



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

TÍTULO DE TESIS:

DOCUMENTAL "NATIVOS AMERICANOS EN EL POWWOW
CON UN ENFOQUE EDUCATIVO PARA LA COMUNIDAD DE
SEATTLE WA. EU."

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

SOL XIMENA VILLASEÑOR ALVA

ASESOR DE TESIS:

MTRA H. A. MARIA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE

CUAUTITLÁN IZCALLI, ESTADO DE MÉXICO 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

- **Agradecimientos**

En lo personal, me es importante mencionar a las personas que de manera física o emotiva, apoyaron todo el proceso que tuve que recorrer para estar donde hoy.

Mis padres:

Les agradezco enormemente desde el momento que se vieron en la tarea de forjar mi condición ante la vida y la voluntad para cumplir mis propósitos. Sin su ejemplo espiritual y físico, hoy día no estaría realizando uno de mis logros individuales que va respaldado por ellos.

Hugo I. Villanueva Gallardo:

En esta última fase de mi educación, nunca dudaste en estar a ahí para aportar, aconsejar o simplemente escuchar mis experiencias en todo este tiempo. Te agradezco el simple hecho de estar junto a mi. Sin ti, difícilmente hubiera concluido esta etapa tan importante en mi vida.

Familia Pérez Verttí Alva:

En la última etapa de este proyecto, sin su aportación, indiscutiblemente no hubiera realizado la mitad del trabajo. En definitiva, la ayuda que dieron fue mayor que la que consideran. Difícilmente podré compensar el apoyo que me fue brindado.

Familia:

Sería complicado mencionar a cada una de las personas de la extensa familia de la que formo parte, que de manera directa o indirecta dieron apoyo en este tiempo. Aunque no los mencione, saben que siempre les estaré agradecida por su aportación de forma incondicional.

- **Índice**
 - **Resumen** 3
 - **Introducción** 7
 - **Capítulo 1 El documental** 9
 - 1.1 **Video documental** 10
 - 1.1.1 Tipos de video documental 11
 - 1.1.2 El documental por forma y estructura 12
 - 1.1.3 El documental por forma temática 12
 - 1.2 **Avances tecnológicos** 15
 - 1.2.1 Audio 16
 - 1.2.2 Iluminación 27
 - 1.2.3 Formatos de video 37
 - 1.2.4 Cámaras de video 42
 - 1.3 **Preproducción** 47
 - 1.3.1 Tema o evento a grabar 48
 - 1.3.2 Plan de trabajo 48
 - 1.3.3 Etapa de investigación 50
 - 1.3.4 Guión definitivo 56
 - 1.3.5 Diseño gráfico 63
 - 1.3.6 Cotización del proyecto 65
 - 1.4 **Producción** 69
 - 1.4.1 Dirección 69
 - 1.4.2 Realización 69
 - 1.4.3 Guión 70
 - 1.4.4 Movimientos de cámara 70
 - 1.4.5 Iluminación 73
 - 1.4.6 Grabación 73

1.5	Postproducción	74
1.5.1	Banco de imágenes	74
1.5.2	Stock o videoteca	74
1.5.3	Calificación de material	75
1.5.4	Edición	76
1.5.5	Transfer	78
1.5.6	Multicopiado	78
- Capítulo 2 Antecedentes de los Nativos Americanos		79
2.1	Definición del powwow	86
2.1.1	Antecedentes históricos del Powwow	88
2.1.2	Evolución cultural	90
2.1.3	Desarrollo social	91
2.1.4	Situación actual	94
- Capítulo 3 Ejercicio creativo		95
3.1	Metodología de Bernard Löbach	95
3.1.1	Preproducción del trabajo creativo	101
3.1.2	Tema o evento a grabar	101
3.1.3	Plan de trabajo	101
3.1.4	Guión definitivo	118
3.1.5	Diseño gráfico	120
3.1.6	Cotización del proyecto	121
3.2	Producción del trabajo creativo	122
3.2.1	Dirección	122
3.2.2	Realización	122
3.2.3	Guión final	122
3.2.4	Movimientos de cámara	136
3.2.5	Iluminación	141
3.2.6	Grabación	142

3.3	Postproducción del trabajo creativo	143
3.3.1	Dirección	143
3.3.2	Stock o videoteca	143
3.3.3	Calificación de material	144
3.3.4	Edición	144
3.3.5	Transfer	144
3.3.6	Multicopiado	144
	- Conclusión	145
	- Bibliografía	147

- **Resumen**

En el área de la carrera Diseño y Comunicación Visual, se emplean conocimientos para las áreas audiovisuales, en especial el video documental. Medio que por sí mismo, cuenta con un enorme proceso de elaboración para llegar a su función principal, la de comunicar hechos tal y como suceden. Objetivo principal que se maneja en el presente trabajo, al igual que todos los conocimientos que condujeron al mismo.

En el capítulo 1, se aborda el género fílmico "documental", tema principal en el proyecto, donde al plantear dicho género, fue necesario señalar las características que lo identifican; como su forma y estructura, forma temática, etc. El aspecto técnico, componentes y estructura del video en particular, como las necesidades físicas que se requieren. Temas desarrollados en el mismo capítulo, que gracias a ellos fue que se estructuró el contenido del trabajo realizado. Reconociendo que sin ellos, no se hubiera logrado la efectividad del mismo.

Una vez reconocidos los elementos tecnológicos empleados, fue como se llegó al punto de analizar la aplicación de los mismos, de la manera como se señala en el capítulo 2. Ahí, se reconoce el tema por abordar, la celebración "powwow", lugar donde manifiestan sus costumbres indio americanas, que por su naturaleza, se recopilaron antecedentes. Desde luego, fue necesario hacer un breve recorrido histórico de los nativos americanos, para comprender el contexto social que requirió el trabajo para llegar a la solución del mismo.

Al estudiar el proceso y las herramientas que se utilizan en la creación del trabajo creativo (video), fue como se dió lugar al planeamiento del mismo, como se señala en el capítulo 3. En esta parte, es donde se aborda el desarrollo metodológico para la elaboración del trabajo además del proceso que se tuvo que recorrer (pre-producción, producción y post-producción), detallando así cada etapa estructurada. Confirmando de ese manera, los conocimientos adquiridos antes y después de la elaboración del presente proyecto.

- **Introducción**

La cultura de los indios norteamericanos, famosa a nivel mundial es relativamente poco conocida para los mexicanos. Por ello tradiciones de estos pueblos como lo es el llamado "powwow" ó "danzas de Omaha", han pasado desapercibidas hasta hoy en nuestro país, a pesar de que en muchos casos, como el de referencia, participan delegaciones dancísticas de indios mexicanos. participan delegaciones dancísticas

La tradicional fiesta del powwow, como adelante se señala, es reflejo de la realidad actual de los indios de los EU., Cánada y México, como lo es por ejemplo la llamada "Guelaguetza" la de los indígenas de el estado de Oaxaca. En las danzas, cantos, piezas de retórica y elementos teatrales que consituyen el powwow, se deja entrever la realidad actual de estas naciones; esto es, su forma de vida desarrollo social, memoria histórica, convicciones religiosas, etc.

En el presente proyecto d etesis profesional, nos vimos a la tarea de diseñar un video documental que permita, entre otras cosas, la aplicación de técnicas de producción audiovisual. La meta de ello es, en términos de cultura, el dar a conocer a la comunidad universitaria, algunas características del notable evento antropológico a que se refiere.

Con el objetivo de abordar este proyecto profesional, en primer término, se fijo la tarea de diseñar una adecuada metodología en el campo de la producción documental. Por ello, un reporte final, fidedigno y concreto fue, en todo momento, el objetivo principal.

Lo obtenido a lo largo de la carrera como conocimientos acerca de los materiales y métodos viables en este tipo de trabajos, permitió emplear de manera oportuna y eficaz, instrumentos tales como las cámara de video, elementos de iluminación, software de edición, equipo de audio y elementos de producción, entre otros.

La finalidad de esta tesis es en resumen, es dar a conocer una manifestación cultural de importancia mundial, como lo es el powwow, mediante el empleo de conocimientos teórico-prácticos quede debe poseer un diseñador y comunicador visual.

Cierto es que el video documental no es un elemento de trabajo empleado con frecuencia por el diseñador profesional. Sin embargo, las posibilidades que ofrece este recurso, puede ser bastante útil ante problemas inesperados y difíciles de abordar en el área de la comunicación visual. Por ello, se asegura en términos generales, que el video documental es una herramienta valiosa para esta disciplina.

Más aún, el diseñador y comunicador visual debe manejar adecuadamente todo elemento de interacción humana que influya a través de los sentidos. Por ello no es arriesgado afirmar que el video documental es el resguardo de información enriquecida con elementos visuales y auditivos. Como es conocido, el diseño abarca diversas ramas, por lo que su desempeño no es solo el diseño para la resolución de problemas que se presenten, también resuelve, manipula y crea. Transformando y convirtiendo ideas en elementos reales, como lo sugiere la producción audiovisual, fotografía y multimedia, orientación creada para el diseñador y comunicador visual.

Definitivamente el diseñador no es un cineasta. Tampoco lo es la creación de un documental. Sin embargo, como ya se mencionó, la capacidad para emplear adecuadamente los recursos, lejos de ser un estorbo para el diseñador, es un elemento valioso que permite, siempre, incrementar la capacidad profesional a distintos niveles.

1. Documental

La característica principal de una producción documental es reproducir la realidad tal y como es, la función del documental consiste en mostrar al espectador los hechos sin ninguna manipulación en relación con lo que se está mostrando; generado gracias a datos capturados, realidad de hechos, noticias verídicas, investigaciones, entre otros temas.

“El documental se configura como aquella categoría de filme que recoge un conjunto de datos de la realidad a efectos informativos, investigadores e interpretativos. El documental admite toda clase de técnicas y estilos dentro de los límites de su propia definición.”¹

El cine comercial, a diferencia del documental, carece de posibilidades para reproducir la realidad, no es calificado como un enemigo en lo que respecta al documental, ya que en dichos medios de filmación sus características de expresión se basa en representar hechos respaldados en un guión previamente elaborado, abarcando así al resto de la realidad que no compete propiamente al documental.

Los elementos que aporta un documental son los mismos que proporciona cualquier tipo de información, de investigación y de interpretación de la realidad de la vida cotidiana, teniendo como resultado al cine documental un espacio prácticamente ilimitado. Dando oportunidad a los creadores de cine incursar en la realidad, para manifestar sucesos que a través de sus características, puedan generar información para un futuro.

Por sus características, el documental puede tener la capacidad de adaptarse al consorcio mercadológico de la producción cinematográfica, omitiendo muchos de sus elementos de alto costo (decorados, actores, etc.), lo que facilita su realización teniendo la posibilidad de crearse de forma independiente. Técnicamente se considera al género documental como un filme cinematográfico o proceso de captura de imágenes, las cuales reproducen la realidad sin recurrir a la actuación.

¹ SIMPSON, Robert S. Manual práctico para la producción audiovisual, p. 88

1.1 Video documental

El video documental tiene como prioridad el mostrar la realidad del ser humano además de sus valores, siendo que para su elaboración requiere de varias características fundamentales como las de grabar, revelar o preservar, promover o persuadir, interrogar o analizar y expresar. En un documental, no se tiene permitido remarcar y/o promocionar ningún producto, servicio, empresa, ya que su principal característica es la objetividad.

“A diferencia del cine comercial o artístico, el documental se concentra en la riqueza de la vida tal y como es, ya que en él, se muestra la realidad tal cual es para así obtener un perfil temático y persuasivo.”²

Una parte importante para la organización de una producción de cualquier género, es la recopilación de datos. En lo que respecta al video documental, al momento de estar grabando no se sabe con certeza lo que va a suceder, por eso, es necesario estar preparado con las mejores condiciones posibles, de esa manera, se aprovecharán al máximo las oportunidades que presenten con el paso del tiempo.

Incluso la improvisación “frecuentemente inevitable”, es más eficaz cuando se cuenta de antemano con un máximo de información posible. Cualquier tipo de información previa, ayuda a saber qué se puede esperar y qué se debe buscar en el momento de iniciar la filmación.

Con una idea desarrollada, es cuando se puede elaborar el guión para un documental con una duración considerable para el espectador de quince a veinte minutos aproximadamente. Es importante dar importancia al texto, el cual va a respaldar y servir de soporte a las imágenes que más tarde se filmarán.

El video documental, es simplemente un medio de exposición de una determinada actitud o postura de la vida real. Es importante señalar, que el documental tampoco es un proceso de investigación espontánea, si no una recopilación de datos basados en los hechos que se planearon durante la investigación. Las imágenes que se presenten en el video, son en general la comprobación de los datos recopilados en la etapa de investigación, en sí mismas no pueden ser alteradas de cómo realmente son.

² Ibidem, p. 102

1.1.1 Tipos de video documental

El propósito que constituye al video documental como tal, a diferencia de otros géneros fílmicos es su estructura y el punto de vista de cómo fue creado, constituidos de la siguiente manera:

- **Estático:** Es cuando se dispone de mucha información gráfica sobre un tema en concreto, y no se ve la necesidad o posibilidad de recurrir a otros elementos para obtener imágenes vivas como apoyo del mismo. Es el caso por ejemplo, comúnmente en vídeos relacionados de personajes o temas históricos.

- **Omniscente:** El enfoque de la filmación se desarrolla abiertamente en espacio y tiempo sin ninguna limitación. La idea o guión central puede ser enfocada solo con la aportación del realizador, al no presentar ningún discurso ni explicación en relación de lo que se ve en pantalla.

- **El personaje como centro de la película:** La idea central de esta filmación es la visión general a través de uno de los participantes e incluso narrada por el mismo, desde el inicio hasta el final del documental.

- **Dinámico:** El desarrollo de este caso, está elaborado cuando se toman imágenes directas o vivencias de sitio relacionadas sobre el tema de la producción; como es el caso de temas contemporáneos en el que se muestran fragmentos reales que respaldan la intención.

- **Múltiples personajes:** En este tipo de trabajo, se busca elaborar una visión proveniente de distintos puntos de vista que generalmente se unen en un punto en común, ya sea por tema o ideología. Como se ve en videos de entrevista con un mismo tema.

- **Personal:** El punto de vista director, es el único que es reflejado en la filmación. Se realiza de manera abierta o subjetiva respaldado solo con su interpretación. Como ejemplo perfecto es la reciente película de "Zapata".

- **Personificado:** Como su nombre lo dice el trabajo es enfocado sobre personajes históricos no contemporáneos. Se puede recurrir a la intervención de actores (protagonista y secundarios), y con frecuencia, el movilizar a la producción hasta los escenarios históricos de los hechos.

1.1.2 El documental por forma y estructura

La visión inmediata de un documental es encontrar los medios por los cuales se puede emplear su "esencia misma", en el dominio de imágenes e información, para exponer a la audiencia ante sí misma, frente a sus problemas, su trabajo y sus obligaciones; para ello depende en totalidad su forma y estructura, clasificándose así como documental, de tal manera mostrándose como:

- **Acontecimiento:** Todo el trabajo se desarrolla alrededor del evento del cual se este hablando ya que es el centro de la trama de la cinta.

- **Proceso:** Cuando el motivo principal es un suceso, la cadena de acontecimientos que se producen por el mismo forman parte de la recopilación de procesos importantes.

- **Viaje:** El atractivo del viaje, con todos sus acontecimientos involucrados y sucesos incorporados de manera adecuada, también son aplicables al video documental, siempre y cuando no contenga motivos comerciales

- **Ciudad amurallada:** Existiendo casos donde sociedades e instituciones que están encerradas en sí mismas y sostienen su propio código de conducta, son motivo para ser mostradas de forma real como en el caso de un trabajo documental.

- **Histórica:** Siendo su tema global la historia, todo corre a través de un perfil de un héroe nacional, ya sea de forma emotiva o con un sentido de manifestación de la injusticia en su caso.

1.1.3 El documental por forma temática

No resulta fácil establecer una línea general de los diferentes temas tratados por los trabajos de no ficción o en su caso el documental, ya que los antecedentes que existen son solo una parte de la cantidad de información que puede surgir en el campo de trabajo.

“Las diferentes características de los films documentales, ejercen una función necesaria ya sea por su tema y objetivo, obteniendo de ello un acceso mas frecuente al público en general; planteando en todo momento situaciones verídicas.”³

En general, se puede decir que las grandes divisiones de donde se puede partir la producción de un documental desde un punto de vista temático es:

- **De guerra:** Se entiende como tal en aquellos trabajos producidos para organismos militares que se refieren objetivamente a hechos militares. En general existen en diversas clasificaciones:

- a) Por armamento
- b) Planteamiento descriptivo, analítico o emotivo
- c) Motivo de la comunicación en que los militares desarrollen situaciones específicas
- d) Por realidad o reconstrucción de hechos

- **Educación:** Es dirigido a distintas audiencias, desde la educación a los niños o dirigida al público adulto.

- **Capacitación:** Gracias a la experiencia es como se fundamenta este tema. Al tener necesidad de capacitar personal de forma vivida es como se muestra la realidad en el campo de trabajo.

- **Industria y trabajo:** Al presentarse la necesidad de incremento en la producción de una empresa, industria o institución, este se convirtió en uno de los temas básicos para documentar. Al generarse jornadas de trabajo donde interviene gran cantidad de personal, fue necesario el perfeccionamiento o aprendizaje de nuevas técnicas de trabajo; otorgando a los empleados en turno una mayor capacitación de forma visual (por medio del documental).

- **Sanidad:** Siendo la salud un tema importante en cualquier sociedad, abarcando cuestiones que involucra a cualquier persona, enfermedades crónicas, heridas físicas o psíquicas, etc. Por lo que se llegó a la necesidad de difundir los sucesos de forma real, obteniendo veracidad en las campañas de salud.

³ MEDRANO, Adela. Modelo de formación cinematográfica del documental, p. 33

- **Comunicaciones y transportes:** Tema muy recurrido por los gobiernos de distintos lugares, teniendo la necesidad de difundir las innovaciones, desarrollos en vialidades o tecnología que se han creado, se promueve la información de manera visual teniendo mayor alcance en la población.

- **Reconstrucción nacional:** Evidentemente este tema va apareciendo a medida que se va generando una división mundial. Indiscutiblemente, al ser un tema prioritario, los temas urbanísticos y de vivienda son los mas comunes.

El documental se ha vuelto común ante todos los públicos, sin olvidar ni menospreciar al cine comercial que plantea temas actuales. De esa forma, es factible una filmación obtenida directamente de la realidad, sin tanta pre-elaboración ni presupuesto y con la misma calidad de grabación; finalmente obteniendo una producción de carácter documental.

1.2 Avances tecnológicos

Con la aparición de nuevas tecnologías desarrolladas actualmente, por ejemplo la pantalla plana, películas en diversos formatos, la televisión de pantalla de plasma, la computadora de gran capacidad, etc. En un futuro todo esto se convertirá en objetos comunes y accesibles a todo el mundo, permitiendo que la tecnología participe más en el rol de la vida habitual.

“Cuando la tecnología mejora, las capacidades educativas aumentan por sí mismas correspondientemente. Los discos compactos (CD-ROM y DVD) se usan para guardar grandes cantidades de datos, como enciclopedias o películas. En el alcance de la nueva tecnología, se relaciona con la computadora y el procesador de CD-ROM, reproductor del DVD, o videos VHS.”⁴

El crecimiento de la tecnología audiovisual, ha provocado la necesidad de conocer a fondo su estructura para facilitar en uso común. Entre los dispositivos más comerciales en la actualidad son el video con formato VHS, las diapositivas por computadora, los discos CDR y los videodiscos DVD entre otros. La tecnología audiovisual, en su mayoría se utiliza con propósitos educativos, con el fin de facilitar la enseñanza con una alternativa visual (facilidad de uso, bajo costo, calidad de material, etc.).

Como sucede con cualquier otro medio de comunicación, el vídeo tiene características propias, las cuales han tenido desarrollo en cuanto a calidad y producción. Incluso se ha llegado al punto de innovar lo que ya se tiene, pero para ello, es necesario conocer el lenguaje tecnológico del cual está constituido para así aventurarse a reinventarlo o remodelarlo.

La tecnología de hoy, brinda diferentes opciones para trabajar con el video, se han ido perfeccionando para cumplir su función principal, comunicar. Además, los requerimientos tecnológicos que necesita el video han ampliado las posibilidades visuales del medio y al punto de tener un bajo costo.

⁴ MARTINEZ, Abadía José. Introducción a la tecnología audiovisual, p. 118

1.2.1 Audio

A menudo se considera que las imágenes se estructuran por sí mismas, pero al ser respaldadas en algunos casos por el sonido, se obtiene un mejor resultado en su aplicación. En este punto se analizan películas y producciones de televisión exitosas, donde se observa en gran parte de su contenido un apoyo por el audio, estimulando la imaginación del espectador. Las imágenes y el sonido se vuelven una mancuerna perfecta en todos los casos. Los programas de computadora, el software multimedia, y los juegos de video recurren también al sonido como apoyo, haciendo al programa más atractivo por la atracción visual y auditiva.

“No se podría crear una ambientación adecuada sin la valiosa contribución del sonido que se aporta en las imágenes. En una buena producción, el sonido nunca es casual, sino una parte esencial del atractivo de la cinta. El audio es un complemento de la imagen. Hace que el público se sienta atrapado con lo que ve. Sin él las imágenes parecerían sombras.”⁵

Caso contrario en las transmisiones de radio, donde aparecen en el subconsciente del auditorio imágenes mentales de lugares, momentos y personas, basándose únicamente en sus estímulos auditivos, sin recurrir a imágenes reales correspondientes a lo que escuchan.

El éxito del sonido es una mezcla de dos elementos que son respaldados por una combinación entre conocimiento y experiencia. Ambos elementos son:

- Uso de las técnicas adecuadas: la manera de utilizar el equipo
- Selección artística adecuada: la manera de seleccionar y mezclar los sonidos

La grabación de los sonidos y su reproducción son hechos por separado. En la grabación del sonido se recurre a los micrófonos para así recoger las ondas de sonido que están en el aire. La presión cambia dependiendo de las ondas las cuales se convierten en signos eléctricos que se codifican y se guardan para su uso en el futuro. En una reproducción original, o cinta de grabación, se usan los dispositivos adicionales para recuperar la información guardada y para volver a convertir al sonido en signos eléctricos. Ya una vez trabajados, los signos se envían entonces a un reproductor que los convierte así en el sonido.

⁵ Ibidem, p. 125

- **Naturaleza del sonido**

El mundo donde se vive esta lleno de una variedad infinita de sonidos, por lo que resulta difícil pensar que cada uno de ellos se capturan mediante sistemas de tecnología. Cuando hay varias fuentes de sonido al mismo tiempo, sus ondas sonoras independientes se combinan para obtener un sonido mas complejo.

“La vibración del sonido es simplemente un modelo lleno de ondulaciones, donde el oído escucha tonos limpios. Cuanto mas rápida es la ondulación hacia el oído, mayor será el tono. Las vibraciones muy lentas o subsónicas (menores a la velocidad del sonido), y muy rápidas ultrasónicas. (mayores a la velocidad del sonido quedan fuera del margen audible para cualquier ser humano.”⁶

Se puede comprender de forma clara como se transmite la naturaleza del sonido, todo depende del aire y de las moléculas que se mueven continuamente colocadas de forma arbitraria, cuando surge un estímulo sonoro se produce una reacción en cadena, formas que a su vez son ondas llamadas sonido.

Sonido y vibración

Los sonidos se producen por movimientos rápidos de zigzag llamados vibraciones. Cuando se mueve hacia arriba y abajo, el aire es presionado haciendo que sus partículas se junten. Una compresión y una expansión forma a su vez un ciclo de ondas sonoras, cuyo efecto es similar a las ondas del agua.

Existen ondas sonoras con diversas frecuencias; la frecuencia de las ondas sonoras se debe a la velocidad en la que viajan las moléculas de sonido. El tono de un sonido es la impresión que se genera al momento de oír, el tono depende de la frecuencia del sonido.

Se escucha cuando las ondas sonoras llegan al tímpano, membrana que se mueve adelante y atrás en respuesta al movimiento del aire, generando señales eléctricas enviadas al cerebro. Es en ese momento donde las sensaciones se convierten en sonido. En el cerebro, un sonido puede provocar distintas respuestas, depende de la memoria que recibe el estímulo auditivo, relacionando a su vez al sistema visual (relación de la experiencia visual con la estimulación auditiva).

Las ondas sonoras se transmiten en cualquier superficie, emitiendo sonidos diferentes, según la longitud y amplitud del aire.

⁶ Op. cit. p. 118

- **Acústica**

La calidad de acústica del sonido tiene mas importancia de la que se cree, solo hay que comparar el sonido de una habitación cuando esta completamente vacía con el de la misma habitación cuando esta amueblada y con gente en ella. Gracias al sonido y a las vibraciones que se transmiten en el oído por el aire, es como se percibe la acústica, la cual depende del lugar en donde se genere la fuente de sonido.

“Se entiende como fenómeno físico de la propagación del sonido a la acústica, es como en el caso de un resorte en espiral que acumula un conjunto de señales parecidas a las ondas sonoras, producidas en diversos medios y por distintos dispositivos. Se ocupa particularmente de las técnicas de las escalas musicales y sus intervalos.”⁷

Conociendo los fundamentos básicos de la acústica, es posible evitar problemas que se encuentran al momento de grabar una filmación. Al generar una onda sonora choca contra una superficie dura (plástico, vidrio, metal, etc.). Esta superficie absorbe poco la vibración del sonido, por lo que la mayor parte se refleja y el sonido reflejado tiene prácticamente la misma fuerza que la inicial. Es posible, incluso, que sus frecuencias mas altas se vean amplificadas por la reflexión y el sonido que sale de la superficie sea mas brillante y definido que el original.

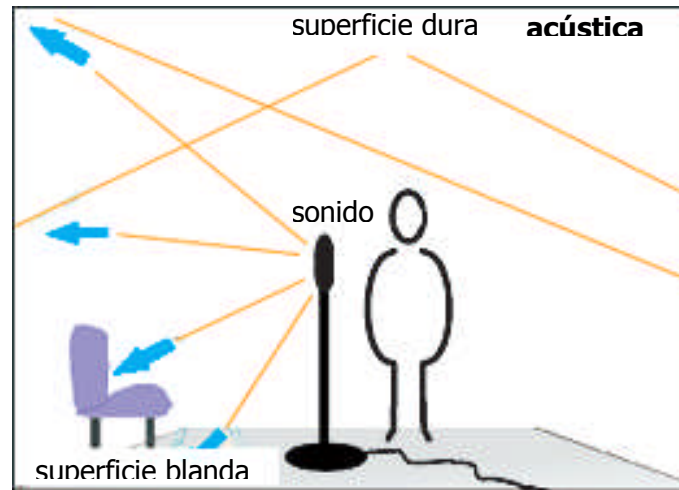
Caso contrario con una onda que choca contra una superficie blanda (cortinas, alfombras, muebles, etc.). Parte de su energía se absorbe por la superficie que la recibe. Las notas mas altas son las que mas se absorben, por lo que el sonido reflejado no solo es mas débil que el original, sino que habrá perdido sus frecuencias mas altas. El sonido que sale de la superficie es mas suave, menos resonante y mas grave que el original. Algunos materiales suaves absorben el sonido de tal manera que prácticamente no refleja nada.

Los lugares con superficies duras (baños, iglesias, etc.) son extremadamente vibratorios; esto puede producir cambios considerables en la calidad del sonido y degradar la limpieza auditiva al requerir grabaciones integrales. Cuando las ondas originales de las secundarias se escuchan mezcladas, esto comúnmente se llama eco . Por lo general el eco es un problema que entorpece la grabación que si no es resuelto de inmediato, el audio puede ser afectado en su mayoría.

⁷ WARSHOFSKY, Fred. Sonido y audición, p.84

Se puede tener el caso de que las vibraciones generadas por una fuente de sonido, sufra una distorsión en su calidad original, como en el caso de un edificio que por sus características arquitectónicas cambie la acústica del sonido manifestándose por el tono y la calidad de la vibración o por la posición al escuchar, etc. Por lo tanto , existen muchas condiciones que se deben considerar.

Hay ocasiones en que el sonido parece viajar de forma impredecible y viaja sin ninguna regla, pero puede formar eco en una pared y ser absorbida por otra, crecer como si se perdiera poco a poco y generar reflejo metros adelante. Sin embargo, todo ello tiene un fenómeno físico que tomo la forma de ondas. Incluso un sonido muy fuerte, como sería un disparo o un aplauso, no llegará muy lejos sino que desaparecerá rápidamente.



- **Soportes para material de audio**

La grabación de sonido en cualquier sistema es realizada por medio de una conversión en las ondas de sonido o la música de una grabación. Para realizar ese proceso, es necesario capturar el sonido recurriendo a varios métodos. La grabación de sonido, se lleva acabo a través de un movimiento mecánico del medio de grabación a una velocidad constante, que posteriormente pueda ser reproducida sin ningún problema.

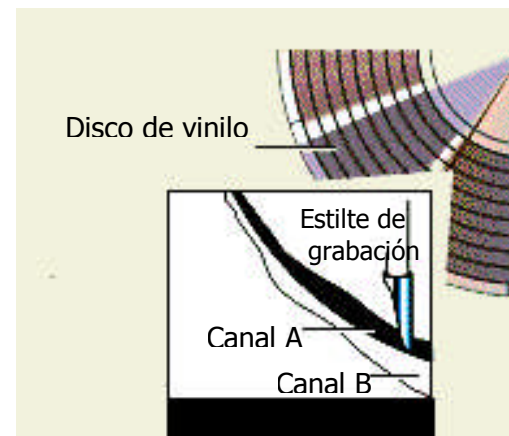
Tipos de grabación

- **Grabación magnética:** El método más común de grabación de sonido es el método magnético, donde las ondas sonoras al ser capturadas se transforman para ser amplificadas, haciendo que magnetizen una cinta de plástico cubierta por un óxido metálico en función de la frecuencia e intensidad del sonido.

- **Grabación óptica:** La grabación del sistema óptico, convierte las ondas sonoras por medio de un micrófono a impulsos eléctricos, que a continuación se amplifican para activar un dispositivo que modifica la intensidad de un rayo de luz. El rayo de luz generado se enfoca sobre una película en movimiento, que cuando se revela proporciona una pista fotográfica; para reproducir dicha pista de sonido se enfoca una fuente de luz sobre la película y así se reproduce la información grabada.

- **Grabación mecánica:** En este método, las ondas sonoras se utilizan directamente para activar una aguja que graba en un disco un surco espiral que está determinado gracias a la señal que se registra. Este proceso se utilizó durante muchos años para realizar grabaciones gramofónicas (discos de acetato) donde su fabricación era muy lenta. En la producción de discos gramofónicos modernos, el sonido es primero convertido en impulsos eléctricos por un micrófono, estos impulsos son amplificados para activar la aguja por medios electromagnéticos. La aguja graba un disco, llamado "maestro", fabricado en laca, y éste se utiliza para hacer el molde metálico a partir del cual se realiza la producción masiva de los discos de vinilo.

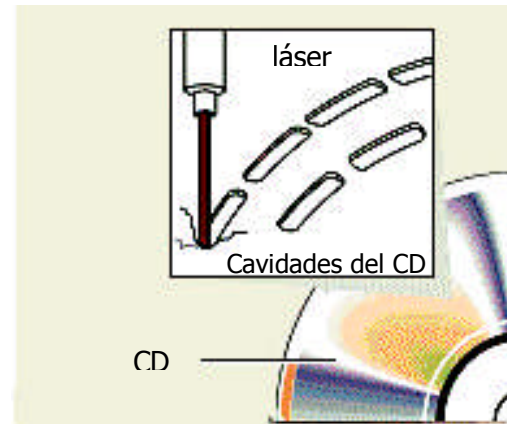
- Grabación mecánica



- **Grabación electromagnética:** Para grabar en este sistema, las ondas sonoras se amplifican y se graban en una cinta magnetizada de plástico, convirtiendo la información en impulsos eléctricos, mediante una cabeza grabadora electromagnética. La cabeza que reproduce (dispositivo electromagnético), convierte los campos magnéticos de la cinta en impulsos eléctricos para, amplificarlos y convertidos en ondas sonoras (música, voz, etc).

- **Grabación digital:** El grabador digital a diferencia de los sistemas electromecánicos, mide las ondas sonoras a miles de veces por segundo asignándoles un valor numérico o dígito a cada una de estas medidas. Estos dígitos se convierten en una corriente de pulsos electrónicos que se almacenan en una memoria para su posterior reconversión y reproducción. Actualmente se realizan grabaciones digitales directas, en las cuales los pulsos electrónicos se sitúan en un disco compacto (CD), dichos impulsos se parecen a una especie de señal en código Morse.

- **Grabación digital**



Para lograr un sonido perfecto, se tiene que recurrir a la mesa de edición de audio, y fabricar o sustituir cada uno sus propios sonidos, ya sea utilizando los ya filmados y eliminando lo que no se necesite o ambientar de forma adecuada con música, voces, u otros sonidos.

- **El micrófono**

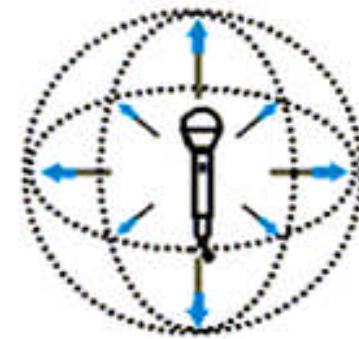
Todos los micrófonos convierten las ondas de sonido que se propagan por el espacio en una señal de audio. Aunque la mayoría de los micrófonos son lo suficiente mente robustos, es necesario tratarlos con cuidado si se desea cubrir completamente con las necesidades.

“Un micrófono se comporta como un generador de corriente eléctrica alterna de frecuencia igual a la de los sonidos que lo excitan y cuya tensión es proporcional a la amplitud de los mismos.”⁸

La sensibilidad de los micrófonos dependen del funcionamiento y la forma de la caja que los contiene. No todos los micrófonos se comportan del mismo modo como se señala a continuación:

a) Omnidireccional: Algunos están diseñados para ser no direccionales, los cuales mandan la señal eléctrica producida por variaciones en la presión sonora también denominados micrófonos de presión, de manera que pueden recibir con la misma calidad el sonido de cualquier dirección.

Un micrófono omnidireccional es aquel que recoge todos los sonidos cercanos al área donde se encuentre. Por ello sería muy favorable utilizar un micrófono de este tipo cuando se esta grabando un grupo de gente o a alguien que esta en movimiento. La desventaja es que no puede identificar entre el sonido que se desea escuchar (los protagonistas) y los sonidos sin interés (el entorno). En este caso, lo único que se puede hacer es acercarse al micrófono a la fuente de sonido y alejarla de los sonidos indeseables.

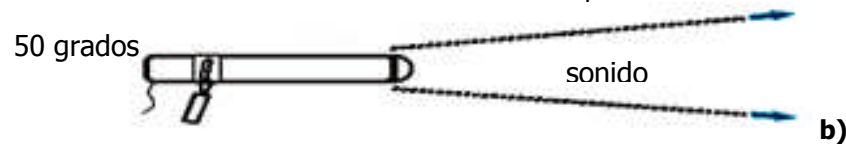


a)

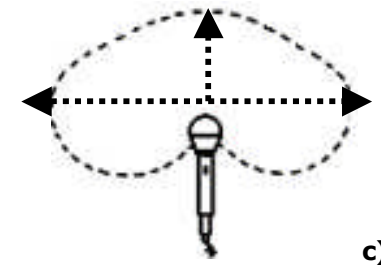
⁸ Ibidem, p.122

b) Direccionales: Recogen el sonido que hay directamente delante de ellos muy claramente, pero casi no captan los sonidos de otras direcciones. Aumentan su efecto de ondas mediante el reflejo de una superficie con el fin de que lleguen las ondas de forma directa. Otro diseño de micrófono direccional es un modelo, puede captar perfectamente los sonidos situados delante y detrás del micrófono, pero no capta los sonidos laterales.

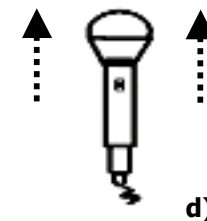
Al apuntar con un micrófono direccional al sonido que se desea captar, el micrófono ignora los sonidos provenientes de otras direcciones, con lo que el sonido es mas claro y se elimina el ruido innecesario. Este tipo de micrófono se debe manejar con cuidado, asegurándose de que la persona que habla no se salga del perímetro de percepción, pues quedaría fuera de los límites de percepción y el sonido sería muy bajo que seguramente se perderían las altas frecuencias; además, lo que se escucharía bien serían los sonidos de la zona hacia donde apunte el micrófono.



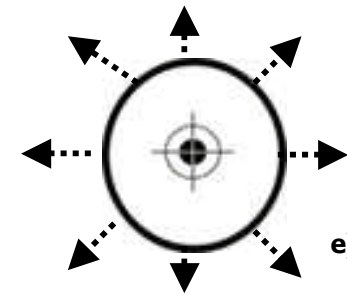
c) Cardioide: Por su forma de corazón es uno de los que mas se usan, aunque no es muy selectivo, tiene una zona de percepción limitada en la parte posterior para poder captar parte de los sonidos reflejados.



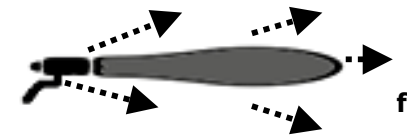
d) Lineales: Pueden sujetarse con la mano o mediante una barra (jirafa) y son muy útiles cuando se desea aislar a una persona de una multitud o eliminar ruidos ambientales. Su longitud está comprendida entre los 50 y los 60 centímetros, y cubre un ángulo de unos 50 grados. Generalmente, incorpora un protector de goma espuma o de plástico para evitar el ruido del viento sobre el micro.



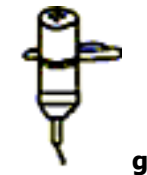
e) Parabólico: Es un disco de metal, con un diámetro comprendido entre 50 y 100 centímetros, que proporciona un sistema muy direccional (entre 10 y 40 grados) notablemente sensible para recoger sonidos a larga distancia usado en lugares grandes ya que debido a su gran tamaño, debe estar fijo, para que el viento no pueda afectarlo.



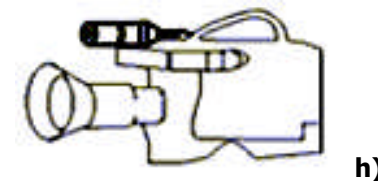
f) Condensador o electrostático: Es un micrófono que genera una mejor calidad acústica, por lo que es ideal para grabar música. Puede adaptarse a una barra, grúa o jirafa, o utilizarse sobre el espacio establecido. Sus principales desventajas es que es relativamente grande y puede captar sonidos fuertes, además de que necesita una fuente de energía específica.



g) Cristal: Tipo de micrófono de bajo costo que es sensible y pequeño. La calidad de sonido que proporciona es aceptable siempre que no sea demasiado importante la fidelidad, comúnmente es requerido como micrófono de contacto para algunos instrumentos musicales.



h) Para cámara: Micrófono de tamaño pequeño y omnidireccional colocado en el frente de la cámara, lugar donde recoge el sonido de todo lo que le rodea, incluyendo ruidos de motores del zoom de la cámara y el diafragma automático, como la respiración del camarógrafo. Se debe tener cuidado con su uso, su resultado es bueno para tomar sonidos atmosféricos que rodean a la toma (tráfico, gente, naturaleza, etc.).



i) Clip o lavalier: Son la alternativa a muchos de los problemas de sonido que existen, son compactos, no se sienten y proporcionan una buena calidad de recepción. Al sujetarse directamente en la ropa, pueden tener roces con el sujeto que lo porta y si existen mas de una persona en el canal de audio, se recomienda cortar el circuito de audio cada vez que no este en uso.



- **Soportes de micrófono**

a) Para mesa: Al recurrir a espacios detrás de una mesa es necesario recurrir a un soporte sobre la misma, apoyado sobre una base de goma o espuma que ayuda a aislar el micrófono en caso de que se golpee la mesa.



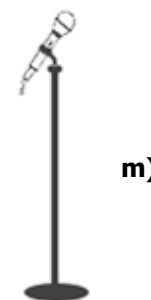
b) Colgados: En ocasiones la mejor posición para que un micrófono quede cerca de la fuente de sonido sin que sea visible se puede recurrir a este tipo de micro. Su característica tiene muchas limitantes, al estar expuesto no es posible hacer tomas amplias mientras este colocado. No tiene buena calidad para cubrir el sonido de varios personajes y si no se tiene cuidado se puede calentar por la cercanía de los efectos de iluminación, recogiendo también zumbidos de equipos cercanos.



c) Jirafa ó Boom: Es muy recurrido en las producciones en exteriores, consta de una barra de aluminio, que suele tener una longitud de unos dos metros o dos metros y medio, llevando el micrófono en un extremo. El cable va sujeto a lo largo de la barra y el micrófono está aislado de la barra, para evitar que el ruido al mover la barra sea captado por el micro.



d) De pie: Existen varios tipos de micrófonos de este tipo, desde los pesados y robustos hasta los mas delgados y ligeros de tubo flexible. Algunos disponen de un sistema para soltar el micrófono muy rápidamente, para que el micrófono pueda llevarse en la mano.



- **El sonido como medio de comunicación**

Los animales aunque no son ciegos, se valen del sonido como el hombre se vale de la vista, es decir, como la fuente básica de información exacta. Los seres humanos pasan naturalmente escuchando sonidos, convirtiéndolos en palabras que finalmente se pronuncian. Luego de reconocerse se hacen representaciones escritas (palabras). El lenguaje es un medio de comunicación entre la gente, desde el tráfico hasta el tictac del reloj; la mayoría de las veces los sonidos no son considerados, pero sin pensarlo, se meten en la conciencia generando comunicación.

“Aunque el propósito de la comunicación es unificar a los miembros de una comunidad a entender y relacionarse unos con otros, el mismo proceso de comunicación se utiliza en el resto de los seres vivos. Para entender a la comunicación en cuestión, se necesita entender como se transmite un mensaje para ser comprendido.”⁹

⁹ VERDERBER, Rudolph F. *Communicate*, p.53

Entre los seres humanos, el sonido como medio de comunicación, se da a través de signos orales y escritos que poseen un significado. En concreto el sonido sirve a todo ser vivo para comunicarse, si se entiende al lenguaje como un medio de expresión y de comunicación para el ser humano. Si la comunicación es un proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes, siempre se realiza en situaciones diferentes y con una intención específica. Por lo que, es necesario manejar en el proceso de comunicación, un mismo código lingüístico, para obtener éxito en el proceso.

El sonido por medio del lenguaje, forma un conjunto de palabras que se utilizan en la comunicación, gracias a una serie de códigos es como se puede hablar y transmitir lo que se desea. El sonido tiene una gran ventaja sobre los medios de comunicación, su respuesta es simple e inmediata; además de que se transmite a gran velocidad. El sonido como medio de comunicación, es aprovechado por sus ventajas que representa, ya que da carácter a lo que se transmite en un mensaje por mínimo que sea.

1.2.2 Iluminación

La iluminación implica mucho más allá del hecho de tener suficiente luz para la cámara al momento en que este grabando. La iluminación afecta la visión de un objeto, la reacción de la gente cuando, la atención que el espectador presta, etc. No solo es necesario considerar donde se colocan los focos, también la clase de luz que se obtiene de ellos y como afecta a la calidad de la imagen.

“La iluminación eléctrica está basada por medio de dispositivos que convierten la energía eléctrica en luz. Los tipos de dispositivos de iluminación eléctrica que normalmente se usan, como la lámpara incandescente, la lámpara fluorescente, y los varios tipos de arco y lámparas de vapor de eléctrico-descarga.”¹⁰

El ser humano puede ver detalles en las sombras, los ojos y el cerebro compensan detalles cuando de forma muy sutil la iluminación varía en los alrededores; las variaciones de color pasan inadvertidas e incluso pueden ser vistas con una extraordinaria porción de espacio aunque las condiciones de luz sean malas.

¹⁰ MAE, Rudolph. Luz y visión, p. 60

La cámara no puede interpretar las cosas de la misma manera como lo hace el ojo humano, reacciona según lo que realmente ve, dentro de sus características. Si una superficie refleja demasiada luz para el sistema de video, o bien un tono de luz muy intenso, esa parte de la imagen se bloquea y se ve toda blanca. Los muebles y ropa de tonos mas oscuros, igual que las sombras, a menudo aparecen en pantalla como negro total. Cuando se llega a la perdida de los detalles que realmente deben tener importancia, es necesario arreglar la imagen para que parezca con suficiente nitidez en la pantalla de acuerdo al contexto que es requerido.

Todo depende en gran parte del lugar y el tiempo donde se lleve a cabo la grabación, influye también el tipo de atmósfera que se desea crear en el espectador, una escena cotidiana o una situación dramática. En general, se tiene poco conocimiento de los efectos que puede tener la luz, principalmente su uso al momento de su manipulación, se deben conocer algunas de sus características principales para no cometer errores al momento de la grabación:

- **Intensidad (brillo):** la luz que afecta a los objetos iluminados, ya que es ahí donde se ve la cantidad de luz que emite el foco. El grado de intensidad es una manera conveniente de expresar si el color es vivo u opaco y describe fuerza.
- **Calidad de la luz:** si la luz es muy fuerte produciría sombras duras u oscuras, y si es suave las sombras serán ligeras o casi nulas. De hecho, es por ello donde depende la visibilidad de los objetos, mientras mas luz haya, mas visibilidad habrá.
- **Contrastes de luz:** es la relación entre el brillo de las zonas mas iluminadas y las mas oscuras de la imagen. Es cuando se ven los objetos con partes de luz y partes de sombras todo para crear la ilusión de profundidad en los objetos.
- **Dirección de luz:** respecto al tiro de cámara, afecta a la apariencia de los sujetos u objetos, esto quiere decir que la luz se mueve en línea recta por el aire pero dependiendo del objeto iluminado (vidrio, agua, tierra, etc.), va a ser el grado de desviación de la luz producida.
- **Temperatura de color:** la luz interfiere en la calidad de color; el color del objeto siempre depende del tipo de luz que lo alumbre, en sí todos los objetos son reflectores de la luz que les es enviada.

La cantidad variada de los colores que están presentes en el ojo humano, solo significa la capacidad de interpretar la porción de luz que los alumbró. Sin luz no puede haber color, pues no existiría ningún elemento que reflejar. La luz artificial (lámparas, focos, etc.) emiten energía haciendo que la superficie de los objetos irradie su espectro de luz; el manipular la fuente de luz se corre el riesgo de no acertar en la interpretación que realmente se quiere dar. Cuando se utiliza luz coloreada para producir un efecto sobre los objetos, se debe tener en cuenta:

- **Matiz** es lo que se suele interpretar como color, en el sentido de que si un objeto es de un color u otro (el color predominante).
- **Saturación** que es la que se refiere a la pureza o riqueza de un color, e intensidad con lo que influye al objeto (grado de color).
- **Luminosidad** es el valor del brillo, es decir, la intensidad con la que la fuente de luz influye en el objeto (tonalidad del color).

- **Intensidad de luz**

El ojo humano no funciona como una máquina que separa los colores, sino que tiene capacidad de adaptación tan grande que pasa desapercibido la intensidad de luz (mezcla de colores). Puede reproducir cualquier sensación de color mezclando diversas cantidades de luz, teniendo como resultado los colores primarios y secundarios.

“La intensidad de luz es, naturalmente, es un término subjetivo que se usa para describir las relaciones y combinaciones del color. Según la ley de probabilidades, mientras mas luz se tenga, mayor será el número de moléculas que entrarán en los ojos y mayores las probabilidades de distinguir dónde hay luz y dónde no la hay.”¹¹

Todos los objetos tienen la propiedad de absorber y reflejar cierta cantidad de luz (color), por lo que la mayoría de los colores que se perciben normalmente son mezclas de longitudes de onda que provienen de la absorción parcial de la luz blanca. Casi todos los objetos obtienen su color por medio de pigmentos, filtros o pinturas, los cuales absorben determinadas longitudes de onda de la luz blanca que reflejan o transmiten la que queda; esta longitud de onda reflejada o transmitida es la que produce la sensación de color, que se conoce como color pigmento.

¹¹ Ibidem, p.102

El tubo de la cámara requiere cierta cantidad de luz de la escena para captar imágenes de calidad y nitidez. Si la luz es pobre, la toma estará sobre expuesta (todos los tonos se reflejan demasiado oscuros). Si hay demasiada luz la toma estará sub expuesta (todos los tonos se reflejan demasiado claros). Se puede medir la intensidad de la iluminación con un fotómetro o confiar en el indicador de exposición de la cámara, o bien en la interpretación del objeto según se vea a través de la cámara. Para facilitar las tomas con respecto a la iluminación, es importante considerar los siguientes puntos.

El lente de la cámara no recibirá suficiente luz si:

- La iluminación sobre el sujeto u objeto es pobre para lograr una nitidez aceptable, (nivel bajo de luz).
- La temperatura del objeto es poco notable para el lente de la cámara, el cual interpretará el color de forma distinta a la que se quiere lograr.
- Se utiliza un filtro demasiado denso en cuestión a los tonos o a los brillos generales del lugar donde se filma, haciendo obscurecer el sitio sin previa intención, afectando el contexto inicial.

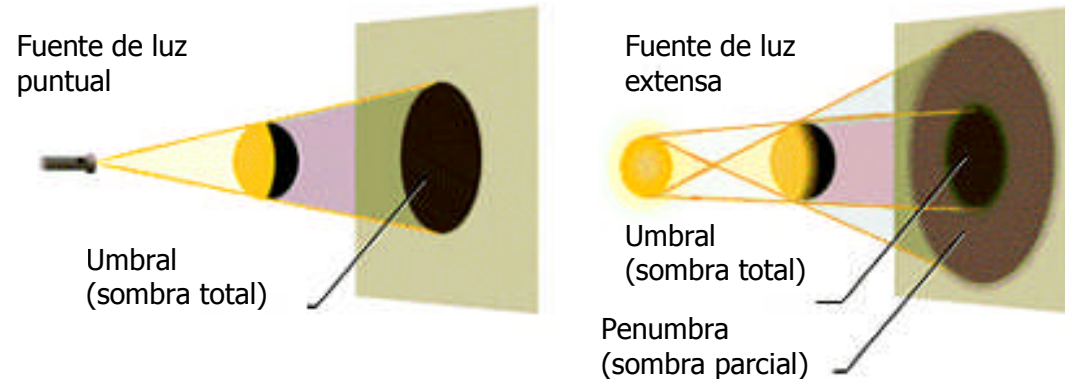
- **Tipos de iluminación**

La dirección de la luz influye considerablemente con la interpretación de la imagen. Variando la posición de iluminación es como dependerá el punto de vista de la cámara principal, su efecto alteraría la visión del sujeto. La dirección de iluminación se basa en las características que se deseen mostrar si es el caso, o si se quieren pasar desapercibidas.

a) Iluminación suficiente: Uno de los mayores puntos que exige una iluminación suficiente cuando se aplica a un sujeto es la de generar una luz útil. Si se está utilizando cámaras de grabación dentro de un espacio cerrado bajo condiciones controladas de luz, es difícil que el ojo humano lo distinga pues su adaptación es muy rápida, pero el lente de la cámara no puede adaptarse de la misma forma, por lo que sus condiciones de luz depende totalmente de la técnica de iluminación. Como ya se mencionó, si la producción requiere grabar en el interior de un inmueble, o en el exterior pero de noche, es normal que en los alrededores no haya la luz suficiente como para obtener una imagen de calidad.

b) Iluminación dura: En una grabación, por lo regular se recurre a reflectores, al ajustarlos una posición adecuada su saturación varia por la concentración o por la intensidad. Al invertirse la posición normal de las sombras, se invierte también su percepción. Muchas fuentes de luz artificiales como los cerillos, velas o focos, también se comportan de esa manera. Por su tamaño muy limitado, actúan como fuentes de luz direccional o puntual y producen una luz dura, sin tener en cuenta lo potentes o débiles que puedan ser.

“La iluminación dura genera sombras, área de una superficie oscurecida porque un objeto se interpone entre una fuente de luz y la superficie. Cuando la fuente de luz es muy pequeña (una fuente puntual), la sombra posee un contorno nítido y definido, pero cuando la fuente de luz es extensa, hay una zona situada entre la sombra más oscura (la umbral) y la parte completamente iluminada de la superficie, que puede recibir un poco de luz, y que por tanto sólo es una sombra parcial (la penumbra).”¹²



c) Iluminación excesiva: Al contar (o compensar) las características de la luz, se crean imágenes de calidad, incluso cuando se hacen tomas con iluminación artificial, pero aún el abuso de ello puede generar problemas. Las sombras que agregadas en los objetos dan mayor contorno y forma a los mismos. La brillantez de un objeto tiene relación con las sombras; los objetos brillantes dan la apariencia de ser más grandes y más cercanos que los opacos.

d) Iluminación suave o de relleno: No todas las luces tienen la misma característica que el sol (luz blanca), la luz artificial tiene un color en particular (un color dominante), y estas variaciones influyen al ojo al momento de percibir los colores. Cuando se tiene una luz difusa, ésta se dispersa en todas direcciones haciendo su luminosidad no muy intensa (iluminación suave).

Una luz suave (con poca intensidad) llamada luz de relleno se coloca al lado contrario de la cámara, ilumina las sombras y reduce el contraste. Cuanto más inclinada esté la luz básica o principal más importante será la luz de relleno. Si la luz principal está casi de frente, es posible que no haya que utilizar este tipo de luz.

¹² MILLERSON, Gerarld. Manual de producción de video, p.155

Al estar los sujetos iluminados por esta luz suave, no se distinguen sombras marcadas, sino unicamente ligeras tonalidades en los contrastes de las superficies iluminadas; así las texturas y el contorno de los objetos no quedan muy definidos en las imágenes que se perciben.

Hoy en día existen distintas formas de aplicar una luz suave. En general algunos de ellos se basan en materiales de difusión, tales como las laminas de cristal esmerilado, papel vegetal o albanene, una malla metálica, etc; para lograr una luz suave (dispersar la luz), los difusores se colocan sobre las fuentes de luz para reducir su intensidad y suavizar su calidad.



e) Iluminación básica: Este tipo de iluminación se define para el plano general o toma maestra de la grabación, en ella se tiene que ajustar apropiadamente la calidad de iluminación con respecto al resto de los planos. La luz predominante o luz principal se coloca ligeramente por encima y a un lado de la cámara. Normalmente consiste en una luz fuerte (un proyector), que muestra la forma y característica importante de los sujetos.



e)

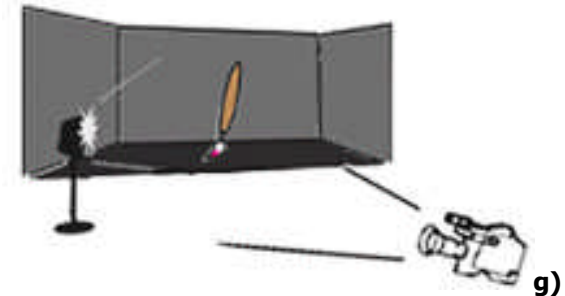
f) Iluminación trasera: Al agregar iluminación proveniente de la parte posterior de la escena, se le conoce como iluminación trasera, la cual ayuda a separar al sujeto del fondo permitiendo delinear y remarcar el contorno de la silueta y estatura.



f)

Se recomienda colocar la luz trasera lo mas atrás posible de la escena y con poca intensidad, pues si se coloca incorrectamente se generará una luz superior, la cual provocará sombras densas; siempre se debe mantener un ángulo vertical sobre el sujeto u objeto iluminado, sin mover la luz de lado en lo mas mínimo.

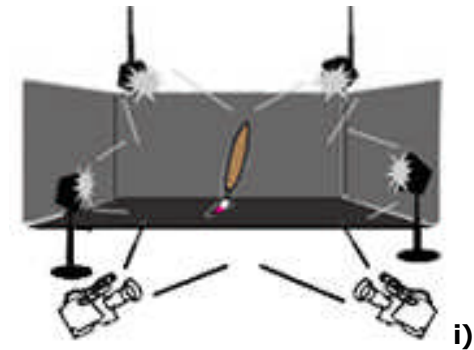
g) Iluminación Rembrandt: Se fundamenta este tipo de iluminación por el estilo claro oscuro surgido en la pintura de la época del Renacimiento italiano. En las técnicas de iluminación, está dada en el menor uso de la intensidad centrada en una luz principal, la cual tiene que lograr una sola luz proveniente del norte de la imagen. La característica principal de este tipo de iluminación es mantener una tonalidad baja, como lo sería en rostro con solo dos niveles de luz, dirigido al sujeto u objeto principal a 45 grados sobre el lado izquierdo de la toma.



h) Iluminación en locación. En esta iluminación, solo se cuenta con la luz normal que se encuentra en un ambiente real, sin apoyo de equipo de iluminación. Para ello, la luz es utilizada con la sensibilidad que poseen las cámaras actuales, las cuales cuentan con un circuito de ganancia. En este caso si se utiliza bien la luz con la que se cuenta, se puede obtener bastante realismo en las tomas, pero pueden aparecer limitaciones en determinados ambientes.



i) Iluminación para varias cámaras: Es un sistema de iluminación utilizado comúnmente en televisión y video, su fin es el de iluminar escenas y sujetos que son grabados al mismo tiempo desde distintos ángulos. Este sistema es muy apropiado para situaciones donde se requiere una tonalidad alta de iluminación. Es el método opuesto a la iluminación cinematográfica común.



j) Iluminación de estudio. La luz colocada desde lo alto de un estudio, proporcionó un progreso en las técnicas de iluminación para cualquier producción; pues facilitó la iluminación de diferentes áreas de escena de forma independiente. Con este tipo de iluminación, se tiene un mayor control para separar la luz dirigida a personajes y la luz destinada para la escenografía. Por lo tanto, se tiene los ángulos exactos donde se debe dirigir la luz, obteniendo sombras donde se requiere o iluminar a sujetos en desplazamiento. Al surgir la técnica de iluminación de estudio, fue necesario dividirla en tres partes: siendo la más importante la luz principal, la luz secundaria y la luz de separación.

- 1) **Luz principal:** Es la más importante ya que ilumina la totalidad de una escena y determina la dirección de las sombras. Así mismo establece por su intensidad, las tonalidades de la cantidad de luz. Teóricamente debe provenir de una sola fuente, pero en muchos casos se utilizan varios, los cuales son colocados de forma estratégica para mantener una direccionalidad de 35 a 45 grados.
- 2) **Luz secundaria (luz de relleno):** La característica principal de este tipo de luz es la luz frontal, la cual es colocada para suavizar las sombras duras que produce la luz principal. Es una luz suave que solo produce sombras difusas, en lo cual se utilizan objetos en la fuente de luz como tramas o texturas.
- 3) **Luz de separación (trasera):** En este caso se coloca la luz por arriba y detrás de los sujetos u objetos principales, a fin de marcar su contorno, separar y favorecer los planos en la toma. Su fin principal es el de acentuar los detalles de cada cosa que tiene trascendencia en la grabación.

- **Contraste**

El contraste es la capacidad de la imagen para reproducir más de una gama de escalas de tonalidades. Depende el contraste tonal del medio material de la imagen (objeto, video, iluminación, etc.), la cual actúa sobre los colores naturales de la imagen (definición, iluminación, etc.) El contraste de una imagen es simplemente la diferencia marcada entre el brillo de las zonas más claras y las más oscuras.

“En toda imagen fotográfica o televisiva, el contraste es la inexistencia o escasez de tonos intermedios de los colores, de tal manera que predominan bastante lo claro de lo oscuro, teniendo relación entre la iluminación máxima y mínima de un objeto.”¹³

La combinación de las luces y las sombras es uno de los procesos más complicados que existen en una producción. En la cámara de video se presentan los contrastes tonales, que son simplemente los tonos naturales de los sujetos, las variaciones de intensidad luminosa que aparece en la imagen y las sombras proyectadas con la iluminación. Al percatarse de que una imagen muestra una diferencia entre las partes brillantes y las oscuras, es cuando se comprueba que se tiene un buen contraste.

El mecanismo de la cámara tiene un mecanismo para realizar el contraste en las tomas, solo que no tiene la capacidad de reproducir las diferencias sutiles de la iluminación que se presenten en las áreas claras u oscuras de la imagen. Si el contraste es fuerte se producirá un efecto de velado, (zonas más brillantes con tonos oscuros sin detalle), ocasionando una imagen con resultados difíciles de interpretar al momento de verlo en la cámara.

En el momento de grabar una escena y evitar la mala iluminación, la mejor solución es utilizar una iluminación equilibrada de luz dura (quedará luz marcada) y de luz suave (que ilumine sombras, o rellene) sin crear nuevas sombras; así la cámara no tendrá dificultad para acoplarse con la iluminación de la escena.

- **Reflectores**

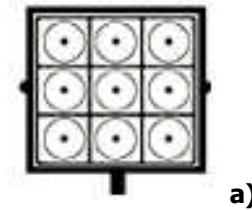
Los reflectores son aparatos de iluminación que reflejan la luz en una dirección determinada; aumentando las ondas de luz por medio de superficies reflejantes, los cuales varían en el material del cual están hechos, proporcionando distintas tonalidades.

¹³ Ibidem, p.150

“En si el reflector es un aparato equipado con una superficie brillante, generalmente metálica, de forma adecuada para que refleje en la dirección deseada la luz o el calor que incide sobre ella. La calidad de la luz reflejada, depende de la superficie utilizada.”¹⁴

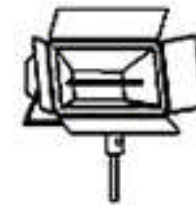
En interiores, es donde se puede utilizar reflectores, pues proporcionan luz en áreas donde se carece de la misma; ya sea como fuente de luz principal o como complemento de iluminación. Los reflectores trabajan bien sobre áreas limitadas para rellenar sombras, o para proporcionar también luz frontal principal. Se pueden utilizar dos o mas reflectores a la vez, pero el principal problema esta en dirigir la luz exactamente donde se desea y sujetar perfectamente los reflectores con respecto a la altura adecuada. Se debe tener cuidado con los reflejos que puedan surgir como en la luz suave débil, la cual solamente reflejará una distancia corta, dependiendo de la intensidad y de la distancia de la fuente de luz original. Los reflectores se distinguen por sus características específicas, las cuales son:

a) Reflector de banco de luz incandescente: Este reflector consiste en filas de lámparas de reflejo interno, los cuales no se usan en áreas grandes por la cantidad de luz difusa que produce.



a)

b) Reflector de luz amplia y pequeña: Su característica principal es que proporciona una luz difusa pero muy eficaz, utilizada en estudio y en locaciones pequeñas.



b)

¹⁴ Op. cit. p.203

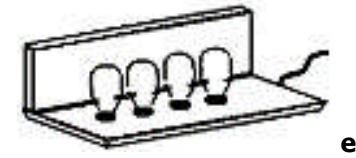
c) Reflector scoop de luz difusa y compacta: Por ser una luz difusa y compacta se utiliza en muchos casos por su característica difuminada, que por su tamaño se puede manipular su direccionalidad.



d) Reflector de luz amplia y grande: Tener un tamaño grande se recurre en áreas extensas, donde requieren de una iluminación difusa.



e) Reflector de ciclorama con luz uniforme: Se utiliza en grandes áreas por su tamaño, además proporciona una iluminación uniforme.



Cuando se utilice la luz artificial con un área en especial, un reflector de poca intensidad situado cerca de la cámara puede cubrir perfectamente el espacio, (eliminando las sombras). Los diferentes reflectores que existen tienen distintas características, como los que producen una luz suave y difusa que se dispersa sobre un área grande o los que proporcionan una luz muy intensa.

1.2.3 Formatos de video

Una grabación de vídeo es un proceso de grabación de imágenes fijas o en movimiento por medios electrónicos. Para trabajar en la elaboración de un vídeo es conveniente utilizar las mejores condiciones tecnológicas, al momento de realizar copias, montajes, efectos especiales, es necesario recurrir al material grabado. De tal manera, su almacenamiento para no perder la calidad de la imagen depende de la segunda o tercera generación de grabación.

“Comúnmente, un vídeo es una secuencia de imágenes acompañadas de sonido, formadas por ondas eléctricas que permiten transmitir la información. Las imágenes de vídeo pueden operarse y manejarse de diversas formas que son obtenidas gracias al procesos de producción.”¹⁵

Las técnicas utilizadas para grabar imágenes en un formato de vídeo son similares a las utilizadas para la grabación y reproducción del sonido. En la cámara, su forma de almacenar las imágenes es por medio de señales eléctricas comprimidas, provenientes del lente, las cuales se almacenan en el sistema de la cámara como imágenes unidas acompañadas de sonidos. El proceso de reproducción y grabación de video varia en calidad de imagen diferencia del formato de video. Todos los formatos tienen sus propias características, pero existen diferencia entre ellos por ser **analógicos** o **digitales**.

Hoy en día aún se recurre a los sistemas analógicos para almacenar grabaciones con una máxima calidad, pero esto está cambiando al recurrir a los medios digitales, simplemente la preferencia del sistema digital es por que su calidad se acerca un poco más a la realidad a diferencia del sistema analógico, además de que entre estos dos sistemas existe una diferencia en costos muy alta, que a largo plazo son notorias.

- **Formato de sistema analógico**

En los sistemas analógicos de video es realizado en una cinta magnética, almacena la información de manera secuencial o lineal; su característica principal es el hecho de que las fallas que puedan surgir no se pueden separar de la grabación original. Cuando se ha pasado por una serie de reproducciones por este sistema, la señal estará formada por la unión de todas las fallas generadas en cada etapa por las que haya pasado. Esto limita el número de etapas por las que una copia de tipo analógico pueda pasar sin que quede con fallas notables.

“El sistema analógico de video convierte las informaciones sonoras o audiovisuales en señales eléctricas por medio de un sistema electromagnético. Es característico de los sistemas analógicos el hecho de que las degradaciones no se separan de la señal original al crear copias sucesivas ya que se pierde la calidad para su reproducción, pues es una secuencia continua de una característica variable.”¹⁶

¹⁵ FERNÁNDEZ, Casado José L. Post producción digital, p. 14

¹⁶ WATKINSON, John. Video digital, p. 25

La información en un sistema analógico se transmite mediante un sistema continuo, por la fuerza de lectura de la cinta grabada por este sistema. En el ancho de la cinta sensible se determina la cantidad de elementos a transmitir como imágenes. La resolución depende una imagen hace referencia al grado de definición de la misma, al igual del ancho de la cinta en la cual está grabada; para comprobar la resolución, puede verificarse en las líneas reflejadas en el monitor al momento de su reproducción.

- **Diferencia analógica y digital**

El sistema de video análogo está estructurado por una cinta sensible donde almacena información, de algunos sistemas de grabación y reproducción de video. Requiere de una sincronía perfecta para el audio y la imagen; al existir variaciones, la señal se verá con imperfecciones visuales como sonoras. En el video digital, esos problemas no existen, pues esta constituido por un disco compacto que tiene gran capacidad de almacenamiento y sin el riesgo de tener desgaste en su reproducción.

- **Sistema Digital**

Un concepto fundamental de lo que es el video digital es simplemente un dispositivo de almacenamiento de gran capacidad de datos cuya característica tiene más información que un sistema análogo, además tiene la ventaja de almacenar datos y material interactivo en forma de texto o audio sin alterar la imagen del vídeo.

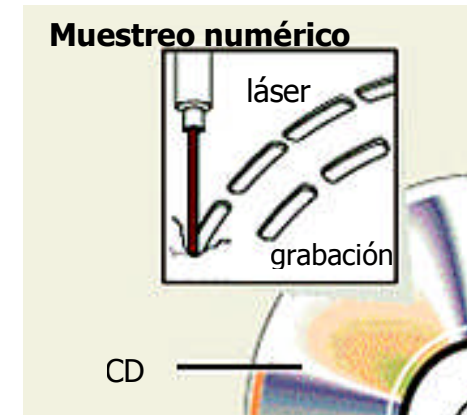
“El sistema de vídeo digital, es un dispositivo de almacenamiento masivo de datos de apariencia idéntica al de un disco compacto (sistema de audio llamado binario), contiene hasta 25 veces más información por medio de un sistema numérico.”¹⁷

La forma de representar el sistema de almacenamiento del video digital, es por medio de codificación de impulsos (PCM), son básicamente una forma de transmitir ondas de manera continua por medio de una serie de medidas enviadas por intervalos definidos, este proceso se denomina muestreo (asignación de valores numéricos a una determinada intensidad con una velocidad fija).

Aunque es posible utilizar en video cualquier frecuencia de muestreo que contenga bastante capacidad, lo adecuado es hacer que la frecuencia de muestreo sea un múltiplo entero para la frecuencia de la línea, así, las muestras son tomadas en el mismo lugar de cada línea. Si se hace así, una imagen digital estará formada por puntos donde se almacena el brillo en forma numérica así no hay margen de error.

¹⁷ Ibidem, p. 75

En el video digital, cuando se da el proceso de muestreo a lo largo de las líneas de grabación del cd, hace que se tenga mayor definición en la imagen que se esté grabando. Este proceso convierte la información de la imagen en códigos binarios, en 0 (sin señal), y 1 (con señal). Aún si el muestreo es muy rápido, la digitalización se realiza con una reproducción perfecta, ya que el proceso digital es una copia clónica, exacta, que no pierde calidad en la reproducción por su precisión numérica.



- **Sistema de almacenamiento**

Para trabajar la información adquirida en la grabación, el video requiere ser guardado en cualquier formato físico a través de una serie de procesos, pero para hacer dicho proceso es necesario conocer los materiales con que se disponen. Todo inicia cuando se graba la información directamente en un formato seleccionado, produciendo un máster (original) que no es el material final.

Cabe mencionar que la tecnología digital no necesariamente es mejor que una tecnología analógica, ya que existen una gran cantidad de sistemas de almacenamiento en el mercado que compensan las diferencias entre si; algunos muy baratos y de fácil adquisición, a otros de característica profesional de poco alcance; por lo que importante especificar las mas conocidas.

- **Sistema casero**

HDV	25 Mbps	MPEG2, 1440x1080, con funcionamiento entrelazado
HDV	17 Mbps	MPEG2, 1280x720 con funcionamiento progresivo

– **Sistema analógico**

MII, Betacam SP	½ "	Betacam grande (60-90 min.) Betacam pequeña (10-20-30 min.)
SVHS	½ "	Compatible con el VHS
Video 8, Betamax	½ "	Sustituido por el VHS
Hi8	1/4 ", 8mm	Calidad de grabación buena en la primera grabación.
VHS	½ "	Sustituido por las Betacam, b.Betacam

– **Sistema digital**

CD	Disco de 640 mb, 74 min.	Es un soporte de audio con un sistema de almacenamiento masivo. Está formado por una base de plástico recubierta de un material que refleja la luz, habitualmente aluminio.
CD ROM (Compact Disc-Read Only Memory).	Disco de 640 mb, 74 min.	Soporte audio, texto e imagen fija. Sistema de almacenamiento de archivos en disco compacto que permite grabar información una sola vez. Se caracteriza por ser de sólo lectura, con una capacidad de almacenamiento para datos de 650 MB.
CD-RW.	Disco de 640 mb , 74 min	Tiene las mismas características que el CD ROM, con la diferencia de que permite grabar la información más de 1.000 veces sobre el mismo disco
MPEG2, DVD	Disco	Son las unidades de última generación, son capaces de reproducir los anteriores formatos además de películas en formato de vídeo.

• **Sistema de almacenamiento óptico digital**

El sistema de almacenamiento óptico digital se trata de un formato pequeño, donde se puede almacenar gran cantidad de información. Su realización es por medio de un disco óptico numérico, este sistema se lee por medio de un ordenador, dispositivo electrónico capaz de recibir instrucciones y ejecutarlas por medio de cálculos sobre los datos numéricos.

“El sistema **códec** es como información numérica a la que se somete el contenido de un video digital. En general, el formato es una forma de contener la información, y el códec es la manera en la que este ordenada la información. De esta manera, se puede decir que el códec esta insertado en diferentes formatos de video”¹⁸

¹⁸ Ibidem, p. 8

Dicho sistema es utilizado en sustitución del microfilm (grabación de pequeño tamaño para facilitar su reproducción y almacenamiento). Por su característica desafortunadamente no está al alcance del público, por lo que solo son de uso profesional. Algunos de ellos son:

MPEG4, DivX, WM9, MPEG1, Sorenson, RealVideo G2, Indeo, Cinepak, H261, etc.

1.2.4 Cámaras de video

La mayoría de las cámaras actuales, se consideran con respecto a los niveles de uso para las cuales fueron hechas. Existen cámaras de uso doméstico y profesional, diferenciadas entre sí por sus características electrónicas como por el tamaño. Su capacidad óptica es de importancia para la calidad de imagen, pues de ello depende su efectividad.

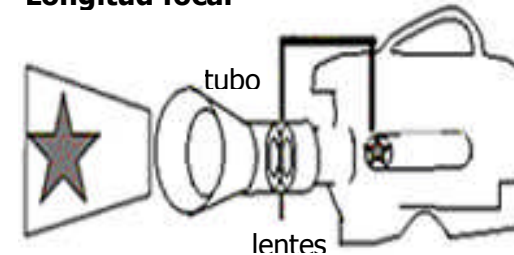
El sistema óptico de una cámara de video está formado en primer lugar por un lente fijo que se usa para enfocar la escena, teniendo un control automático de grabación. Dichas cámaras también tienen un sistema de prismas y espejos que hace que la luz que entra de una escena, sea separada de en los tres colores primarios: rojo, verde, y azul (RGB), es así como cada onda de luz se dirige a su propio dispositivo de reflexión. Casi cualquier color se puede reproducir combinando estos colores con las proporciones apropiadas, siendo que las cámaras de video usan un filtro que interviene la luz de una imagen en los tres colores primarios.

El dispositivo de la cámara de video para la toma de la luz en una escena hacia el frente del tubo de la cámara, lo traduce en signos electrónicos. Los primeros dispositivos en actuar en la cámara son los tubos internos de la misma, los cuales varían de número y de formato; de ello corresponde la definición de la imagen obtenida, pues del tamaño del mosaico que contiene el tubo será su capacidad de recepción (cuanto mas grande sea el tamaño, mayor calidad de recepción).

En el tubo de la cámara de video, transforma la señal luminosa captada a través del objetivo de la cámara. La señal de video, la cual una vez amplificada es enviada a una capa de material fotosensible. Dicho material, emite unos electrones que son activados por la luz generando electricidad; existen varios tipos de tubos como el vicidin, saticón, ledicón, etc. La luz que es captada se transforma en una imagen electrónica que puede leerse por una línea de electrones (partículas diminutas, cargadas negativamente).

En las cámaras modernas, en lugar de usar tubos de luz, requieren del uso de circuitos integrados sensibles a la luz. Como resultado, las cámaras con formato CDs tienen una dimensión más compacta y de forma portátil, a diferencia de las cámaras que usan un tubo. El formato de CD convierte la luz que entra de la escena en un signo eléctrico en un orden establecido, la cual sigue la información que el receptor recrea según a la imagen.

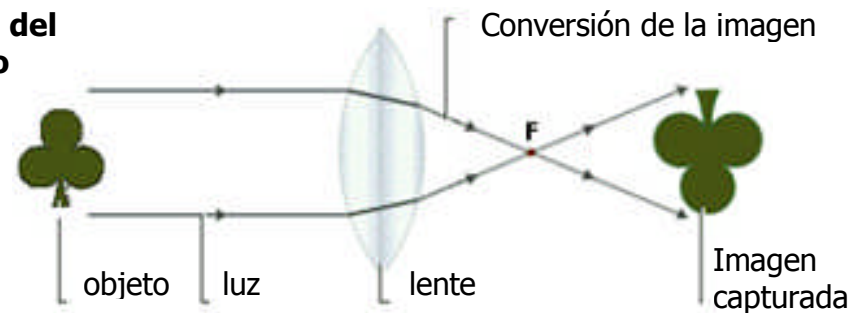
Longitud focal



La imagen que genera las cámaras modernas son menos expuestas a la distorsión, esto es por que la luz de una escena es golpeada por una serie de photodiodos recibidos en una superficie de silicón. Photodiodos son dispositivos que dirigen electricidad cuando ellos se golpean por la luz; ellos envían esta electricidad a pequeños condensadores, dichos condensadores guardan la carga eléctrica generada. El uso del zoom y los filtros ópticos

“El objetivo zoom es un complejo sistema óptico que suministra un ángulo de visión continuamente variable. En un extremo del zoom se comporta como teleobjetivo y en el otro como gran angular. Pero entre estos dos, el objetivo puede pararse en cualquier angulación intermedia.”¹⁹

Mecanismo del lente óptico



¹⁹ Op. cit. p. 110

Las cámaras de video tienen incorporadas por norma general, un objetivo focal de una capacidad variable (zoom), el cual ayuda a distinguir diferentes ángulos al momento de encuadrar una toma. Otro sistema automático del que cuenta una cámara es el diafragma, su funcionamiento consiste en regular el paso de los rayos luminosos hasta el mosaico fotosensible, que es controlado por un exposímetro.

Los lentes ópticos de zoom tienen muchas características que cuales incrementan su uso y material. Su característica principal es que son de cristal, tienen que estar ajustados en exactitud con movimientos suaves y precisos al momento del enfoque.

Los filtros para la cámara son muy requeridos hoy en día, existen varios tipos de ellos como los creativos que transforman los colores, en destellos, que convierten en estrellas los reflejos o puntos de luz, filtros de efecto caleidoscopio, otros que repiten varias veces la imagen, etc; características que los hacen ser más requeridos en el campo.

“Los filtros son lentes que se acoplan al objetivo de la cámara de vídeo, igual que a la fotográfica. Su razón es eliminar reflejos, crear efectos especiales lumínicos o de color, evitar algunas radiaciones, etc. Para producir en vídeo es imprescindible el uso de los filtros.”²⁰

Existen tipos de filtros para el tratamiento del color y manipulación de la luz, como lo son:

a) Filtros de conversión: estos filtros se utilizan para transformar la temperatura de color.

b) Filtros de corrección: estos son más suaves, sirven para contrarrestar las diferencias de temperatura de color.

c) Filtros polarizadores: por medio de ellos se evitan reflejos molestos y dan mayor saturación de color.



²⁰ Op. cit. p. 113

Por la necesidad de uso, se crearon filtros de cristal moldeado que son más baratos de fabricar, pero refleja su bajo costo por el hecho de que pueden tener irregularidades ópticas no deseadas. Rara vez, por no decir nunca, se encontrarán filtros de cristal o plástico moldeado para equipos profesionales, pues los filtros profesionales tienen un corte que guía la luz a través de toda visión sin tener reflejos, todo ello para tener una imagen limpia y nítida.

Todos evitan problemas de imagen para grabar, ya que tienen la ventaja de acoplarse unos a otros sin perder efectividad. Es ahí como se puede crear una gran variedad de posibilidades creativas.

- **Codificación de señal en sistema PAL' y NTSC**

El término PAL' es la sigla de Phase Alternating Line (línea alternada en fase). Este nombre es porque se designa al sistema de codificación empleado en la transmisión de señales de video o televisión en color en la mayor parte del mundo. El sistema PAL surgió en el año 1963, de manos del Dr. Walter Brunch en los laboratorios de Telefunken en su intento por mejorar la calidad y reducir los defectos en los tonos de color que presentaba el sistema NTSC. El sistema PAL deriva directamente del NTSC con algunas correcciones técnicas. No obstante, los conceptos fundamentales de la transmisión de señales han sido adoptados del sistema NTSC.

El sistema de color PAL se usa habitualmente con un formato de video de 625 líneas por cuadro (un cuadro es una imagen completa, compuesta de dos campos entrelazados) y una pantalla de 25 cuadros por segundo, entrelazada, tal y como ocurre por ejemplo en las variantes PAL-B, G, H, I, y N. Algunos países del Este de Europa que abandonaron el sistema SECAM ahora emplean PAL D o K, adaptaciones para mantener algunos aspectos técnicos de SECAM en PAL.

El nombre "Phase Alternating Line" (línea alternada en fase) describe el modo en que la información de crominancia (color) de la señal de video invertida en fase en cada línea, permitiendo la corrección automática de los posibles errores en fase al cancelarse entre sí. En la transmisión de datos por radiofrecuencia, los errores en fase son comunes, y se deben a retardos de la señal en su llegada o procesado. Las líneas en que la fase está invertida respecto a cómo se transmitirían en NTSC se llaman a menudo líneas PAL, y las que coincidirían se denominan líneas NTSC.

El funcionamiento del sistema PAL implica que es más complicado de realizar que el sistema NTSC. Esto es debido a que, si los primeros receptores PAL aprovechaban las imperfecciones del ojo humano para cancelar los errores de fase, sin la corrección electrónica, esto daba lugar a un efecto muy visible. La solución fue introducir una línea de retardo en el procesado de la señal de luminancia de aproximadamente que sirve para almacenar la información de crominancia de cada línea recibida; la medida de crominancia de una línea y la anterior es lo que se muestra por pantalla.

Esta solución reduce la resolución vertical de color en comparación con NTSC, pero como la retina humana es mucho menos sensible a la información de color que a la de luminancia o brillo, este efecto no es muy visible. Los televisores NTSC incorporan un corrector de matiz de color (en inglés, tint control) para realizar esta corrección manualmente.

Finalmente, en el sistema PAL es más probable que el aparato receptor malinterprete una señal de color como señal de luminancia, o viceversa, que en el sistema NTSC. En consecuencia, el sistema NTSC es técnicamente superior en aquellos casos en los que la señal es transmitida sin variaciones de fase (y, por tanto, sin los defectos de tono de color anteriormente descritos), por ejemplo en la televisión por cable, por satélite, en videojuegos, en reproductores de video, y en general en todas las aplicaciones en banda base.

1.3 Pre-producción

Las actividades de la pre-producción se resume en la planificación, presupuesto, y preparación y necesitadas previas al inicio de una filmación. El periodo de la pre-producción puede durar de un mes o más, o simplemente una semana. Las producciones de gran tamaño y complejidad, como una ceremonia de premios, pueden tomar mayor tiempo de pre-producción por la magnitud de personas que están involucradas.

“La preproducción se refiere a las actividades previas al rodaje, como los es la elaboración de un presupuesto, planificación y otros preparativos. El periodo de preproducción puede durar un mes en el caso de una película, o sólo una semana si se trata de un episodio. Las producciones más complejas, como telemaratones en directo, pueden exigir meses de preproducción.”²¹

En este proceso hay tres personas claves para el desarrollo del mismo, como lo es el jefe de producción, el director y el director de casting. El jefe de producción debe como prioridad, hacer un presupuesto provisional, contratar un jefe de locaciones y jefes para los distintos departamentos. Las primeras decisiones esenciales para la producción son la locación para la filmación y la fecha de comienzo de éste. El director revisa el guión y hace los cambios que considera necesarios, empieza el proceso de selección de actores o casting y elige a sus asistentes y operadores de cámara. Desde este momento todas las decisiones relacionadas con el personal creativo, localizaciones, horarios o características visuales debe contar con la aprobación del director.

El proceso de preproducción termina con una reunión final a la que asisten todos los responsables del equipo, los productores, el director y a veces también el guionista. El equipo de preproducción, soportado por el director, revisa detalladamente cada escena de la idea original, pues es en ese momento donde se analiza cada elemento de la producción y donde se responden las preguntas que puedan surgir.

La información recogida en el transcurso de la preproducción o investigación, permitirá hacer una descripción mas clara del proyecto a trabajar, todo ello es generada para tener una guía que se modificara sobre la marcha, pero tendrá importancia pues es una herramienta de gran utilidad para el proceso. Incluso en la realización de un documental es necesario partir de una investigación para partir sobre lo que se sabe y lo que se espera lograr.

²¹ DOLS, Jein. Introducción al video, p. 66

1.3.1 Tema o evento a grabar

Se debe considerar que los intereses y necesidades de la filmación debe ser delimitado, por lo que entonces no se puede trabajar en una idea general dirigida a todo el mundo, sino en una idea específica que delimite al público principal (personas interesadas en ver el trabajo). De ello es primordial que según el tema y enfoque que se le de a la filmación, será como se va a seleccionar y definir al público objetivo.

1.3.2 Plan de trabajo

En esta etapa, cada elemento de grabación es repasado para que en el momento de que surja cualquier pregunta, sea resuelta de manera rápida. De ello, cada decisión que involucra al equipo de trabajo, como creativos, situaciones, horarios, etc; son los elementos que requerirá el director para la formación de las escenas, para ello es necesario considerar varias etapas básicas, como los es:

- **Cronograma**

Tiene que ver con la realización en el tiempo disponible según las fechas que son elegidas, como la programación de las locaciones (ambientes o espacios seleccionados para la grabación de distintas escenas), ahí también tener programado a los actores en los tiempos que se tienen disponibles.

- **Justificación**

Es un documento sobre el proyecto, donde incluye los objetivos de la filmación, así como el público al que va destinado, el tratamiento audiovisual que se va a lograr y el presupuesto con el que se cuenta. Es importante que cuanto más completa sea dicha descripción, más clara estará la trama de la grabación, así se tendrá especificado el proyecto desde un principio

- **Determinación del público**

Para el realizador el trabajo de filmación le es completamente familiar, ya que sabe todo lo que va a pasar, caso contrario el de los espectadores los cuales están buscando continuamente el contenido de la producción. El paso principal a decidir es para quien está pensando el programa sin subestimar al público principal. El público al que vaya destinada la producción deberá ser clave a la hora de elegir el perfil del mismo; al igual que las condiciones bajo las que el público va a ver el trabajo, por ello el realizador debe anticiparse a las condiciones que están por venir.

- **Tipo de producción**

Al definir el tema, es el momento de elaborar el contenido principal del video, se establece el punto de vista, los objetivos a lograr con su producción, tratamiento, formato y público.

No se puede mantener la misma intensidad narrativa, informativa y emocional, todo el tiempo, pues habrá puntos en que se acelera el paso, se avive el interés, o se crea algún tipo de tensión; pero también tiene que haber momentos en que se relaje un poco el ritmo para darle un respiro al espectador. No sólo es cuestión de tempo en el montaje ni de la alternancia de los ritmos, sino también del contenido de la información que se va a transmitir.

- **Tiempo total de la producción**

Por medio de la investigación, recolección e indagación del tema a grabar, es como se recopila la información general del mismo, dando como resultado una estructura del contenido considerada por los especialistas en el tema.

Una vez definido lo anterior, es como se especularía en un tiempo tentativo la realización del trabajo, tanto de escritorio como de filmación. Es así, como se hace un cálculo aproximado de la duración de cada sección y de la suma de todas ellas es como se define el tiempo total de la producción.

- **Propósito del mismo**

Al hacer una descripción por escrito del trabajo, es como se estará en mejores condiciones para seleccionar lo que es realmente importante para el tema central. Así, desde el inicio se establecerá la realización profesional del material, no solo para la necesidad del cliente o público que lo va a ver, si no también del resultado que va a tener al momento de ser visto.

- **Kloster de lluvia de ideas**

Al hacer la preparación de la filmación, desde el primer momento se esta armando la trama en la cabeza de los colaboradores principales, y se está planteando no sólo lo qué se va a rodar, sino cómo se va a utilizar el material para comunicar la idea central a los espectadores. La unión de todas las ideas aportadas, definirá la columna vertebral del trabajo, sin importar de donde provengan.

1.3.3 Etapa de investigación

Se tiene la idea de que el planificar una producción, hace retardar el trabajo en general. Ya que el objetivo principal de la producción es el de comunicar de forma visual, pero es importante que se cubra cada etapa de la preproducción de manera eficiente, así evitar retrasos técnicos como artísticos en el momento de iniciar la grabación.

- **Argumento**

A partir de la idea base y visual que se ha decidido con respecto al género con el que se va a trabajar, el siguiente paso para cubrir es el definir el tratamiento a desarrollar. Para ello, el primer paso es el estudio y documentación del trabajo, la situación histórica, la atmósfera, el clima, los personajes, las locaciones, el vestuario, etc. Es en este momento donde se puede permitir una extensa planificación, ya que es ahí donde se plasma toda la creatividad posible. Al asentarse todas las ideas planteadas en común acuerdo, llega el momento de trabajar con el guión para dar pies y cabeza a lo ya acordado.

- **Guión literario**

El guión literario es una especie de ampliación del tratamiento de las escenas, además es donde se desglosa todo por secuencias, se enumera los planos, se hace una descripción de los personajes y de localizaciones de cada una de las tomas, incluyendo los diálogos.

“Se ha de desarrollar perfectamente la acción, relación y localización. Los actores estarán totalmente desarrollados por movimientos, ubicación, etc. En el guión literario no debe contener ninguna indicación u observación de carácter técnico.”²²

Para elaborar adecuadamente el guión literario, como primer paso se debe realiza una sinopsis o resumen del tema, donde se decide el tratamiento que tendrá el video, (si será de ficción, reportaje, de un documental, etc.) para dar forma a la estructura y secuencia del proyecto. Aquí es donde se presenta una narración ordenada de la historia, dónde se debe incluir las acciones y diálogos de los participantes, pero sin indicaciones ni referencias técnicas.

²² MILLER, Pat. P. La supervisión del guión, p. 32

Guión literario Título _____	Bloque: _____ Sec: <u>1</u> Toma: <u>8</u>
Abre en negro: Ext. Puerta principal de la casa de Juan – noche Es tarde y esta <u>oscuro</u> . <u>Juan</u> se acerca con una maleta y una bolsa. Lleva un <u>pantalón de mezclilla</u> y una <u>camisa floreada</u> .	1/8 Está cansado. <u>Abre la puerta y entra.</u>
Int. Comedor de la casa de Juan – noche Las <u>luces</u> están <u>apagadas</u> . Juan entra. Bosteza. Está <u>cansado</u> y quiere irse a la cama. Deja su <u>bolsa en el suelo</u> , mientras va al cuarto, <u>se quita la camisa</u> y la <u>tira sin preocupación</u> sobre una silla.	2/8 <u>Entra y cierra.</u>
Int. Cuarto de Juan – noche Juan voltea hacia la ventana de donde proviene una voz.	3/8 Voz de Celia en (off) Juan... ¡!Juanii

- **Scouting**

En el caso de que la filmación requiera de locaciones, es importante cubrir el scouting, que es la evaluación de los ambientes por visitar para el proyecto al igual que la búsqueda de lugares para el registro de imágenes, tanto externos como internos.

- **Break Down (lista de necesidades)**

Al preparar el presupuesto total de la filmación, se debe delimitar cada escena en función de la situación donde se realizaran las grabaciones. Los factores ya contemplados para el presupuesto establecido, deben cubrir por lo menos lo siguiente:

a) La realización: Es el factor que corresponde a los elementos y que cubren la preparación del guión y a las actividades que cubren a la producción.

b) Música: En la música, los aspectos por contemplar son los derechos de autor de canciones, de música de fondo, pago de arreglistas, director de orquesta al igual que de los músicos (si es el caso), etc.

c) Personal artístico: Esta dividido por categorías como lo son los actores, protagonistas, invitados, etc; en el doblaje se debe tener en cuenta al director de doblaje y al locutor. Si es el caso de una filmación donde requiere efectos especiales, se debe incluir al maestro de armas, especialistas, etc.

d) Personal técnico: En este punto, la distribución de los técnicos varía según el proyecto y requerimientos establecidos en cada área, como en la Realización, Producción, Escenografía, Iluminación, Vestuario, Maquillaje, Sonido, etc.

e) Escenografía: Este aspecto se divide en varias partes, a la que corresponde a construcciones ambientadas, las fabricadas en el espacio del estudio, los espacios naturales, etc; por lo que se tiene que contemplar el gasto que demanda el transporte de materiales y los obreros, técnicos, etc.

f) Vestuario: Se compone del vestuario alquilado, adquirido, zapatería, joyas, incluyendo el material de peluquería y de maquillaje, al igual que los gastos de mantenimiento y transporte.

g) Estudio: Es cuando en la producción ya se ha decidido alquilar de forma parcial o total los servicios de estudio, desde instalaciones, equipo, utilería, etc.

h) Equipo de rodaje: Es el uso de cámaras, objetivos, filtros, grúas, monitores, lámparas, iluminación, servicios higiénicos, cafetería, etc.

j) Montaje y sonorización: Será en el aspecto de efectos especiales, doblaje, sonorización, cintas, instrumentos, etc.

k) Transporte: Coches de producción, alquiler, camiones, taxis, peaje, aduanas, multas, etc.

l) Seguros: Corresponde a cintas master, responsabilidad de personal, accidentes, interrupción de rodaje, etc.

m) Gastos generales: Esto cubre los gastos de oficinas, administrativo, servicios de seguridad, limpieza, material, papelería, etc.

- **Lista de imprevistos**

Al hacer un plan establecido para el desarrollo de la filmación, es posible que se contemplen materiales o situaciones adicionales que serán inevitables en cierto momento. Para improvisar cuando sea la grabación, siempre se debe apegar en lo posible al plan original y no se debe permitir que se exceda este recurso. También se debe contemplar una flexibilidad en este caso, pues en la realidad casi nunca responde a las necesidades en sí, por lo que no se tienen mas remedio que adaptarse a lo que se tiene.

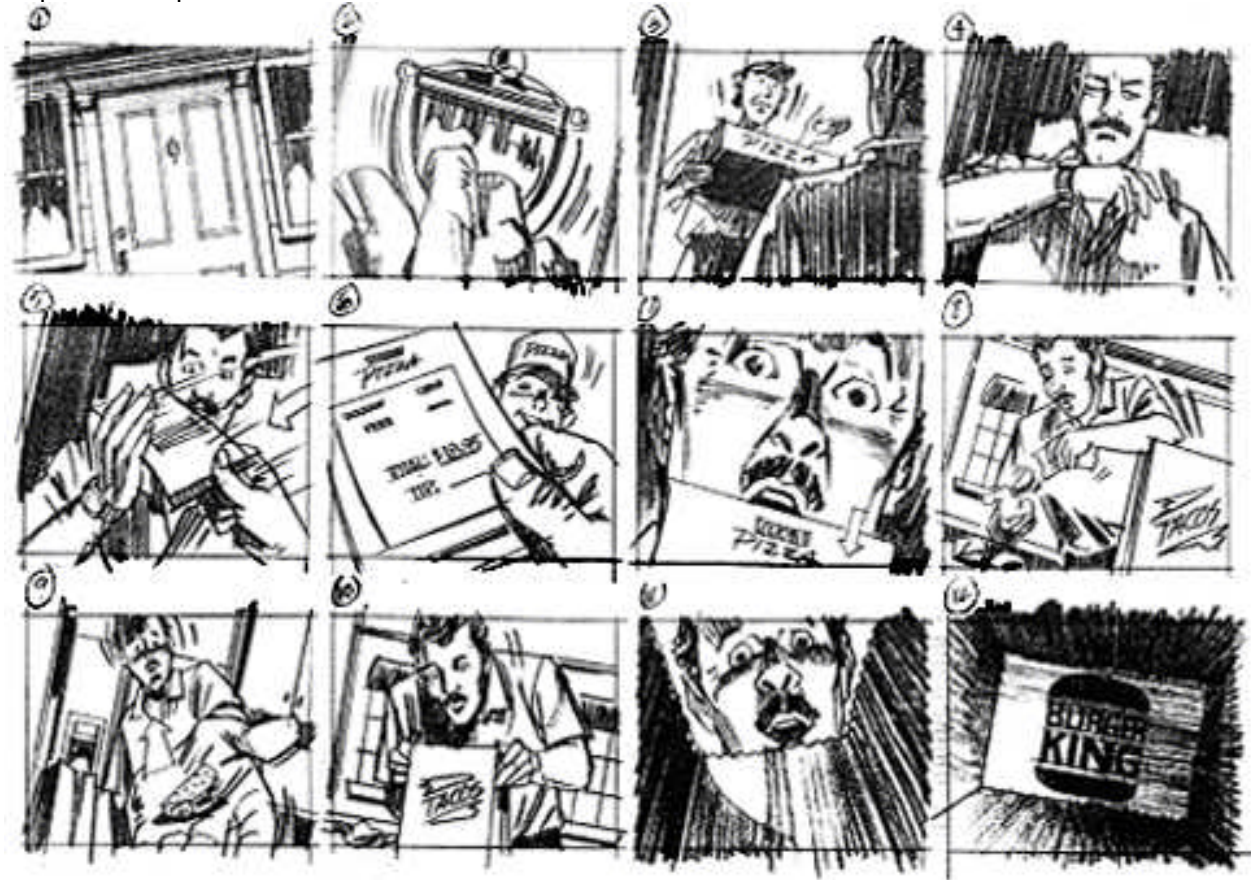
- **Presupuesto de la producción**

Se trata de la planificación en detalle de los recursos con los que se cuenta. Al tener el presupuesto estimado, se debe administrar y tener bajo control hasta el más mínimo detalle, sea de carácter económico, de recursos humanos, material, etc. Ya que si se presenta algún imprevisto o problema, la producción deberá cubrirlo si no se tiene una solución, contemplando al personal técnico, equipo de producción, alquiler de equipo, transporte, etc. En muchos casos es más fácil dividir los gastos por categorías desde la pre-producción, producción y postproducción; para tener un mejor control.

Presupuesto de producción		
Nombre del proyecto: _____		Fecha de presupuesto: _____
Especificaciones: _____		
Costos	Estimado	Final
PREPRODUCCIÓN		
Personal		
Equipo e instalaciones		
Guión		
PREPRODUCCIÓN		
Personal		
Equipo e instalaciones		
Guión		
PREPRODUCCIÓN		
Personal técnico		
Equipo e instalaciones		
Multicopiado		
Seguros		
Total		

- **Story Board o visualización**

En el momento que se necesita visualizar las tomas y escenas, es necesario hacer bocetos burdos en cada secuencia. Los bocetos se conocen como story board, los cuales se elaboran en una especie de comic. Bajo cada cuadro se escriben ciertos datos, como una pequeña descripción o su duración aproximada. También es recomendable un espacio para hacer anotaciones durante la filmación o el número de cinta, código de tiempo y observaciones. Por supuesto, aun no es posible anticipar como será todo lo que se encuentre, pero estos bocetos ayudarán a buscar los distintos planos necesarios para plasmar lo que se tiene en mente.



- **Guión técnico**

Es cuando es desglosada escena por escena del video, la planificación de ello es especificada por orden y por los datos del video, tomando en cuenta las necesidades de cada plano como el lugar y fecha de grabación, tipo de plano, sonido, duración, etc. Se empieza por una determinada secuencia de un plano (que muestre el entorno tal y como sería, cuadro por cuadro) para luego establecer en un plano general las personas u objetos que se grabarían.

Guión técnico		Bloque: _____
		Sec: <u> 1 </u>
		Toma: <u> 8 </u>
1.		
Ext. Casa de Juan – noche		1/8
Juan abre la puerta y entra.		Zoom out
2.		
Int. Comedor casa de Juan – noche		2/8
Juan deja su bolsa en el suelo, camina al cuarto, entra quitándose la ropa.		Entra y cierra la puerta detrás de él.
Médium long shot		(pausa) Se escucha un grito de mujer
3.		
Ext. Cuarto de Juan – noche		3/8
Celia parada viendo hacia la ventana.		Médium close up (pausa) grita con fuerza
Juan... ¡Juanii		
1 Toma		- Continua

- **Estructura del programa por secuencia y escenas**

Es aquí donde surge la valoración del proyecto, pues se desglosan los escenarios, personajes, localizaciones y personal técnico que debe intervenir, de acuerdo con la secuencia que se establezca. También se especifica en el plan de la producción los requerimientos del guión, como los horarios, las locaciones por visitar, la etapa de edición, etc.

- **Revisión final del guión**

Se establece la estructura final, por medio del grupo de trabajo que contribuye la producción, los cuales establecen las ideas finales por áreas, para así buscar alternativas en las situaciones que les corresponden. Es un proceso que se hace sobre papel una y otra vez, hasta que el autor y sus colaboradores sientan que el desarrollo del trabajo ha quedado bien, para seguir con su escenificación.

1.3.4 Guión definitivo

Una vez aceptado el guión elaborado por todo equipo de producción, es cuando se decide la estructura final del guión, nombrándolo guión definitivo. A diferencia de los anteriores guiones, este se caracteriza por que contiene un registro completo de todo lo que va a aparecer en la película, desde el mas mínimo detalle hasta la estructura general del mismo.

“La clave del guión definitivo es dada en las escenas; radicando sobre todo en su contenido, no en las imágenes capturadas sino en el resultado obtenido en la edición. Para que el contenido de las tomas sea bueno, conviene definir todos los detalles en ese momento. Si un paisaje no es importante, puede serlo sí aparece un ave, un barco, etc; todo puede cambiar el curso de interés.”²³

- **Tipos de tomas de cámara**

Cuando se inicia la filmación, se debe recordar que se esta recogiendo material que después será editado. Para ello se deben contemplar varias especificaciones prácticas, como el establecer donde se obtienen tomas adecuadas en la filmación gracias a un esquema (o dibujo), donde se indique la ubicación exacta de las cámaras y ver los ángulos favorables para las tomas. Así cuando llegue el momento de la grabación será mas adecuado basarse en lo ya establecido sin experimentar, aprovechando así el tiempo y facilitando la edición. Por lo tanto es importante considerar lo siguiente:

Existen varios tipos de planos o tomas básicas, se especifican por su definición; no obstante no son totalmente rígidas pues puede existir variación en las tomas según la idea o necesidad de la filmación.

²³ DOLS, Jein. Introducción al video, p. 82

a) Full shot o plano general

Es donde el ángulo de la cámara muestra, casi el total del escenario o ambiente donde se desarrolla la acción.



b) Long shot o plano en conjunto

Aquí se observa solo un fragmento de la escena, algún personaje o parte del ambiente.



c) Medium shot o plano medio

En este caso se hace la toma en relación a un personaje sin considerar el entorno, dando atención a solo una parte en específico.



d) Médium close up o medio primer plano

Se considera a partir de la cintura a la cabeza del sujeto.



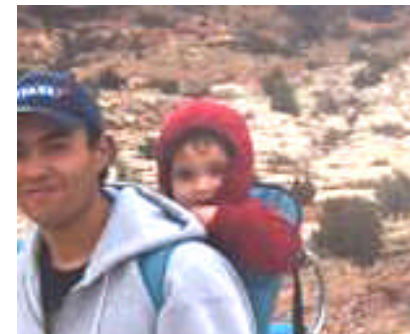
e) Close up o primer o primer plano

Es el área que parte de la altura del pecho u hombros a la cabeza.



f) Big close up o gran primer plano

Es la toma donde se hace un acercamiento extremo, donde se quiere resaltar algo en concreto.



g) Two shot

Es cuando se toma a dos sujetos en especial quitando al entorno.



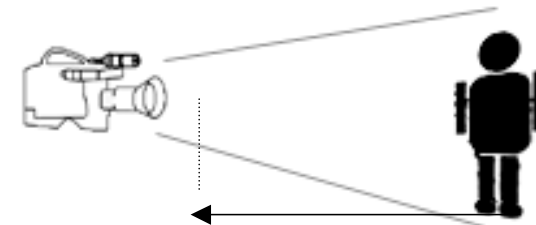
h) Three shot

Es la toma de tres sujetos en específico.



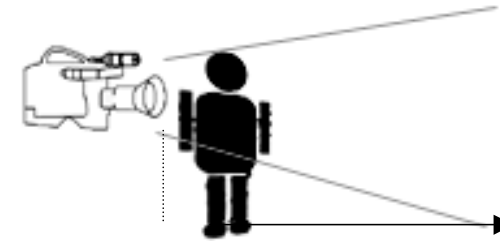
i) Head on shot

Es una toma donde el personaje camina en dirección a la cámara.



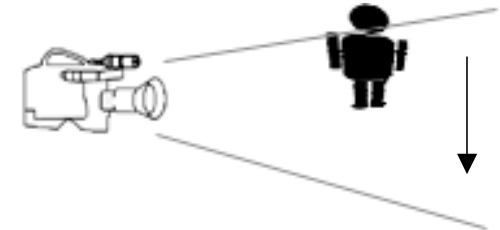
j) Tail away

Es donde el sujeto se aleja de la cámara sobre la misma línea.



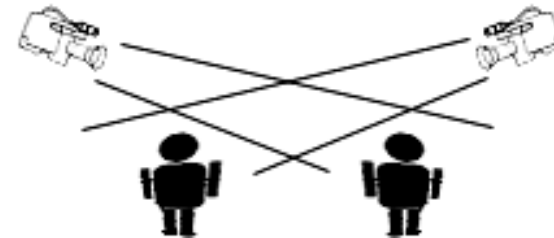
k) Cross screen

Se capta la imagen cuando el personaje cruza de forma perpendicular al eje óptico de la cámara.



l) Toma combinada

Se presenta cuando hay mas de un sujeto por grabar, los cuales se presentan de forma simultanea en la secuencia de la historia.



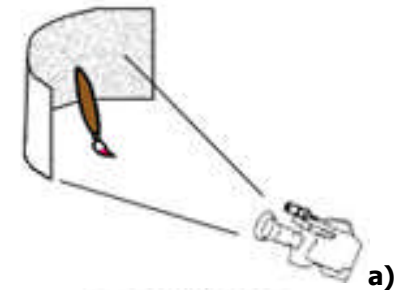
- **Diseño de escenografía**

Para la escenografía hay una persona responsable, experto que contribuye en forma específica lograr un realismo en la ambientación del proyecto en un nivel artístico. Es la etapa donde se diseña, se construyen los decorados, se seleccionan los accesorios, etc; para así visualizar tanto para el realizador como para el productor, los bocetos que se realizaron desde etapas iniciales.

La escenografía que se elija para las tomas, dependerá de la importancia que genere en el espectador ya sea de una parte o del total de la filmación. Lo que realmente importa es el efecto final, para ello se pueden recurrir a diversas estrategias de escenografía como las siguientes:

a) Ciclorama

El ciclorama sirve como un fondo general sin mostrar muchos detalles.



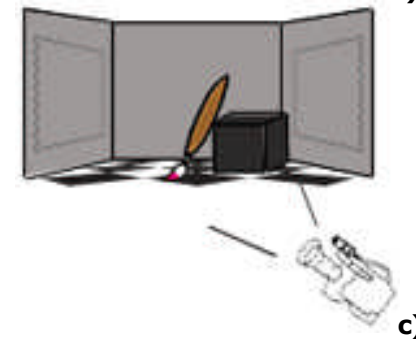
b) Escenografía abierta

Constituye a un mínimo de escenografía o mobiliario, el cual es colocado delante de un fondo o ciclorama, una vez unificados, crean una ambientación.



c) Escenografía de caja

La estructura de este tipo de escenografía es de material duro, ya que su principal característica de este tipo de escenografía es mantener una estructura angular, generando un efecto de profundidad.



d) Escenografía parcial

Se recurre a este tipo de escenografía solo cuando se va a grabar una toma reducida, ya que solo se colocan unos pocos elementos que pueden sugerir un decorado completo.



d)

- **Planta de piso para escenografía**

En general, es el espacio donde se requiere de una escenografía, un estudio de grabación, ya que ahí es donde se encuentra un taller y los espacios técnicos para realizar una escenografía de una producción. Para elaborar la misma, se debe contar con una planta de piso, la cual junto con el escenógrafo trabaja con los carpinteros, pintores, utileros, etc; haciendo evidente que la escenografía requiere de una importante aportación en el presupuesto de una producción.



- **Planta de piso para iluminación**

Esta área está a cargo del director de iluminación, el cual trabaja con el realizador para definir las necesidades eléctricas y como operar el panel de luces, ajustando detalles, el tipo de abertura del haz, la altura, posición, etc. Todo analizado previamente por los ensayos.



1.3.5 Diseño grafico

El director artístico es el responsable del diseño gráfico de la producción, dirige el diseño, construcción y acabado de decorados y vestuario; comúnmente tiene bajo su responsabilidad a los maquillistas y peluqueros. Lo que demuestra que es un trabajo comprometedor con igual de responsabilidad que en muchas otras etapas de la producción.

- **Perfil de personajes**

El desempeño que realizan principalmente las personas que se colocan delante de la cámara, deben guiarse por la idea original de la producción. Para hacer una selección de quines van a participar, se analiza un factor importante en cuanto a la experiencia y la personalidad que deben tener, ya que debe respaldar el contexto total de la filmación. Se puede tener el caso de contar con la participación de un actor profesional que siempre ha trabajado con un guión, la oportunidad de una entrevista ocasional sin previas pruebas, o de una persona que se pasea por la calle; en cualquier situación siempre se debe cubrir las necesidad contextual de la idea principal, aún si se presentarán variaciones.

- **Diseño de vestuario**

El diseño de vestuario ofrece información sobre el personaje que va a participar y ayuda a crear el ambiente adecuado para la producción. Debido a que la actuación implica una personificación; los encargados del vestuario no sólo diseñan las ropas y accesorios, también se ocupan de pelucas, máscaras y maquillaje. Debido a que el vestuario puede indicar factores como la clase social, e incluso puede simular características físicas como la obesidad o la deformidad, un diseño adecuado puede resultar muy útil para un actor a la hora de interpretar su papel.

Un determinado vestuario puede constituir también la identidad de un personaje, para eso la producción y el diseño de vestuario cuenta con el apoyo de el departamento de costura. Si es el caso, se cuenta con los recursos suficientes, se puede comprar el vestuario o mandarse a hacer en forma ajena a la producción.

- **Casting**

Es el momento de la elección de actores y personal técnico, una vez tomada la decisión de que es lo que se requiere con respecto a los personajes de la producción y su equipo, es cuando se llega al punto de selección de los mismos. Es en ese momento donde se decide quién o quienes formaran parte de la producción. En cuestión actoral se podría decir que hay dos clases: los profesionales, los que están acostumbrados a aparecen delante de la cámara, y los inexpertos, para los que un programa es algo nuevo.

- **Directorio general**

El equipo de producción para un proyecto está formado por personal creativo como actores, guionistas, directores y productores, además de una plantilla técnica de operadores de cámara, electricistas y técnicos de sonido.

El productor ejecutivo es el responsable absoluto del proyecto y habitualmente es quien aporta la idea y el responsable general; debe responder por el equipo creativo, el director, guionistas y productor general, además de los actores. El productor general esta a cargo del rodaje, presupuesto, personal y todos los aspectos logísticos de la producción.

El jefe de producción es responsable de todos los elementos físicos de la producción, como el equipo, el personal o las localizaciones. Los ayudantes de dirección dependen del director y se encargan de organizar el set, los extras y cualquier otra cosa que pueda necesitar el director. El director de fotografía, que opera la cámara, se ocupa de la iluminación y el movimiento de la cámara.

1.3.6 Cotización del proyecto

Es el control financiero de todo el proceso y etapa final de la preproducción. Este proceso se establece con el cálculo de la producción, con sus desviaciones y justificaciones de los gastos de dinero, para establecer las salidas exactas de todo el proceso.

Principalmente es la financiación del proyecto, la cual puede proceder de diversas fuentes, como son distribuidores, productores asociados, organismo oficiales o privados, etc; en general se debe considerar lo siguiente:

Derechos de argumento del guión Productor Director y elenco Personal y técnicos Gastos de locación	Equipo de iluminación Equipo de sonido Alquiler del estudio Efectos ópticos (títulos) Sonido (musicalización) Edición
--	--

Dependiendo el nivel de la producción, también se puede dar el caso de recurrir a la comercialización y explotación del proyecto.

Presupuesto de producción real	
Incluye: - Cámara profesional digital DV de 3 CCD - Cassette Digital 60 Minutos - Camarógrafo, tripié, equipo de audio - Equipo de iluminación - Transportación en la CD de México	
Los pagos son con depósito bancario BBVA Bancomer o Banamex	(enviar un email para recibir la información de depósito)
Los precios de eventos son solo en la Cd. de México	(para más información de grabación en otras ciudades enviar un email)

Solo grabación a 1 Cámara Profesional DVDigital 8 horas de Evento	
<ul style="list-style-type: none"> - \$600 Dólares si pagas con PAYPAL - Hora adicional \$50 Dólares - Cassette Digital adicional \$35 Dólares - Transferencia a DVD \$125 Dólares 	
Precios de contratación por paquete	
<ul style="list-style-type: none"> - Formato profesional SONY CCDV5000 - Sony CCD-V110 video Hi 8 - Video 8 Pro - (Con opción Multicámara 5) <p>Producción completa con multicámara, ideal para eventos complejos como congresos y convenciones en donde se necesita grabar en múltiples lugares al mismo tiempo. (hasta 5 Cámaras Sony CCD-VC100)</p>	
Paquete #1 Filmación	(todo incluido)
\$200 Dólares por día CD de México mas IVA	(lunes a viernes)
\$300 Dólares por día	(sábados y domingos)
<ul style="list-style-type: none"> - Transportación - Camarógrafo - Iluminación y Audio - Equipo técnico completo: Sony CCD V5000 Hi 8 	
Paquete "2 Videos sociales y corporativos, DVD	
\$600 Dólares evento	(hora adicional \$50 Dólares)
<ul style="list-style-type: none"> - \$35 Dólares Cassette digital adicional - \$125 Dólares Transferencia a DVD - Sony CCD-VC100 Camcorder 4:3 Video 8 Pro 	

Paquete #3 Profesional Video 8 CAMCORDER ENG

- Sony CCD-VC100 Camcorder 4:3 Video 8 Pro
- Kit de Luces ARRI y Lowell, cortadoras y reflectores Westcott
- Monitor de campo Sony 8" PVM 8041
- Sistema de 2 micrófonos inalámbricos Telex
- Microfono Sony Lavalier
- Micrófono Sony handheld
- Tripie Vinten con cabeza fluida
- Cargador y baterías
- Equipo de transporte

Precio de compra o valor de reposición para efectos de seguro de filmación

\$2000 Dólares USA mas IVA

Accesorios incluidos en el paquete

- Tripié , baterías y cargador
- 2 Sistemas de iluminación Arri 600 y Lowell
- Todo para entrevistas
- 1 Micrófono Lavalier Sony
- 1 Micrófono de mano Sony
- pantallas, reflectores
- background portátil
- monitor profesional Sony PVM 14
- 2 micrófonos inalámbricos
- Telex, cables

Precio de compra o valor de reposición para **seguro de filmación**

\$3,500.00 Dólares USA mas IVA

Transportación

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| - Transportación Windstar 7 pasajeros | \$100 Dólares por día |
| - Transportación Jeep Wagoneer | \$65 Dólares por día |
| - Kilometraje | \$3.00 por Km. |

Personal staff, viáticos y alimentación por cuenta del cliente

Adicional Asistente de audio

\$100.00 US CY por día

Adicional Asistente de iluminación

\$100.00 US CY por día

Adicional Productor y Director

\$300.00 US CY por día

CASSETTES BETACAM 30 MINUTOS y DIGITAL DV C/U

\$ 35.00 US CY

RENTA DE CAMARA BETACAM SP

Por hora / mínimo 4 horas

\$100.00 US CY

POR HORA EXTRA DESPUES DE 8 Horas

\$75.00 US CY

Precio del dólar equivalente al año 2005 (\$10.85)

1.4 La producción

El proceso de crear toda filmación es un trabajo de comunicación, su contenido debe estar supervisado por profesionales o conocedores de las tareas por realizar. Igualmente, para cumplir con los objetivos principales del trabajo, se debe tener unión de ideas, mensajes, y conocimientos, los cuales se deben unir correctamente para el lenguaje audiovisual.

“Se da la situación de producción en los trabajos de video y, en todo proceso creativo donde intervienen medios audiovisuales; es resultado de un largo proceso de fabricación, donde intervienen varios tipos de colaboradores especializados. El orden de grabación corresponde a una historia, para hacer la producción más eficiente.”²⁴

1.4.1 Dirección

En la etapa de dirección es donde se realiza lo planificado en la pre-producción. El director es quien tiene la función de convertir en imágenes lo que se describió en el guión, coordina permanentemente el enfoque y estilo indicado en el guión, junto con el apoyo del equipo técnico.

Para iniciar cualquier tipo de grabación, el director, el equipo técnico y equipo de producción se reúne para examinar el plan de rodaje, el aspecto del diseño visual, como el vestuario se verifica su buen estado y principalmente el funcionamiento de los equipos. El director se encarga de los movimientos de cámara y es responsable de la interpretación de los actores.

1.4.2 Realización

La realización, es una de las etapas mas complejas durante la filmación donde se toman decisiones claves. Son aquellas que definen los encuadres, los fondos, características, etc. Al tener gran cantidad de opciones creadas con anterioridad, es ahí donde se define su efectividad; para ello se debe conocer las técnicas de interpretación y los recursos narrativos del lenguaje en pantalla, para así saber cuales son las posibilidades y limitaciones que se presentaran.

²⁴ DOLS, Jein. Introducción al video, p. 125

1.4.3 Guión

El guión para una producción es extremadamente detallado incluyendo el diálogo completo, instrucciones sobre el decorado, notas, etc. Se ha incorporado información sobre el tratamiento completo de la grabación.

“Para ciertos tipos de producción, el guión es el comienzo de la producción. El realizador examina el guión escrito y concibe las ideas, establece el tratamiento, las necesidades y demás. Después el realizador hace el tratamiento de cámara basado en la interpretación del guión.”²⁵

1.4.4 Movimientos de cámara

Gracias a la ayuda de la tecnología se puede hacer que las cosas aparezcan mas cerca o más lejos en el momento de la grabación, por medio de la lente el objetivo puede variar el ángulo que este visualizando, además de influir la colocación acertada de la cámara.

Existen accesorios en mercado que permiten el optimo soporte en la cámara y la estabilidad de la imagen, el más común es el tripie, compuesto de una barra central que se puede manipular en diversas alturas, así como una cabeza giratoria donde se coloca la cámara.



Ocurre en muchos casos, que la intención de las tomas requiera de movimiento o desplazamiento de la cámara a fin de variar la secuencia de las tomas; estos movimientos ofrecen constantes cambios de perspectivas proporcionando un sentido más dinámico a la imagen. De esta manera, se pueden mostrar tomas con características tridimensionales como un sujeto inmóvil que es observado a su alrededor, avanzar hacia un elemento o retroceder a partir de el, etc; todo para ampliar el conjunto de elementos que forman una escena, o para centrar la atención sobre alguno de ellos.

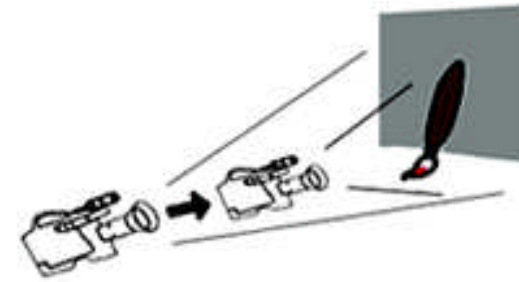
²⁵ Ibidem, p. 127

Se puede recurrir al movimiento o desplazamiento de cámara de forma directa, a simple vista parece algo sencillo, solo que para lograr un resultado óptimo, es necesario contar con espacio suficiente en el lugar de la grabación, equipo técnico, y con apoyo técnico para los movimientos manuales.

La manera de generar ideas creativas para las tomas, es la de señalar de forma práctica la posición de la cámara, por medio de los movimientos que se pueden obtener en las tomas, las cuales se pueden realizar de la siguiente manera:

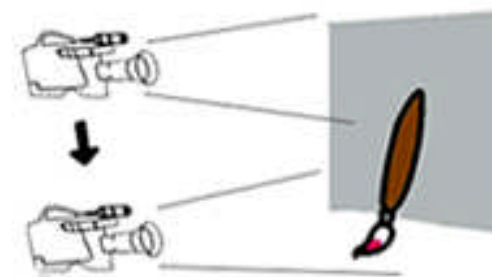
- Desplazamiento perpendicular o travelling perpendicular

(hacia delante o hacia atrás)

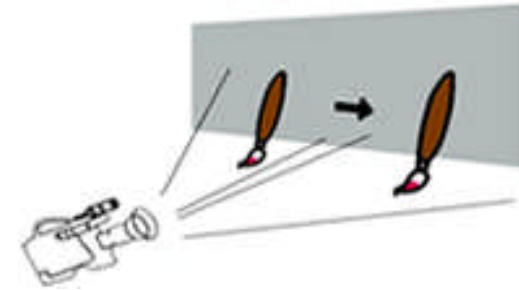


- Desplazamiento vertical o travelling vertical

(de arriba hacia abajo)

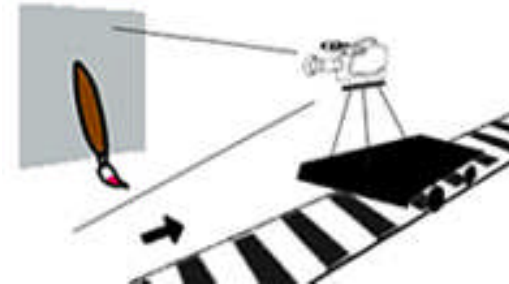


- Desplazamiento lateral o travelling lateral

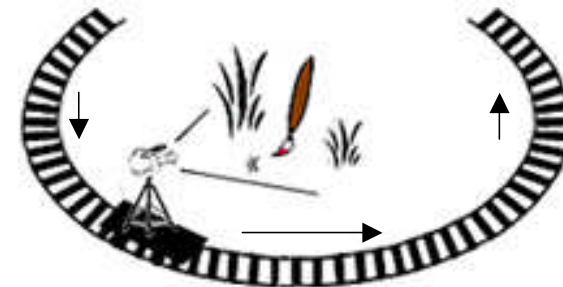


Si se requiere realizar correctamente un desplazamiento o travelling horizontal en el suelo, es necesario contar con una serie de accesorios que facilitan el proceso, los cuales son:

- Desplazamiento o travelling sobre rieles



- Realización de travelling alrededor de la escena



1.4.5 Iluminación

El término utilizado en el video para describir la técnica de iluminación en la producción, es donde cada escena es iluminada de forma independiente desde el punto de vista de la cámara; así se tiene la posibilidad de que luzca la toma de la manera mas cuidada. La iluminación cumple dos funciones específicas, iluminar el escenario e iluminar a los actores, creando una atmósfera controlada por expertos de la producción.



1.4.6 Grabación

Durante la grabación se filma toda la cinta o película necesaria para el proyecto. En todo el proyecto se graba utilizando uno de los dos métodos básicos: la filmación con una sola cámara en película o con varias cámaras en vídeo. Todas las cámaras juntas cubren los ángulos necesarios para la escena.

“La Grabación de video, es el proceso en que todavía se capturan las imágenes de forma electrónica, en lugar de forma fotomecánica como en la película fotográfica. Los signos Eléctricos de una cámara de la televisión (o de una cámara de la televisión vía un receptor de la televisión) se guarda como los modelos de regiones magnetizadas de óxido férrico en la cinta llamada magnetofónica.”²⁶

El director se comunica con el equipo de cámaras para ordenar ajustes durante la filmación, para indicar al director técnico que cámara utilizar en cada momento. El director técnico se asegura de que la toma quede grabada en una cinta máster (cinta final). El resultado es un trabajo completo, que sólo necesita efectos de sonido, música, efectos ópticos y títulos.

²⁶ RAIMONDO, Souto Mario. Manual del realizador profesional de video, p. 55

1.5 Post-producción

La post-producción es el proceso donde se seleccionan las mejores partes de lo ya grabado y hacer combinaciones de tomas para que se forme una idea global. Por supuesto, no se va a trabajar todo el material que se ha grabado, sino sólo aquellas partes que puedan ser útiles.

“La posproducción empieza cuando se completa la grabación y continúa hasta que el programa está listo para que se emita. Las dos partes fundamentales de la posproducción son la edición, o montaje, de la grabación en vídeo y la creación de una banda sonora completa.”²⁷

1.5.1 Banco de imágenes

Cuando se revisa lo grabado, se puede iniciar la primera etapa de selección que estructura el orden de tomas útiles y las que no, para así tener una lista. Cuando se tenga la decisión definitiva de cuales van a ser las tomas que a emplear, el siguiente paso es el decidir el orden en que van a ser colocados.

Al tener el total de las tomas seleccionadas, es conveniente repasar varias veces las cintas y tomar nota de lo que hay en cada una, al mismo tiempo para verificar tiempos y secuencias. De ello se genera un premontaje en una cinta, sin tener demasiado detalle, la cual servirá como base para el montaje final. Suele ser muy común el obtener muchas tomas de las que en realidad no se van a utilizar, en general por que no se puede comprobar si sirven o no mientras se están haciendo las tomas y en gran parte para poder disponer de mas de una alternativa a la hora de efectuar la edición.

1.5.2 Stock o videoteca

En cualquier tipo de grabación, no es posible saber con exactitud el ritmo de las imágenes dentro de un montaje. Al grabar es importante que se capturen de planos que después servirán como relleno en el montaje (patos). Estos, son utilizados en el ensamble de las tomas finales, si surge la necesidad de recurrir a ciertas tomas que no estaban contempladas en el guión, estas servirían para crear pausas, variar un ritmo o combinar las tomas.

Tomas del entorno, de manos, ojos, algún objeto, etc., dicho material al momento de ensamblar el trabajo final es conveniente tener alternativas para rellenar tiempos de montaje, si son bien utilizados también pueden enriquecer el trabajo.

²⁷ Ibidem p. 72

1.5.3 Calificación de material

La calificación de material, establece la expresividad y secuencia de toda filmación, de ello depende la calidad del contexto y la duración de las escenas. Todo trabajo ya filmado debe contar con una sucesión ordenada de tiempos, los cuales son analizados con el tiempo real que se tiene en el momento de ver el producto final; se aplica al momento del montaje, pues de ello se hace posible la relación entre tiempos de las distintas tomas, así como la adaptación de la secuencia entre las mismas.

La utilidad principal de la calificación de un material fílmico, es la de tener una relación de las imágenes ya existentes, las cuales posteriormente pueden servir como banco de imágenes para otros proyectos; los datos que debe contener el material es el siguiente:

Calificación de material	
Titulo: <u> Ballet </u>	
Subtítulo	Tercera Bienal de danza clásica en México
Serie	Canal 11
Producción	Televisión abierta
Descripción	Presentación de diversas escuelas de danza en la Ciudad de México
Género	Cultura, muestra de danza clásica
Contenido	Presentación de danza clásica en distintas categorías (ballet, danza contemporánea, performans), realizada en el auditorio F. Revueltas
Lugar	México DF
Fecha de emisión	20 octubre de 1995
Fecha de calificación	15 octubre de 1995
Número de referencia	CDEPP 002080

1.5.4 Edición

La edición es un proceso para relacionar correctamente las imágenes con el contenido, por medio de cortes y empalmes es como se unen las escenas ya previamente seleccionadas. El proceso esta a cargo del director quien es el que acepta el primer montaje completo y lo modifica según sea su criterio; en la edición final interviene tanto el director como el productor. En esta etapa, se realizan los títulos, rótulos o créditos y puede crearse la banda sonora o modificarse.

“La edición de un video es el momento donde se escogen las tomas según la forma en que ocurre cada trasposición a la siguiente, no por el espacio que ocupa cada una sino por lo que ocurre en ellas a largo tiempo.”²⁸

- **Montaje de edición**

Es el proceso donde se transfiere a una cinta virgen, las tomas obtenidas en el proceso de grabación, las cuales aún necesitan una serie de pasos para ser regrabadas de forma ordenada y con la duración requerida. Los aparatos profesionales de montaje como la mesa de edición, agregan en la cinta final de elementos simultáneos, que al mismo tiempo genera cortes, memoriza la secuencia por medio de ordenadores, visualiza cambios, etc.

- **Mesa de edición**

Las mesas de edición es donde se encuentran varios elementos que permiten armar con precisión el resultado final de una producción, empalmando, acortando escenas, alternando su orden por completo, añadiendo efectos especiales, textos, etc. También se agrega todo tipo de efectos incluidos como las animaciones, y la corrección del color.

Cuando se llega a esta etapa, es básico hacer una revisión general del vídeo, con secciones principales y secundarias. Al tener el análisis de las imágenes y la forma descriptiva del tema, es necesario contemplar los créditos correspondientes de toda la producción, como lo son:

²⁸ FERNANDEZ, Casado JoseL. *Postproducción digital*, p. 171

Área de títulos

- **Título:** nombre dado a la producción
- **Subtítulo:** título secundario, en el caso de que la producción lo requiera
- **Título de cada episodio:** cuando la producción forma parte de una serie
- **Título de tema:** si es que la producción contiene varios temas
- **Realización:** personas que organizan y dirigen las operaciones necesarias para la realización de un programa
- **Otras personas:** los nombres (con la función) que han contribuido en la realización de la producción
- **Lugar de rodaje:** es el lugar donde se llevo a cabo la grabación

Para realizar el trabajo de edición en computadora (forma casera) es necesario contar con software de edición adecuado, los cuales tienen la capacidad de realizar el mismo trabajo que un equipo profesional, como en su caso son:

- Premier
- Studio
- Pinnacle
- Mplayer
- Quik Time Movie

- **Master o producto final**

La característica principal del master es que ya no se contemplan grandes cambios en la última cinta de grabación, si es posible ninguno, pues a partir de ello es que se generará la cinta final.

“El master es la etapa donde se obtiene la secuencia principal o final de todo el proceso de grabaciones, donde ya no existe ningún tipo de error o cambio técnico en la cinta, siendo esta la última de todo el proceso.”²⁹

²⁹ SANCHEZ, Rafael. Montaje cinematográfico, p. 220

1.5.5 Transfer

Existen sistemas de duplicación del master en alta velocidad, basados en sistemas de transferencia exacta. El uso y compresión del video de estos sistemas está diseñado para lograr diversos objetivos, como el aumentar la eficacia en el almacenamiento del video y la calidad. Para mantener un buen nivel de calidad de imagen, se requiere de máquinas muy sofisticadas para transferir los componentes del video tal y como se ve en el master final.

Para generar los nuevos sistemas de transmisión y almacenamiento del video, es necesario contar con los soportes adecuados como lo son el cassette y disco digital de video. Estos sistemas tiene la posibilidad de duplicarse nuevamente sin tener el riesgo de perder calidad de imagen profesional.

1.5.6 Multicopiado

En general, los sistemas de duplicación o multicopiado trabajan al mismo tiempo que la grabación original, ya que en la nueva copia, el tiempo de reproducción será igual. Si en el proceso se recurre al apoyo de tecnología digital, se ahorraría tiempo de trabajo y sería poco probable tener fallas en cuestión audio o imagen, como ocurriría si se utilizará equipo análogo.

"A medida que los editores controlados por computadora y efectos especiales de post-producción se han hecho más sofisticados, la edición y el multicopiado se ha transformado en algo sencillo, ya que consta tan solo de ensamblar segmentos en un orden determinado. Como se podría afirmar, ahora es mas un asunto de creatividad que de complejidad." ³⁰

El tener equipo con características digitales, en la fase de multicopiado es probable que se agilice el proceso, pero a fin de cuentas lo importante es tener alternativas de copiado para cada circunstancia que se presente. El proceso de multicopiado no solo afecta la calidad del material con el que se va a trabajar, sino también la capacidad de almacenamiento del sistema.

³⁰ FERNANDEZ, Casado José L. *Postproducción digital*, p. 220

2. Antecedentes históricos de los Nativos Americanos

Como se considera a nivel científico, los primeros pobladores del continente americano durante la última glaciación, llamada "Würm", llegaron de Siberia por el Estrecho de Behring hace aproximadamente 30 000 mil años.

Las culturas más antiguas hasta hoy evidentes en Norteamérica, son la Sandía (15 000 AC.) y la Cloris (12 000 AC.), si bien a cada momento la ciencia aporta nuevos datos que bien podrían modificar dicha valoración.



El término "indio" aplicado a los nativos americanos desde la conquista europea, se debe a que Cristóbal Colón al llegar al Nuevo Mundo en 1492, creyó estar pisando el continente Asiático, en específico la India por lo que bautizó con dicho término a los habitantes del territorio arribado, para él tierras conocidas. Cuando el capitán Hernán Cortés llegó en 1519 a las costas de Yucatán, vivían en Norteamérica incluido México aproximadamente 10 000 000 personas.

Como resultado, por los rasgos faciales y seguridad, los nativos americanos de ese tiempo consideraron a los europeos recién llegados como dioses, situación que reforzó el armamento, vestuario, perros y caballos de los conquistadores. Igual de importante fue, una vieja leyenda azteca que predecía la llegada del Dios Quetzalcoatl -blanco y barbado- por las costas de lo que hoy es el estado de Veracruz, para gobernar el imperio, cosa que finalmente sucedió.

Sin embargo, con el paso del tiempo, tuvo lugar una gradual mezcla cultural entre conquistadores y conquistados, primero en el ámbito religioso, y después en todos los aspectos de la vida. Sin embargo, gracias a la poderosa fuerza cultural de los indígenas, tanto de México, Estados Unidos y Canadá, en lugar de extinguirse como les ocurrió a los habitantes de las islas Antillas, se dio una mezcla cultural que hasta la fecha se percibe.

En los EU., la situación fue distinta, pues la postura de la religión protestante de los inmigrantes Ingleses y Holandeses, no permitió establecer vínculos familiares con los indios, sino que actuaron sin fundamento a exterminar a quien estuviera presente para apoderarse de las nuevas tierras. Por esta razón, México y el resto de Latinoamérica, tiene actualmente una población predominantemente mestiza, además de un sector de población india. Por el contrario, en EU. y Canadá las naciones autóctonas sobrevivieron casi de milagro en lo que hoy se denomina reservación.

Los hechos que dominaron en lo que actualmente es EU. y Canadá, fue en un grado bastante extenso, el racismo que identifico a los colonizadores anglosajones de Norteamérica, quienes manipulando a su manera los lineamientos bíblicos, llegaron a la conclusión de que los habitantes de los territorios que sometían, no eran sino simples seres a los que había que exterminar sin consideración. Como ocurrió hasta principios del siglo XX, donde ciertas comunidades religiosas del sur de los EU. vinculadas con la secta "Ku-kux-klan", afirmaron tener base bíblica cuando sometían con violencia a la gente de raza distinta a la suya.

En este contexto histórico, los pueblos indios de Norteamérica fueron perdiendo, a lo largo de 500 años y de manera gradual su libertad, conceptos filosóficos, religiosos, étnicos y culturales. Tal como ocurrió con el lobo, el oso y el bisonte, que para ellos eran seres respetados y amados como dioses, los cuales fueron exterminados en pocos años por el hombre blanco. El caso del bisonte fue extremo, pues de veinte mil de estos animales fueron exterminados en poco tiempo por órdenes precisas del ejército estadounidense, para así matar de hambre a los indios.

"La mitología y el culto indio se fundamentaba principalmente en la creencia de los espíritus de la naturaleza, el fuego y el agua, de distintos animales. Así como distintas referencias a seres creadores como el dador de vida que es la mujer, pintada de blanco en distintas representaciones."³¹

En Canadá la suerte de los indios fue ligeramente mejor que en EU., pues por influencia francesa, nunca tuvieron lugar agresiones masivas en su contra. El territorio canadiense se convirtió de hecho, durante la segunda mitad del siglo XIX en zona de protección donde diversos grupos de indios Sioux, integrados por hombres, mujeres, niños y ancianos, buscaban desesperadamente refugio durante las operaciones genocidas que contra ellos realizaban, como lo fue el General Armstrong Custer.

³¹ www.apacheindian.com

El buen concepto que tenían los indios acerca de dicho territorio donde era dominio de la Reina Victoria, se demostró en el nombre que le dieron a Canadá "Tierra de la Gran Madre", en honor a la hospitalidad de la soberana. Desgraciadamente, el extenso frío de invierno de ese país, del que no estaban preparados, los Sioux que ahí se refugiaban los obligó a regresar una y otra vez al territorio norteamericano, llevándolos hasta casi su total aniquilación.

"A fines del siglo IXX, al presenciar un espectáculo auspiciado por un empresario norteamericano con indios de distintas edades en ciudades de la Gran Bretaña, la reina Victoria manifestó: Si estas nobles gentes fueran mis súbditos, ciertamente no permitiría que se les exhibiese como animales de circo".³²

Poco a poco, la historia de los pueblos indios comenzó a cambiar, pues a lo largo del siglo XX surgió una masiva migración de países de personas relativamente no racistas, como Italia, Irlanda, Polonia, China, India, etc., que modificó paso a paso el estereotipo que los norteamericanos tenían hasta entonces de sí mismos, personas únicas de piel perfecta, rubios, ojos azules, anglosajones.

Por ello, se dio en grandes ciudades donde habitaron un sin fin de emigrantes, la convivencia de parejas mixtas integradas por una persona blanca y una persona de otra raza. Combinación que dio resultado a una herencia cultural libre de complejos y prejuicios; de tal manera, etnias tradicionalmente discriminadas como los indios, latinoamericanos, irlandeses, afro americanos y chinos, ocuparon paso a paso el lugar que les correspondía.

Con el paso de los años, la situación política de los indios cambió, como lo fue en la declaración de las Naciones Indias, otorgándoles una total autonomía, reconocida en la Constitución Americana.

- **Nativos americanos y sus tribus**

Si bien, el porcentaje de población india en los EU. es relativamente bajo, pues solo incluye tan sólo de un cinco por ciento de la población total del país, a este sector corresponde la mitad de sus idiomas y cultura nacional.

³² PARFIT Michael. Powwow, National Geographic. Vol. 185, núm. 6, p. 100.

Por ello, el concepto indio americano, incluye aproximadamente a quinientos grupos étnicos diferentes, con gran diversidad de idioma, condiciones socioeconómicas, cultura, tradiciones, creencias religiosas y patrimonio histórico. Las diferencias en estos aspectos son tan considerables como las que ocurren entre los indígenas que habitan el Ártico, de cultura esquimal y raza mongólica. Por lo que los navajos de Colorado, Arizona y Nuevo México, de aspecto similar a los indios del noroeste mexicano, tienen diferencias, como lo la religión católica con patrimonio cultural de corte hispánico.

Existen también diversas tribus indias americanas que han desaparecido con el paso del tiempo. Como ejemplo de ello están los Iroqueses que habitaron, hasta el siglo IXX, el noreste del país. Estuvo organizado este pueblo en una confederación denominada "Las Cinco Tribus Ligadas", de las que la tribu "Cala" fue la más importante. Los idiomas que habló esta nación histórica fueron el "muskoke" o "muskoge", el "shawnee-humaskogi", el "delaware-masquetchki" y el "ochese-cala". La tribu "Cala es llamada hoy "Oklahoma" por los expertos y fue en ese estado donde se localizó su capital y su territorio relativamente más alejado del núcleo principal de la nación Iroquesa.

"Mohawk (Iroquois) de la Liga Iroquesa, o Cinco Naciones Iroqués, era el indio más poderoso de la alianza militar en la parte oriental de América del Norte y probablemente la alianza más exitosa de entre tantas tribus importantes. Había tres clanes principales - el Ciervo, Tortuga y Lobo - existiendo dentro de las cinco naciones, éste probablemente era un factor importante que unificaba a toda la liga. La liga se formó en la época en que las cinco naciones tenían una población mezclada de siete mil pobladores." ²³³

En los estados unidos se localizan actualmente más de 100 tribus, de las cuales, solo se mencionarán algunas de las más importantes, que son las siguientes:

Tribu Hopi: Alcanzo su situación actual hacia el año cien DC., en el sudoeste de los EU. Se piensa que de un establecimiento Hopi de setecientas personas, se desprendió un grupo de cien individuos para formar la tribu "Zuñi" o "Apache". Tanto hopis como zuñis se caracterizaron por construir poblaciones de adobe, de varios niveles, con viviendas intercomunicadas entre sí, a la manera de los modernos apartamentos.

³³ www.americanindian.com

Los hopi, sin embargo, eran mayormente sedentarios que sus primos zuñi, por lo que sus migraciones se realizaban en zonas perfectamente delimitadas. Desde sus orígenes, la tribu hopi estuvo integrada por gente pacífica y laboriosa que fundó, en el estado de Arizona, las ciudades de "Oraibi", "Colina Verde" y "Yavapai". Aún no se tiene claro los vestigios de las primeras tribus, de las cuales solo una aparece constantemente en las investigaciones, que es la tribu Cala, que era originalmente una de las tribus dominantes en el sur, que después se dieron a conocer como una de las Cinco Tribus Ligadas. De esa unión, se generó un mismo idioma como Muskoke o Muskoge, por el Shawnee como Humaskogi, por el Delaware como Masquachki o como los Ochese Cala indios. Todos los nombres de antaño, se han adaptado a su propio grupo lingüístico, como lo fue la tribu Muskogee, ahora llamada Oklahoma, la cual era la ciudad mas grande de la Nación de la Cala.

Tribu Cherokee: Se considera una de las tribus más grandes del sudoeste americano, y fue una de las primeras que sufrieron el ataque de los conquistadores europeos. Dentro de su área geográfica se localiza la tribu "Dinch" o "Navaho", hoy día poseedora de la mayor reservación india de los estados unidos. El territorio Navajo se conforma por 17 000 000 hectáreas en los estados de Arizona, Utah y Nuevo México. En el pasado, los navajos fueron mayormente nómadas de los que son en la actualidad.

Tribu Navajo: Emparentada lingüísticamente con el tronco "athabasca" del sudoeste de los estados unidos, esta tribu emparentada con los cherokees y zuñi, fue protagonista en el siglo XIX de grandes rebeliones contra el ejercito norteamericano. Actualmente se dedica a la agricultura, el pastoreo y el turismo. Su viejo líder "Toro Sentado", ocupa hoy día un sitio destacado en la historia de los EU.

Tribu Apache o Zuñi: El término "zuñi" significa literalmente "enemigo". Los apaches se hacían llamar "inde" o "nde" que significa "las personas". Esta fue hasta el siglo XIX la tribu nómada más numerosa de los EU., en contraste con el relativo sedentarismo de sus parientes hopi. En el siglo XIX su territorio incluía grandes zonas de los actuales estados de Arizona, Colorado, Nuevo México y Texas. Los apaches fueron la última tribu que se rindió ante los invasores entre 1880 y 1886. Antes de la ocupación europea estaban divididos en varias sub-tribus como "chiricahuas", "mezcaleros", "jicarillas", "lipanes" y "kiowas". Los apaches protagonizaron acciones de guerra sumamente sangrientas en territorio mexicano hasta los años veinte, fue cuando el presidente Plutarco Elías Calles organizo una abrasiva campaña militar en su contra que los elimino definitivamente de nuestro país. "Cochesse y Jerónimo" fueron líderes destacados de esta nación.

Tribu Kiowa: Su nombre se deriva del término "Kai-gwa" que significa "las personas principales", y se cree que tuvo su origen en tiempos antiguos cuando esta tribu habitaba la región de Yellowstone, en Wyoming, y en la parte central del actual estado de Montana. Se piensa que fueron estos indígenas quienes primero domesticaron a los caballos traídos en el siglo XVI a América por los españoles, lo cual fue para ellos de gran importancia en la caza del bisonte. En el siglo XIX los "Kiowa" establecieron alianzas militares con sus antiguos enemigos comanches y con los apaches. De estos sucesos se derivó la creación en 1892, de la reservación "kiowa-comanche" que subsiste hasta nuestros días.

Tribu Pawnee: Su nombre significa el "cuerno", probablemente por la forma de su primitivo territorio. Los pawnee vivieron en pueblos establecidos en las llanuras del oeste y medio oeste de los estados unidos. En esencia estos indios eran agricultores, también practicaron, en buena medida, la caza del búfalo cuando las migraciones de este animal cruzaban por sus tierras. Los pawnee, como otras tribus de su región ofrecían tributo al árbol del encino como símbolo de la fertilidad de la tierra.

Tribu Comanche: Su lengua, emparentada con los shoshones, utes y taiutes se parece remotamente al náhuatl. Comanche significa "sendero ancho". Esta tribu habitó inicialmente en las Montañas Rocallosas, cerca de los shoshones, emigrando posteriormente en las llanuras para la caza del búfalo.

Tribu Osage o Wazhazhe: Se estableció en el actual estado de Kansas, particularmente en la región de Omaha, en valle del río Ohio, donde se dedicó a la agricultura, particularmente al cultivo del maíz. Como otros pueblos, los osage visitaban con regularidad las llanuras del norte en busca del búfalo. Por ello recurrieron mucho al uso del "tipi", (casa desmontable y portátil de forma cónica hecha de varas y pieles de bisonte), que empleaban eficazmente durante sus desplazamientos por las praderas.

Tribu del Gran Lago de Miami: El término "Maumee" o "Miami de Twightwee", proviene del "omaumeg" y significa "personas que viven en la península". Esa tribu fue la primera en tener contacto con el hombre blanco en 1658 cerca de Green Bay. Los maumee tuvieron buenas relaciones con los franceses, los cuales los tenían como aliados. Se asociaron estrechamente también con la tribu "Tiankashaw", que posteriormente se fusionó con ellos de manera definitiva. La tribu "Maumee" se extinguió durante la segunda mitad del siglo XIX cuando grandes oleadas de indios, fugitivos de las matanzas provenientes de los blancos en las grandes llanuras, se refugiaron en sus tierras. De la unión de estas diversas étnias, se formó lo que hoy se denomina tribu "Seminola" de Florida.

Tribu Ottawa: Derivada del idioma "Adawe" de la nación Algonquina", "Ottawa" significa literalmente "para comerciar". Este acertado nombre fue aplicado a esta tribu por el comercio activo que mantuvo con los chippewas, otawatomis y con otras tribus de la región De los Grandes Lagos. Como los chipewas, ellos construyeron excelentes canoas del árbol de Abedul con las que cubrían grandes distancias. "Ottawa Pontiac", nombrado su líder en 1755, apoyó a los franceses contra los ingleses en su territorio. Finalmente, Pontiac tuvo que someterse a los británicos cuando intentaba levantar en armas a los indios de Illinois, sin que tuviese oportunamente del apoyo francés que requería.

Tribu Los Ojibwa o Chippewa: Estos nombres aplican a dos tribus diferentes de la región de Winnipeg, Canadá y el norte e los EU. Sucede que las palabras "jibwa" y "chipewa" tienen igual sonido y solo se diferencian por un leve matiz de acentuación. Si a la palabra chippewa se le antepone la letra "o" suena prácticamente igual que la palabra "ojibwa", término aplicado en realidad a una tribu del oeste del lago Ojibwa, al oeste del Canadá. Sin embargo, por estos problemas idiomáticos, estos términos se emplearon indistintamente para ambas naciones. En EU., durante la firma de tratados de paz con los indios, el término que prevaleció fue la palabra "Chippewa", que se usa de manera oficial hasta la fecha.

La tribu Chippewa: Fue la nación india más poderosa y grande de la región de los Grandes Lagos, cuyo territorio se extendía desde el oeste del país de los "Iroqueses" hasta los territorios "Sioux" de las llanuras. Rodeados de naciones indias muy poderosas los chippewas fueron, sin embargo, los amos indiscutibles de su región hasta la llegada de los hombres blancos. Esta notable tribu empleó la canoa como eficaz medio de transporte convirtiendo los Grandes Lagos y los numerosas ríos de su territorio, en una extensa red carretera para comerciar.

La tribu Salish o "Flathead": Proviene como subgrupo de la tribu Spokane, del noroeste de los EU., el nombre "Flathead", derivado del inglés, que obedece a la costumbre que tenían también los "salishanes", de deformar el cráneo de sus niños aplicándoles permanentemente una tabla en la región occipital, en efecto de redondearles la parte superior del cráneo. Recordando que los Mayas de México y Guatemala, también practicaron en sus niños cierto tipo de deformación craneana.

La tribu Shoshone: Relacionada estrechamente con los "Bannock", "Gosiute", "Paiute" y "Ute", con quienes convivieron de forma amistosa, esta tribu ocupó las planicies y desiertos al sur del actual estado de Colorado.

Los Sioux o Pies Negros: Esta tribu, también llamada "siksika", fue aliada histórica de los antiguos "Atsina", pueblo nómada del que aprendieron la caza del búfalo, técnicas de alimentación, indumentaria, el curtido del cuero y la construcción de tipis, entre otras cosas. Los sioux, junto con los cheyennes de "Toro Sentado", se hicieron famosos en la histórica batalla de "Little big horn", donde aniquilaron a un regimiento completo de soldados yanquis dando muerte al comandante de éste, el general George Armstrong Custer, destituido hace pocos años como héroe nacional de los EU.

La tribu Kwakiute: Era una de las mayores tribus de la costa noroeste de los EU., las cuales incluían a los "Bella-Bella", "Kitimat" y "Nootka", con quienes estaba lingüísticamente relacionada. Sus pueblos eran los típicos de la costa noroeste, con grandes casas de tablas de cedro y un "tótem" bellamente tallado, dónde se representaban animales con quienes las personas crían tener un vínculo sobre natural de corte religioso. A esta tribu pertenecen los integrantes de la reservación "**Muckleshoot**".

Acerca de las principales étnias autóctonas de los EU., cabe señalar la imposibilidad de describir en poco espacio el contexto cultural, histórico y social de estas naciones. Afortunadamente en relación al tema, existen estudios amplios y serios acerca de estos pueblos, que pueden ser consultados por especialistas y personas poco informadas que deseen profundizar el tema. Sin embargo, en este punto se ha realizado una descripción suficientemente ilustrativa, acerca de lo ocurrido a los principales grupos indios de los EU., antes y después de la llegada del hombre blanco.

2.1 Definición del Powwow

El powwow ha evolucionado de una un evento formal, a una moderna mezcla de baile, reunión familiar, y fiesta. Originalmente se basó en el recuerdo y reconstrucción de hechos históricos, pero, a partir del momento en que personas no indígenas colaboraron en su organización, adquirió una mezcla peculiar que se tiene en la actualidad. Afortunadamente no se perdió con ello la esencia de la celebración tal como la perciben los indios, como lo es el círculo de la vida, interminable, sin principio ni fin. En este punto, los aztecas sostenían principio filosófico similar acerca del mundo y de la vida, representados por una serpiente de cascabel colocada en círculo y mordiéndose la cola.

"En la más amplia de las definiciones, el powwow es una recolección de sucesos, es la fiesta de la población más vieja de América del Norte. Dentro de la celebración, los nativos americanos celebran el círculo de vida desde hace siglos, junto con festejos estacionales, bailando, cantando y tocando el tambor."³⁴

³⁴ Ibidem, p. 63

El círculo de la vida es la esencia misma del powwow. Por ello la celebración comienza con la delimitación en el piso de arena de un gran círculo donde tendrán lugar las danzas y representaciones. Este círculo se denomina "el árbol" y es considerado tierra sagrada durante toda la celebración. El encino es el árbol sagrado de la tribu "pawnee", representativo de la fertilidad de la madre tierra y dador de la vida. Este círculo sagrado es, por ello, tratado por los indios con el mismo respeto que se merece un templo en cualquier religión.

Se establecen en la periferia del círculo, cuatro entradas dirigidas hacia los cuatro puntos cardinales. Por el punto oriental ingresan los bailarines, en referencia al oriente como inicio de la vida y de la salida del sol. En el punto oeste se ubica el maestro de ceremonias del evento. En la periferia del "árbol o círculo sagrado", se colocan a veces toldos para proporcionar sombra a los bailarines, antes y después de sus actuaciones.

Los espectadores se ubican en áreas periféricas con buena visibilidad para que no afecten los movimientos de los danzantes. El límite del círculo de la vida está marcado con leños y ramas de árbol con follaje, adornadas a veces con elementos de origen vegetal. Lejos del árbol y de todo ritual, a una distancia respetuosa, miembros de las tribus venden comida típica, obras de arte indígena, accesorios para trajes de baile como plumas, pieles y cuentas, así como antigüedades y artesanías de todo tipo.

Las actividades del powwow se dividen rigurosamente entre las que han de celebrarse dentro del árbol y fuera de él. En el interior se realizan asuntos de relevancia como exhibiciones, bailes y cantos con tambor, así como concursos étnico-ceremoniales. Fuera del árbol se efectúan asuntos tales como desfiles, rodeos, torneos deportivos, juegos y todo aquello que pueda impulsar a los jóvenes a continuar la tradición.

Las danzas autóctonas que marcaron el nacimiento del powwow, evolucionaron, con el paso de los años, al mismo tiempo que fueron redescubriéndose o desempolvándose otras más. Hoy día se tienen cuatro tipos fundamentales de danzas:

El baile tradicional, el llamado de fantasía o imaginación, el del césped y el de las campanas o del vestido con tintineo.

Los vendedores y participantes a menudo acampan al lado del lugar de la celebración. Estas fiestas duran generalmente un fin de semana, la cual atrae a centenares de nativos americanos, quienes viajan por todo el territorio estadounidense siguiendo los powwow, pues dichas festividades son realizadas en varias fechas del año y en ocasiones el mismo día. Para los nativos existen razones para pasar horas de viaje, como lo es el enfatizar quienes son, lo que sienten y lo que creen.

Algunas personas van a estas celebraciones a concursar, a cantar canciones típicas, a saludar a parientes y amigos, o simplemente a disfrutar la celebración. El powwow hace sentir bien a las personas, a través de su reunión física y mental, por ello es una de las más importantes actividades culturales de los nativos americanos y canadiense.

2.1.1 Antecedentes históricos de Powwow

La historia de la celebración del powwow es algo vago, pues no hay ningún registro exacto de cuando ocurrieron los primeros powwow. Existen archivos y relatos de la celebración del powwow, los cuales se remontan hasta 100 años o más.

“La palabra powwow en sí misma es de una palabra india que se ha transfigurado en la lengua actual. Se deriva del término de Algonquian "pau-wau" o "pauau" que se refirió a una reunión de curanderos y de líderes espirituales. Por lo que la palabra pau-wauing se refirió a una ceremonia religiosa, normalmente conocida como la unión para curar.”³⁵

En 1800 donde ya aparecían los exploradores europeos en el nuevo continente, observaron por primera vez las reuniones religiosas y bailes celebradas por los nativos, por lo que al escuchar como se nombraba dicho acto, pronunciaron de forma equivocada la palabra acoplándola a su lengua como ahora se conoce, powwow. Los misioneros Jesuitas contribuyeron a la continuación de estas celebraciones, pues al tener a los indios en los días santos del calendario católico romano, era motivo para fomentar dicha celebración, solo con la condición de mantener una mutua armonía.

Con el paso del tiempo los Non-indios (nuevos indios) empezaron a usar ese término para describir casi cualquier unión de personas nativas, fue así como ellos aceptaron el nuevo nombramiento, empezando a usar el término de forma general. Cuando llegó el momento en que más indios aprendieron el inglés, el nombre de powwow se volvió una palabra aceptada para las personas indias y no-indias por la naturaleza de la misma.

³⁵ SEBELIUS, Kathleen. Native American Indian, Kansas, Department/commerce, núm. 204, p. 52

En 1890 los bailes tradicionales indios era ilegales bajo el decreto del escritorio de Asuntos Indios, por ello es difícil consultar antecedentes escritos del powwow. Existen evidencias que comprueban lo anterior, ya que en una reservación india en Arlee, Montana, donde los nativos hacían esfuerzos por defender su festividad. Evento realizado el mismo día que una celebración del hombre blanco, en un 4 de julio (fecha nacional).

Como consecuencia, se generó una negativa por parte del escritorio de Asuntos Indios, ya que afirmaban que era ilegal celebrar el powwow en una fecha con dicha característica. Los nativos, y el agente indio Ronan, solicitaron al gobierno americano separar la celebración de la fecha en particular, obteniendo así dicha petición, con la consecuencia que se desterrando la celebración para todo y para todos, como sucedió durante mucho tiempo.

La teoría que sostienen los nativos americanos, menciona que el powwow tiene su inicio en un Pawnee religioso, (ceremonia realizada en el siglo XIX) que se adoptó por las tribus de Omaha, en el momento en que se realizaban los bailes para la sociedad de guerreros de élite en el baile del Césped, adoptando la palabra del powwow por su uso común. Además se realizaban los bailes antes de que los guerreros regresaran de la caza, o mientras hacían una invasión en las batallas o cuando se celebraba el éxito; involucrándose también los bailes para las ceremonias religiosas así como para honrar o miembros iniciados de grupos tribales diferentes, y en las llamadas de las sociedades comunes.

Existen relatos que influyen aun más en el powwow, como lo es una vieja historia que recordaba un hombre de edad muy avanzada, diciendo que el powwow se originó cuando cuatro hermanos de una tribu en Omaha que eran guerreros, habían vuelto de una batalla y realizaban un baile por la celebración del éxito de su guerra. Ésta era la manera mas común de festejar ese momento hasta antes de la llegada del hombre blanco. El baile que ellos realizaban era una celebración por su buena fortuna con los miembros de su familia, de una sociedad, de un clan y de una tribu. Era un baile basado en el orgullo.

En 1920, se realizó un powwow que impresionó a todo el territorio, volviéndose en una "tierra-tribu", significado que invitaba a todas las tribus a asistir a dicha unión, dando lugar a una disputa. La cual estaba alimentada por competiciones del baile que estaban designadas a durar todo el fin de semana.

En la época de la Segunda Guerra Mundial trajo un resurgimiento al powwow, pues al voltear al pasado, los americanos reconocieron lo que tenían por identidad, dando así apoyo al powwow para hacerlo crecer, mientras que al mismo tiempo fue cambiando y adaptándose a las costumbres modernas, reteniendo sus raíces culturales.

Hoy en día existen muchas sociedades nativas, sobre todo en Dakota los cuales todavía relacionan el powwow con el término "Omaha Dances" (bailarines de Omaha). Partiendo de ese lugar, muchas sociedades evolucionaron alrededor de los rituales de los guerreros, que en general siguen conservando la esencia de lo que fueron las batallas. En Oklahoma hay sociedades que evolucionaron de esa manera, como las tribus de Hethuska, Stealhtakers, los Pieles Rojas, el Equipo del Zorro, los Soldados Perro, etc. El punto en común entre estas sociedades es el águila emplumada, la cual indica a todo nativo lo que han padecido a través de las batallas y sus generaciones.

Al tener tantas versiones de cómo surgió el powwow a través de los años, es difícil apegarse a una de ellas por lo verídico de cada una, pero lo que sí se comprueba es el orgullo reflejado que han mantenido los nativos desde antaño.

2.1.2 Evolución cultural

En la década de los cincuenta se dio la urbanización entre las comunidades indias, y su relación carretera, lo que permitió un permanente contacto entre ellas. Fue así como creció el powwow, pues con el pretexto del mismo, los indios del territorio americano y canadiense tuvieron oportunidad de reunirse. El círculo del powwow continuó su desarrollo en las praderas, mientras que los indios de áreas urbanas empezaron a estructurar y establecer sus propios powwow. Para los indios de las comunidades pequeñas fuera de las llanuras, los powwow se volvieron un medio fácil de expresión. Al no tener uniformidad las viejas tradiciones, los powwow dieron lugar a nuevas reuniones de indios contemporáneos de todas las étnias.

En primavera y verano es época donde se realizan los powwow pero, en término general, los powwow ocurren todo el año, incluso durante navidad y en la fiesta de Acción de Gracias. Solo existe una fecha donde no debe faltar esta celebración: la que conmemora a los antepasados y a los secos de antaño que forjaron el presente de estos pueblos.

El powwow es una especie de escuela donde se promueven tradiciones que sustentan a la honestidad y generosidad, valores básicos de las tribus del pasado. Sin embargo, se ha olvidado un aspecto importante de las reuniones de otros tiempos; esto es, el intercambio de regalos, que promovía y fortalecía los viejos lazos de amistad. Cuando un regalo ritual era entregado a una persona, la etiqueta obligaba a que se diera a cambio exactamente lo mismo. Sin embargo, la evolución del powwow ha transformado esta tradición que ahora ensalza, en sí, la generosidad de los donantes.

Si bien el powwow ayuda a preservar las tradiciones indígenas frente al ataque cotidiano de las actuales costumbres norteamericanas, se han aceptado poco a poco elementos tecnológicos y culturales que antes no existían, como el empleo de luces y aparatos de sonido, números de papel colgados en la ropa de los participantes, música grabada, telas vistosas, de origen exótico, etc.

Durante los powwows se hacen a un lado barreras intertribales de toda índole, uniéndose de manera fraterna todos los participantes. En la actualidad esta festividad es tan importante como hace siglos, cuando se celebraban una caza exitosa o una guerra victoriosa, pues hoy día las personas se emocionan y enorgullecen por ser indios, por poseer una cultura excepcional y por haber rescatado del olvido su patrimonio histórico.

Las mujeres empezaron a participar en los bailes, ceremonias y a ser aceptadas dentro del círculo de la vida entre los años 1953-1954, pues tiempo atrás nunca se les permitió participar activamente en el festejo, del que solo tomaban parte cantando detrás de los tambores. Sucedió que, como un principio el powwow solo era para festejar actividades masculinas, las mujeres no tenían la oportunidad para integrarse a ello. Hoy en día, sin embargo en el powwow moderno no existen distinciones de sexo, como es de esperarse en toda actividad de la vida moderna.

Por motivos históricos los powwow ocurrían, en otros tiempos principalmente en las reservaciones, pero en los últimos veinticinco años se presentan en gran variedad de escenarios como universidades, centros de convenciones, parques públicos y ferias. El resurgimiento de la identidad india en los últimos diez años ha contribuido a la popularidad y continua evolución del powwow contemporáneo, pues se calcula que aproximadamente el noventa por ciento de los nativos americanos asisten o participan en su celebración, lo que indica que el powwow es una parte importante de sus vidas. Así mismo, en tiempos recientes se han integrado a estas celebraciones, grupos indios de México y otros países latinoamericanos en un llamado de conciencia indígena ante la mezcla social que acontecen.

2.1.3 Desarrollo social

El powwow es una recolección y reforzamiento de valores familiares, los cuales se manifiestan en la comunidad tribal, y son lugares donde se expone la diversidad cultural autóctona. La participación como danzantes, en el círculo sagrado, representa a la Bóveda Celeste, espacio reservado para los indios, manteniendo una invitación abierta a otras actividades ajenas al círculo. Por ello, los nativos americanos mantienen las puertas abiertas de los mismos a toda persona que desee estar presente en ellos, sean personas afroamericana, anglosajona, mexicana o de cualquier otra raza.

“No importa de qué parte de la Madre Tierra se provenga, la tierra es una sola, y cualquiera que camine en ella es un amigo. Cuando se convoca a celebrar, un powwow, es como si una parvada de pájaros que viniese a comunicarse entre sí, a platicar sobre las cosas, sobre la vida en general”.³⁶

En cuanto al desarrollo social, el powwow contemporáneo tiene un nuevo objetivo: el promover a los niños y jóvenes indígenas en su papel de futuros guías de la identidad nacional de la tribu en que nacieron, así como el mantenimiento de la vigencia de los valores familiares heredados de sus antepasados. El powwow tiene también un aspecto psicoterapéutico para quienes participan en él. Por esto algunos indígenas consideran que, al regresar a casa después de haber participado en el evento, se siente de alguna manera una diferencia de cómo llegaron, por el simple hecho de haber conocido nuevas amistades. Cada celebración resulta positiva y especial, pues nunca se vivirá un powwow igual a otro.

El objetivo social que tiene actualmente el powwow es, en conclusión, dar a conocer al mundo lo que por muchos años se ignoró de los nativos americanos, esto es, su historia, religión, su música, danzas, oraciones, trajes rituales, el arte sagrado, etc. Permite también una convivencia sana para todos, pues no se impide a nadie participar, cooperar y divertirse. Cuando se asiste a un powwow, puede comprobarse la seriedad con la que es desarrollado, pues a pesar de ser una divertida fiesta, no deja de proyectar una profunda espiritualidad. Es precisamente, una razón a la fuerte espiritualidad que caracteriza a los indios americanos y canadienses, el que hasta hoy los mantiene en pie como naciones. Los indios tienen, pues, grandes valores que transmitir al mundo moderno.

- **La espiritualidad**

En la vida de los nativos americanos, los sentimientos sagrados siempre están presentes. El powwow, además de ser un evento social, divertido y una reunión de familia, al mismo tiempo mantiene y enriquece al espíritu por medio de los rituales y reflexión individual. Con el baile se manifiesta una expresión personal, se refuerza identidad nacional, se fomenta el ejercicio físico y principalmente, se rinde culto a la Madre Tierra, a la Bóveda Celeste y a los espíritus universales.

La Madre Tierra es el motivo de la espiritualidad nativa americana, pues su creencia está basada en todos los elementos del mundo como el cielo, el césped, las piedras, los animales, el viento, los sonidos, las personas, la familia, etc.

³⁶ BRACE, Harcourt. Pow wow, p. 65

Para demostrar su gratitud, los indios bailan, canta y rezan, manifestando así al mundo la vigencia de su religión. Por otra parte, los indígenas de ayer y hoy centran su espiritualidad en la naturaleza, pues para ellos la sabiduría y grandeza de ésta se evidencia en todo lo que le rodea. Tal convicción. Se pone en manifiesto, por ejemplo en su indumentaria cotidiana, tipo de alimentación, estilo de vida hogareño y su preocupación por mantener sano el medio ambiente. Pero como la esencia misma del ser humano es la familia ésta es el don más precioso de la divinidad para sus hijos. Es así como se entrelaza la espiritualidad de los indios con el powwow y la vida cotidiana.

- **El Obsequio**

Los powwows no sólo sirven como vínculo entre los indios y su ser supremo, sino que también manifiestan su expresión espiritual en espacios independientes, para así presentar los rituales de forma pública haciendo una conexión con el resto de la población. Para las personas indias americanas, la comunidad y la familia son muy importantes, pues reconocen públicamente sus logros o virtudes a una parte integral de sus desarrollo espiritual. Una manera de otorgar un agradecimiento o un obsequio, es por medio de un ritual, el cual recibe ese nombre, Obsequio.

La manera en que una comunidad honra a sus miembros es una demostración importante de los valores e identidad de esa cultura. Se honran a los miembros de esa comunidad por sus logros y se reconocen por medio de un regalo o una presentación. Para la comunidad india americana, el mejor regalo que pueden tener es el valor de la interdependencia, y al honrar a alguien en una ceremonia pública, no solo esa persona es recompensada, si no también se le dan regalos en su nombre a personas que han sido importantes en sus vidas o de algún modo lo han ayudado para alcanzar su logro.

En el caso de un joven que se gradúa de la escuela, es honrado con regalos cedidos a su nombre por su madre ante los amigos y parientes que lo apoyaron a través de los años. Él se refleja ante su comunidad fuera como una persona honrada, y las personas importantes en su vida agradecen durante años su ayuda y apoyo. Este acontecimiento resalta los valores de unir y trabajar juntos en una comunidad. Ellos siempre recuerdan que él o ella no están solos en la vida, si no que toda la comunidad siempre se ayudará en los tiempos difíciles y se premiará con reconocimientos en los buenos tiempos.

A menudo, los regalos cedidos a una persona honrada pueden ser mantas o colchas, accesorios de baile hechos a mano, chaquetas, camisas de la tribu o dinero. También se demuestra con fruta o dulces si se va a obsequiar a los niños. Como honor especial, es otorgada una vaca o un caballo, dependiendo el motivo.

2.1.4 Situación actual

Al ser solo un acontecimiento ceremonial, el powwow es ahora una celebración o festival muy fuerte y más vivo que antes. A lo largo de todo el año, en ciudades, pueblos, comunidades y reservaciones, de todo el territorio estadounidense, los hombres, mujeres y niños de todas las edades se reúnen para celebrar las tradiciones, herencia y cultura.

El powwow es una reunión de las personas de América del Norte. Es un gran lugar para encontrar a las personas que comparten una herencia común, también es un lugar para hacer nuevos amigos, y eso incluye a los compañeros de toda la vida. De forma histórica sería imposible establecer una relación amorosa en tales condiciones, pues era inaceptable casarse con alguien de su propia tribu, o su propio grupo, sobre todo su propio clan. Gracias a la nueva representación del powwow, ya no es necesario salir de su territorio, pues en cada powwow se puede encontrar personas de diversas naciones y procedencias, dando lugar a una retroalimentación cultural.

El powwow moderno ha conservado sus raíces tradicionales mientras se incorporan las costumbres de un mundo de la vida contemporánea. Este proceso de las costumbres viejas con los nuevos resultados en una celebración, son una fusión que aún se disfruta por todos y para todos. La celebración es un momento de conservar una herencia y postergar las tradicionales aún vivas. Originalmente la primavera era motivo para celebrar un nuevo principio de vida, pero ahora no importa la época para celebrar.

Cabe señalar, que a pesar de las intenciones de los nativos americanos por mantener sus tradiciones, es poca la gente que tiene conocimiento de ello, ya sea por la falta de información o simplemente por desinterés. Por lo tanto, con la ayuda de la nueva tecnología es como se podría tener apoyo en sus nuevos proyectos, como lo sería un trabajo audiovisual por tener características favorables. Con la evolución de los medios audiovisuales, se está fomentando su adquisición, siendo en este caso un video de carácter documental, para capturar aunque sea una parte lo que realmente es una celebración del powwow y verificar el papel que juegan los nativos americanos en ello.

3 Ejercicio creativo

Video documental de los nativos americanos en la celebración Powwow

3.1 Metodología de Bernard Löbach

De acuerdo con lo que afirma Bernard Löbach, señala que todo proceso de diseño, siempre debe tener relación entre la persona que diseña y el trabajo diseñado. Para llevar a cabo dicho proceso, es necesario que el diseñador realice un análisis antes de iniciar el trabajo, así el planteamiento obtendrá un respaldo técnico. En todo proceso de diseño, siempre existen circunstancias, situaciones o necesidades que tienen un origen, siempre considerados para el desarrollo en cualquier situación.

“La forma de manifestar el aspecto creativo es el establecimiento de relaciones novedosas, basadas en conocimientos y experiencias anteriores que se vinculan con la información específica de un problema dado.”³⁷

Una vez recopilada y estudiada toda posibilidad que rodea al objeto por diseñar, se realizan alternativas viables para facilitar o solucionar cualquier percance que se presente en el proceso de creatividad, el cual se aplica en la resolución de cualquier problema. Sin importar su naturaleza se debe pasar por una serie de pasos de análisis que están ligados a una serie de constantes, tal como lo menciona Bernard Löbach.

- **Un problema existe y es descubierto**

Cuando un diseñador aplica sus conocimientos, es porque se requiere su aportación para determinada necesidad, ya sea de carácter físico o emocional.

- **Se reúne información sobre el problema, es valorada y se relaciona creativamente**

En el análisis de una situación, es imprescindible tener conocimiento de ello. Si no es así, sería poco probable tener éxito en el desarrollo del proceso, mayor aún en el diseño proyectual donde da lugar a la visualización de toda idea creativa.

Se desarrollan soluciones para el problema que se enjuiciarán según criterios establecidos.

³⁷ VILCHIS, Luz Carmen. Metodología del diseño, p. 107

Al captar cualquier tipo de problemática, es común descubrir una variedad de soluciones que no siempre son funcionales. Al contar con ello, es cuando se comprueba su efectividad por medio de una serie de estudios que verifican si cumple o no cualquier norma requerida.

– **Se realiza la solución más adecuada**

Comprobando las opciones que se han obtenido en el proceso de investigación, es lógico optar por la alternativa que solucione en mayor porcentaje el problema existente.

En el presente caso donde se tiene un problema real, requiere de una solución creativa con características tecnológicas, acopladas al proceso creativo del diseño. Dicho problema es:

Falta de difusión audiovisual para los nativos americanos en la celebración powwow dentro del estado de Washington Estados Unidos.

Por lo tanto, el problema al ser analizado por medio del proceso mencionado, Löbach afirma que se requiere de una precisión en si misma, llegando a subdivisiones que son:

Fase 1:

- **Análisis del problema**

Una vez que se tiene conocimiento del problema real, es cuando se busca una solución, se presenta al momento de revisar detalladamente cada uno de los datos que puedan surgir. Por lo tanto nuestro problema objeto de este proyecto es:

Falta de difusión audiovisual de tipo documental acerca de los nativos americanos en la celebración powwow con carácter educativo en el estado de Wa. EU. De acuerdo a las necesidades de la "**Muckleshoot Assocition**" y el enfoque requerido, (punto de vista arbitrario entre la comunidad).

- **Análisis de la necesidad**

Aproximadamente cuatro décadas atrás, los nativos americanos del territorio estadounidense, han realizado una celebración de nombre powwow, dónde además de sostener tradiciones históricas, funciona como motivo de reunión para los mismos. El powwow siendo una festividad propiamente india, ha dado lugar a la difusión y promoción para la población no india.

Se puede afirmar, en término general, que el conocimiento que se tiene acerca de las tradiciones indias, se limita prácticamente a lo que se difunde en televisión, medios históricos, sitios donde se realiza la festividad. Por lo tanto, son pocas las personas que tienen conocimiento acertado de lo que es realmente el powwow, lo que implica y principalmente el compromiso social que conlleva.

Frente a la necesidad de abordar con un nuevo enfoque el estudio de las comunidades indígenas y su proceso de integración en la sociedad actual, es como surge la necesidad profesional de fomentar eventos atnico-artísticos de las naciones autóctonas de Estados Unidos. Cabe señalar que la población indígena de México que vive en ese país, es contemplada por los nativos americanos como hermanos dentro del powwow, pues son respetados de mejor manera que en su propio país de origen.

- **Análisis de la relación social**

Tal como se menciona en el capítulo dos, el powwow se realiza en todo el territorio estadounidense. Caso especial en el estado de Wa. EU., lugar donde habita la tribu **Muckleshoot**, nación solicitante del presente proyecto.

Años atrás, la tribu **Muckleshoot** tomó la decisión de retomar su identidad y la de sus hermanos de sangre, integrando el powwow con el resto de la sociedad. Desafortunadamente, por los antecedentes históricos de la civilización estadounidense, es que aún no se logra una empatía entre ellos. Por lo tanto, el trabajo creativo será parte fundamental para el proceso.

- **Análisis de la relación con el entorno**

Toda estructura indígena, constituye una herencia de la cultura universal. En lo que respecta a las naciones indígenas de Norteamérica, tienen un vínculo histórico con los pueblos indios de Centroamérica. Sin embargo, existe diferencia social entre ambas civilizaciones, ya que las naciones indígenas de EU., están renaciendo, caso contrario de los pueblos indios de este país. Por lo tanto, eventos culturales de cualquier ámbito, son óptimo material de inspección.

El powwow se ha convertido en una celebración reconocida por todo el territorio estadounidense, por tener características de aspecto histórico. Cabe señalar, que es difícil entender cual es su función real, básicamente es reconocer a nivel territorial, el lugar que tienen los nativos americanos dentro de lo que actualmente es EU. y la relación con la sociedad multirracial de ese país.

Por la naturaleza del evento, el powwow requiere de espacios amplios para la convivencia, como las plazas, parques, auditorios, etc; donde además de realizarse el evento, se aprovecha la oportunidad de comercialización de productos indios, así como comida típica y artesanías. Al mostrar la esencia del powwow (celebración de vida) en el trabajo por realizar, se explicará la visión principal de los indios, así como las características generales que conforma un powwow.

- **Análisis del desarrollo histórico**

Los nativos americanos una vez que entraron en conflicto con los colonizadores españoles durante el siglo XVIII y principios del XIX sometidos finalmente durante muchos años. La relación con los conquistadores fue escaso pero importantes; a ellos se debe la introducción del caballo, la oveja y la cabra, que por sus características se convirtieron en elementos vitales de su sobrevivencia.

En 1846 los indios firmaron su primer tratado con el gobierno, pero sus diferencias con el pueblo estadounidense desencadenó numerosos enfrentamientos que aproximadamente duraron desde 1849 hasta 1863, año en que las fuerzas del gobierno, iniciaron el ataque final. Capturaron a unos ocho mil indios trasladándolos a reservas. En 1868 se firmó un tratado de paz que permitió a los nativos sobrevivientes estar en reservas con libertad, todo cambio de convivir de manera pacífica con los colonizadores americanos retomando así sus tradiciones.

Una tradición rescatada es el powwow, evento donde se baila, se canta, se convive, etc; se adaptó a la nueva situación del indio contemporáneo sin dejar de considerar los fundamentos de antaño. En general, es el mantener una convivencia y armonía con todas las personas; para el pueblo indio es un honor ver que cualquier persona disfruta de sus costumbres.

- **Análisis de mercado**

En la actualidad, la nación india **Muckleshoot** cuenta con una organización de nombre "**Muckleshoot Association**". Encargada de la promoción y difusión de los powwow de la región y al ser solicitante del proyecto, es la responsable del manejo total del video de acuerdo a su juicio. Por lo tanto, la responsabilidad del mercado con respecto al trabajo, está fuera del alcance de cualquier persona no perteneciente a la organización.

Sin embargo, la decisión de recurrir a personas extranjeras a su país para la elaboración del proyecto, fue por la necesidad de mantener un lineamiento arbitrario en el tema (powwow). Libre de influencia histórica, política y social; teniendo como resultado la participación indirecta de personas acertadas para la elaboración del proyecto, con respaldo proveniente de la Universidad Nacional Autónoma de México. Institución reconocida como la mejor en toda América Latina.

- **Análisis de la función**

El trabajo por realizar "video documental" contará con la explicación precisa de un experto en el tema, bailarín y nativo de una tribu situada en Omaha, persona que guiará la estructura del trabajo de principio a fin (Ruben). La estructura principal estará estructurada desde el enfoque general (el powwow) a ideas particulares (contenido social y cultural), donde se hace hincapié de bailes, la música, las personas, etc.

- **Análisis estructural**

El objeto por sí mismo, no tiene relación con otros componentes similares del tema, al ser un trabajo unitario, en ningún momento se contrapone con otro tipo de especificaciones requeridas por la **Muckleshoot Association** y en otros trabajos similares.

- **Análisis de la configuración**

En general, el proyecto contará con imágenes reales en movimiento con su respectiva descripción por el personaje principal (Ruben). Existirán partes donde surja la necesidad de hacer énfasis de algún punto en especial, momento donde se insertarán imagen fijas para reafirmar la información. Al ser un material totalmente hablado en inglés, va a ser necesario subtítular en español el contenido. De esta manera, se tendrá ventaja de ampliar el público que podría tener alcance al material, como **personas de origen latino que residen en los EU**.

Cabe señalar, que es de suma importancia hacer énfasis en las instituciones y personas que formarán parte del proyecto, ya que la institución a la que esta destinado el material, así lo solicito (**Muckleshoot Association**).

- **Análisis de materiales y procesos de fabricación**

Partiendo desde el proceso de preproducción hasta la realización del problema, será necesario un equipo tecnológico que se adecue a las necesidades, como son:

- Cámaras de video de formato Mini DV con sus respectivos cassettes (almacenamiento de gran capacidad de información de 74min.)
- Tripies
- Cámara fotográfica (alta calidad en resolución con opción a digitalización)
- Equipo de iluminación (luz blanca y con difusor)

Una vez recopilado el material por considerar, será necesario recurrir a elementos básicos, como:

- Computadora de gran capacidad de memoria
(con capacidad mínima de 256 MB y con 40 GB)
- Software de edición
(con características de canales de audio, imagen, texto, efectos, etc., al mismo tiempo)
- Discos de sistema digital
(con capacidad de almacenamiento mínima de 74 min.)
- Software de diseño
(diseño fotográfico, de ilustración, multimedia)

- **Análisis de riesgo**

Como ya se mencionó, el powwow al realizarse en espacios abiertos, se encuentra con la disyuntiva del mal tiempo que por obvias razones puede afectar al equipo tecnológico. Se debe considerar también la cancelación de último momento del powwow por visitar, teniendo como consecuencia una pérdida de tiempo de suma importancia para el desarrollo del objeto.

- **Análisis del sistema**

Cabe señalar, que el video por diseñar no corresponde a ningún conjunto de sistemas donde se desarrolla, ya que al ser un trabajo unitario no tiene relación alguna con otros aspectos por considerar.

- **Análisis de elementos de distribución**

Una vez realizada la etapa de producción y postproducción, el trabajo final será destinado a la institución que así lo solicito; siendo responsable a partir de ese momento de la distribución y reproducción del mismo, con el uso que ellos consideren.

En el campo del diseño, es común recurrir a variadas alternativas que llevan a la solución del problema que se tiene, como principal característica la alternativa visual, verbal o ambas; por su alcance favorecen en gran parte a la solución.

“La definición del problema se expresa verbal y visualmente, a partir de ello se valoran y clasifican los factores que intervienen en una solución.”³⁸

³⁸ Ibidem, p. 111

Fase 2:

- **Soluciones al problema**

Una vez delimitado el análisis del problema (fase 1), como paso siguiente se establecen las soluciones viables para el mismo. Siempre se debe mantener el aspecto creativo, propio a un diseñador; siendo él quien se encarga de valorar las alternativas presentadas.

El video documental, que en este caso es una alternativa para la solución del problema, necesita ser respaldado con pasos que lo confirmen; teniendo así la etapa de preproducción.

3.1.1 Preproducción

3.1.2 Tema o evento a grabar

Documental "nativos americanos en el powwow con un enfoque educativo para la comunidad en Seattle Wa. EU."

3.1.3 Plan de trabajo

La producción se desarrollará en su mayoría en los EU. en el estado de Wa., por la ubicación geográfica de la institución solicitante, y la postproducción se llevará a en la ciudad de México, lugar donde se encuentra el equipo de edición.

- **Cronograma**

Una vez establecido el proyecto el 28 de junio de 2004, es cuando se da inicio el proceso de la preproducción.

1 julio 04	Análisis de presupuesto y delimitación del tema
2 julio	Definición de locaciones y horarios de grabación
4 julio	Se inicia la investigación en el estado de Wa. EU.
16 julio	Scouting
18 julio	Visita al powwow en la Reservation Indian Muckeshoot
27 julio	Delimitación de lluvia de ideas
2 agosto	Análisis del problema
15 agosto	Realización del guión literario
16 agosto	Realización del story board
19 agosto	Realización del guión técnico

20 agosto	Realización del diagrama de cámaras
21 agosto	Realización del guión definitivo
22 agosto	Realización del diseño gráfico
28 agosto	Valoración de las posibles soluciones
12-19 septiembre	Visita y grabación del festival powwow comunitario en Kent Wa.
18 septiembre	Investigación y formación técnica de la producción
17-22 septiembre	Elaboración de trabajo de escritorio
24-28 septiembre	Visita y grabación al powwow del Salmon Homecoming Celebration
29-1 octubre	Entrevista de Nativo americano
5 octubre	Visita y grabación al powwow del 3er festival anual Muckleshoot
15 octubre	Análisis de datos generales
25-29 octubre	Visita y grabación al powwow del National Indian Days
3 noviembre	Inicio del proceso creativo en México DF.
17 noviembre	Valoración del equipo técnico para la postproducción
22 noviembre	Valoración del material ya creado
25 noviembre	Especificación de las posibles soluciones
6 enero 05	Corrección de guión final
15 febrero	Revisión de la dirección
25 febrero	Análisis del stock o videoteca
1 marzo	Revisión de material grabado
20 marzo	Análisis de música
15 abril	Inicio de doblaje o traducción de la entrevista
1 mayo	Análisis de material fotográfico
19 mayo	Recopilación de material histórico
3-20 junio	Grabación de voz en off (narración)
25 junio	Subtitulación
15 agosto	Musicalización
10 septiembre	Edición
25 septiembre	Análisis de créditos
15 octubre	Transfer
30 octubre	Renderización
22 noviembre	Multicopiado
25 noviembre	Diseño de portada de disco

- **Justificación**

Se pretende dar a conocer en el presente trabajo, los aspectos importantes manifestados en la celebración powwow en Seattle Wa. EU., dando un enfoque educativo para mostrar la realidad actual del evento en particular. Al recopilar imágenes, escenas, entrevistas, etc; se comprobarán los datos obtenidos en el proceso de investigación.

- **Determinación del público**

El trabajo está dirigido a todo público ante la realidad social de EU., pues al mostrar la realidad de la celebración powwow, se revela la posición de los nativos americanos en ello, resaltando principalmente la importancia social e histórica que tiene. Por lo tanto, el trabajo puede ser visto por cualquier persona, sin importar edad, cultura, raza, etc; siendo el fin principal mostrar la realidad cultural de los nativos.

- **Tipo de producción**

La producción, va a ser de carácter educativo que las imágenes grabadas al tiempo de ser montadas se verán de acuerdo con el desarrollo de los hechos reales, de modo que el espectador no va percibir información que no concuerde con la previa investigación.

- **Tiempo total de la producción**

- La etapa de investigación y recopilación de información, será aproximadamente de 6 meses.
- El trabajo de escritorio será de 5 meses.
- El tiempo de la postproducción contara de 8 meses.
- Finalmente, la duración del documental será aproximadamente de 20 min.

- **Propósito del mismo**

El propósito principal de la grabación es de resolver dudas o malas interpretaciones que existan alrededor del powwow y de la participación de los nativos americanos en ello, ya que al mostrar la realidad se cubrirá todo lo que no es verídico.

- **Kloster o lluvia de ideas**

- El desarrollo del trabajo dependerá del contexto de cualquier celebración powwow, ya que si se alterara la secuencia de los hechos se perdería la veracidad de los mismos.
- Se utilizarán imágenes en movimiento alternadas con entrevista de suma importancia.
- Se intercalarán imágenes fijas que respaldaran la información.
- Los cortes de escena serán señalados por la secuencia de hechos reales, por jerarquía o por tradición.
- Se utilizará música de los nativos americanos, además del sonido real para dar un toque de ambientación en las imágenes.
- La musicalización se intercalara cuando sea necesario.
- Al final se mencionaran las personas e instituciones que formaron parte intelectual o física del proyecto.

- **Argumento**

En la actualidad, es necesario difundir la importancia cultural que tiene el powwow para los nativos americanos y el respaldar su significado. El retomar las tradiciones, se contraponen la poca difusión la celebración, es por lo que surge el interés de promover de manera local y turística el evento.

El fin principal es valorar la calidad humana y el aspecto histórico-cultural de los habitantes de las reservas. Por ello, se considera que es probable que las naciones indias en un futuro, lograrán una total independencia. Aspecto importante por considerar para los indígenas del territorio mexicano.

- **Guión literario**

Al recurrir a personas expertas en el tema del powwow, fue como se estableció la secuencia de escenas. Para ello se realizaron etapas que:

Guión literario

Título Powwow

1) Fade negro:

Inicia música de los nativos americanos de fondo

Narrador:

voz en off

Se ha considerado que los primeros nativos americanos llegaron durante la última edad de hielo, extendiéndose así a partir de China y Mongolia, pasando por Alaska, hasta el estrecho de Magallanes en una primera etapa. Los rasgos físicos más comunes de los indígenas de Norte América son el pelo liso y negro, los ojos oscuros y los pómulos marcados.

Los grupos étnicos más conocidos del territorio Norteamericano son los Apache, Navaho, los Hopi, los Zuñi, Arapaho, los Cheyenne, los Comanche y los Siux. También se encuentran los Kiowa, los Pawnee, Ojibwa, los Chippewa, los Blackfeet, los Shoshone y los Kaska; mencionando así solo una parte del total de las tribus existentes.

El contexto histórico donde se forjaron los grupos étnicos que habitan el territorio Norteamericano, parte de la relación obtenida a través de los conquistadores europeos. Dicha aparición ocasionó una rápida transformación étnica, siendo factor importante las enfermedades que trajeron como consecuencia la reducción de habitantes en los distintos grupos, así como la demanda de pieles por parte de los colonizadores, lo cual originó conflictos culturales entre los mismos.

En 1969 surgió uno de los momentos culminantes de la lucha india frente a la política estadounidense, fue la constitución del <<American Indian Movement>> o Movimiento Indio Americano, la cual reivindicó el acuerdo de la forma de vida de los indígenas y sus derechos ante la tierra que habitaron sus antepasados. Con ello se lanzó una proclamación de fe ante los valores tradicionales que con el paso del tiempo casi fueron olvidados.

A partir de establecerse los primeros asentamientos ingleses en el año 1600 aproximadamente, se dieron grandes cambios principalmente por la contraposición de intereses entre los colonizadores ante los nativos. Las fuertes diferencias culturales y de organización, originaron una larga historia de conflictos, los cuales fueron un parteaguas entre los ambos.

Las necesidades de expansión de las nuevas culturas, justificaban el aniquilamiento de gran parte de la población autóctona, así como la reducción de territorios con menor posibilidad de sobrevivir sin recursos naturales. Las monarquías europeas, consideraban en el periodo de su expansión, que las tierras ocupadas por los colonizadores, podían ser consideradas como si se tratara de territorios desiertos, sin importar que o quien estuviera presente.

Al paso de los años, la actitud de la población europea frente a la autóctona, se pone de manifiesto especialmente entre 1880 y 1887. Tiempo donde se promulgo el decreto de adjudicación general de tierras indígenas, conocido como <<Dames act>> ó acto condenado. Pues todo territorio que aún quedara como reserva para las tribus, debía ser tomado como propiedad privada para los colonos.

Con la determinación del nuevo estado de derecho que les fue otorgado, ciudadanos como tal, los indios poco a poco se incorporaron al resto de la población de los Estados Unidos. De ello, los nativos intentaron rescatar del pasado toda su memoria cultural, manteniendo así vínculos con sus raíces.

Finalmente, al adoptar un nuevo estilo de vida, los nativos americanos no renunciaron a su identidad que hoy en día se puede apreciar.

- (Imágenes fijas de los nativos americanos en el powwow a través de la historia).
Entre cada imagen se vera una disolvencia

2) Fade negro:

(Continúa *música* de los nativos americanos de fondo)

- (Imágenes en movimiento donde se ve el ambiente del powwow, en pocos segundos)

(Continúa *música* de fondo que va disminuyendo hasta desaparecer)

3) Fade negro:

Aparece **Ruben** (personaje principal) en el powwow, donde comenta lo siguiente:

¿Cuál es tu lugar de origen?	¿Cuáles son los powwow más famosos?
¿Cuál es el origen del powwow?	¿Quién puede asistir al powwow?
¿Cómo formas parte de un powwow?	¿Dónde se realizan los powwow más famosos?
¿Cuál es el propósito del powwow?	¿Existe una relación entre cuerpo y música?

- (Imágenes en movimiento intercaladas con la descripción de Ruben – *voz en off*)

En cada respuesta del cuestionario realizado, se verán imágenes en movimiento respaldando los comentarios de Ruben (entre cada imagen se vera una disolvencia)

4) Fade negro:

Inicia música de fondo

- (Imágenes fija de un baile del powwow actual, en pocos segundos)
Entre cada imagen se vera una disolvencia

5) Fade negro:

(Aparecen los nombres de personas e instituciones que colaboraron en el proyecto)
Entre cada imagen se vera una disolvencia

6) Créditos

- Nombres en blanco con fondo negro

Continúa música de fondo que va disminuyendo hasta desaparecer

- **Scouting**

Las locaciones donde se llevarán a cabo las grabaciones, serán lugares donde se convoquen los respectivos powwow, al no contar con características definidos es difícil saber los requerimientos necesarios en cada uno. En su mayoría, los powwow son realizados en espacios abiertos como parques o plazas. En general las características de los lugares por visitar, favorecerán las necesidades técnicas que se requieran, al contar con equipo y personal destinado al evento.

- **Break down
(lista de necesidades)**

- Cámaras DV
- Baterías
- Casette de grabación
- Tripie
- Micrófono
- Medio de transporte
- Conocimiento de ingles

- **Lista de imprevistos**

- Falla en las grabaciones
- Cancelación de algún powwow
- Presencia de mal tiempo
- Inaccesibilidad de los participantes del powwow
- Mala ubicación
- Mala iluminación

- **Presupuesto de
la producción**

El presupuesto estará contemplado para cubrir el traslado desde la ciudad de México a la ciudad de Seattle Wa. EU. Además de seguir los distintos puntos donde se realizarán los powwow, las celebraciones son difíciles de establecer por no tener lugares destinados para realizar el evento. El total de los gastos por cubrir, aún no están especificados por las necesidades que se presenten en el resto del proyecto (postproducción).

- **Story board**



Bloque 1 (entrada)

Música de fondo (sound track "Tierra de osos")

1) MUCKLESHOOT ASSOCIATION	2) UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
3) FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUATILÁN C1	4) POWWOW

Bloque 2 (historia)

Música de fondo (sound track "Tierra de osos")

1) Narración (voz en off) 	2) Imagen de apoyo 
---	---

3) Imagen de apoyo



4) Imagen de apoyo



5) Imagen de apoyo



6) Imagen de apoyo



7) Imagen de apoyo



8) Imagen de apoyo



9) Imagen de apoyo



10) Imagen de apoyo



11) Imagen de apoyo



Termina narración (voz en off)

12) Imagen de apoyo



Termina música de fondo

Bloque 3 (introducción a powwow)

Música original de imagen

1) Escudo de powwow



2)

**Powwow
CELEBRACIÓN DE VIDA**

3) Inicio de powwow



4) Inicio de powwow



- Preguntas con fondo negro

¿Cuál es tu lugar de origen?

¿Cuál es el origen del powwow?

¿Cómo formas parte
en un powwow?

¿Cuál es el propósito del powwow?

Bloque 4 (entrevista)
Música original de imagen

1) Ruben



Subtítulo (tipografía blanca)

2) Imagen de apoyo



Subtítulo (tipografía blanca)

(tipografía franklin gothic en blanco)

- Preguntas con fondo negro

¿Cuáles son los powwow mas
famosos?

¿Quién puede asistir al powwow?

¿Dónde se realizan los powwow
mas famosos?

¿Existe relación entre la música
y los movimientos de baile?

4) Ruben



Subtítulo (tipografía blanca)

5) Imagen de apoyo



Subtítulo (tipografía blanca)

(tipografía franklin gothic en blanco)

- Preguntas con fondo negro

¿Existen diferentes tipos de baile en el powwow?

¿Cuánto tiempo llevas asistiendo al powwow?

¿Qué instrumentos se usan en el powwow?

¿Existe diferencia entre el baile del hombre con el de mujeres?

6) Ruben



Subtítulo (tipografía blanca)

7) Imagen de apoyo



Subtítulo (tipografía blanca)

(tipografía franklin gothic en blanco)

**Bloque 5 (fin de powwow)
Música original de imagen**

1) Baile



2) Baile



Bloque 6 (créditos)**Música de fondo** (Ceremonial and war dances)

1) Fondo negro INSTITUCIÓN India	2) Fondo negro INSTITUCIÓN India
3) Fondo negro INSTITUCIÓN India	4) Fondo negro INSTITUCIÓN India
5) Fondo negro INSTITUCIÓN India	6) Fondo negro Producción
7) Fondo negro ESCENOGRAFÍA	8) Fondo negro Narración
9) Fondo negro Traducción	10) Fondo negro Edición
11) Fondo negro Agradecimientos	12) Fondo negro UNAM 2005

(tipografía franklin gothic en blanco)

Termina música de fondo

- **Guión técnico**

Guión técnico			
Título _____ Powwow _____			
1)			
Narrador - Voz en off		Música de fondo (sound track "Tierra de osos")	
6 seg.	Imagen n movimiento del escudo de la UNAM	Long shot	Disolvencia en negro
6 seg.	Nombre de la FESC C1	Long shot	Disolvencia en negro
6 seg.	Nombre <<Powwow>>	Long shot	Disolvencia en negro

2)			
Narrador (voz en off)		Música de fondo (sound track "Tierra de osos")	
6 seg.	Imagen fija de camino de los nativos	Medium shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de nieve en bosque	Long shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Three shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de niña sentada	Medium shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de mujer con bebe	Long shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de reunión de tribu	Long shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de hombre sentado	Medium shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija del indio Joseph	Long shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija del indio Jerónimo	Long shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de mujer con niño	Medium shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de niños	Long shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de carreta	Long shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de hombres	Medium shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de caballería	Long shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de tipis	Three shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de casas indias	Medium shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de niños sentados	Two shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de niño con mamá	Long shot	Color sepia y disolvencia
6 seg.	Imagen fija de familia posando	Medium shot	Color sepia y disolvencia

6 seg.	Imagen fija de niño en telar	Long shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de valle	Three shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de viejita	Medium shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de niña sentada	Long shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de familia en una casa	Long shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de indios sentados	Medium shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Long shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de hombre en una pared	Long shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de mujer con niño	Medium shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de viejo	Long shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de indios a caballo	Two shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de mujer posando	Medium shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de hombre sentado	Long shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija de ciudadanos indios	Three shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen fija señora caminando	Medium shot	Color sepia y disolvenca

3)

Narrador (finaliza)

Música de fondo disminuye hasta desaparecer

5 seg.	Imagen fija del escudo del powwow de hoy	Long shot	Color sepia y disolvenca
6 seg.	Imagen en movimiento del ambiente en un powwow de hoy	Big long shot	Color sepia y disolvenca

4)

Aparece **Ruben** (personaje principal) hablando

Imágenes intercaladas con voz en off

5 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal
3 seg.	Imagen en vestuario tradicional en movimiento	Long shot	Color normal
5 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up	Color normal
3 seg.	Imagen en movimiento de baile powwow	Full shot	Color normal
7 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Long shot	Color normal
3 seg.	Imagen fija de traje histórico	Medium full shot	Color normal

5)			
Narrador - Voz en off		Música de fondo del powwow	
5 seg.	Imagen de la Gran Entrada	Big long shot	Color normal
5 seg.	Imagen en bailarín tradicional en movimiento	Long shot	Color normal
5 seg.	Imagen de la ceremonia en movimiento	Close up	Color normal
5 seg.	Imagen en movimiento de baile powwow	Full shot	Color normal
5 seg.	Imagen del baile de campanas en movimiento	Long shot	Color normal
5 seg.	Imagen de niña en movimiento	Medium shot	Color normal
5 seg.	Imagen en bailarín tradicional en movimiento	Long shot	Color normal
5 seg.	Imagen de la salida en movimiento	Close up	Color normal

6)			
		Música de fondo del powwow, aumentado el volumen	
3 seg.	Imagen fija de baile powwow de hoy	Medium shot	Color normal disolvenca
3 seg.	Imagen fija de bailarines en powwow	Long shot	Color normal disolvenca
3 seg.	Imagen fija de concurso en powwow	Three shot	Color normal disolvenca

7)			
		Música de fondo del powwow	
3 seg.	Imagen fija de baile powwow de hoy	Medium shot	Color normal disolvenca
3 seg.	Imagen fija de bailarines en powwow	Long shot	Color normal disolvenca
3 seg.	Imagen fija de trajes en powwow	Three shot	Color normal disolvenca

8)			
		Música de fondo (Ceremonial war dances)	
3 seg.	Imagen fija de nombre de tribu	Medium shot	Color normal disolvenca
3 seg.	Imagen fija de nombre de institución	Medium shot	Color normal disolvenca
3 seg.	Imagen fija de nombre colaboradores	Medium shot	Color normal disolvenca
3 seg.	Imagen fija de nombre "patrocinadores	Medium shot	Color normal disolvenca
3 seg.	Imagen fija de nombre de tribu	Medium shot	Color normal disolvenca

- **Estructura del programa por secuencia y escenas**

El trabajo en sí, por ser de carácter documental depende en su totalidad de la secuencia de los hechos; la misma celebración powwow va a ser la que guíe la realización de las escenas. En este caso, es imposible manipular la información, ya que se perdería la veracidad de los hechos por sí mismos, además de interferir con la participación de la institución solicitante.

- **Revisión final del guión**

La aceptación total del guión estará a cargo de una persona experta en el tema, la cual dará su visto bueno en ello (Ruben). De acuerdo a él, es quien hará algunas modificaciones de carácter cronológico al trabajo, pues solo él sabe el motivo y lugar donde debe aparecer la información.

3.1.4 Guión definitivo

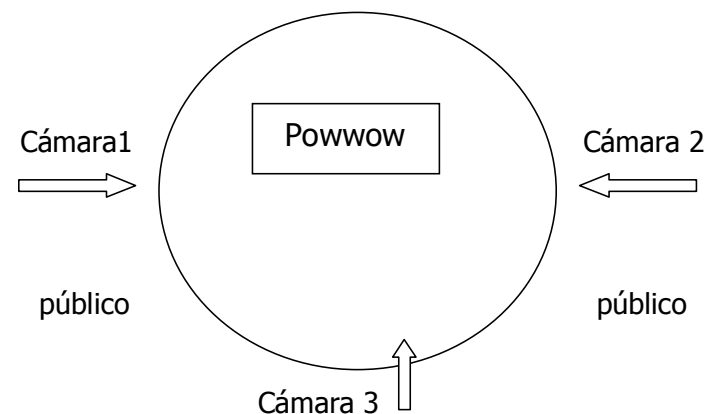
Una vez que se acepte el guión por parte de la institución y la persona que asesora el trabajo, es cuando quedarán asentados los lineamientos. La producción en este caso, solo visualiza lo que ya se tiene preestablecido durante la etapa de investigación.

- **Diagrama de cámaras**

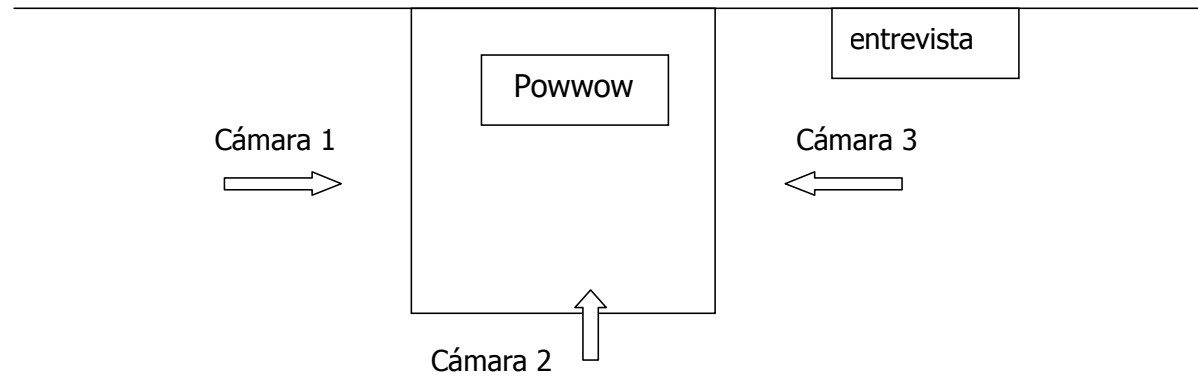
De acuerdo con el scouting ya previsto, el diagrama de cámaras se realizara de la siguiente manera:

- **Locación 1**

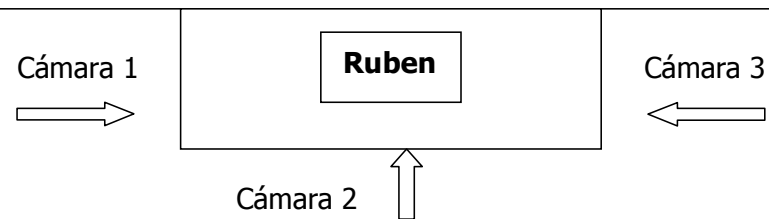
Parque comunitario



- **Locación 2**
Muelle de la ciudad



- **Locación 3**
Entrevista



- **Diseño de escenografía**

En general, las escenas del video se formarán con imágenes captadas en los powwow, los cuales ya cuentan con escenografía establecida. La naturaleza de los hechos es la característica principal del video "documental", el cual no predispone los ambientes a los que se va a encontrar; si no se adapta a lo que se presente en el momento de la grabación.

- **Planta de piso para escenografía**

En las locaciones por cubrir, ya cuentan con elementos necesarios para la ambientación del video. Así como la veracidad de los mismos.

- **Planta de piso para escenografía**

Se va a recurrir a la luz local de cada powwow, en su mayoría se realizaron a luz ambiente; en los casos donde fue necesario la luz artificial, los powwow ya contaban con luz alterna para el evento. Se recurrió a lámparas de mano en los casos que así lo necesitaron.

3.1.5 Diseño gráfico

El trabajo creativo dependerá básicamente del contexto del powwow, siendo así como se guiarán los lineamientos que se presenten. El diseño gráfico por si mismo, se elaborará totalmente con los elementos que asigne la institución solicitante "**Muckleshoot Association**"; siendo estos los que no pierdan la veracidad y contexto histórico de los mismos.

- **Perfil de personajes**

La selección del personal principal para el video, se estimó de acuerdo con las necesidades que presentaba el proyecto. La prioridad de la producción fue el mostrar la realidad de los indios y sus tradiciones hoy en día. Quien asumirá la responsabilidad en esta etapa será la institución solicitante, quien asignara los personajes del proyecto.

En este caso la persona asignada será Ruben, persona que ha crecido y ha sido parte de los powwow al igual que el resto de su familia. El resto de los personajes que se presenten en las escenas, se asignaran de acuerdo al perfil que se considere, quienes por sus características serán personas con especificaciones precisas.

- **Diseño de vestuario**

El vestuario que se ocupara en el trabajo, fue responsabilidad de los mismos participantes del powwow; su autenticidad y libre elección será fundamental para corroborar la importancia que tiene su participación en el evento.

- **Casting**

El único personaje que fue requerida a casting, fue el del narrador y personaje principal, ya que debía ser nativo y participante activo en el powwow. Fue importante considerar la apertura y accesibilidad que mostraría ante la cámara.

La selección de Ruben fue considerada por el cargo que ejerce en el powwow, colaborador en la organización del evento. Su expresión corporal, de carácter agradable, favoreció en gran medida el desarrollo del proyecto. Ruben, al enterarse del proyecto, no dudo en ningún momento en formar parte del mismo.

- **Directorio general**

• Producción	Sol Ximena Villaseñor Alva
• Dirección	Muckleshoot Association
• Guión técnico	Sol Ximena Villaseñor Alva
• Guión definitivo	Ruben Pratt
• Realización	Ma. Eugenia Alva Chimal
• Dirección de arte	Sol Ximena Villaseñor Alva
• Ambientación, iluminación y vestuario	Coordinación de eventos indios del estado de WA.
• Narración	Aristóteles Vigueras
• Traducción	Juan Carlos Elisondo
• Musicalización	Sol Ximena Villaseñor Alva
• Montaje y Edición	Sol Ximena Villaseñor Alva

- **Repartición de guiones**

El trabajo siendo de tipo documental, en sí, no cuenta con guiones destinados a personajes en el proyecto. En éste caso, el único guión importante será el del entrevistador al momento de realizar las preguntas a Ruben. De cualquier manera, Ruben tendrá la libertad de guiar la entrevista de la manera que él considere.

3.1.6 Cotización del proyecto

La cotización se ha realizado con gastos contemplados a lo largo del desarrollo del proyecto.

Descripción	Precio unitario	Cantidad	Total
Cámara de video MDV	\$8.000.800	3	\$24.000.00
Cable USV	\$800.00	1	\$800.00
Cassettes para cámara	\$80.00	8	\$640.00
Boleto de avión	\$5000.00	1 (redondo)	\$5000.00
Viáticos	300 us / mes	4 meses = \$3600	\$3600
Gasolina auto	55.4 us / mes	4 meses = \$6642	\$6642
Material de papelería	\$200/ mes	4 meses = \$2400	\$2400
CD ´s de grabación	\$10.00	120	\$1000.200
Impresión de guión	\$10.00	5 juegos	\$50.00
Serv. de Internet	\$15.00/ hora	250 horas	\$3.750
Precio de dólar correspondiente al 2004 - 2005 (\$10.85)			

Fase 3:

- **Valoración de las soluciones del problema**

Es importante mencionar que para llegar a esta etapa, es necesario unificar los elementos de la fase 1, 2. Sin ello sería difícil establecer la importancia del objeto diseñado (video documental) para el público y la institución beneficiada (**Muckleshoot Association**); teniendo así la realización del objeto.

3.2 Producción del trabajo creativo

3.2.1 Dirección

La estructura principal de la dirección dependerá de los hechos como se vayan presentando; el powwow al celebrarse en distintos puntos de territorio estadounidense, no puede ser especificado en uno solo. No obstante, los movimientos de cámara, el plan de rodaje, tiempo de grabación, etc., van a estar a cargo de dirigentes del powwow donde se este. Sin embargo, el trabajo del diseñador siempre estará respaldando la calidad del video. Siempre y cuando, no interfiera con la veracidad del evento.

3.2.2 Realización

La **Muckleshoot Association**, como ya se menciona, una institución importante de la región, de antemano cuenta con una bitácora de los powwow por realizar a lo largo del año. Por lo tanto, el cincuenta por ciento de la realización ya está resuelta, el resto se llevará a cabo con la coordinación entre la institución y el diseñador. Todo, con el objetivo de empalmar lineamientos culturales y tecnológicos (pre-producción, producción, post-producción).

3.2.3 Guión final

Guión literario	
Título <u> Powwow </u>	
1) Inicia con fade en negro	
Inicia música de ambientación de fondo (sound track "Tierra de osos")	
Nombre de la institución solicitante (MUCKLESHOOT ASSOCIATION)	
Nombre de la UNAM	
Nombre de la FESC	

Nombre "Powwow"

Fade negro:

2) Narrador: (voz en off)

Se ha considerado que los primeros nativos americanos llegaron durante la última edad de hielo, extendiéndose así a partir de China y Mongolia, pasando por Alaska, hasta el estrecho de Magallanes en una primera etapa. Los rasgos físicos más comunes de los indígenas de Norte América son el pelo liso y negro, los ojos oscuros y los pómulos marcados.

Los grupos étnicos más conocidos del territorio Norteamericano son los Apache, Navaho, los Hopi, los Zuñi, Arapaho, los Cheyenne, los Comanche y los Siux. También se encuentran los Kiowa, los Pawneww, Ojibwa, los Chippewa, los Bleckfeet, los Shoshone y los Kaska; mencionando así solo una parte del total de las tribus existentes.

El contexto histórico donde se forjaron los grupos étnicos que habitan el territorio Norteamericano, parte de la relación obtenida a través de los conquistadores europeos. Dicha aparición ocasiono una rápida transformación étnica, siendo factor importante las enfermedades que trajeron como consecuencia la reducción de habitantes en los distintos grupos, así como la demanda de pieles por parte de los colonizadores, lo cual origino conflictos culturales entre los mismos.

A partir de establecerse los primeros asentamientos ingleses en el año 1600 aproximadamente, se dieron grandes cambios principalmente por la contraposición de intereses entre los colonizadores ante los nativos. Las fuertes diferencias culturales y de organización, originaron una larga historia de conflictos, los cuales fueron un parteaguas entre ambos.

Las necesidades de expansión de las nuevas culturas, justificaban el aniquilamiento de gran parte de la población autóctona, así como la reducción de territorios con menor posibilidad de sobrevivir sin recursos naturales. Las monarquías europeas, consideraban en el periodo de su expansión, que las tierras ocupadas por los colonizadores, podían ser consideradas como si se tratara de territorios desiertos, sin importar que o quien estuviera presente.

Al paso de los años, la actitud de la población europea frente a la autóctona, se pone de manifiesto especialmente entre 1880 y 1887. Tiempo donde se promulgo el decreto de adjudicación general de tierras indígenas, conocido como <<Dames act>> ó acto condenado. Pues todo territorio que aún quedara como reserva para las tribus, debía ser tomado como propiedad privada para los colonos.

En 1969 surgió uno de los momentos culminantes de la lucha india frente a la política estadounidense, fue la constitución del <<American Indian Movement>> o Movimiento Indio Americano, la cual reivindicó el acuerdo de la forma de vida de los indígenas y sus derechos ante la tierra que habitaron sus antepasados. Con ello se lanzó una proclamación de fe ante los valores tradicionales que con el paso del tiempo casi fueron olvidados.

Con la determinación del nuevo estado de derecho que les fue otorgado, ciudadanos como tal, los indios poco a poco se incorporaron al resto de la población de los Estados Unidos. De ello, los nativos intentaron rescatar del pasado toda su memoria cultural, manteniendo así vínculos con sus raíces.

Finalmente, al adoptar un nuevo estilo de vida, los nativos americanos no renunciaron a su identidad que hoy en día se puede apreciar.

- Imágenes fijas de los nativos americanos en el powwow a través de la historia
- Entre cada imagen se ve una disolvenca

(finaliza música de fondo)

3) Aparece escudo del powwow

Fade negro:

- Imágenes en movimiento donde se ve la entrada de un powwow

Música correspondiente a las imágenes

4) Aparece Ruben (personaje principal) en el powwow, donde comenta lo siguiente:

Fade negro:

-
- ¿Cuál es tu lugar de origen?

Soy de Dakota del sur, de la reservación Cold Pine Rich

Super ("Ruben" representante y bailarín de powwow)

- ¿Cuál es el origen del powwow?

La historia del powwow inicio con la gente de Omaha y Kebraska, luego hacia el sur llegando así a nosotros. Tenemos que el powwow tiene 131 a 132 años de antigüedad y en Omaha se dice que es de 180 años, así que han sido cerca de 200 años del origen del powwow, desde su inicio hacia su expansión

- ¿Cómo formas parte en un powwow?

Mi gente es Soiux de Dakota del sur y tenemos lo que se denomina sub jefe, jefe, curanderos, lideres comunitarios y familias, así tenemos diferentes... un tipo de jerarquía, pero cada persona tiene un papel importante, y los representantes son... como yo, yo representaría a mi familia. Mi reina también representaría a mi comunidad, así también a mi gente local quienes son sub-grupos de Sioux, que son del medio oeste y así sucesivamente. Es algo similar a categorías en modo descendiente, gente representativa... los más famosos son gente como "Toro sentado", "Caballo loco", "Oro", ellos serían nuestros mayores representantes.

- ¿Cuál es el propósito del powwow?

El powwow para nosotros es una celebración de vida y cuando escuchamos los tambores, los tambores son el latido así que bailamos para la gente, bailamos para nosotros mismos, y simplemente para pasar un buen rato o simplemente para socializar y ver amigos.

- ¿Cuáles son los powwow mas famosos?

Los más famosos vienen de Nockville en Pomodo es bastante grande, hay otro muy grande en Albuquerque Nuevo México llamado "Danzas tradicionales", existe otro en Coneticut llamado "Dos hombres de honor", otro en Denver Colorado llamado "Marcha de Denver", otro que se llama "Tribus unidas", esos son los más grandes donde va mucha gente.

-
- ¿Quién puede asistir al powwow?

Los powwow están abiertos a cualquier persona, quien quiera puede asistir, los bailarines y la gente de los tambores atraen al público, pero existen concursos de powwow, así que hay muchos grupos que ganan, como este aquí al lado que gana cada powwow. Es un lugar donde los primeros lugares de los bailarines se reúnen, también se reúne otro tipo de gente ya que el powwow es magnífico así que hay un buen número de grupos y tribus que se reúnen.

Super ("Ruben" representante y bailarín de powwow)

- ¿Existen grupos específicos en el powwow?

Existen categorías tradicionales para bailar pero hay muchos grupos, en Nuevo México existen varias uniones o grupos sureños, hay Apaches, Navajos. En el medio oeste existen clanes como Muckleshoot, Sioux, pero hay otros también, sin embargo en esta área cercana al medio oeste vienen aquí desde la costa oeste u este del sur, hay una congregación más grande de esa gente que viaja y que hace dinero.

- ¿Dónde se realizan los powwow más grandes?

En algunos coliseos, estadios como el K-Arena, donde se llenan con público, en el centro se ubican los bailarines donde se encuentran bastante apretados, es difícil de hacerte de un espacio para bailar ya que hay mucha gente. Hay fácilmente unos miles en cada evento.

- ¿Existe relación entre la música y los movimientos de baile?

Para la gente que baila o para nosotros los miembros de una familia, es en sentido nuestra meta aquí, mi vestimenta es tradicional, así que hay una manera de bailar que es mi estilo, está diciendo una historia como si hubiera ganado una batalla o si estuviera imitando a un ave. Hay también bailarines con cascabeles, como este joven de amarillo, esta historia relata un camino el cual siguen, son cazadores y un venado viene hacia ellos y lo siguen, iniciando la cacería y haciendo una persecución así que son historias cada una con su propia vestimenta. Cuando bailamos con conocimiento de causa es una buena manera de celebrar la vida.

-
- ¿Existen diferentes tipos de baile en el powwow?

Existen, como este, bailes tradicionales como yo que bailamos de manera similar a los viejos tiempos. En cada área donde se realiza un powwow diferente, pero últimamente es una celebración que cada quién tiene, además de una propia manera de bailar.

Super ("Ruben" representante y bailarín de powwow)

- ¿Cuánto tiempo llevas asistiendo al powwow?

Desde que era muy joven iba con mi familia a los powwow. Mi abuelo bailaba, mi abuela bailaba y mis tías. No fue extraño, es parte de nuestra cultura. Me inicié con el baile desde 1993, pero antes de eso tendía a cantar y luego intenté bailar. Ahora mi pequeña hija, tiene cuatro años y asiste al powwow desde bebé, ha crecido con todo esto.

- ¿Qué instrumentos se usan en el powwow?

Hay un "gran tambor" principalmente, es el que se usa comúnmente, en ellos existen diferentes tiempos; Todos llevan el ritmo en el corazón, es el instrumento que tenemos. Digamos que hay diferentes estilos de baile como exhiben, cascabel o baile rápido, esos son los estilos de powwow. Hay también bailes de pareja ó para socializar, pero es diferente aquí que en la costa oeste. Se usan tambores de mano, semillas atadas a los tobillos, usan diferentes tipos de tambores, no solo el "gran tambor" así que es básicamente lo que se tiene.

- ¿Existe diferencia entre el baile del hombre con el de las mujeres?

Los hombres usualmente tienen bejuco para los mejores, hay bailarines de la hierba y bailarines rápidos que usan doble bejuco. Las mujeres usan botas de pie para la gala y conos para el vestido de campanas, las mujeres tradicionales usan pieles y capas acompañadas de las botas, así que existen concursos donde niñas y niños relanzan el baile de la hierba, y existe una historia detrás de eso también, pero es muy informal pues tan solo es para ver sus inicios.

- Imágenes en movimiento intercaladas con la descripción de Ruben – voz en off

- En cada respuesta del cuestionario realizado, se verán imágenes respaldando los comentarios de Ruben
- Entre cada imagen se vera una disolvenca

5) Finaliza el powwow con un baile tradicional

Fade negro:

Música correspondiente a las imágenes

- (Imágenes en movimiento un baile del powwow)

6) Créditos

Fade negro:

Música de nativos americanos de fondo (Ceremonial and war dances)

- Aparecen los nombres de personas e instituciones que colaboraron en el proyecto
- Entre cada imagen se vera una disolvenca

(finaliza música de nativos americanos de fondo)

Guión técnico

Título Powwow

1) Entrada

Narrador - Voz en off

Música de fondo (sound track "Tierra de osos")
(todas las imágenes con disolvenca en negro)

6 seg.	Nombre Muckleshoot Association (tipografía blanca)	Long shot	Disolvencia
6 seg.	Nombre de la UNAM (tipografía blanca)	Long shot	Disolvencia
6 seg.	Nombre de la FESC C1 (tipografía blanca)	Long shot	Disolvencia
6 seg.	Presentan	Long shot	Disolvencia
6 seg.	Nombre <<Powwow>> (tipografía blanca)	Long shot	Disolvencia

2) Historia

Narrador (voz en off)

Música de fondo (sound track "Tierra de osos")
(todas las imágenes con disolvencia)

6 seg.	Imagen fija de nativos y sus casas	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de nieve en bosque	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de niña y mujer sentadas	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de dos mujeres posando	Two shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de hombre sentado	Medium shot	Color sepia Fade en negro
6 seg.	Imagen fija de telar	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de familia sentada	Four shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de mujer	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de mujer con bebe	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de mujer con telar	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de indios	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de ilustración de indio	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de indio	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de colonizadores	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de colonizadores con indios	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de nativos sentados	Three shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de ilustración de indio y colonizador	Two shot	Color sepia Fade en negro
6 seg.	Imagen fija de mapa	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de tipis en valle	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de ilustración de batalla	Full shot	Color sepia

6 seg.	Imagen fija de casa destruida	Full shot	Color sepia Fade en negro
6 seg.	Imagen fija de carretas	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de niños	Three shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de valle	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de carreta	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de indio	Long shot	Color sepia Fade en negro
6 seg.	Imagen fija de mujeres	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de hombre a caballo	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de casas indias	Medium shot	Color sepia Fade en negro
6 seg.	Imagen fija de mujer con niños	Three shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de mujeres con bebe	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de indios	Two shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de mujer con niño	Two shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de familia con tipi	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de hombre bailando	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de indios en tren	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de indio sentado	Long shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de viejita sentada	Medium shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de mujer parada	Long shot	Color sepia Fade en negro
6 seg.	Imagen fija de indios jóvenes	Two shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de powwow de antaño	Full shot	Color sepia
6 seg.	Imagen fija de ilustración de indio	Long shot	Color sepia Fade en negro

3) Entrada de powwow			
Narrador (finaliza)			
Música de fondo hasta desaparecer (todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	Imagen fija del escudo del powwow actual "Celebración de vida / powwow" (tipografía blanca)	Long shot	Color B/N
10 seg.	Texto de introducción (tipografía blanca)	Full shot	Color normal
25 seg.	Imagen en movimiento de la entrada en un powwow	Full shot	Color normal Fade en negro

4) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando			
6 seg.	¿Cuál es tu lugar de origen? (tipografía blanca)		
10 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal Fade en negro

5) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando			
(todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	¿Cuál es el origen del powwow? (tipografía blanca)		
30 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal
8 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Full shot	Color normal
10 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Médium shot	Color normal Fade en negro

6) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando			
(todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	¿Cómo formas parte en un powwow? (tipografía blanca)		
60 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal
8 seg.	Imagen fija de lideres indios	Long shot	Color normal
45 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Médium shot	Color normal
8 seg.	Imagen fija de reina de powwow	Long shot	Color normal
55 seg.	Imagen en movimiento de powwow	Long shot	Color normal

7) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando (todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	¿Cuál es el propósito del powwow? (tipografía blanca)		
120 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up	Color normal
260 seg.	Imagen en movimiento de niñas tocando un tambor	Longl shot	Color normal Fade en negro

8) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando (todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	¿Cuáles son los powwow mas famosos? (tipografía blanca)		
23 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up	Color normal
56 seg.	Imagen en movimiento de bailarines en powwow	Long shot	Color normal Fade en negro

9) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando (todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	¿Quién puede asistir al powwow? (tipografía blanca)		
30 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up	Color normal
8 seg.	Imagen fija de público en un powwow	Full shot	Color normal
15 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal
8 seg.	Imagen fija de joven	Médium shot	Color normal
8 seg.	Imagen fija de jóvenes en competencia	Médium shot	Color normal Fade en negro

10) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando (todas las imágenes con disolvencia)			
6 seg.	¿Existen grupos específicos en el powwow? (tipografía blanca)		
42 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up	Color normal
8 seg.	Imagen fija de indio a caballo	Long shot	Color normal
8 seg.	Imagen fija de indios en grupo	Full shot	Color normal
21 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up	Color normal Fade en negro

11) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando (todas las imágenes con disolvencia)			
6 seg.	¿Dónde se realizan los powwow mas grandes? (tipografía blanca)		
25 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal
8 seg.	Imagen fija de indios bailando	Four shot	Color normal
19 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal Fade en negro

12) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando (todas las imágenes con disolvencia)			
6 seg.	¿Existen relación entre la música con los movimientos de baile? (tipografía blanca)		
20 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal
8 seg.	Imagen en movimiento de powwow	Tilt down	Color normal
15 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal
40 seg.	Imagen en movimiento de bailarines	Long shot	Color normal Fade en negro

13) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando			
(todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	¿Existe diferentes tipos de baile? (tipografía blanca)		
10 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up	Color normal Fade negro

14) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando			
(todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	¿Cuánto tiempo llevas asistiendo a un powwow? (tipografía blanca)		
18 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal
38 seg.	Imagen de powwow en movimiento	Long shot	Color normal
8 seg.	Imagen fija de movimiento	Long shot	Color normal
21 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal Fade en negro

15) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando			
(todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	¿Qué instrumentos se usan en el powwow? (tipografía blanca)		
15 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot	Color normal
21 seg.	Imagen en movimiento de hombres tocando tambor	Long shot	Color normal
37 seg.	Imagen en movimiento de jóvenes bailando	Long shot	Color normal Fade en negro

16) Entrevista			
Aparece Ruben (personaje principal) hablando			
(todas las imágenes con disolvenca)			
6 seg.	¿Existe diferencia entre el baile de mujeres con el de hombres (tipografía blanca)		
10 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up	Color normal
19 seg.	Imagen de baile de campanas en movimiento	Long shot	Color normal
21 seg.	Imagen en movimiento de baile tradicional	Tilt down	Color normal
10 seg.	Imagen fija de niños	Four shot	Color normal Fade en negro

17) Fin de powwow			
(todas las imágenes con disolvenca)			
220 seg.	Imagen en movimiento de hombres bailando	Long shot	Color normal Fade en negro

18) Fin de powwow			
Música de fondo ("Ceremonial and war dances") (todas las imágenes con disolvenca)			
59 seg.	Imagen fija de patrocinadores	Medium shot	Color normal Fade en negro
20 seg.	Texto de agradecimientos	Medium shot	Color B/N Fade en negro

19) Créditos			
(todas las imágenes con disolvenca en negro)			
6 seg.	Eventos organizados por: (tipografía blanca)		
6 seg.	Imagen fija de institución india	Long shot	Color B/N
6 seg.	Imagen fija de institución india	Long shot	Color B/N
6 seg.	Imagen fija de institución india	Long shot	Color B/N
6 seg.	Imagen fija de institución india	Long shot	Color B/N
6 seg.	Imagen fija de institución india	Long shot	Color B/N
6 seg.	Imagen fija de institución india	Long shot	Color B/N

6 seg.	Imagen fija de institución india	Long shot	Color B/N
6 seg.	Producción, dirección y guión: (tipografía blanca)		Color B/N
6 seg.	Realización: (tipografía blanca)		Color B/N
6 seg.	Camarógrafos: (tipografía blanca)		Color B/N
6 seg.	Iluminación, escenografía y vestuario: (tipografía blanca)		Color B/N
6 seg.	Musicalización: (tipografía blanca)		Color B/N
6 seg.	Edición: (tipografía blanca)		Color B/N
6 seg.	Agradecimientos: (tipografía blanca)		Color B/N
6 seg.	MMV / UNAM / 2005 (tipografía blanca)		Color B/N
			Música de fondo hasta desaparecer

3.2.4 Movimientos de cámara

Título <u>Powwow</u>			
2) Entrada			
(todas las imágenes con disolución en negro)			
6 seg.	Nombre Muckleshoot Association (tipografía blanca)	Centrado en pantalla	
6 seg.	Nombre de la UNAM (tipografía blanca)	Centrado en pantalla	
6 seg.	Nombre de la FESC C1 (tipografía blanca)	Centrado en pantalla	
6 seg.	Presentan	Centrado en pantalla	
6 seg.	Nombre <<Powwow>> (tipografía blanca)	Centrado en pantalla	

2) Historia			
(todas las imágenes con disolución)			
6 seg.	Imagen fija de nativos y sus casas	Centrado en pantalla en horizontal	
6 seg.	Imagen fija de nieve en bosque	Centrado en pantalla en horizontal	
6 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Centrado en pantalla en horizontal	
6 seg.	Imagen fija de niña y mujer sentadas	Centrado en pantalla en vertical	
6 seg.	Imagen fija de dos mujeres posando	Centrado en pantalla en vertical	
6 seg.	Imagen fija de hombre sentado	Centrado en pantalla en vertical	
6 seg.	Imagen fija de telar	Centrado en pantalla en horizontal	

6 seg.	Imagen fija de familia sentada	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de mujer	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de mujer con bebe	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de mujer con telar	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de indios	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de ilustración de indio	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de indio	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de colonizadores	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de colonizadores con indios	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de nativos sentados	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de ilustración de indio y colonizador	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de mapa	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de tipis en valle	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de ilustración de batalla	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de casa destruida	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de carretas	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de niños	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de valle	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de carreta	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de indio	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de mujeres	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de hombre a caballo	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de casas indias	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de mujer con niños	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de mujeres con bebe	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de indios	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de mujer con niño	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de familia con tipi	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de hombre bailando	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de indios en tren	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de indio sentado	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de viejita sentada	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de mujer parada	Centrado en pantalla en vertical

6 seg.	Imagen fija de indios jóvenes	Centrado en pantalla en vertical
6 seg.	Imagen fija de powwow de antaño	Centrado en pantalla en horizontal
6 seg.	Imagen fija de ilustración de indio	Centrado en pantalla en vertical

3) Entrada de powwow

6 seg.	Imagen fija del escudo del powwow actual "Celebración de vida / powwow" (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
10 seg.	Texto de introducción (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
25 seg.	Imagen en movimiento de la entrada en un powwow	Pan right

4) Entrevista

6 seg.	¿Cuál es tu lugar de origen? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
10 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot

5) Entrevista

6 seg.	¿Cuál es el origen del powwow? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
30 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot
8 seg.	Imagen fija de grupo de indios	Full shot
10 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Médium shot

6) Entrevista

6 seg.	¿Cómo formas parte en un powwow? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
60 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot
8 seg.	Imagen fija de lideres indios	Long shot
45 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Médium shot
8 seg.	Imagen fija de reina de powwow	Long shot
55 seg.	Imagen en movimiento de powwow	Long shot

7) Entrevista

6 seg.	¿Cuál es el propósito del powwow? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
120 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up
260 seg.	Imagen en movimiento de niñas tocando un tambor	Zoom in

8) Entrevista		
6 seg.	¿Cuáles son los powwow mas famosos? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
23 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up
56 seg.	Imagen en movimiento de bailarines en powwow	Pan left

9) Entrevista		
6 seg.	¿Quién puede asistir al powwow? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
30 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up
8 seg.	Imagen fija de público en un powwow	Full shot
15 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot
8 seg.	Imagen fija de joven	Médium shot
8 seg.	Imagen fija de jóvenes en competencia	Médium shot

10) Entrevista		
6 seg.	¿Existen grupos específicos en el powwow? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
42 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up
8 seg.	Imagen fija de indio a caballo	Long shot
8 seg.	Imagen fija de indios en grupo	Full shot
21 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up

11) Entrevista		
6 seg.	¿Dónde se realizan los powwow mas grandes? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
25 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot
8 seg.	Imagen fija de indios bailando	Four shot
19 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot

12) Entrevista		
6 seg.	¿Existen relación entre la música con los movimientos de baile? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
20 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot
8 seg.	Imagen en movimiento de powwow	Tilt down
15 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot
40 seg.	Imagen en movimiento de bailarines	Travell shot left

13) Entrevista		
6 seg.	¿Existe diferentes tipos de baile? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
10 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Close up

14) Entrevista		
6 seg.	¿Cuánto tiempo llevas asistiendo a un powwow? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
18 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot
38 seg.	Imagen de powwow en movimiento	Long shot
8 seg.	Imagen fija de movimiento	Long shot
21 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot

15) Entrevista		
6 seg.	¿Qué instrumentos se usan en el powwow? (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
15 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium shot
21 seg.	Imagen en movimiento de hombres tocando tambor	Zoom in
37 seg.	Imagen en movimiento de jóvenes bailando	Boom down

16) Entrevista		
6 seg.	¿Existe diferencia entre el baile de mujeres con el de hombres (tipografía blanca)	Centrado en pantalla en horizontal
10 seg.	Imagen de Ruben en movimiento	Medium close up
19 seg.	Imagen de baile de campanas en movimiento	Boom down, pan right
21 seg.	Imagen en movimiento de baile tradicional	Tilt down, pan left
10 seg.	Imagen fija de niños	Four shot

17) Fin de powwow		
220 seg.	Imagen en movimiento de hombres bailando	Long shot, zoom in

18) Fin de powwow		
59 seg.	Imagen fija de patrocinadores	Medium shot
20 seg.	Texto de agradecimientos	Medium shot

19) Créditos		
6 seg.	Eventos organizados por: (tipografía blanca)	Centrado en pantalla
6 seg.	Imagen fija de institución india	Centrado en pantalla
6 seg.	Imagen fija de institución india	Centrado en pantalla
6 seg.	Imagen fija de institución india	Centrado en pantalla
6 seg.	Imagen fija de institución india	Centrado en pantalla
6 seg.	Imagen fija de institución india	Centrado en pantalla
6 seg.	Imagen fija de institución india	Centrado en pantalla
6 seg.	Imagen fija de institución india	Centrado en pantalla
6 seg.	Producción, dirección y guión: (tipografía blanca)	Centrado en pantalla
6 seg.	Realización: (tipografía blanca)	Centrado en pantalla
6 seg.	Camarógrafos: (tipografía blanca)	Centrado en pantalla
6 seg.	Iluminación, escenografía y vestuario: (tipografía blanca)	Centrado en pantalla
6 seg.	Musicalización: (tipografía blanca)	Centrado en pantalla
6 seg.	Edición: (tipografía blanca)	Centrado en pantalla
6 seg.	Agradecimientos: (tipografía blanca)	Centrado en pantalla
6 seg.	MMV / UNAM / 2005 (tipografía blanca)	Centrado en pantalla
Música de fondo hasta desaparecer		

3.2.5 Iluminación

Las locaciones en su totalidad son en eventos organizados de manera profesional, por lo que la iluminación esta cubierta por técnicos contratados por la institución anfitriona. Además, la hora de realización del trabajo, fue de día con luz natural como segundo apoyo.

3.2.6 Grabación

1)	
- Material generado en la mesa de edición	México DF
Imágenes y tipografía	
2)	
- Material fotográfico, obtenido en la red y en bibliografía escrita	México DF
Imágenes fijas de la historia de los nativos americanos	
3)	
- Material obtenido en bibliografía escrita	México DF
Imagen fija del escudo del powwow	
- Material obtenido en el lugar de grabación (powwow)	Seattle Washington, EU.
Imágenes en movimiento	1 video cámara digital
4)	
- Material obtenido en la mesa de edición	México DF
Títulos y subtítulos	
- Material obtenido en el lugar de grabación (powwow)	Seattle Washington, EU.
Imágenes de Ruben en movimiento	3 video cámaras digitales
- Material obtenido en el lugar de grabación (powwow)	Seattle Washington, EU.
Imágenes de apoyo para la entrevista	3 video cámaras digitales 1 cámara fotográfica
5)	
- Material obtenido en el lugar de grabación (powwow)	Seattle Wa. EU.
Imágenes en movimiento de hombres bailando	3 video cámaras digitales
6)	
- Material obtenido en el lugar de grabación (powwow)	Seattle Wa. EU.
Imágenes fijas de nombre de instituciones indias	1 cámara fotográfica
- Material obtenido en la mesa de edición	México DF
Créditos	

Fase 4:

- **Realización de la solución al problema**

Siendo esta la última fase por cubrir, no deja de tener la misma importancia que las anteriores; es en este momento donde se reúne todo el trabajo realizado para la solución del problema. Al contemplar la respuesta del problema, es necesario hacer todo lo posible para llegar a la conclusión de todo el proceso recorrido.

3.3 Postproducción del trabajo creativo

La solución al problema es este punto es la del ensamble de todo el proceso recorrido (pre-producción, producción). Aquí es la estructura final del trabajo, en este caso video documental.

3.3.1 Dirección

Producción	Sol Ximena Villaseñor Alva
Dirección	Muckleshoot Association
Guión técnico	Sol Ximena Villaseñor Alva
Guión definitivo	Ruben Pratt
Realización	Ma. Eugenia Alva Chimal
Dirección de arte	Sol Ximena Villaseñor Alva
Ambientación, iluminación y vestuario	Coordinación de eventos de tribus indias del estado de Wa.
Narración	Aristóteles Viguera
Traducción	Juan Carlos Elisondo
Musicalización	Sol Ximena Villaseñor Alva
Montaje y edición	Sol Ximena Villaseñor Alva

3.3.2 Stock o videoteca

El material obtenido como stock, son las imágenes o fotografías empleadas como respaldo histórico. Por su naturaleza, es imposible tener acceso a ello de manera fácil, por lo que fue necesario recurrir a la Internet. Las páginas donde se encontró el material son:

www.intowest.com
www.americanindian.com
www.apacheindian.com

3.3.3 Calificación de material

Título: Powwow	
- Subtítulo	Celebración de vida de nativos americanos en Wa. E.U.
- Serie	UNAM – Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán
- Producción	Independiente
- Género	Documental educativo
- Contenido	Recopilación de información visual del festival powwow, realizado en todo el territorio norteamericano por nativos americanos.
- Lugar	EU; en el estado de Washington en la ciudad de Seattle
- Fecha de realización	22 de agosto 2004 – 10 septiembre del 2005
- Fecha de calificación	10 septiembre 2005

3.3.4 Edición

En esta etapa, es necesario recurrir al equipo técnico antes mencionado en el punto 3.1, subtema análisis de proceso de fabricación. Por lo tanto, la edición es cuando se da orden a todo el material creado con anterioridad por medio de:

Hardware	Software
- Computadora HP 3250	- Programa de edición "Pinnacle Studio 9"
- Disco CD-RW	- Programa de edición fotográfico "Photoshop"
- Disco CD-RW	- Programa de audio y sonido "Jet audio"

3.3.5 Transfer

Una vez concluido el video, es tiempo de realizar una copia del original en un formato accesible y libre de error, proceso mencionado en el capítulo 1.

Hardware	Software
- Computadora HP 3250	- Programa de edición "Pinnacle Studio 9"

3.3.6 Multicopiado

Como el nombre lo indica, se realizan copias del trabajo.

Hardware	Software
Computadora HP 3250	Programa de edición "Pinnacle Studio 9"

- **Conclusiones**

Al poner en consideración la presente tesis profesional, da como objetivo de proceso, el emplear acertadamente los materiales, equipo y técnicas de trabajo abordados a lo largo de nuestra carrera, mediante el diseño de un video documental.

Los materiales de trabajo y las técnicas idóneas para resolver problemas reales de diseño, abordados a nivel teórico-práctico a lo largo del currículo educativo, permitió la estructuración del video de referencia. En el mismo sentido el empleo eficaz y oportuno de elementos de diseño visual tales como la fotografía, composición e iluminación, fue factible gracias a las destrezas adquiridas en muchas horas de actividad de aula y su proyección hacia la realidad mediante las prácticas de campo.

La realización de esta tesis conlleva un serio compromiso de brindar a las personas que la consulten, parámetros de calidad informativa que abarque las expectativas en el ámbito del diseño documental.

Asimismo la temática escogida, esto es, el llamado "powwow" de los indígenas de los Estados Unidos, Canadá y México, plantea un reto de investigación a los profesionales de las ciencias sociales de la universidad. El powwow, festival dancístico, musical, histórico, místico y religiosos, semejante a la "Guelaguetza" oaxaqueña, pero en otra dimensión.

En esta celebración el objetivo central, la búsqueda de reconocimientos y galardones otorgados por un jurado integrado exclusivamente por indios americanos. Es importante por ello destacar que los habitantes de la reservación "muckleshoot" de la nación Dakota, ubicada en las afueras de la ciudad de Auburn Wa., donde se estuvo trabajando de ninguna manera aprecian o respetan a los inmigrantes mexicanos comunes y corrientes, con los que se muestran casi invariablemente herméticos, orgullosos e incluso hostiles, pues sólo abren las puertas de sus hogares y de sus instituciones, a los mexicanos que consideran, a su indiscutible criterio verdaderamente indios.

En otro contexto, es desafortunado que hasta hoy no se ha dado, en el campo del diseño, la debida importancia al video documental quizá por su relativamente baja cotización comercial o simplemente por falta de difusión. No obstante, en este trabajo se busco como objetivo básico, en el terreno del diseño visual, captar imágenes y escenas secuenciales que mostrasen, fundamentalmente, la esencia humana de los participantes de la celebración powwow.

Se consiguió también con ello, un reforzamiento importante de los conocimientos teóricos adquiridos a lo largo de la carrera, mediante la aplicación de éstos hasta el fin, resaltándose con todo ello el importante papel de los diseñadores en la sociedad moderna.

Finalmente se debe subrayar la importancia que para los integrantes de la reservación "Muckleshoot", puede tener el recibir este documento video grabado por manos mexicanas recién llegadas a su comunidad. Muy difícil fue, ciertamente, lograr que dicha cultural mostraran una parte de su identidad nacional. Cabe mencionar, que indio americano no es lo mismo que "gringo", visión confirmada en la presente tesis.

- **Bibliografía**

- 1) ALVAREZ Coral Juan. Metodología de investigación documental. México; ED. EDAMEX, 1990.
- 2) BRACE Harcourt. Powwow. Sn. Diego Cal; Ed. Ancona, 1993.
- 3) CLAIRBORNE Robert. Los primeros americanos. México; ED. TIME LIFE, 1992.
- 4) COOK Alton. Tipo y color en el documental. México; Ed. Somohano Buenos Aires, 1994.
- 5) FERNÁNDEZ Casado José. Post-producción digital. España; Ed. Andoain, 1991.
- 6) FERNÁNDEZ Casado José L. Postproducción digital. España; Ed. Andoain, 1999.
- 7) FERNÁNDEZ Diez Federico. Dirección de proyectos en producción audiovisual. Barcelona Cataluña; 1995.
- 8) FELDMAN Simon. Guión argumental y documental. Barcelona; Ed. Gedsa, 1990.
- 9) GARCIA Gutiérrez Antonio. Lingüística documental. Barcelona; Ed. Mitre, 1984.
- 10) HERNÁNDEZ Nieves Sergio. Técnicas de investigación documental. México; Ed. Mc Graw-Hill, 1975.
- 11) HERBERT Zettl. Manual de producción de televisión. Sn. Francisco; Ed. Thomson, 2000.
- 12) MAE Rudolph. Luz y sonido. México; Ed. TIME LIFE, 1992.
- 13) MARTÍNEZ Abadía José. Introducción a la tecnología audiovisual. Barcelona España; Ed. Paidós, 1999.
- 14) MEDRANO Adela. Un modelo de formación cinematográfica documental. Barcelona; Ed. Person, 1992.
- 15) MILLER Pat P. La supervisión del guión. España; Ed. RIVE, 1998.

-
- 16) MILLERSON Gerald. Manual de producción de video. Madrid España; 1990.
 - 17) PARFIT Michael. Powwow, *National Geographic*. Vol. 185, No. 6. 1994.
 - 18) RAIMONDO Souto Mario. Manual del realizador profesional de video. Madrid; Ed. DOR, 1993.
 - 19) SÁNCHEZ Rafael. Montaje cinematográfico. México; UNAM CUEC, 1194.
 - 20) SEBELIUS Kathleen. Native American Indian. Kansas, Departament/comerce; núm 204, 2003.
 - 21) SIMPSON Robert S. Manual practico para producción audiovisual. Barcelona; Ed. Gedsa, 1999.
 - 22) VIDAL Albert. La cámara creativa. España; Ed. CEAC, 1991.
 - 23) VILCHIS Luz del Carmen. Metodología del diseño. México; Ed. UNAM, 1998.
 - 24) WARSHOPSKY Fred. Sonido y audición. México. Ed. TIME LIFE, 1991.
 - 25) WATKINSON John. Video digital. Magallanes Madrid, 1996.

- **Sitios Web**

- 1) www.americanindian.com
- 2) www.intowest.com
- 3) www.apacheindian.com