:20	Toma chico de blanco realizando coreografía en Freestyle
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:05:07	Priska y su hija observando a los freestylers
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:05:51	Toma de pareja freestyler en una comedia de amor
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:08:02	Toma de Toru conversando con amigos en el local
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:08:50	Toma chicos conviviendo y máquina de baile
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:09:40	Paneo chicos al interior del local
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:10:30	Toma chicas bailando en la Piu
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:12:16	Toma pantalla y puntajes (scores) de los participantes
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:13:24	Tilt up y paneo de pies chicas y flechas de la pantalla de la máquina
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:15:00	Close up luces maquina de baile
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:15:51	Toma pies de jugadores sobre la máquina de baile
Toma interior local de	00:17:28	Toma chicas participando en el torneo

videojuegos Chilpancingo		
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:18:40	Chicos conviviendo al interior del local
Toma interior local de videojuegos Chilpancingo	00:19:41	Toma de picada de los chicos al interior del local

CRONOGRAMA

ETAPA	MES	ACTIVIDAD	RECURSOS HUMANOS	RECURSOS TÉCNICOS
PRE-PRODUCCIÓN	AGOSTO 2011	Definición de la modalidad de titulación Definición del tema para el producto comunicativo	Investigadora	
	SEPTIEMBRE 2011	Investigación documental del objeto de estudio	Investigadora	Libros Revistas Material digital Computadora
	OCTUBRE 2011	Creación de los planteamientos teóricos para la realización del producto comunicativo	Investigadora	Computadora
	NOVIEMBRE 2011	Revisión del borrador del protocolo de investigación	Investigadora y profesor asignado de Seminario I	Computadora
	DICIEMBRE 2011	Presentación del protocolo de investigación terminado	Investigadora y profesores asignados para la presentación	Computadora Cañón
	ENERO 2012	Exploración de la bibliografía para la investigación documental y el marco teórico	Investigadora	Libros Revistas Material digital Computadora
	FEBRERO 2012	Búsqueda y definición del Director del producto	Investigadora y Directora	Investigación impresa

		comunicativo con sustento teórico		
	MARZO 2012	Avance del texto académico en base a las asesorías con la Directora	Investigadora y Directora	Libros Revistas Material digital Computadora
	ABRIL 2012	Búsqueda de personas involucradas con el tema y concertar citas para entrevista	Investigadora	Computadora con internet

PRODUCCIÓN	MAYO 2012	Registro del trabajo de titulación Asistencia al evento "2do primer extremo" en el municipio de Coyotepec, Estado de México Primer acercamiento	Investigador y Administrativos de certificación Investigadora Fotógrafo Asistente de producción	Hoja de registro 1 cámara fotográfica Cannon
	JUNIO 2012	Conformación del equipo de trabajo de producción	Compañeros de la UACM	Computadora con internet
	JULIO 2012	Visita a locaciones de posibles eventos y contactos con jugadores de PIU, para concertar entrevistas posteriores	Investigadora	

	AGOSTO 2012	Filmación de entrevistas a "Priska" y Familiares	Investigador (Productor-Director) Camarógrafo Fotógrafo Sonidista Asistente de producción	1 Cámara HVR-A1 ó HVR-AZ1 1 Tripié 2 Cintas Mini DV 1 Micrófono Seinheizer Boom Caña Audífonos cables 1 Cámara fotográfica Cannon
PRODUCCIÓN	SEPTIEMBRE 2012	Visita a locaciones de posibles eventos y contactos con jugadores de PIU, para concertar entrevistas posteriores	Investigadora	
	OCTUBRE 2012	Presentación del avance del texto académico	Investigadora, Directora	Computadora
	NOVIEMBRE 2012	Visita a locaciones de posibles eventos y contactos con jugadores de PIU, para concertar entrevistas posteriores	Investigadora	
	DICIEMBRE 2012			
	ENERO 2013	Filmación de seguimiento a Priska en las diferentes locaciones, eventos y los lugares que	Investigador (Productor-Director) Camarógrafo Fotógrafo Sonidista Asistente de	1 Cámara HVR-A1 ó HVR-AZ1 1 Tripié 2 Cintas Mini DV 1 Micrófono

		frecuente	producción	Seinheizer Boom Caña Audífonos cables 1 Cámara fotográfica Cannon
PRODUCCIÓN	FEBRERO 2013	Filmación de eventos PIU	Investigador (Productor- Director) Camarógrafo Fotógrafo Sonidista Asistente de producción	1 Cámara HVR-A1 ó HVR-AZ1 1 Tripié 2 Cintas Mini DV 1 Micrófono Seinheizer Boom Caña Audífonos cables 1 Cámara fotográfica Cannon
	MARZO 2013			1 Micrófono Seinheizer Boom Caña Audífonos cables 1 Cámara fotográfica Cannon
	ABRIL 2013			1 Cámara HVR-A1 ó HVR-AZ1 1 Tripié 2 Cintas Mini DV 1 Micrófono Seinheizer Boom Caña Audífonos cables 1 Cámara fotográfica Cannon
	MAYO 2013	Filmación de eventos PIU y entrevistas a jugadores	Investigador (Productor- Director) Camarógrafo Fotógrafo Sonidista Asistente de producción	1 Cámara HVR-A1 ó HVR-AZ1 1 Tripié 2 Cintas Mini DV 1 Micrófono Seinheizer Boom Caña Audífonos cables 1 Cámara fotográfica Cannon
	JUNIO 2013	Filmación de eventos PIU	Investigador (Productor- Director) Camarógrafo Fotógrafo	1 Cámara HVR-A1 ó HVR-AZ1 1 Tripié 2 Cintas Mini DV 1 Micrófono Seinheizer

	JULIO 2013		Sonidista Asistente de producción	Boom Caña Audífonos cables 1 Cámara fotográfica Cannon
PRODUCCIÓN	AGOSTO 2013	Filmación de eventos PIU y entrevistas a personas externas a la PIU	Investigador (Productor- Director) Camarógrafo Fotógrafo Sonidista Asistente de producción	1 Cámara HVR-A1 ó HVR-AZ1 1 Tripié 2 Cintas Mini DV 1 Micrófono Seinheizer Boom Caña Audífonos cables 1 Cámara fotográfica Cannon
	SEPTIEMBRE 2013	Filmación de eventos PIU	Investigador (Productor- Director) Camarógrafo Fotógrafo Sonidista Asistente de producción	1 Cámara HVR-A1 ó HVR-AZ1 1 Tripié 2 Cintas Mini DV 1 Micrófono Seinheizer Boom Caña Audífonos cables 1 Cámara fotográfica Cannon
	OCTUBRE 2013			

POS-PRODUCCIÓN	NOVIEMBRE 2013	Calificación de imagen	Editora	Equipo de Computo Con software de edición de video y calificadora
	DICIEMBRE 2013			
	ENERO 2014	Edición del material y Montaje	Editora y Codirector	Equipo de Computo con software de edición y video
	FEBRERO 2014			
	MARZO 2014			
	ABRIL 2014			
	MAYO 2013	Revisión de la versión final del documental	Editora Codirector	Equipo de Computo con software de edición y video

BIBLIOGRAFÍA

- Aragón carretero, Yolanda. (2011) *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos*. España. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 14, núm. 2.
- Argyle, M. y Cook, M. (1976) *Gaze and Mutual Gaze*. Cambridge. Cambridge, University Press.
- Barnlund, D. (1968) *Interpersonal communication: survey and studies*, Boston. Houghton Mifflin Company.
- Bateson, Birdwhistell, Goffman, Hall, Jackson, Schefflen, et al, (1984) *La nueva comunicación*. Kairós, Buenos Aires- Madrid.
- Birdwhistell, Ray (1970) *El lenguaje de la expresión corporal*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Blanford, Steve, Keith Grant, Barry; Hillier, Jim. (2001) *Film Studies Dictionary*. Londres. Arnold
- Blumer, Herbert (1982) *El Interaccionismo simbólico: perspectiva y método*. Barcelona, Hora.
- Casseti, F. y F. Di Chio. (2007) *Como analizar un film*, Editorial Paidós, Barcelona.
- *Cine y Artes Visuales*. Revista mensual de la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica. Número 1. Buenos Aires. Mayo de 2003
- Cushman, d. y d. Cahn. (2006) *Interpersonal Communication*. Albany, State of New York University Press.
- Davis, F. (1992) *La comunicación no verbal*. Madrid. Alianza Editorial.
- De Fleur, M. et al., (2002) *Fundamentos de la comunicación humana*. México. Mc Graw Hill.
- Ekman, P. y Friesen, W. (1976) "Constantes culturales en la expresión y la emoción", en Torregrosa, J. R. (ed.) *Teoría e investigación en psicología social actual*. Madrid. IOP

- Estallo Martí, José Alberto.(1997) *Psicopatología y videojuegos*. Instituto psiquiátrico. Departamento de psicología. Disponible en: <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>
- Ferrer, E. (1998) *Información y Comunicación*. México. Fondo de Cultura Económica.
- García Canclini (1993) *El consumo cultural en México*, Conaculta, México.
- García Escudero (1971), *Vamos a hablar de cine, especial*, biblioteca básica Salvat, Francia.
- Goffman, Erving. (1959). *La presentación de las personas en la vida cotidiana*, Amorortu editores, Buenos Aires- Madrid
- Grierson, John. postulados del documental por John grierson. texto publicado en tres artículos, entre los años 1939 y 1944.
- Hall, Edward T. (1972) *La dimensión oculta*. México. Siglo XXI.
- Knapp, M.L. (1980) *La comunicación no verbal*. Barcelona. Paidós.
- Licona Vega, Ana Lilian y Denize Piccolotto Carvalho Levy. (2010) *Algunas reflexiones sobre los videojuegos*. España. Grupo de tecnología educativa de la universidad de Sevilla.
- Marc, Edmond y Dominique Picard (1992) *La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación*. Paidós, Barcelona.
- Martínez Miguélez Miguel.(s.f) *La Etnometodología y el Interaccionismo Simbólico*. Sus aspectos metodológicos específicos. Venezuela. Universidad Simón bolívar.
- Mead, George H. (1973) *Espíritu, persona y sociedad: desde el punto de vista del conductismo social*, Paidós, Barcelona.
- Mendoza Carlos. (2008) *La invención de la verdad*, nuevos ensayos sobre cine documental. México. universidad Nacional Autónoma de México, fondo de cultura económica.
- *MIRADAS Revista del audiovisual*. Edición On-Line. Número 6. Escuela Internacional de Cine y TV, San Antonio de los Baños, Cuba. Disponible en: <http://www.eictv.org>

- Moscovici y Jodelet. La representación social, disponible en:
<http://www.eumed.net/tesis/2007/merzr/3.htm>
- Norbert Elías y Eric Dunning. (1986) *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, México, D.F., Fondo de cultura económica.
- Pech, Cynthia, et al (2008) *Manual de Comunicación Intercultural*, México, Biblioteca del Estudiante, UACM.
- Potatoes, F. (1994) *La comunicación no verbal*. Madrid Istmo.
- Retro informática, el pasado del futuro, (s.f). Barcelona, facultad de informática de Barcelona. Disponible en: <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Ritzer, George. (2001) *Teoría sociológica clásica*. España. MC Graw Hill, 3ra edición.
- Rizo, Marta, (2009) *Enfoques teóricos para el estudio de la comunicación interpersonal y la interacción*, en: La comunicación intercultural, colección cuadernos de comunicación y cultura UACM, México.
- Rotha, Paul. (1936). *Documentary Film*. Londres. Faber and Faber.
- Ruesch, J. (1998) *Comunicación Terapéutica*. Ed Paidós. 1ra Edición.
- Trejo Delarbre, Raúl, (2011), "Panorama de la comunicación en México Bajo el imperio de la televisión" en: *Infoamerica*, fuera de número, Junio 2011 México.
- Valbuena, F. (1919) *La comunicación y sus clases*. Zaragoza. Luis Vives.

MATERIAL AUDIOVISUAL

- Entrevista de Wero en Colombia (2006) Película dirigida por Baile simulado, Colombia, Baile simulado [video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=3x571Bkk7Pc>
- *Entrevista Pum it up* (2011) Película dirigida por Héctor Manuel Mena, México, Producción independiente [video] Disponible en: https://www.youtube.com/watch?NR=1&v=NtaTMAd83_M&feature=endscre en
- *Game life* (2006) Película dirigida por Luis Wong, Perú, Docuperu [video] Disponible en: <http://frikis.pe/9377/game-life-documental-peruano-de-videojuegos/>
- *La máquina de baile* (2006) Película dirigida por Oscar Aibar, España, Amiguetes Entertainment, Ensueño Films y Chapuzas audiovisuales [video] Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=78VTbs_Oebl
- *Memories WPF 2006* (2006) Película dirigida por Andamiro, Korea, Andamiro, [video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=MPQGi68LLc8>
- *Pump it up* (2005) Película dirigida por Andamiro, Korea, Andamiro, [video]. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=E5wmPPpUP0A>
- *Reportaje a Amy* (2010) Película dirigida por Ttoday, Korea, Ttoday [video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=VJICYYNzBpw>
- *Vida Mr. Reyes Pump it up* (2007) Película dirigida por Samuel A. Gonzales, Telesangil [video] Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=l_BfDRhP680&feature=related

FUENTES DIGITALES

- BRASILIA

<http://www.edlp.com/arquitecto.php?id=2744>

<http://www.infobrasilia.com>

- CANBERRA

<http://www.idealcity.org.au/>

http://rubens.anu.edu.au/student.projects/canberra/working_html/homepage.html

<http://www.cultureandrecreation.gov.au/articles/canberra/>

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Canberra

- CARAL

<http://www.caralperu.gob.pe>

<http://www.adonde.com/historia/05000caral.htm>

- GENERAL

http://www.unhabitat.org/downloads/docs/2551_58814_overview.doc

- LONDRES

<http://www.britainexpress.com/London/history-of-london.htm>

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_London

- WASHINGTON DC

<http://www.dcpages.com/history>

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Washington%2C_DC