

# entre medios®



Enfoque Técnico  
Allen & Heat Avantis

"Batalla de titanes:  
Roku, Fire TV y Apple TV  
dominan el streaming en EE.UU."

Diseño de Escenografía  
AVATAR: LA FORMA DEL AGUA

El Rostro del Backstage ----- Postproductor  
**SERGIO S. TREJO ALBORES**

## **Directorio**

FUNDADOR Y DIRECTOR GENERAL  
Oscar Ceballos

DIRECTORA EJECUTIVA  
Aldonza Gómez de la Lata

DISEÑO GRÁFICO  
Guillermo Belchez Guerrero

CONTENIDO  
Brenda Ramírez Ríos

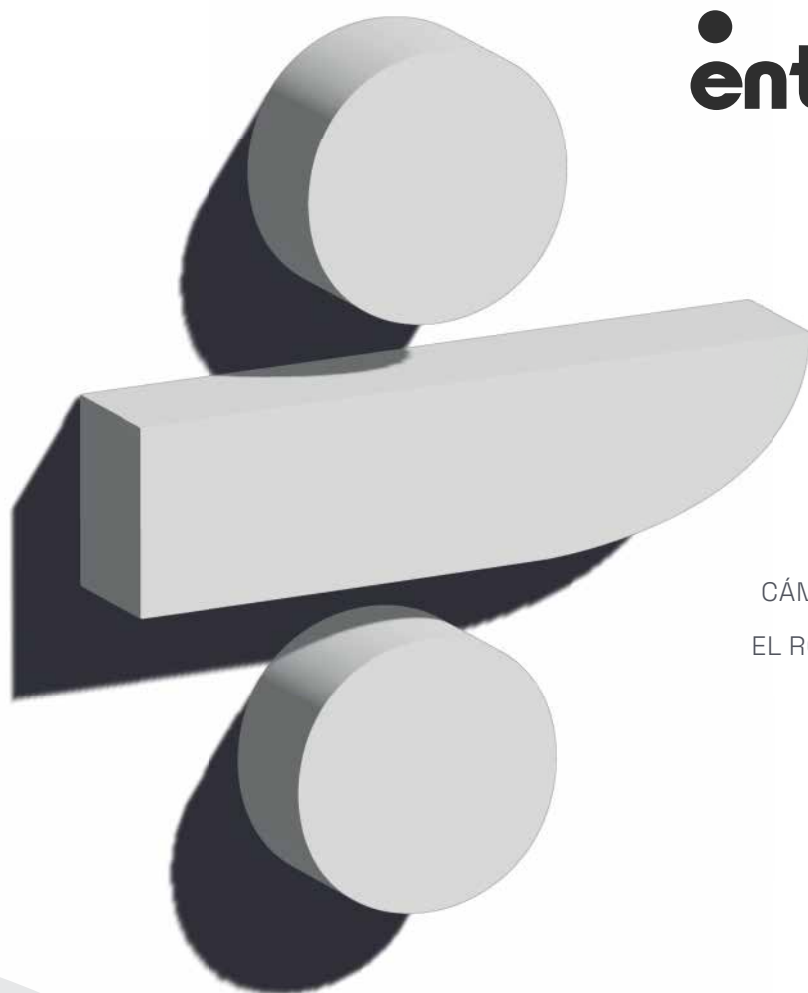
INFORMACIÓN  
Miguel Ángel Pérez Merchant

SOCIAL MEDIA  
Regina Huerta Cano

VENTAS  
ventas@entremedios.tv

COMENTARIOS  
contacto@entremedios.tv

Síguenos en: Facebook: entremedios  
Instagram: @entremedios.oficial  
Twitter (X): @entremedios\_  
Tik Tok: @entremedios.oficial



**ÍNDICE**

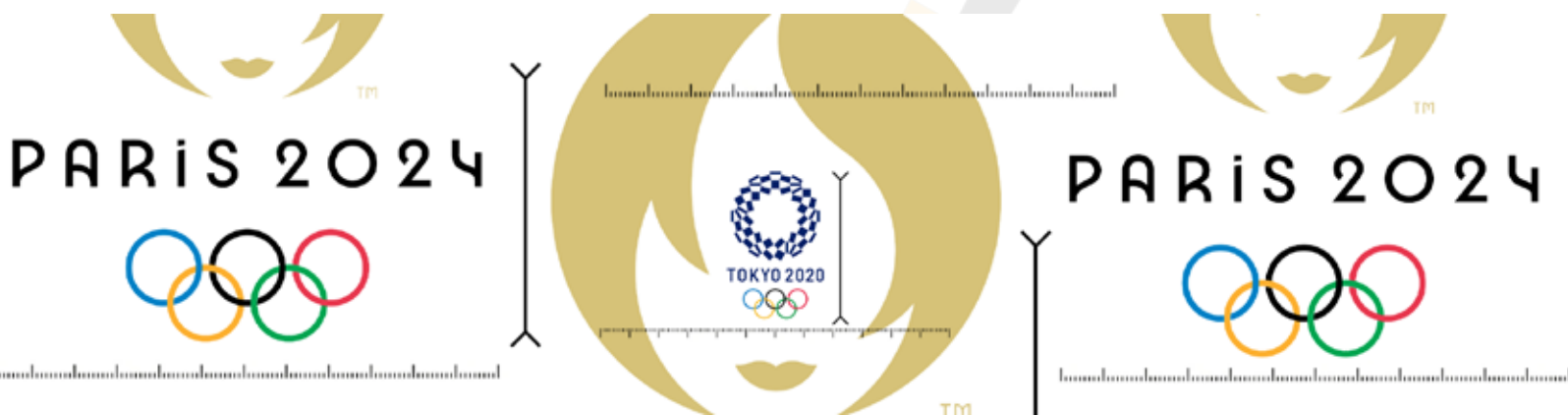
CÁMARA, ACCIÓN, NOTICIAS: PÁG 04

EL ROSTRO DEL BACKSTAGE: PÁG 10

RADIOGRAFÍA: PÁG 12

ENFOQUE TÉCNICO: PÁG 14

# Cámara, acción, noticias



## París 2024 superó siete veces a Tokio 2020 en audiencia en streaming en Europa

Por Miguel A. PérezMerchant

En Europa se registraron los niveles más altos de audiencia en streaming desde la apertura de los Juegos Olímpicos de París 2024, reportó Advanced Televisión, tras señalar que superaron siete veces lo alcanzado en Tokio 2020.

Y aunque pudo influir que la justa olímpica se realizará en Francia, los registros son alentadores por ejemplo, France TV, registró 83.3 por ciento en sus niveles de audiencia durante la apertura de París 2024 y que representó más de 23 millones de espectadores en la señal de streaming.

Los Media Right Holders de los Juegos Olímpicos que pagaron por retransmitir la señal producida desde el Centro Internacional de Transmisiones (IBC) en París tampoco se quedaron atrás al superar los niveles de audiencia que registraron en Tokio 2020.

Max y Discovery Plus generaron unos mil millones de minutos de streaming en la región de Europa, más de siete veces que Tokio 2020.

En Norteamérica las gigantes NBC y Peacock registraron la Ceremonia de Apertura más vista de una edición de los Juegos Olímpicos desde Londres 2012, con 28,6 millones de espectadores, el fin de semana de la inauguración

superó los 1.100 millones en las plataformas de streaming y redes sociales de Telemundo, Universo y Peacock, esto representa 65 por ciento más que los Olímpicos pasados en Asia.



OLYMPIC BROADCASTING SERVICES



## ¿Qué hace un Director de fotografía en TelevisaUnivision para lograr una telenovela?

Raúl Uribe es Director de Fotografía en TelevisaUnivision con 20 años de experiencia, y platicó con EntreMedios sobre los retos profesionales para lograr el mismo color y texturas en cada cámara, para que la imagen de una secuencia perfecta en una telenovela.



**Raúl Uribe**  
Director de fotografía el Ángel de Aurora

# ¡Rompe su récord! La Casa de Los Famosos México alcanza más de 6 mil millones de reproducciones de video en redes sociales

Por Miguel Ángel PérezMerchant

La Casa de los Famosos se convirtió en el reality más famoso del momento y desde su estreno, las expectativas estuvieron en superar la primera edición y así fue, el reporte de audiencia alcanzó los 6 mil 500 millones de reproducciones de video en redes sociales donde está la discusión acerca de cada uno de los integrantes, sobre todo los polémicos como otros que ya salieron tal es el caso de Adrian Marcelo.

La cifra de los 6 mil 500 millones de reproducciones de video en redes sociales, representa 30 por ciento más de los números alcanzados en la primera emisión de La Casa de los Famosos en toda su temporada y casi hasta su cierre se mantuvo así a pesar de las polémicas que se desataron.

El dato fue compartido por la producción a cargo de la Productora Rosa María Nogueron de TelevisaUnivision y su aliado Endemol Shine con quien en sus inicios produjeron Big Brother, el primer reality en México con un éxito similar que solo se midió en rating, ya que no existían las redes sociales y el poder que tiene hoy día.

Un ejemplo claro, fue la medición que se hizo el pasado 11 de agosto en que se hacen las eliminaciones del programa, que registró más de 35 millones de votos del público, cifra que fue auditada por un tercero.

En el arranque de LCDLF 2, la Productora Rosa María Nogueron compartió el esfuerzo del equipo detrás de cámaras, "así como la Casa -de los famosos- no duerme las 24 horas del día, detrás de cámaras hay un equipo interdisciplinario en todas las áreas, contenido, técnico que está al frente de la señal, de todo el staff, para que puedas disfrutar lo mejor".

"Tenemos dos señales una permanente y otra de backup, porque no nos gustó estar descubiertos y no protegernos de algo, el clima a veces afecta la transmisión; la tecnología a veces no tiene palabra de honor". Agregó la productora de TelevisaUnivision.

La Casa de los Famosos uso las plataformas de streaming para proyectar su transmisión 24 horas al día a través de streaming Vix Premium y entre semana se hacen diversas transmisiones.

Distintas celebridades conviven en una misma casa observados por cámaras las 24 horas. Tendrán que superar pruebas, hacer estrategias y eliminarse entre sí para que solo uno consiga ser el ganador de la casa más famosa de México. Primer episodio: 4 de junio de 2023 (México) Basado en: Big Brother; de John de Mol Formato de audio: Sonido estereofónico Idioma(s) original(es): Español Lugar(es) de producción: Ciudad de México

Formato de imagen  
1080i HDTV  
Formato de audio  
Sonido estereofónico

Fuente: Wikipedia.



## ¿Cuáles son los retos que enfrenta la Producción, detrás del éxito de la telenovela El Ángel de Aurora?

EL  
ÁNGEL  
DE  
AURORA

En TelevisaUnivision cada proyecto requiere de precisión y profesionalismo de cada integrante de la producción, y EntreMedios platicó con el Director de Cámaras de la producción El Ángel de Aurora, quién nos habla de los retos que implica lograr la secuencia de una escena, así como la formación que requirió el talentoso Hildebrando Carballido para llegar a esa posición.





# Batalla de titanes: Roku, Fire TV y Apple TV dominan el streaming en EE.UU

Por Miguel Ángel PérezMerchant

Aunque Roku gana en preferencias de la estadística sobre reproductores de multimedia en streaming, las dos posiciones restantes son para Amazon Fire TV y Apple TV, éstos tres lideran el mercado en Estados Unidos según una encuesta realizada.

La encuesta realizada por Parks Associates a 8000 hogares, arroja que el 43 por ciento usa Roku como el reproductor multimedia en streaming. Seguido del 35 por ciento que usa Amazon Fire TV y de ahí le sigue Apple TV con una cifra cercana al 30 por ciento.

Sarah Lee, analista de Parks Associates afirmó que la tendencia de este mercado y las marcas, no cambiará mucho, "Históricamente, Amazon y Roku han dominado el mercado de reproductores multimedia en streaming y nuestra investigación muestra que su dominio continúa", dijo la ejecutiva de la encuestadora.

"Otros competidores, como Apple y Google, han mantenido sus respectivas cuotas, pero aún no han mostrado un gran crecimiento", señaló Lee a la prensa norteamericana.

La tendencia a usar el televisor para ver videos en plataformas es una realidad irreversible. De hecho, el 68% de los hogares con acceso a internet posee pantallas inteligentes y las utiliza para este fin. Además, el 34% de los encuestados afirmó que el dispositivo para reproducir contenido es fundamental en su hogar.

"Estos dispositivos ofrecen a los consumidores soluciones rentables, así como una experiencia acorde con el ecosistema", expresó la representante de Parks Associates, "Hoy en día, los televisores inteligentes son mucho más asequibles, al igual que los reproductores de medios en streaming", concluyó Sarah Lee.



## La cadena de televisión CNN llega al streaming! Lanza su propio canal FAST con series originales

Por Miguel Ángel Pérez-Merchant

CNN decidió no quedarse atrás solo en la producción de sus contenidos para televisión, por lo que ahora los seguidores de la cadena podrán ver su canal CNN Originals FAST, para acceder a su biblioteca de contenidos diversos.

Phil Nelson, vicepresidente de CNN International Commercial comentó, "Estamos muy contentos de ampliar la cartera FAST de CNN Televisión con la nueva y atractiva oferta de un canal CNN Originals, que ofrece algunos de los mejores y más premiados contenidos de formato largo de la industria a las audiencias en este formato" expresó.

El ejecutivo del gigante de noticias agregó, "Este nuevo canal se suma a las ofertas actuales de FAST de CNN, CNN Headlines en los EE. UU. y CNN Fast en todo el mundo, y está previsto el lanzamiento de canales adicionales en los próximos meses".

Los innumerables programas de televisión que se producen en CNN, tendrán cabida en esta nueva programación FAST, que tiene la particularidad de ser gratuito para el público

pero con publicidad, a manera de monetizar y sostener la creación de esta modalidad de contenidos en streaming.

Sex and Love Around the World, Chasing Life, Divided We Stand, Songs That Defined History, The Wonder List, entre otros, son algunos de los títulos que aparecerán en el nuevo canal FAST de CNN.

CNN Originals FAST, está disponible por el momento en Estados Unidos, en Amazon Fire TV, Prime video y Plex.



# Netflix le apuesta al remake del anime japonés que nació antes que Naruto llamado “The One Piece”



Por Miguel A. PérezMerchant

La serie animada One Piece que salió en 1997 con mucho éxito en Japón y que hasta hoy es un clásico, regresa con Netflix en un remake apostándole al personaje juvenil con un perfil parecido al exitoso Naruto, solo por tomar una referencia del mundo del anime.

Y aunque Naruto tuvo todo el éxito esperado en el mundo del anime, Netflix le puso toda la carne al asador a la historia de Luffy, el jovencito japonés de la serie animada de los noventa “One Piece” que lucha por convertirse en el Rey de los Piratas con el coraje de someter a los malos.

Recordemos que el éxito prometido viene con la primera serie producida con personajes de carne y hueso en 2023, pero ahora se retó Netflix a hacer el remake del mismo animé que celosamente aman los japoneses en su versión original.

La idea es no escatimar en recursos de producción animada para antojar a las nuevas generaciones a la historia del jovencito pirata con sombrero de paja, escrita por el escritor de historietas de origen japonés Eiichirō Oda, inicialmente en 1997 y que ya lleva 25 años como serie animada con 1,100 capítulos.

Masashi Koizuka, quien dirigió en su día la segunda y tercera temporada de 'Shingeki no Kyojin', es el director principal del anime, a través del estudio Wit Studio quien desde el anuncio en diciembre del año pasado, empezó a trabajar en el proyecto del que solo se han filtrado algunas imágenes.



Ya que aún no se publica ningún trailer, los responsables de la historia para Netflix, grabaron un video para calmar el nerviosismo de los fanáticos de lo que será la temporada en streaming de “The One Piece” que promete mucho para el mundo cinéfilo y amantes de la series de anime.

## La BBC World Service llega a Islas Caimán con su señal de radio



Por Miguel A. PérezMerchant

Tras asociarse con DMS Broadcasting, la BBC World Service en la estación principal en ese país de las Islas Caimán, con contenidos de noticias de corte global para las audiencias en esa parte del planeta.

“La BBC está encantada de ampliar su alcance en las Islas Caimán a través de este acuerdo de retransmisión con DMS Broadcasting. Al ofrecer una cantidad significativa de horas de programación diaria en Bobo FM 89.1, continuamos nuestra misión de informar, educar y entretener a una audiencia global”, declaró a Fred Durman ejecutivo de Negocios de la legendaria BBC en su división para las Américas y Europa.

Durman agregó que extender la señal es una meta clara en todo el mundo, “Esta iniciativa no solo amplía nuestra presencia, sino que también garantiza que más oyentes puedan acceder a noticias confiables y de alta calidad y a una programación diversa de todo el mundo”.

La programación radial de BBC World Services en las Islas Caimán se realizará a través de una de las estaciones importantes del concesionario de ese país, como lo informó el director general de la compañía en esa región “la BBC permitirá mejorar nuestros productos y servicios informativos para nuestros oyentes. Y, como la nueva estación de radio oficial de la BBC en Caimán, Bobo 89.1 FM será EL lugar para noticias y debates en las Islas Caimán”, dijo Blake Rogers CEO de DMS Broadcasting.

### Qué es la BBC World Service según Wikipedia

El Servicio Mundial de la BBC es una de las radios internacionales más reconocidas del mundo, y actualmente emite en 32 idiomas a muchas partes del mundo a través de ondas cortas analógicas y digitales, streaming y podcasting en Internet, satélites y retransmisiones FM y MW. Es independiente políticamente.



DMS Broadcasting Ltd.

# Amazon se anota un touchdown: Compra podcasts de las estrellas de la NFL



Por Miguel Ángel Pérez-Merchant

Amazon firmó contrato por unos 100 millones de dólares con las Estrellas de la NFL Travis y Jason Kelce, para realizar la producción del formato Podcast en un acuerdo de tres años para entregar entrevistas que los hermanos realizan a grandes estrellas.

El acuerdo contempla los derechos multimedia exclusivos para amazon para poder distribuir el famoso podcast de las estrellas de la NFL, New Heights a través de su oferta multimedia en streaming; primero, estará en Amazon a través de Wondery plus y luego en el resto de sus redes sociales de los hermanos NFL.

Los hermanos Travis y Jason emitieron un comunicado expresando lo siguiente, "Estamos muy emocionados de trabajar en equipo con Wondery para la siguiente fase de New Heights. Nos encanta este programa y la base de fans que ha crecido con nosotros durante las últimas dos temporadas.

Y agregaron, "Wondery entiende la visión compartida y ofrecerá una gran cantidad de experiencia y recursos para llevarnos a New Heights. Vamos a crear algunos momentos innovadores juntos a través de esta asociación. Estamos encantados de comenzar la temporada 3. ¡Nos vemos pronto, 92%ers!"

## ¿Quiénes son los Kelce? Los hermanos que conquistaron la NFL y ahora el mundo de los podcasts

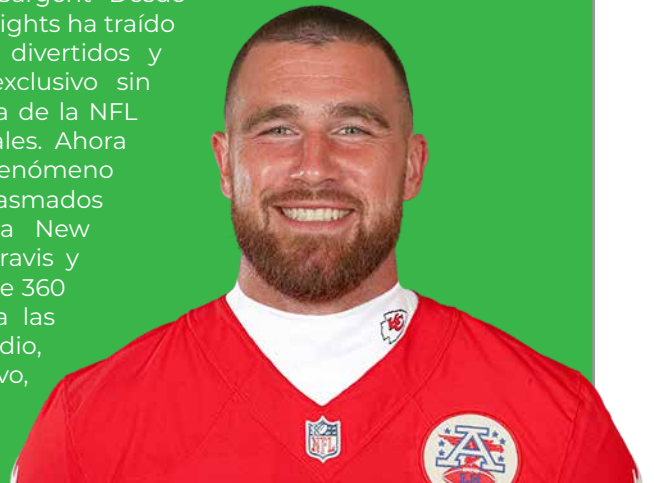
Ahora que Travis y Jason Kelce estrellas de la NFL firmaron un contrato por 100 millones de dólares con Amazon, para distribuir su Podcast de entrevistas a grandes estrellas a través de su plataforma Wondery plus, mucha gente se inquietó por saber más de este dueto de sangre.

Los hermanos son muy famosos pero no por estar relacionados con estrellas de la música o por ser comentarista de ESPN; Travis, tiene 34 años, ganó en tres ocasiones el Super Bowl con los Kansas City Chiefs y es novio de la cantante Taylor Swift.

Jason Kelce, tiene 36 años y está en retiro tras 13 temporadas con los Philadelphia Eagles, por ello actualmente está en su papel de comentarista en la cadena de televisión ESPN especializada en noticias de deportes.

Con la firma del acuerdo con Amazon este dueto será más conocido en todo el planeta, por ello afirmaron en su comunicado sobre la firma con Amazon que seguirán explorando sus talentos para la comunicación.

En su momento la firma Wondery expresó a través de la ejecutiva Jen Sargent "Desde su primera emisión, New Heights ha traído comentarios y entrevistas divertidos y relevantes, y un acceso exclusivo sin precedentes a la temporada de la NFL y a los deportes profesionales. Ahora que se ha convertido en un fenómeno cultural, estamos entusiasmados de hacer crecer la marca New Heights junto con Jason, Travis y Amazon a través del enfoque 360 de Wondery, que atraerá a las audiencias a través de audio, video, experiencias en vivo, productos y más".





## Streaming: El nuevo oro de América Latina



Por: Miguel Ángel Pérez-Merchant

### Las 765 plataformas



Aunque pocas son las que le apuestan al modelo Tv Anywhere existen un 2 por ciento que solo ofrecen sus contenidos de canales de televisión tradicionales.

Únicas activas dominan el mercado de la oferta de contenidos en streaming en América Latina lo que conlleva a los expertos a invitar a los creadores a apostarle más a la diversificación así como a la oferta.

BB Media, realizó un estudio a las plataformas en streaming del continente latino, para encontrar que el 29 por ciento de las 765 plataformas únicas activas son gratuitas, el 24 por ciento son por suscripción, el 9 por ciento gratuitas con publicidad.

Resalta el informe que otro 34 por ciento de las plataformas digitales que ofrecen contenidos en streaming lo hacen con el modelo híbrido, es decir le permiten al cliente elegir entre una o más opciones de compra, o ver gratuitamente.

El estudio de BB media, también sugiere que la tendencia en estos tiempos son los modelos de suscripción con anuncios. Y esto se debe a que los dueños de las plataformas pueden monetizar las reproducciones de los contenido que gratuitamente ve el usuario, así como le da opción de tomar una suscripción y ver contenidos exclusivos. Como una invitación de los que ya están convencidos de la marca.

La estrategia tiene tanto éxito en América Latina, que se va a reproducir de la misma manera en Europa, estima el estudio sobre el comportamiento de los mercados de streaming en esta parte del mundo.



## Luis Eduardo Reyes Director de escena

Por Miguel A. PérezMerchant

Luis Eduardo Reyes es Productor, director, Showrunner y guionista de Cine, Teatro y Televisión. Dramaturgo y Novelista con más de 5 libros publicados en México y Estados Unidos.



## Entrevista exclusiva entremedios.tv



# ENTREVISTA

## EL ROSTRO DEL BACKSTAGE

### Sergio S. Trejo Albores Postproductor

La trayectoria de Sergio Trejo comenzó en marzo de 2010 y ahora, 14 años después, con el desarrollo y conocimiento desde los distintos enfoques de producción, se ha decantado por los procesos de postproducción y control de calidad. Ha trabajado en televisión, desde la nota roja hasta la cobertura de eventos internacionales de la talla de las olimpiadas, así como proyectos de cine y más, pero siempre, siguiendo su pasión.



Yo soy Sergio Trejo, me dedico a la postproducción audiovisual y pues prácticamente hacemos de todo en el área.

En la postproducción, dentro de lo que hago pues es más QC, revisar antes de mandar a Máster y previo a que esto se transmita, a veces hay como alteraciones técnicas o cuestiones a veces hasta de contenido. Entonces le damos como un filtro antes de que se envíe y principalmente estoy en eso y generando flujos de trabajo. O sea, hacemos cómo va a ser la ruta del material y la ruta de los equipos y para implementarlos. Entonces es como un poquito quality check y de preproducción de post, algo así.

#### ¿Qué conocimientos requiere un postproductor?

Fíjate que la post es bien interesante, Bren, porque a veces, yo vengo del mundo de la cámara, vengo de hacer noticias, vengo de editarlas y después otra vez ir a realizar y otra vez ir a editar lo que realizamos y creo que es como un ir y venir varias veces de la producción y muchos de los que nos dedicamos a la post venimos de, entonces eso nos va ayudando. ¿Qué se necesita? Realmente si hablamos solo de post pues es una computadora, software, ganas y tener algo de entendimiento del lenguaje audiovisual, pero la verdad es que si sabes cámara te va a ayudar bastante, si sabes diseño gráfico te va a ayudar bastante, si sabes animación, el doble, y ahora pues con este lenguaje de 3D, Unreal, temas virtuales, cosas interactivas, realidad aumentada, pues bueno, también si uno tiene conocimientos de estas nuevas tecnologías que ayudan a la interacción pues suma bastante.

#### ¿Cómo inició tu trayectoria?

Yo empecé en Toluca, en TV Azteca y pues fue como un volado de suerte. En ese entonces yo hacía un festival de cine y traíamos ahí que hacer producción de nosotros para promover el festival y en ese camino conocí a una persona que me invitó a trabajar en noticias y fue muy interesante, me metí al mundo de la nota roja que es un mundo muy particular y pues eso, de ahí hemos ido avanzando, pasamos a deportes y pues no sé si avanzando, más bien cambiando de tema, cambiando de rubro siempre, como muchos, estamos peleando por llegar a hacer cine, el cine no siempre tiene el dinero que uno requiere, entonces, a veces los proyectos de televisión son mejor pagados, nos encanta hacer videoclips, entonces desde hace muchos años he estado como buscando hacerlo pero también no

hay mucho presupuesto en esa industria, prácticamente empezamos haciendo noticias y pues si hoy en día hay un proyecto de noticias, nos vamos hacia eso.

#### ¿Qué ha sido lo más destacable?

¿Qué será? Yo creo que son eventos, los eventos son los que me han marcado porque es por una trayectoria, o sea llámese un mundial, olimpiadas, son muy importantes, son experiencias bien diferentes, a veces un festival de cine es algo muy chiquito, pero trabajar en él es muy pasional, recibes material de muchos lados y tienes una convivencia muy padre con los cineastas, con los productores, pero a veces, no sé, una cobertura de elecciones en otro país también está muy interesante, son otros retos, tienes que convivir con otras personas y a veces un concierto tiene otros retos totalmente distintos porque hay gente, hay público y pues a veces como post productor también te toca postproducir en set, entonces no es lo mismo que llegas a tu sala con monitores, aire acondicionado, cómodo, o sea que tienes que acomodarte en una mesa, poner unas telas para que el sol no te pegue y estar preparando cortes para cuando llegue el director, ¿no?

#### ¿Cuáles han sido tus mayores satisfacciones?

Híjole, un buen, un buen, yo creo que la más padre es el equipo de trabajo, o sea, muchos piensan que es como una profesión de locos porque es mucho amor al arte, pero a diferencia de otras profesiones en el ámbito audiovisual yo creo que no solo porque por los equipos que se forman, sino por la experiencia que se gana, hay distintos tipos de equipos, algunos por el tipo de proyecto requieren, no sé un grupo de personas que sea nocturna o de pronto un grupo, no sé, por ejemplo cuando son eventos en la selva Lacandona, pues ahí te tienen que dar unas dosis de vacunas, entonces es un grupo en específico de editores o si vas a ser, nunca me ha tocado hacer guerra, afortunadamente, y nunca quiero, estoy en contra de, pero los equipos de trabajo creo que es algo con lo que más me quedo de esta área, el aprender un software, el lenguaje puede ser importante, el lenguaje audiovisual, pero creo que todo el tiempo estás como en constante actualización y para mí lo más importante pues sí son las personas con las que uno trabaja porque pues esas no se actualizan, ¿no? (Risas)

## ¿Cuáles han sido los mayores retos?

Yo creo que uno de los retos es viajar, encontrarte con otros usos y costumbres, otras formas de pensar para resolver problemas, a veces uno está acostumbrado a resolver las cosas de un modo y con cierta tecnología, esta parte de la producción audiovisual que es la post, no podemos desprendernos de la tecnología y esa tecnología está muy ligada a con quién trabajas, a veces tienes un proyecto muy grande y tienes lo que requieras y a veces es un proyecto muy chiquito, pero la historia te llena y quieres formar parte de y entonces el reto es con estos fierros tienes que lograr lo que te gustaría con otro presupuesto y el que a veces viajar me ha costado un poco problema, pues porque uno puede cargar con un camper estudio, ¿no? Una vez en Cuba me detuvieron en el aeropuerto porque dije que traía unos cañones y eran proyectores, una vez en Miami perdí un vuelo y había documentado un tripié y bueno y unas lámparas, entonces ir a ciertos lugares es complicado, llegar, el equipo o sacarlo después

## ¿Tienes alguna preferencia en cuanto a software?

Prefiero trabajar con software libre, me gusta la idea de utilizar software que puedas acceder a él para bajar, la verdad, costos operativos y que los proyectos sí se hagan, porque a veces los proyectos no se hacen por el presupuesto y a veces ciertos softwares incrementan los costos, entonces prefiero los que son, en ese sentido, libres, la verdad es que te meten en muchos problemas porque no hay mucho soporte, entonces eso hace que tengas que resolver en comunidad, sin embargo, hay mucho software que la comunidad es muy grande, por ejemplo en el 3D, Blender tiene una comunidad enorme, solucionan muchas cosas, muchas de las cosas de la gente de VFX no lo puedes solucionar en Blender o sí, pero darías muchas vueltas, entonces, una licencia de Nuke son 7000 dólares al año, pues no es muy accesible y más si eres un estudiante de VFX, entonces hay otras opciones, yo siempre voy por la libre.

## ¿Qué le recomendarías a un futuro postproductor?

Primero sería, sí dedícate a esto, yo creo que de la industria audiovisual, honestamente la postproducción es, mucha gente piensa que está muy castigada por estas frases como "todo se arregla en post" y entonces en postproducción te cargas una responsabilidad de resolver cosas que, a veces, desde pre podías, sin embargo, de toda esta línea de la producción, a veces, la postproducción es un poco más cómoda, porque estando en llamado, pues, no es lo mismo planear el documental de la selva Lacandona en un escritorio que ir a la selva Lacandona y cargar el equipo y meterte tres horas a la selva con el sol, la lluvia, o sea, impedimentos físicos, yo creo que la gente de producción son muy guerreros y si los metes a post se vuelven locos, la gente de postproducción son un poquito más clavados en sus procesos, trabajan un poquito más

cerrados y eso también cuando lo sacas es extraño, en mi caso que he estado en set y he estado en post, pues me gusta estar en esos dos ambientes, supervisando post desde set, ¿no?

## ¿Cuál es tu sueño profesional?

Me interesa colaborar con estudios de otros países, me interesa colaborar con proyectos que se puedan realizar entre varias personas, que tengamos, a lo mejor un artista de México colaborando con un artista argentino y que sea, no sé, un proyecto de Nueva Zelanda, me encantaría eso, poder conectar personas y artistas que puedan ayudar a los proyectos a que tengan mayores niveles de producción

## ¿Qué necesitas para lograrlo?

Tiempo, dame un poquito (Risas)

## ¿Algún mensaje para los seguidores de Entremedios?

Creo que es muy importante encontrar medios como este en que puedan difundir toda la labor que se hace para lograr a un objetivo, para entender que los resultados tienen un proceso y esos procesos tienen gente atrás, entonces, es importante evidenciarlo porque también eso nos fortalece como industria, entonces, a veces, se hace muy rápido o se cree que algo que dura 20 segundos se hizo de una forma muy breve, pero existen muchas personas atrás pensándolo, replaneando, ajustando, acortando tiempos, presupuestos, gente, calendarios, agendas y eso también lo hace muy divertido y muy dinámico, entonces yo creo que vale la pena visualizar esto, exhibirlo y es un poquito como cuando yo era niño que veía el detrás de escenas de Discovery, que a uno le emocionaba, pues bueno, ese tipo de contenidos que hoy en día a veces no existen, entonces con este, pues también ayuda a que otras personas se puedan emocionar para darse cuenta de todo el proceso e involucrarse en estos medios.



# Avatar: La forma del agua

## Radiografía: Concept Art



Por: Brenda Ramírez Ríos

James Cameron es conocido por realizar películas de alta complejidad. Su visión es única y por eso no muestra prisa en sus producciones, sino que prefiere una excelente planeación, adecuación de la tecnología y un desarrollo minucioso. El concepto original de Avatar se creó en 1994, pero no fue sino hasta 2006 que inició la producción de la icónica Pandora. Al tener un ecosistema tan vasto como la misma Tierra, mostrar tan solo una parte nunca estuvo en sus planes y en 2022 nos reveló en El camino del agua un complemento fascinante como lo fue el hogar de los Metkayina.



El Concept Art de Avatar: el camino del agua explora el fascinante mundo de Pandora más allá del ya conocido bosque. Para James Cameron, crear la escenografía no se limitó a un solo ecosistema, sino que toma como inspiración los diferentes biomas que existen en el planeta tierra; aunado a esto, su fascinación por el océano lo llevó a incursionar en una segunda película bajo el agua. Aquí podrás encontrar algunos elementos que forman parte de esta elaborada producción.

### Biodiversidad submarina:

Los diseñadores crearon una variedad asombrosa de criaturas marinas adaptadas al contexto del océano en Pandora. Para James Cameron es importante no solo tener una criatura atractiva, sino con una anatomía correcta y con lógica en su desarrollo evolutivo. La creación de un personaje va más allá de lo estético. Los artistas exploraron diferentes formas, texturas y colores para crear criaturas realmente memorables. Aquí dos ejemplos:

**Tulkun:** Grandes cetáceos inteligentes y sagrados para los Metkayina, los habitantes de los océanos. Son criaturas sociales y muy unidas a su familia. Las características clave para su diseño fueron:

- **Cuerpo aerodinámico:** Su cuerpo está diseñado para moverse con facilidad en el agua, con aletas grandes y una cola poderosa.
- **Piel suave y texturizada:** Su piel tiene una apariencia suave y sedosa, con detalles que sugieren una gran sensibilidad.
- **Ojos grandes y expresivos:** Sus ojos son grandes y oscuros, capaces de transmitir una amplia gama de emociones.
- **Aletas dorsales distintivas:** Cada Tulkun tiene una aleta dorsal única, que actúa como una especie de huella digital y los identifica individualmente.
- **Conexión espiritual:** Los Tulkun tienen una conexión profunda con el mundo espiritual de Pandora, lo que se refleja en su diseño y en su comportamiento.
- **Simbolismo:** Representan la conexión entre la naturaleza y la espiritualidad, así como la importancia de proteger el planeta.

**Ilu:** Grandes criaturas marinas carnívoras que representan una amenaza para los Na'vi y otras especies. Características clave de los Ilu:

- **Depredadores ápices:** Son los principales depredadores de los océanos de Pandora, ocupando la cima de la cadena alimentaria.
- **Físico imponente:** Los Ilu son criaturas grandes y poderosas, con cuerpos hidrodinámicos diseñados para la velocidad y la caza.
- **Mandíbulas poderosas:** Poseen mandíbulas enormes y afiladas, ideales para capturar y desgarrar a sus presas.
- **Piel escamosa y resistente:** Su piel está cubierta de escamas duras que los protegen de los ataques de otras criaturas.

**Bioluminiscencia:** Al igual que muchas otras criaturas de Pandora, y claro, la Tierra, los Ilu pueden emitir luz, lo que les permite camuflarse o atraer a sus presas.

**Simbolismo:** Los Ilu representan el peligro y la fuerza de la naturaleza salvaje, así como la necesidad de respetar a todas las criaturas de Pandora.

Los diseñadores de Avatar tomaron inspiración en diversas criaturas marinas reales para crear a los Ilu y a los Tulkun, como tiburones, cocodrilos marinos, calamares gigantes y ballenas.

### Paisajes submarinos luminiscentes:

Los océanos de Pandora son un espectáculo visual, con corales bioluminiscentes, cuevas submarinas y arrecifes llenos de vida. La paleta de colores es vibrante y evoca la belleza de los ecosistemas marinos terrestres.



El concept art nos revela la gran variedad de entornos submarinos que encontramos en la película, desde bosques de algas hasta cavernas luminiscentes. Cada escenario está lleno de detalles y evoca una atmósfera única. El concept art combina elementos de ciencia ficción con una profunda conexión con la naturaleza. Las criaturas y los paisajes están inspirados en la vida marina real, pero con un toque de fantasía.

Crear un mundo submarino tan detallado y realista fue un gran desafío técnico y artístico. Los diseñadores, animadores y especialistas en efectos visuales tuvieron que trabajar en estrecha colaboración con el director este espectacular resultado. Algunos de los elementos más destacables del diseño escenográfico son:

- Arrecifes de coral: el hogar de una gran variedad de criaturas marinas y un homenaje a los arrecifes terrestres.
- Cueva de los ancestros: El área mística de los Metkayina, su conexión con Eywa, su deidad.
- Awa'atlu, la aldea principal del clan Metkayina, caracterizada por marui, estructuras tejidas y agrupadas sobre las raíces de los árboles en los arrecifes.
- Arbol de los espíritus: Los Metkayina encuentran conexión directa con Eywa al conectarse biológicamente con este árbol submarino.

# JAMES CAMERON'S AVATAR THE WAY OF WATER

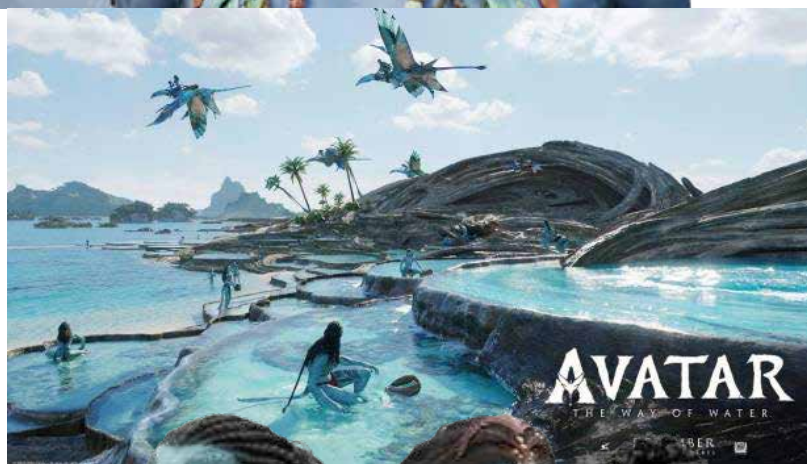


## Diseño de personajes:



Los artistas conceptuales trabajaron en el diseño de los personajes principales y secundarios, explorando diferentes vestimentas, expresiones faciales y posturas. Estos diseños fueron fundamentales para dar vida a los Na'vi, en esta segunda película conocimos a los Metkayina, el clan Na'vi que ha adaptado su cuerpo y cultura para vivir en el océano. Tienen colas y branquias que les permiten respirar bajo el agua. Características de los Metkayina:

- Adaptación al agua: Los Metkayina han evolucionado para vivir en el océano, desarrollando colas, branquias y una piel más resistente.
- Conexión con la naturaleza: Al igual que otros Na'vi, los Metkayina tienen un profundo respeto y conexión con la naturaleza, especialmente con los océanos y sus criaturas.
- Cultura única: Han desarrollado una cultura rica y compleja, con sus propias tradiciones, lenguaje y tecnología adaptada al entorno marino.
- Simbiosis con los Tulkun: Existe una fuerte conexión espiritual y simbólica entre los Metkayina y los Tulkun, quienes son considerados sagrados.
- Vestimenta: Los Metkayina utilizan materiales naturales como conchas y algas para crear sus vestimentas, funcionales y estéticamente agradables.
- Tecnología: Han desarrollado herramientas y embarcaciones adaptadas a su estilo de vida acuático, como arpones y canoas.



El éxito del arte conceptual de esta película se debe a la armoniosa fusión entre entornos, criaturas y personajes haciéndolos parte de un único y nuevo mundo.

IMDb: <https://bit.ly/3HDhFJQ>

# Protocolo Dante



Por: Luis Juárez

El programa es intuitivo por lo que Dante es un protocolo que permite trabajar de forma sencilla.

La latencia, tanto de audio como de video es mínima en una señal de transmisión.

Sus cursos y capacitaciones siempre están disponibles para quienes los requieran.

Audinate es la historia de un innovador.

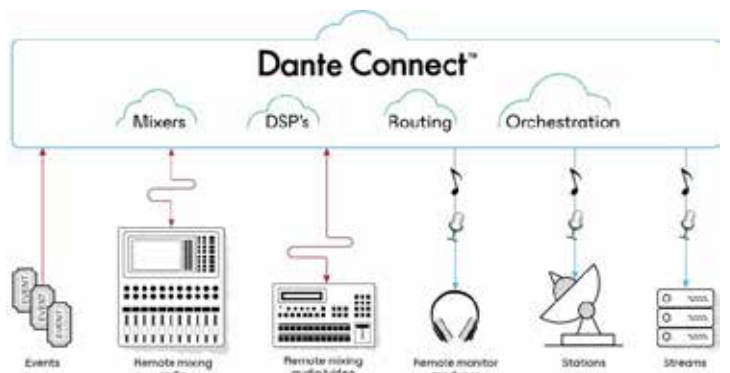
En tan solo unos pocos años, la tecnología Dante de la empresa ha cambiado para siempre el panorama del audiovisual profesional, desde los sistemas instalados hasta los espacios en vivo, los estudios y más allá.

Actualmente, Dante ya no solo es un protocolo de señal, si no que se ha convertido en una solución tanto de audio como de video mediante IP.

Dante reemplaza todas las conexiones de audio y video con una red de computadoras enviando sin esfuerzo video o cientos de canales de audio a través de Ethernet con perfecta fidelidad digital, poco a poco se vuelve el estándar de facto para la conectividad AV moderna.

Audinate es el proveedor líder de tecnologías de redes audiovisuales profesionales a nivel mundial. La plataforma Dante de Audinate distribuye señales de audio y video digitales a través de redes informáticas y está diseñada para brindar los beneficios de las redes de TI a la industria audiovisual profesional. AV-over-IP (AVoIP) que utiliza productos compatibles con Dante garantiza la interoperabilidad entre dispositivos audiovisuales y permite que los usuarios finales disfruten de soluciones flexibles y de alta calidad.

Además, a través de la plataforma Audinate, se ofrecen cursos para el manejo del protocolo Dante, estos cursos te dan también la oportunidad de obtener una certificación con valor curricular y de manera gratuita. En total son tres certificaciones, las cuales, se pueden obtener una vez finalizando los webinars que se ofrecen dos veces al año o también existe la opción de visualizar las grabaciones ya existentes y una vez finalizadas puedes presentar los exámenes para obtener las certificaciones que ofrecen.



## Ventajas:

Puedes usarlo como medio de captura si cuentas con una interfaz de captura de audio y video. Permite grabar directo en el software.

Se puede usar como interfaz de playout y al mismo tiempo funciona como un switcher de video de calidad que además es muy fácil de manejar.

Cuenta con su propio convertidor de videos para el formato nativo del software, de esta forma los archivos multimedia correrán de forma fluida.



## Desventajas:

Al hacer una migración al sistema Dante se requiere una inversión poderosa.

Los equipos para que funcionen requieren ser compatibles con los sistemas Dante (mediante una tarjeta que se incorpora al equipo).

Solo funcionan con cable Cat 5e y Ca



Plug In



Discover



Activate



Dante

# Hongos fantásticos en The Sphere: Un espectáculo sin precedentes



Por Brenda Ramírez Ríos y Luis Juárez

Todo comenzó en 2016 con un dibujo, un círculo con un muñeco de palo dentro. Siete años y 2,300 millones de dólares después, esta idea se convirtió en una nueva construcción, distinta a todas las que existen en Las Vegas.

En la entrada hay pantallas con una “notificación de reconocimiento facial” e indican que utilizarán esta tecnología para “garantizar la protección y seguridad del lugar y los asistentes.

Sphere Studios, que desarrolla tecnologías y contenido innovadores, se asoció con Holoplot, especialista en tecnología de audio 3D, para crear Sphere Immersive Sound.

U2 fue el encargado de inaugurarlo con una de las 25 presentaciones programadas que llevó por nombre “U2: UV Achtung Baby Live At Sphere”.

Para asegurar una sólida conectividad de red, las DPUs NVIDIA BlueField y las tarjetas de red NIC NVIDIA ConnectX-6 Dx, junto con los servicios NVIDIA DOCA Firefly y el software NVIDIA Rivermax para la transmisión de contenidos multimedia, garantizan que todos los paneles se visualicen como un solo lienzo sincronizado.

Posee una pantalla de LEDS de 15,000 metros cuadrados (19,000 x 13,500 pixeles), que le permite crear unos paneles de resolución a 64K tanto por dentro como por fuera, detrás de las pantallas, 150 GPU NVIDIA RTX A6000 ayudan a alimentar las pantallas de 16x16K que se extienden desde el suelo hasta el techo de la Sphere, también, 1.2 millones de discos LED programables en el exterior forman la Exosphere, la mayor pantalla LED del mundo

además de un sistema de audio que consta de aproximadamente 1.600 altavoces Holoplot X1 Matrix Array instalados de forma permanente y 300 móviles e incluye un total de 167.000 drivers amplificados.



Tiene un diámetro cenital de 157 metros con millones de leds luminosos. Aquí la contaminación lumínica se da por hecho, pero llega mucho más lejos, ya que The Sphere es visible desde el espacio debido a su tamaño y luminosidad.

La magnitud y alcances de The Sphere han logrado experiencias sin precedentes y lo han convertido en un sitio testigo de eventos históricos y que han marcado un hito en la forma en la que experimentamos contenido como en el caso de la proyección del documental Hongos Fantásticos.

El pasado abril de 2024, durante el día de la tierra, el fantástico documental fue exhibido en The Sphere, con su pantalla de alta resolución que cubre toda la sala, permitió una inmersión total que sumergió al público en el mundo de los hongos como nunca antes.

Además, el sistema de sonido complementó a la perfección las imágenes del documental, transportando a los espectadores a los bosques y paisajes de investigación.

La proyección en The Sphere permitió apreciar los detalles y la belleza de las imágenes con un nuevo enfoque, creando una experiencia visual y sensorial única. Atrajo a amantes de la naturaleza, artistas, científicos y personas interesadas en la interacción del micelio con nuestro planeta.

El mayor impacto fue en la consciencia de los espectadores sobre la importancia de los hongos en los ecosistemas y su potencial para resolver problemas de salud y ambientales.

El documental y su proyección contribuyeron a la popularización del estudio de los hongos y despertaron el interés del mundo por explorar el comportamiento de lo que habita bajo nuestros pies estableciendo un nuevo estándar para las proyecciones de documentales y eventos culturales además de demostrar el potencial de las nuevas tecnologías para crear experiencias inmersivas y memorables.



xo/art  
Louie Schwartzberg

# ENFOQUE TÉCNICO:

## Matrox

Matrox ha sido sinónimo de tecnología e innovación, se ha ganado su reputación como líder de la industria al satisfacer constantemente los requisitos de los clientes en cuanto a tecnología innovadora y los más altos estándares de fabricación, es pionera en el desarrollo de hardware y software. Se dedica a la producción de chips gráficos y componentes para PC.

Por: Luis Juárez

Matrox ofrece hardware confiable y herramientas de software integrales diseñadas en conjunto para garantizar el máximo rendimiento sin problemas. Se mantiene a la vanguardia de la evolución de la tecnología de transmisión, ha ayudado a los clientes a navegar sin problemas de analógico a SDI, de SD a HD, luego a UHD y ahora de SDI a SMPTE ST 2110.

Capturar, producir y entregar contenido. Matrox te permite la realización de flujos de trabajo de producción, transmisión web, además de la contribución de remotos. Entre sus principales aplicaciones destacan la conversión y monitorización del ST 2110 con un soporte de hasta 25 Gbps de conectividad y el monitoreo de video 4K sin compresión, la producción remota también conocida como REMI (REMOte Integration) o producción en casa, KVM sobre IP, es la capacidad de administración a distancia, brinda acceso remoto a los controles del teclado, video y mouse (KVM) de una PC como si estuvieran trabajando presencialmente.



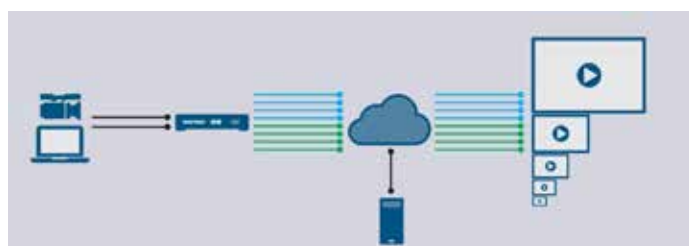
### Ventajas:

- **Menor latencia:** Las operaciones de transcodificación requieren tiempo de procesamiento. Desde el punto de captura puede ayudar a reducir la latencia.
- **Mejor calidad:** Elimina la necesidad de realizar alguna transcodificación, podrá ofrecer la más alta calidad.
- **Procesamiento avanzado:** Permiten que tanto los usuarios, como los desarrolladores creen activos de la mejor calidad a las tasas de bits más bajas.



### Desventajas:

- En términos técnicos, su frecuencia de muestreo es baja, solo funciona a 44.1 y 48 KHz
- Sus entradas de audio no son como las nuevas consolas de audio que vienen en combo, aún están separados canales XLR y Jack 1/4"
- Se encuentran comentarios negativos acerca de la marca en general





# Avantis de Allen & Heath

Por: Brenda Ramírez Ríos



Allen & Heath se especializa en la fabricación de consolas de audio, sus productos son conocidos por su excelente calidad y su construcción robusta y ofrecen una amplia variedad de consolas, desde modelos compactos hasta sistemas de gran formato.

Una de sus plataformas destacadas es Avantis, diseñada para una variedad de aplicaciones de audio, mezcla digital de alto rendimiento. Cuenta con un potente motor FPGA de 96 kHz de baja latencia y ofrece dos opciones de mezclador: Avantis y Avantis Solo. Ambos mezcladores comparten la misma funcionalidad básica, pero difieren en tamaño y opciones de E/S.

## Características clave:

Motor FPGA de 96 kHz, 64 canales de entrada, 42 buses y arquitectura de mezcla totalmente configurable.

Actualización dPack para procesamiento adicional dLive, 12 ranuras RackExtra FX y dos puertos de E/S 128x128 para redes de audio.

Pantallas táctiles, teclas asignables y faders con retroalimentación táctil.

Avantis: Dos pantallas táctiles de 15.6", 24 teclas asignables, 24 faders, 12 entradas/salidas analógicas y 1 AES estéreo.

Avantis Solo: Una pantalla táctil de 15.6", 18 teclas asignables, 12 faders, 6 entradas/salidas analógicas y 1 AES estéreo.

Interfaz intuitiva basada en tacto para una navegación y control fáciles. Los faders reaccionan al tacto para obtener retroalimentación visual. Rotadores de canal para un acceso rápido a ganancias, panorámicas, EQ y parámetros de



compresor. Pestaña FastGrab para acceso instantáneo a parámetros clave.

Controlable mediante el software Avantis Director, la aplicación MixPad, la aplicación Custom Control o controladores remotos.

Avantis ofrece una plataforma de mezcla flexible y potente con una interfaz fácil de usar y una amplia gama de características. Ideal para producciones pequeñas y de gran formato.



## Ventajas:

- **Flexibilidad y Personalización:** La arquitectura totalmente configurable permite adaptar Avantis a una amplia gama de necesidades.
- **Potencia de Procesamiento:** El motor FPGA de 96 kHz y las opciones de expansión dPack ofrecen un procesamiento de audio de alta calidad y baja latencia.
- **Integración y Control:** La compatibilidad con Dante y otras redes de audio, así como la amplia gama de opciones de control remoto, hacen que Avantis sea fácil de integrar en sistemas de audio más grandes y complejos.

## Desventajas:

- **Complejidad:** La gran cantidad de características y opciones de configuración puede resultar abrumadora para los usuarios menos experimentados.
- **Costo:** Al ser una plataforma de alta gama, Avantis puede tener un costo significativo, especialmente si se incluyen todas las opciones de expansión y accesorios.
- **Dependencia de Software:** La funcionalidad de Avantis depende



# Los Rostros del backstage

**Jorge  
Patiño**

Director y Fundador de Hacer Cine



**Carlos Roa**

Director de "Eternamente viviré aquí"



**entremedios.tv**



CONCEPTO  
POST

HD TELEVISION

Somos  
una televisora  
a tu servicio...



Transmitimos en vivo tu evento desde cualquier ubicación



Producción con Unidad Móvil, Fly pack y/o Producción Remota.



Logramos que tu señal se vea en Televisión y/o Redes sociales.

PRODUCCIÓN INSTITUCIONAL / CORPORATIVA / DE EVENTOS

STREAMING

conceptopost.com