

entre medios®



EL ROSTRO DEL BACKSTAGE:

Manuel Díaz

Director y realizador
audiovisual

PÁG: 10

EN LAS AULAS

PÁG: 15

MUJERES EN LA
INDUSTRIA

PÁG: 17

ENFOQUE TÉCNICO

PÁG: 19

Directorio

FUNDADOR
Oscar Ceballos



DIRECTORA GENERAL
Aldonza Gómez de la Lata



DISEÑO GRÁFICO
Guillermo Belchez
Guerrero



CONTENIDO
Brenda Ramírez
Ríos

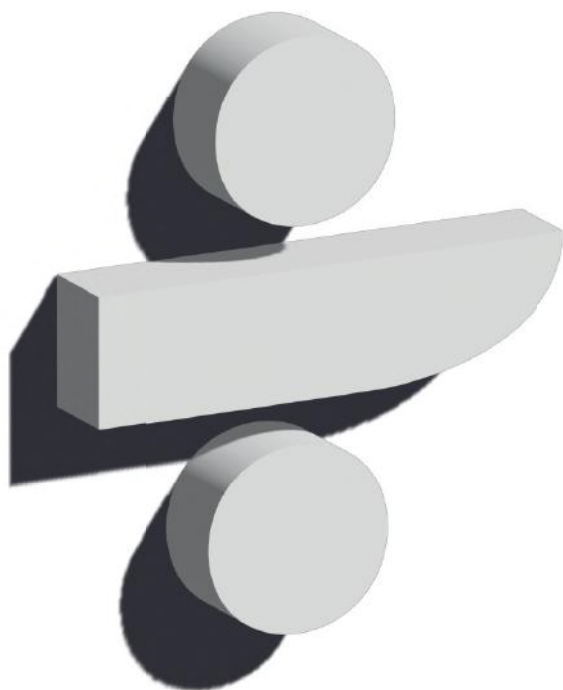


INFORMACIÓN
Miguel Ángel Pérez
Merchant

SOCIAL MEDIA Y VENTAS
ventas@entremedios.tv

Síguenos en: Facebook: entremedios
Instagram: @entremedios.official
Twitter (X): @entremedios_
Tik Tok: @entremedios.official

Los derechos de reproducción de los textos e imágenes, así como el nombre aquí publicado, están reservados por entremedios.tv. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido, imágenes y fotografías por cualquier medio físico o digital, sin previo aviso y expreso consentimiento por escrito a entremedios.tv. Los puntos de vista aquí expuestos en las colaboraciones no necesariamente reflejan la opinión de entremedios.tv y quedan bajo la responsabilidad de los autores. entremedios.tv es una publicación gratuita e independiente, misma que tiene una labor meramente informativa y que se sustenta de los anuncios publicados. No nos hacemos responsables de la seriedad de nuestros anunciantes. Revista impresa por: GRUPO ALRO Domicilio: Avenida 31 poniente 3114, local 1. Colonia Santa Cruz los Angeles, Puebla, pue.CP 72400 Tiraje: 500 piezas.



CÁMARA, ACCIÓN, NOTICAS: PÁG 04

EL ROSTRO DEL BACKSTAGE: PÁG 10

TURISMO DE PRODUCCIÓN : PÁG 17

EN LAS AULAS: PÁG 15

MUJERES EN LA INDUSTRIA: PÁG 17

ENFOQUE TÉCNICO: PÁG 19



entre medios

¡ATENCIÓN, CREADORES INDEPENDIENTES!

¿Tienes una obra audiovisual lista para mostrarse al mundo?

¡Esta es tu oportunidad!





Cámara,
acción,
noticias.

“One Piece” Live Action temporada 2 con nuevo avance solo en Netflix

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

Netflix ha lanzado ya un tráiler de adelanto de la segunda temporada de “One Piece” live action, en el cual se puede ver a la tripulación aventurándose “rumbo a la Grand Line”, en medio de escenas desde el backstage con declaraciones sobre el futuro de la próxima entrega.

En el avance, Iñaki Godoy en el personaje de Monkey D. Luffy dice que “el sombrero de paja está emocionado de volver, la historia de One Piece se expande y cada vez está mejor, y en la temporada 2 van rumbo a la Gran Ruta, para buscar el tesoro definitivo el One Piece” dijo el actor en este avance.

Otros actores como Mackenyu quien da vida a Zoro, dijo que “ésta temporada fue más intensa, verán lo que los sombreros de Paja pueden hacer; por su parte Emily Rudd quien da vida a Nami, dijo que “en la temporada pasada los Sombrero de Paja nos convertimos en una familia, en la temporada dos, los vemos confiar más el uno con el otro, me emociona que los fans la vean”.

Jacob Romero quien da vida al personaje de Usopp dijo, “One Piece hizo un gran trabajo, llevando un mensaje, es una temporada llena de cariño”. Y Taz Skylar quien interpreta a Sanji, dijo, “hay que seguir nuestros sueños contra la presión que el mundo impone”. comentó en el adelanto al fandom.



¿De qué trata la segunda temporada de “One Piece” Live Action segunda temporada?

Monkey D. Luffy no permitirá que nada ni nadie se interponga en su camino hacia su sueño de convertirse en el Rey de los Piratas. Gracias a sus poderes elásticos, otorgados por la misteriosa Fruta del Diablo, este valiente pirata joven busca el legendario tesoro conocido como el One Piece.

Navegará por las peligrosas aguas de la Gran Ruta y reclutará a una tripulación heterogénea para formar su propia tripulación de los Piratas del Sombrero de Paja, fortaleciendo poco a poco los lazos de amistad entre sus miembros. ¡Este capitán nunca echará el ancla hasta que él y sus amigos hayan alcanzado sus sueños!

El rodaje de la segunda temporada de One Piece Live Action comenzó en junio de 2024 y concluyó oficialmente a principios de febrero de 2025. Las grabaciones tuvieron lugar principalmente en Sudáfrica, aunque también se rodaron algunas escenas en México y España.

El creador del manga original, Eiichiro Oda, estuvo muy involucrado en la producción, visitando el set de rodaje en Ciudad del Cabo, Sudáfrica. Él mismo ha expresado que está muy contento con el resultado y cree que esta temporada superará a la primera.

Se espera la introducción de personajes clave como Chopper, Tashigi, Smoker y el villano principal del arco, Crocodile. Aunque ya se ha visto un primer vistazo del personaje de Chopper, se espera que el resto de personajes también sean presentados en los próximos avances.





Guillermo del Toro detrás de “Soy Frankelda” la primera película mexicana en Stop Motion llega al cine

Por Miguel Ángel Pérez-Merchant

La película mexicana “Soy Frankelda” es una precuela y secuela de la serie “Sustos ocultos de Frankelda”, y es el primer largometraje con la técnica del Stop Motion en el que el cineasta Guillermo del Toro respalda y apoya de manera directa, impulsando el talento de sus creadores.

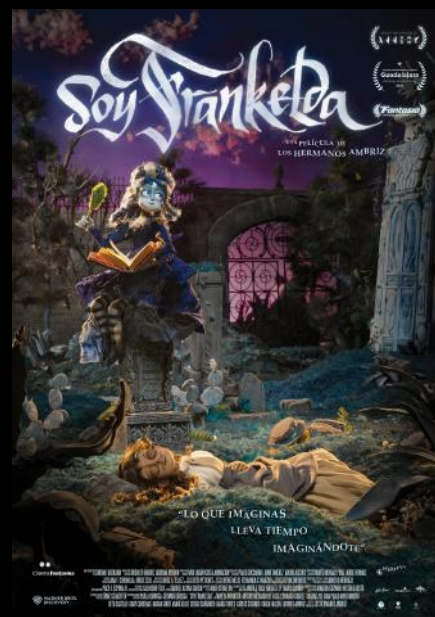
La historia se centra en el pasado de la protagonista, Frankelda, una escritora de cuentos de terror. La película no es una serie de cuentos cortos como la serie de HBO Max, sino un largometraje con una narrativa unificada que sigue a Frankelda en una aventura para recuperar su pasado. Es una historia de terror y fantasía gótica, con un tono más oscuro y emotivo.

“Soy Frankelda”, cuenta con el respaldo directo de Guillermo del Toro y del Lic. Alejandro Ramírez, recibió una Mención Especial del Jurado en el prestigioso Premio Satoshi Kon a la Excelencia en Animación, otorgado durante la edición 2025 del Festival Internacional de Cine Fantasia, celebrado en Montreal, Canadá.

Fue seleccionada como película inaugural del Festival Internacional de Cine en Guadalajara (FICG) —la primera vez que una animación mexicana abre este evento—, además de su destacada presentación en el Festival de Animación de Annecy, en Francia, el más importante del mundo en su categoría.

La cinta Stop Motion más aclamada de la crítica mexicana, aún no tiene fecha de estreno nacional en cines. Aunque en el Festival Internacional de Cine de Guadalajara (FICG) 2025, se dijo que llegará a cines en Otoño del 2025, de la mano de Cinépolis Distribución.

Dentro de su cast, la dupla mexicana trajo de regreso a los actores de doblaje que dieron vida a los personajes principales: Mireya Mendoza como Frankelda, Arturo Mercado Jr. como Herneval y Luis Leonardo Suárez como Procustes. También sumaron a Habana Zoé y Juan Pablo Monterrubio como dos de las nuevas voces del elenco.



Un poco de la trayectoria de los creadores mexicanos de “Frankelda”

Los hermanos Roy Ambríz y Arturo Ambríz del estudio de animación Cinema Fantasma, quienes también crearon y dirigieron la serie. Su trabajo es un hito para la animación stop motion en México, ya que han logrado crear un universo visualmente único.

El renombrado director Guillermo del Toro ha sido un gran partidario del proyecto, elogiando a los hermanos Ambríz por su habilidad y por impulsar la animación de terror en México.



STRANGER THINGS

“Stranger Things” llega a su épico final

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

La trama de esta última temporada se desarrollará por completo en Hawkins y así “Stranger Things” llegará a un épico final de tres entregas que se dosificarán del 26 de noviembre y hasta el 31 de diciembre de este 2025, con un cierre épico en la plataforma de Netflix.

Dirigida por Matt Duffer y Ross Duffer, la trama nos revela que, tras la apertura de múltiples portales al final de la temporada 4, los héroes de Hawkins se unirán con un único objetivo: encontrar y matar a Vecna, el principal antagonista de la historia. La misión se complica porque Vecna ha desaparecido y sus planes son desconocidos.

Netflix ventiló las reacciones del elenco previo a los estrenos escalonados del final de la exitosa serie, “eramos un grupo de niños de diferentes lugares, que amábamos a la historia y a los personajes” dijo Finn Wolfhard.

Gaten Matarazzo dijo, “Más allá de que cada temporada sea más grandiosa, todavía somos el mismo grupo de nerds de la primera temporada”. Por su parte David Harbour dijo, “Cuando leí el piloto me pareció uno de los mejores que había leído, se sentía tan puro y hermoso”.

¿Cuándo será cada entrega del final de “Stranger Things”?



Los creadores de la serie, los hermanos Duffer, han mencionado que la temporada 5 es la más grande y ambiciosa hasta la fecha, describiéndola como si fueran “ocho superproducciones”. Netflix ha confirmado que la temporada 5 se estrenará en tres partes, distribuidas entre noviembre y diciembre de 2025.

El final de “Stranger Things”, será en tres entregas, las primeras cuatro, se estrena el 26 de noviembre de este 2025, para el día de navidad -25 de diciembre- tres más, que levantan el nerviosismo hacia el final, en el término del año, sí; el 31 de diciembre, el último episodio.

La filmación se extendió durante casi un año y fue un proceso muy emotivo para el elenco y el equipo, ya que marcará el cierre de una historia que han estado contando por casi una década.

Uno de los detalles de producción que generó interés es la decisión de no usar inteligencia artificial para rejuvenecer al elenco, sino que se basarán en maquillaje y vestuario para mostrar a los personajes de la forma más natural posible.



Pedro Pascal regresa como Din Djarin en “The Mandalorian & Grogu”, la nueva era de Star Wars en cines

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

La película “The Mandalorian & Grogu” es una nueva entrega cinematográfica del universo de Star Wars que expande la historia de la exitosa serie de Disney+, “The Mandalorian”. La película continúa la trama de la serie. El cazarecompensas mandaloriano Din Djarin, interpretado por Pedro Pascal y su joven aprendiz Grogu y llegará al cine en 2026.

Aunque una cuarta temporada ya está confirmada, esta nueva película funcionará como una continuación directa que muestra cómo ha evolucionado la relación entre Grogu y su protector.

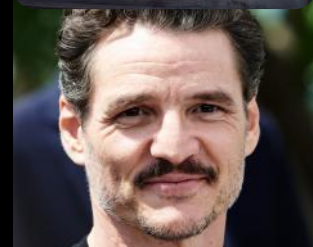
La sinopsis oficial indica que la película seguirá al legendario cazarecompensas mandaloriano Din Djarin y a su joven protegido Grogu, mientras la Nueva República se esfuerza por proteger todo aquello por lo que luchó la Rebelión. A diferencia de la serie, esta producción llevará las aventuras del dúo a la pantalla grande, lo que representa un paso importante para la franquicia.

Pedro Pascal regresa en mayo de 2026, para retomar su papel de Din Djarin, el personaje principal de la historia. Aunque en gran parte del tiempo se le ve con el casco puesto, la interpretación de Pascal ha sido fundamental para dar vida a este complejo personaje, un cazarecompensas que se transforma en protector.

La película está dirigida por Jon Favreau, quien es también el creador de la serie “The Mandalorian”. Favreau, junto con Dave Filoni y Kathleen Kennedy, son los productores del filme.

Ya se puede ver el primer adelanto de esta esperada película, donde queda claro que la historia mantendrá su estilo visual característico, combinando acción, ternura y elementos clásicos del universo Star Wars.

El tráiler muestra que no solo regresan Din Djarin y Grogu, sino que también hacen su aparición nuevos aliados y enemigos, lo cual sugiere que la historia se desarrollará en varios planetas y situaciones de alto riesgo.



CLEOPATRA'S FINAL SECRET

¡Están buscando "El secreto final de Cleopatra" en el documental de National Geographic!

Por: Miguel Ángel Pérez Merchant

Si te gustan los documentales, recientemente National Geographic estrenó el documental "El último secreto de Cleopatra", que forma parte de lo más reciente del trabajo arqueológico de la investigadora Kathleen Martínez quien en 20 años ha buscado respuestas acerca de dónde está la tumba perdida de Cleopatra?

Bajo el título en inglés "Cleopatra's Final Secret", se estrenó muy recientemente en National Geographic el pasado 25 de septiembre de este 2025 en Estados Unidos. Ha reclutado al descubridor del Titanic, Bob Ballard, a la Armada egipcia y a un equipo de arqueólogos y buceadores para que la ayuden a explorar este misterioso lugar.

La abogada convertida en arqueóloga Kathleen Martínez lleva 20 años buscando la tumba perdida de Cleopatra. Sus excavaciones ahora conducen a una dirección inesperada: un yacimiento sumergido a kilómetros de la costa en el Mediterráneo. Pretende probar su teoría de que Cleopatra fue enterrada junto a Marco Antonio en el templo de Taposiris Magna (a unos 50 km de Alejandría).

Martínez sostiene que Cleopatra se identificaba estrechamente con la diosa Isis, y que Taposiris Magna, un templo dedicado a Isis y Osiris, sería el lugar lógico para su sepultura, en un intento de imitar los entierros de los antiguos faraones.

El documental "El secreto final de Cleopatra", disponible en plataformas como Natgeo, Hulu o Disney+ cubre los grandes hallazgos que la misión de Martínez ha realizado en el sitio de Taposiris Magna, y que sugieren que el templo fue un

lugar de gran importancia real. El descubrimiento de complejos túneles subterráneos y un vasto pasadizo bajo el templo.

El documental combina la narración histórica de la vida y el trágico final de Cleopatra y Marco Antonio con la emoción de la arqueología moderna y el uso de tecnología avanzada para explorar tumbas y estructuras ocultas.

Un poco sobre Kathleen Martínez

Kathleen Martínez Berry es una figura única, destacada como abogada penalista, arqueóloga y diplomática dominicana.

Su notoriedad mundial proviene de su proyecto de investigación que se centra en resolver uno de los mayores enigmas del mundo antiguo: la ubicación de la tumba de Cleopatra. Como funcionaria se ligó al tema con sus estudios de Maestría en Arqueología, cuando se trasladó a Egipto con el cargo de Ministra Consejera de Asuntos Culturales de la Embajada Dominicana en Egipto.



Glen Powell nos trae de nuevo a "Chad Powers" el personaje de Eli Manning

Por: Miguel Ángel Pérez-Merchant

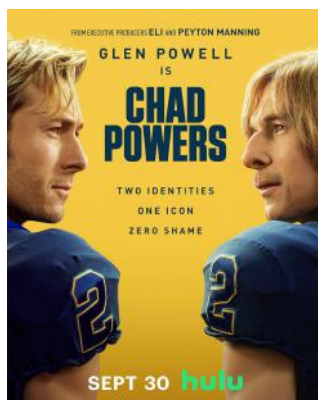
Se estrenó recientemente en Disney + y Hulu, la serie "Chad Powers" del personaje que en la vida real llevó al campo universitario el jugador de la NFL para competir por una oportunidad en el equipo escolar de fútbol americano.

La serie está creada por Glen Powell quien también es el protagonista y Michael Waldron conocido por Loki, y se basa en un famoso sketch de comedia que realizó el exjugador de la NFL Eli Manning. La historia sigue a Russ Holliday, un quarterback universitario extremadamente talentoso y arrogante cuya prometedora carrera en el fútbol americano se arruina por un error imperdonable.

Ocho años después, Russ idea un plan radical para revivir sus sueños y se disfraza por completo con prótesis, peluca y una personalidad peculiar, para adoptar una nueva identidad como "Chad Powers".

Como Chad, se une a los South Georgia Catfish, como un jugador "sin beca". Allí, debe ocultar su verdadera identidad mientras usa su talento para ayudar al equipo y buscar una segunda oportunidad, todo esto con un tono de humor que ha sido comparado con la película Mrs. Doubtfire - Papá por Siempre- pero en un contexto de fútbol americano.

Sin embargo, puede que no sepas que el programa está inspirado en un sketch de Eli Manning que se volvió viral en Internet hace unos años.



El Sketch del jugador de la NFL Eli Manning con ESPN+ que dio pie a "Chad Powers"

El concepto de "Chad Powers" se originó en un divertido sketch de Eli Manning para su serie Eli's Place de la cadena de noticias deportivas ESPN+. En el sketch, Eli Manning se disfrazó para audicionar como un voluntario sin beca deportiva, de la Universidad de Penn State bajo el nombre de "Chad Powers".

La serie de televisión toma esa broma en el campo universitario de Manning, para expandir con el talento de Glen Powell y la expande, creando una historia de redención que combina el humor, los desafíos deportivos y un mensaje sobre las segundas oportu

Eli, mariscal de campo retirado de los New York Giants y ganador del Super Bowl, se sometió a una transformación radical para el video. Se puso prótesis y fingió ser un jugador sin beca de la Universidad Estatal de Pensilvania llamado Chad Powers.



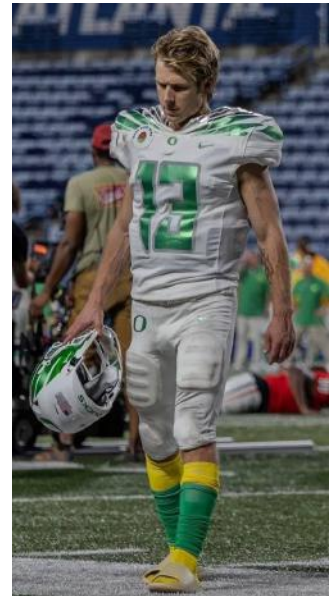


Aunque hubo sospechas, al final cayeron en la divertida broma que se convirtió en un video viral.

¿Quién es Eli Manning?

Eli Manning es un exjugador profesional de fútbol americano estadounidense, considerado una leyenda de la NFL. Jugó en la posición de Quarterback (Mariscal de campo) y desarrolló toda su carrera (16 temporadas, de 2004 a 2019) con los New York Giants de la National Football League (NFL).

Fue 2 veces Campeón del Super Bowl (ediciones XLII y XLVI). Es miembro de una de las familias más famosas del fútbol americano, siendo hijo de Archie Manning y hermano de Peyton Manning, otro legendario quarterback de la NFL. Actualmente, es finalista para ingresar al Salón de la Fama del Fútbol Americano Profesional.



La precuela “El Caballero de los Siete Reinos” expande el universo de Game of Thrones

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

“El Caballero de los Siete Reinos” es la próxima precuela del universo de Juego de Tronos y está basada en la serie de novelas cortas de George R.R. Martin, conocidas como los Cuentos de Dunk y Egg. La serie se estrena a principios de 2026 por HBO Max.

La historia se sitúa aproximadamente un siglo antes de los eventos de Juego de Tronos y décadas después de la guerra civil Targaryen vista en La Casa del Dragón. Los Targaryen siguen en el Trono de Hierro, pero el recuerdo de los dragones que ya se extinguieron, se ha convertido en una leyenda, lo que reduce la magia en el mundo y le da un tono más terrenal.

De manera inusual, el showrunner ha revelado que la serie no tendrá la icónica secuencia de títulos de apertura, de Juego de Tronos o La Casa del Dragón, buscando un estilo más simple para reflejar el origen humilde de su héroe.

La serie tendrá un tono más ligero, más enfocado en aventuras picarescas de carretera y torneos, en contraste con el drama político y de guerra de Juego de Tronos y La Casa del Dragón. Peter Claffey, quien antes de

dedicarse a la actuación fue jugador de rugby profesional en Irlanda, lidera el reparto con su compañero Dexter Sol Ansell, de apenas 11 años.

La historia se centra en dos personajes principales, Ser Duncan el Alto (“Dunk”): Un joven e inexperto, pero honorable, caballero errante (o hedge knight). Es de origen humilde y aspira a forjarse un nombre en los torneos. El escudero de Dunk es Egg (Aegon Targaryen): El escudero de Dunk. Es un niño, pero oculta su verdadera identidad: es un príncipe de la Casa Targaryen.

El tono es más íntimo y centrado en los personajes. La serie narra las aventuras de esta pareja improbable que viaja por Poniente, lidiando con la nobleza, el honor, y los peligros de un reino todavía turbulento.

El Universo de “Game of Thrones”

“Game of Thrones” nace como uno de varios libros, abarcando siglos de historia en los continentes ficticios de Poniente (Westeros) y



Essos. Este universo se basa en la saga literaria de fantasía épica de George R.R. Martin, titulada “Canción de Hielo y Fuego” (A Song of Ice and Fire).



“Hachiko” la versión china de la película “siempre a tu lado” ¿ya la viste en streaming?

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

La conmovedora película del perro Akita de Japón, que llegó a América con Richard Gere, tiene una versión producida en China llamada “Siempre a tu lado, Hachiko 2”, que se puede ver en varias plataformas de streaming, centrada en la esencia de lealtad del perro que murió esperando a su dueño.

Aunque tiene el mismo nombre, “Siempre a tu lado, Hachiko 2” no es una secuela de la trama estadounidense que se produce con adaptaciones de la trama original. El nombre en español o en inglés solo fue estrategia comercial, ya que el título original en China es “Hachiko”. Y la pueden ver en Prime Vídeo o Apple Tv.

Esta versión china, es una nueva adaptación de la famosa historia real del perro Akita de Japón. La película traslada la emotiva historia de lealtad a la ciudad de Chongqing, China. Sigue la vida de Batong, un adorable perro pastor chino, y su dueño, Chen Jingxiu, un profesor que lo rescata.

A pesar de la resistencia inicial de la familia a tener una mascota, Batong se convierte en un miembro querido. Se forma un lazo inquebrantable entre el profesor Chen y Batong, quien fielmente lo acompaña y espera en la estación del teleférico (que sustituye a la estación de tren de la historia original) todos los días.

La trama conmovedora se desarrolla cuando, tras la muerte inesperada del profesor, Batong, con una lealtad incondicional, continúa yendo a la estación para esperar el regreso de su dueño durante diez años, convirtiéndose en un símbolo de fidelidad en la zona.



La primera película de “Hachiko” fue de 1987

Después de la versión estadounidense con Richard Gere -“Siempre a tu lado”, 2009- y la de 2023 producida en China, pocos saben que en 1987 se estrenó la primera película sobre el perro fiel del que se hizo una estatua afuera de la estación del tren de Shibuya en Tokio Japón, bajo el título: “Hachikō Monogatari”.

La historia se centra en el prestigioso profesor Hidesaburō Ueno (interpretado por Tatsuya Nakadai) de la Universidad Imperial de Tokio, que adopta al cachorro Akita Inu llamado Hachi. Se diferencia del remake estadounidense de Richard Gere, que se enfoca más en el punto de vista del dueño y la familia.

La película establece la rutina diaria de Hachi, quien acompaña a su amo a la Estación de Shibuya y regresa cada tarde para esperarlo. Tras la repentina muerte del profesor en 1925, la película documenta la inquebrantable espera de Hachi durante casi diez años en la estación, mostrando su vida como un perro callejero cuidado por los habitantes de la zona.

Al ser la primera adaptación, y siendo japonesa, a menudo se considera que capta mejor el tono y los valores culturales de la lealtad (Chūken) que resonaron en Japón en la época real. La película no está disponible en las plataformas de streaming más conocidas.

La historia de Hachiko

El profesor Ueno y Hachikō desarrollaron un vínculo único. Cada mañana, Hachikō acompañaba a su dueño hasta la Estación de Shibuya en Tokio, donde el profesor tomaba el tren para ir a trabajar. Cada tarde, a la hora exacta del regreso, Hachikō volvía a la estación para esperarlo y acompañarlo a casa.

El 21 de mayo de 1925, el profesor Ueno murió repentinamente de una hemorragia cerebral mientras estaba en la universidad. Nunca regresó a la estación. Durante los siguientes casi diez años (nueve años, nueve meses y quince días), el perro acudió fielmente a la estación todos los días a la hora en que el tren de su amo solía llegar, esperando en vano su regreso.

Hachikō murió en la misma estación de Shibuya, en el lugar donde esperó durante casi una década. Actualmente, sus cenizas descansan junto a la tumba



ENTREVISTA EL ROSTRO DEL BACKSTAGE

Manuel Díaz

Director y realizador audiovisual

Por: Brenda Ramírez Ríos



Manuel Díaz, Director y realizador audiovisual, cuyo sello es la autenticidad narrativa, ha llevado su expertise al área documental y a colaboraciones con marcas de gran renombre como Porsche, Red Bull y Jaguar TCS Fórmula E. Como cofundador de Mantra Aerials, eleva el estándar técnico del cine aéreo combinando su visión creativa con su conocimiento como director, piloto de drones y editor.

Me dedico a las tomas aéreas y al documental que tenga que ver con acción o con historias cortas que merezcan ser contadas.

Cuéntanos un poco de lo que haces

Desde la pandemia me metí muchísimo con los drones, fue el videojuego que me permitió ahí navegar como a ese proceso y salió como que ya yo tenía un interés muy fuerte con el deporte motor y la comunicación del deporte motor y pues ya con el dron como que fue muy rápido y muy fácil. También, como que he tenido mucho acercamiento con el deporte motor, también yo corría motos entonces como que toda esta sensibilidad de pues como operar una máquina así, de alto rendimiento de una complejidad tan precisa, como que ya venía un poco de lo que hice en motociclismo de velocidad y entonces estoy un poquito en eso, hago documental y me especializo también en dron.

¿Cómo inició tu trayectoria?

Pues, hijole, hace como 10 años, no, hace 13 años fundé un estudio que se dedica a cinematografía de bodas que, de hecho sigue ahorita vigente y es uno de los estudios más importantes de México y empecé por ahí ya con una inquietud



también de hacer video, de meterme a cosas comerciales pero que tuviera como una camita de clientes, entonces como esa parte de los proyectos de bodas han estado ahí y ya conforme fui como saliéndome de esa operación empecé a indagar como de qué tipo de cosas de audiovisual me gustaría hacer y como estaba ya muy metido en automovilismo y en motociclismo pues como que naturalmente me empezaron a llegar proyectos así de rally, de acercamiento mucho con Electrolit, que fueron mis patrocinadores de cuando corría en pista y luego Red Bull ya como que una cosa me empezó a llevar a la otra, entonces pues así mi espectro fue como dedicándose ya como a cosas de acción, de documental y de dron, a partir pues de no sé, como de empezar a hacer cosas e indagar de qué es lo que te gusta hacer y que eso es algo muy importante, como esa experimentación.

¿En qué momento decidiste incursionar con FPV?

Yo ya había visto un acercamiento a ese tipo de drones, entonces, pues sí, tal cual, dije ¿sabes? ahorita es el momento, tengo el tiempo que me requiere a indagar y aprender algo así de nuevo porque pues sí, un poquito es como aprender a caminar, o sea es un cuerpo pues que, este fue mi primero, creo, tal cual es un cuerpo que no tiene ninguna asistencia y se mueve en varios ejes, ¿no? o sea, por ejemplo, la diferencia de los coches que pues solamente se mueve en dos dimensiones, pues el coche, el dron tiene como todo un nuevo universo con la altura, ¿no? sabe que sí, pues obviamente curvar pero también está este factor altura y ya lo había visto en cosas de deportes y no sé, como que pues me despertó mucho esta cosa de piloto que ya venía haciendo y el simulador, pues es darle horas ¿no? y es muy como adictivo esta parte de que vas logrando cosas y como que vas logrando cosas, como que te engancha ¿no? como toda actividad en la que ves un progreso y te emociona.

Y también eres fundador de Mantra Aerials

Sí, pues nosotros en Mantra nos dedicamos a proyectos de cinematografía aérea de todo tipo, desde recorridos aéreos o hasta cosas para cine o comercial y justo esa especialización también nos ha llevado a que mucha gente nos ha preguntado de "hey, ¿no das cursos?" y el año pasado estuvimos durante ese proceso

donde ya pasamos esas clases a un sistema online que pueden tomar a su ritmo y al final la idea es que puedas despegar tu dron por primera vez y este proceso de empezar en este hobby o esta nueva experiencia no sea tan, tan fuerte o tan caótico.

¿Qué es lo más importante a tomar en cuenta al volar dron?

Esto de los drones y esto de lo que sea que haces como en un escenario de alto riesgo, creo que son cosas que tienes que ir paso a paso y que naturalmente el proceso así se va dando ¿no? está como que primero empiezo con una chambita y luego mejoro y mejoro porque si empiezas de cero a cien, este, aquí las horas de vuelo son muy importantes, entonces no te las puedes brincar, entonces tú puedes llegar a una chamba que requiere no sé mil o dos mil horas de vuelo, por poner un número, no sé ni cuántas tengo, pero entonces si llegas ya así de cero a cien, así, hijole, cometer un error es muy muy muy muy fácil y justo con que ese build up de chambas te va haciendo músculo de manejo de estrés sobre todo, ya las cosas de Red Bull, no sé, de Guanajuato, de bici, de motos, de la F1 pues si son cosas chidas que te hacen emocionarte, pero no sé, como que ya traes un músculo más desarrollado alrededor, como decimos y una cosa te va llevando a otra.

¿Cuál consideras que es la habilidad más importante?

Hijole, pues primero tienes que tener tu dron muy muy muy dominado como tus habilidades

de moverte, imagínate las habilidades que tiene un wey que hace crossfit o que hace entrenamientos militares con su cuerpo, ¿sabes? como esa habilidad, tienes que tener mucha, mucha habilidad así con tu dron, o sea el irte a practicar al bosque y las cosas que hacemos como de carreras y eso, te dan mucho eso, o sea poder despegar aquí el dron y fácilmente sentirte hábil y con que no estás como nervioso, con que la vas a regar, pues como que tener esa destreza ya muy practicada y sin mucha observación, o sea tratas de mitigar riesgos, entonces tratas de que los riesgos que se van a tomar sean los menos posibles, entonces la posición donde estés tú volando es clave, es fundamental, es algo que tiene que ver con mucha anticipación y con calma, ¿no? se le tiene que invertir tiempo.

¿Y qué cuestiones técnicas hay que tomar en cuenta?

Ya también tener tu dron muy bien, la puesta a punto del dron debe estar muy bien porque pues también es que las cosas tienen mucho tuning, tienen un, has de cuenta que tú tienes, no sé un peso distribuido y eso afecta mucho porque digamos que tú tienes ya tu coche ¿no? un coche de carreras pero la programación que trae el coche de carreras es igual de importante para poder hacerle, para que el coche desarrolle su potencial máximo con ese motor, con ese chasis, con esa suspensión, entonces, es lo mismo, entonces tú tienes que ir ajustando parámetros para que se sienta bien, para que el peso que traiga lo traiga bien distribuido y como que todos los comandos estén bien, entonces también hay una parte de la aeronave ahí importante.



¿Cómo es tu experiencia en la Carrera Panamericana?

La Pana es muy peculiar, la Pana es diferente a otros rodajes, pero la experiencia de la Pana es mucho, es de mucha experiencia porque en la Pana es muy fácil perder un dron y es muy fácil estrellarte, cometer un error es fácil, o sea tienes poco tiempo como para, primero nos levantamos AM, ¿no? como cinco de la mañana para entrar a un punto de la carretera donde cierran la carretera y tenemos que entrar ahí una hora antes de que comience la carrera, o más, una hora y media más o menos, entonces es mucho de estar viendo qué curvas hay y qué posibles combos de curvas puedes hacer y tener un, y que encuentres un lugar, donde de lejos o como medianamente lejos, cerca puedas ver tres curvas y que esté de una posición un poquito más alto para que tú, para que el dron no pierda como una línea de vista entre los árboles y donde está, que esté volando porque conforme se atraviesan objetos entre tú y el dron hay pérdidas de señal, entonces como que esas son de las primeras cosas que tienes que averiguar, ¿no? o sea, primero que haya unas curvas donde puedas seguir el coche y otras que hay una posición donde puedas volar desde ahí y que tengas buena señal y todo, y generalmente o sea, estos drones, mira acá tengo uno montado, la cámara va fija entonces esta cámara se puede levantar, puede tener como un ángulo y al principio en la sección donde sea que decidí quedarme, primero tengo que como calcular el ritmo que yo presiento que un coche puede tener, entonces este, generalmente, por ejemplo, que es el primer coche que es el más importante porque es el que va ganando es el más difícil porque es el primero que yo veo ya con un ritmo de carrera, ya dándole ¿sabes? porque antes de este pues no sé, pasaron los coches del tren de carrera pero van mucho más lento, entonces hay que calcular la velocidad para que el encuadre te quede bien, no te quede muy abajo, muy arriba el coche, como un scouting primero visual, te posicionas y luego falta el scouting aéreo donde también ya la ocasión se empieza a revelar por sí sola, ¿no? encuentras las oportunidades ya desde el aire y ya, pues entrando en carrera tú traes los goggles y es muy adrenalinico, o sea, vas muy tenso tú también porque al final pues estás bailando con el coche que va a marcar la velocidad y tú también vas muy rápido y entonces no puedes cometer un error y tienes que hacer este movimiento muy sutil para que la toma no se arruine, pero tienes que estar pegado al carro y hacer ajustes a la velocidad de una manera muy suave para que la toma no se arruine, entonces como una combinación de muchas cosas de hiperconcentración, entonces pues es un vuelo que te eleva el ritmo cardíaco, tienes que estarte tranquilizando mientras estás en el aire y ya después de los tres primeros vuelos ya como que dominas esa locación, ya sabes qué onda ya sabes el timing de si lo ves a lo lejos, cómo tienes que empezar a coordinar el movimiento, ya se vuelve como todo un juego de coordinación.



¿Con qué tipo de drones prefieres trabajar?

En el FPV yo creo que hay como dos niveles, el que, como los armados y los ready to fly los ready to fly nomás hay uno que es el Mavic, que es el Avatar, ¿no? bueno y ya luego son los armados y de los armados este, yo trabajo con mis propios desarrollo, pues, por ejemplo este tal cual lo armamos aquí en mi taller que está aquí arribita y lo armas en función de la cámara, primero, cuánto va a pesar tu cámara y hay como dos tipos de drones es estos que están como con las propelas protegidas y son los que no, que también es como, este es el que vuelo en la Pana, por ejemplo, ahorita no trae élices, con esta camarita que es la Black Magic, entonces este dron, por ejemplo, trae leds para poder identificarlo, en dónde está y en qué posición está porque estos acá atrás penden diferente y este está diseñado por ejemplo para tener un largo alcance, trae antenas de largo alcance, trae más propelas un poco más grandes que lo hacen un poquito más eficiente, este está diseñado para que pueda ir a 160 kilómetros por hora y te de cinco minutos de vuelo, más o menos y entonces cada uno va teniendo sus características, ese por ejemplo no sé, aquí el peso, cada gramo es súper importante, entonces, por ejemplo este carga una cámara de más o menos medio kilo, pero este este, o sea lo que carga de cámara es, entre el transmisor y todo queda en tres mil, en tres kilos, ochocientos.

¿Qué ha sido lo más satisfactorio de tu trabajo?

Yo creo que este cuate de Ernesto, del documental que estoy haciendo hijole, es un genio, es un genio y cuando estás alrededor de esas personas en tu momento, no sé, recuerdo una vez que íbamos en una carretera y que como que fue un rodaje así muy muy imprevisto de que, oye, tenemos que irnos ya y como que el estar documentando y full presente en eso mientras quizás hay muchos pendientes en la oficina, pero estar ahí afuera con la cámara, es algo que a mí me encanta y como que en ese momento con él descubriendo lo que está y lo genio que es, así, este recuerdo que no fue como el rodaje, no sé de la fórmula E o cosas que también he hecho con golfistas como Carlos Ortiz, o así, pero como que en sí, como que sentirme muy presente nomás siendo testigo de algo muy chingón es lo que me encanta, está medio románticón, pero como que si hay algo muy bonito en poder estar absolutamente presente en algo así no más siendo testigo ha estado muy chido eso y también cosas como de la fórmula E es muy muy chido e incluso la Pana, trabajar con cosas, con Porsche y así ha estado muy chido porque son entonces como las cosas que más me encantan en la vida, yo quiero tener un Porsche, lo voy a tener, nomás es cuestión de tiempo, pero es como que ya estar ahí alrededor se siente muy cercano.



Manuel Díaz

Director y realizador audiovisual

Manuel Díaz es un director y realizador audiovisual especialista en documental, comunicación de deportes de acción y, lo más notable, en cinematografía aérea de precisión. Su trabajo se distingue por una búsqueda incansable de autenticidad y por fusionar la innovación técnica con historias profundamente inmersivas.

Egresado del ITESM, Manuel es un emprendedor en el sector. Fundó Sa Vie Films y es cofundador de Mantra Aerials, la unidad que ha redefinido la cinematografía aérea de alto rendimiento. Gracias a esta especialización, ha colaborado con grandes ligas como Porsche, Jaguar TCS, Fórmula E y Red Bull (Incluyendo tomas de precisión para Checo Pérez).

En el ámbito documental, su ópera prima, "El mago del maíz" (Largometraje), demuestra su enfoque en temas de impacto social. También ha dirigido series y cortometrajes notables para marcas como Emberwood ("Bitácoras de fuego", "Cocinar es meditar") y la serie de golf "Offseason / Beyond Golf" con figuras como Carlos Ortiz.

Manuel dirige y se involucra completamente: es piloto de dron profesional, domina la cámara de cine digital y la edición. Su trayectoria también incluye haber fundado la marca de ropa HONOS. Esta combinación de visión empresarial, expertise técnico y una dirección auténtica lo convierten en un realizador completo y versátil en la industria audiovisual.

Ay, a mí me encantaría ir a Italia y que me contraten allá para hacer cosas de deporte motor, de rally, cosas así, es lo que me encantaría hacer como cosas para Porsche internacional, como fuera de México, alrededor del deporte motor y no sé, ahora que se viene lo de mi película, estoy muy expectante de ver qué oportunidades salen de ahí, este ¿no? también, pero sí, a mí me encantaría dedicarme al puro deporte motor ya.

¿Qué consejo le darías a quien se quiere dedicar a lo mismo que tú?

Que sean valientes, a conocerse a uno mismo, a conocer qué te gusta, a explorarte porque requiere valor y requiere tiempo y requiere compromiso adentrarte a una idea que te gusta y que te llama la atención pero que quizás no estés tan convencido de que lo tienes que hacer, creo que es como la forma de poder conectar puntos, como decía Steve Jobs, y así, pero no puedes conectarlos si no los descubres si quiera, si no sabes qué son esos puntos, entonces no sé, siento que como que soy una persona de muchos hobbies que me permiten justo descubrir y de repente encontrar oportunidades en esas cosas, entonces como que esa constante exploración al ser creativo siento que es algo que todo mundo tiene que hacer en su vida sin importar a qué te dediques, creo que el descubrirte es algo fundamental para que puedas luego aportar en eso que te gusta, que te encuentres tú, que es lo que es, como tú puedes brillar en eso que te gusta y aportar.

entre medios



Noticias
Deportes



entretenimiento



DI+TV
DI+TV
DI+TV

Música

LA PRIMER PLATAFORMA DE TELEVISIÓN
NACIONAL HECHO EN PUEBLA PARA TODO MÉXICO

DESCARGA LA APP EN:



entremedios.tv



Bacalar, Quintana Roo

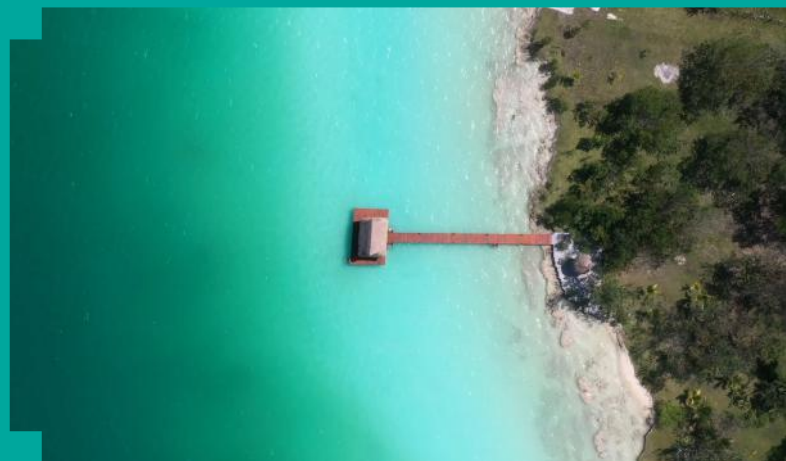
Por: Brenda Ramírez Ríos

El místico y paradisíaco Bacalar, en Quintana Roo, es un destino turístico codiciado por su belleza natural, pero también ha servido como escenario cinematográfico y televisivo. Entre las producciones que han plasmado sus paisajes en la pantalla se encuentran la película “Bacalar” de 2014, un thriller dirigido por Sandra Solares; la película “Destino 111” de Canal 11, dedicada a explorar las maravillas del lugar y de otros pueblos mágicos, y la Popular telenovela de Televisa, “Tres veces Ana” de 2016, con Angelique Boyer, Sebastián Rulli y David Zepeda. Estas producciones son prueba de que la belleza de Bacalar es un recurso visual invaluable para cualquier proyecto audiovisual.

Ubicada en el sur de Quintana Roo, muy cerca de la frontera con Belice, la laguna de Bacalar es uno de los tesoros naturales más importantes de México. Se le conoce popularmente como la laguna de los siete colores debido a la diversidad de tonalidades de azul turquesa que se pueden apreciar en sus aguas, resultado de la combinación de su profundidad, las formaciones de estromatolitos y el tipo de suelo de la zona. Es hogar de una rica biodiversidad y de estromatolitos, estructuras rocosas de origen biológico que son los organismos vivos más antiguos del planeta, lo que la convierte en un lugar de gran valor ecológico y científico. A pesar de su creciente popularidad, Bacalar ha logrado mantener un ambiente más tranquilo y menos comercializado que otros destinos turísticos del caribe mexicano, conservando así su esencia de pueblo mágico.



Para quienes buscan filmar en Bacalar, es indispensable obtener los permisos correspondientes para garantizar que la producción cumpla con las regulaciones locales y ambientales. La Comisión Mexicana de Filmaciones es una de las principales entidades a contactar, ya que facilita los trámites y la coordinación con autoridades locales, como el H. Ayuntamiento del municipio de Bacalar y la Secretaría de Turismo del estado. Además se requiere el aval de la Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales y la Comisión Nacional de Áreas Naturales Protegidas para cualquier actividad que se realice dentro de la laguna y sus alrededores, dada su condición de área natural protegida y la presencia de los estromatolitos. Las especificaciones de filmación incluyen el uso de equipo amigable con el ambiente, la prohibición de contaminar las aguas y el cuidado de la flora y la fauna local. Es fundamental contratar personal y proveedores locales para contribuir a la economía de la comunidad y asegurar un rodaje respetuoso con el entorno.



COMEFILM Quintana Roo

https://www.comefilm.gob.mx/?page_id=2351

Secretaría de Medio Ambiente Quintana Roo

<https://qroo.gob.mx/sema/>

Barrio chino, CDMX

Por: Brenda Ramírez Ríos

El Barrio Chino, ubicado en el callejón Dolores del Centro Histórico de la Ciudad de México es un microuniverso de color, tradición y gastronomía que se ha convertido en una de las áreas más pintorescas del estado. Ha sido sede principalmente de reportajes de corte documental para varias televisoras y creadores de contenido para plataformas digitales, así como para la película mexicana "El complot mongol". Su estética única y contrastante lo convierte en un lugar de gran potencial visual. Sus faroles, arcos ornamentados y su vibrante atmósfera son un atractivo sin igual para quien busca mostrar la diversidad cultural de la Ciudad de México.

Este punto de la Alcaldía Cuauhtémoc es un reflejo de la historia de la inmigración china en el país. Sus orígenes se remontan a principios del siglo XX, cuando numerosos migrantes chinos, atraídos por las oportunidades laborales en la construcción de ferrocarriles y otros proyectos, se establecieron en la capital. La calle de Dolores se convirtió en el epicentro de su vida social y comercial, estableciendo fondas, lavanderías y tiendas.

La comunidad china en México dejó una marca cultural distintiva. El barrio ha evolucionado con el tiempo y, si bien hoy en día la mayoría de los comercios son administrados por familias de origen chino-mexicano, el lugar sigue siendo un punto de encuentro para celebrar festividades como el año nuevo chino. El lugar se distingue por su icónico arco Paifang y por las esculturas de leones Fu que custodian la entrada, símbolos de protección y buena fortuna que le otorgan su particular identidad visual.

Grabar en el Barrio Chino, al tratarse de una zona pública y parte del Centro Histórico, requiere de permisos oficiales. Los trámites se gestionan a través de la Comisión de Filmaciones de la Ciudad de México como un organismo dependiente de la Secretaría de Cultura.

<https://cfilma.cultura.cdmx.gob.mx/>

El tipo de permiso que se debe tramitar depende del impacto de la producción, para una de bajo Impacto se requiere solamente un aviso de filmación, este trámite es gratuito. Si se requieren cerrar calles, utilizar equipo voluminoso u ocupar banquetas o ciclovías, entonces se requiere un permiso de filmación. El costo varía y el trámite debe realizarse con un mínimo de 3 días hábiles de anticipación.



Barrancas del Cobre

Por: Brenda Ramírez Ríos

Las Barrancas del Cobre en Chihuahua, con su inmensidad y belleza, han servido de fondo natural para diversas producciones audiovisuales, atrayendo tanto a cineastas como a programas de aventura. Entre las producciones que han capturado su espectacular geografía se encuentra el reconocido “A prueba de todo” (Man vs Wild), donde Bear Grylls demostró sus habilidades en uno de los entornos más desafiantes de México. La presencia de estas producciones destaca el valor escénico y cultural de la región a nivel nacional e internacional.

El sistema de las Barrancas del Cobre, ubicado en la Sierra Tarahumara del estado de Chihuahua, es una maravilla geográfica que supera en extensión y profundidad al Gran Cañón de Arizona. Es una red de siete cañones que forman parte de la Sierra Madre Occidental, el hogar ancestral de la etnia rarámuri (tarahumara), conocidos por su resistencia y habilidad para correr largas distancias. Además de su impresionante belleza natural, marcada por cascadas como la de Basaseachi, valles y formaciones rocosas únicas, el área es un importante destino turístico. Los visitantes pueden recorrer este paisaje majestuoso a bordo del famoso tren Chepe (Ferrocarril Chihuahua al Pacífico).

Para aquellos interesados en realizar filmaciones, fotografías o captura de sonidos con fines comerciales en Barrancas del Cobre, especialmente en áreas que puedan formar parte de algún área natural protegida (ANP) como el Parque Nacional Cascada de Basaseachi, es indispensable obtener la autorización correspondiente. El trámite principal es la Autorización para filmaciones, actividades de fotografía, captura de imágenes o sonidos con fines comerciales en ANP (Trámite CNANP-00-004), gestionado por la Comisión Nacional de Áreas Naturales Protegidas (CONANP) del Gobierno de México.

También se recomienda contactar a la Comisión Fílmica de Chihuahua para recibir



orientación específica, apoyo logístico y, posiblemente, completar una solicitud de permiso de filmación estatal que coordine con otras instancias locales.

Podría también ser necesario gestionar permisos locales con las comunidades Rarámuris o con las empresas que administran la infraestructura turística (como el Parque de Aventuras Barrancas del Cobre o la Operadora del Chepe) si la filmación se realiza en sus instalaciones o propiedades.





Desbloquea tu potencial fotográfico con el Instituto de Fotografía

Por: Brenda Ramírez Ríos

¿Alguna vez has soñado con transformar tu pasión por la fotografía en una carrera profesional? El curso de fotografía profesional del Instituto de Fotografía es una gran oportunidad para entrar a un mundo de expresión artística y desarrollo profesional. Diseñado para aspirantes a fotógrafos de todos los niveles, este curso online te ofrece una formación completa.

El programa es un camino estructurado hacia el éxito. Está diseñado para ser flexible, permitiéndote aprender a tu propio ritmo a lo largo de 12 meses. Su estructura de módulos te permite sumergirte en los aspectos esenciales de la fotografía, abarcando tres áreas clave:

Habilidades técnicas

Dominarás la cámara, la exposición, la iluminación, la gestión del color y la postproducción.

Técnicas creativas

Aprenderás a dominar la composición, la teoría del color y la narración visual para crear imágenes que cuenten historias.

Desarrollo profesional

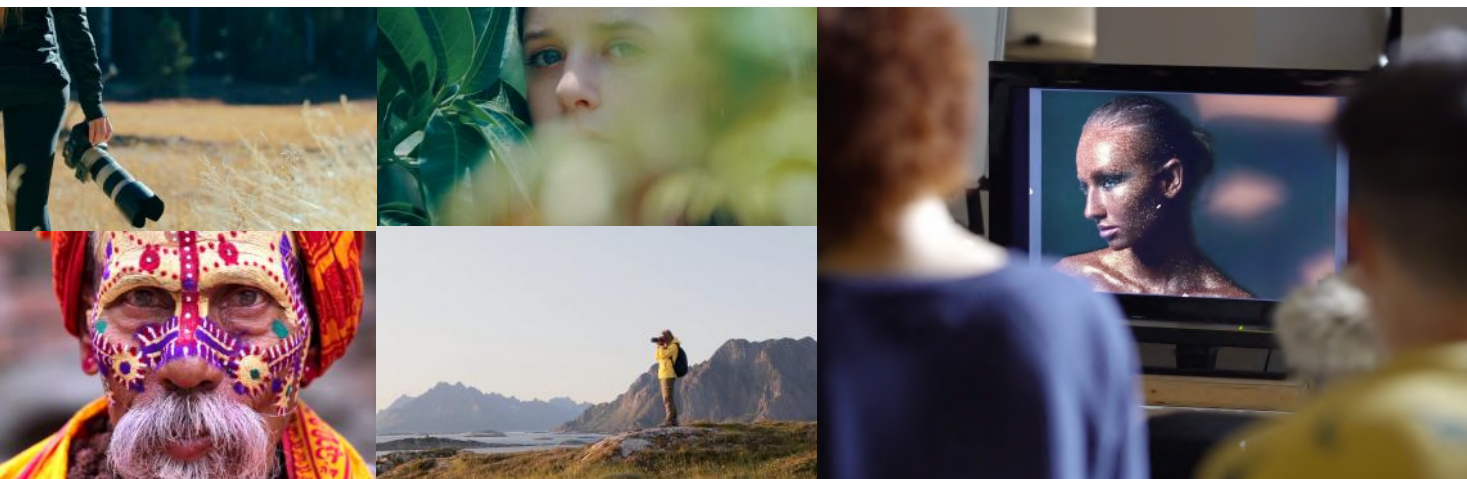
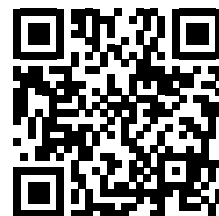
Entenderás el negocio de la fotografía, desde la creación de un portafolio hasta la comunicación con los clientes.

Más allá de los módulos básicos, el curso ofrece módulos avanzados y cursos cortos especializados para aquellos que deseen profundizar en áreas específicas como la fotografía de paisajes, viajes o retratos.

Una de las mayores ventajas de este curso es la libertad que ofrece. Sin fechas de inicio fijas, puedes inscribirte y comenzar a estudiar cuando mejor te convenga. Este formato autodidacta se adapta a tu horario, permitiéndote equilibrar tus estudios con tus responsabilidades personales y profesionales. Si necesitas más tiempo, tienes la opción de adquirir una extensión de 6 meses para completar tus estudios sin presiones.

Además de la flexibilidad, el programa se destaca por su enfoque en la orientación personalizada. Los tutores son profesionales experimentados que te brindarán retroalimentación personalizada. Al finalizar el curso, no sólo habrás dominado las habilidades técnicas y creativas, sino que también obtendrás un certificado de finalización y, lo más importante, habrás creado un portafolio profesional.

Este curso es una inversión en tu futuro creativo y profesional. Si estás interesado, te invitamos a visitar nuestro portal:



Shirley Clarke: Una figura enigmática del New American Cinema

Por: Brenda Ramírez Ríos

Shirley Clarke fue una cineasta que se atrevió a desafiar las reglas. Una artista que, en lugar de buscar la fama de Hollywood, se sumergió en las sombras de la realidad para encontrar su verdad.

Con una trayectoria que comenzó en la danza, su paso al cine fue una declaración de intenciones: dejar el brillo de los escenarios para iluminar lo que nadie quería ver. Sus obras, como el inquietante documental "Portrait of Jason" (1967) y el crudo "The cool world" (1963), no eran simples películas: eran espejos que reflejaban las almas de sus protagonistas, revelando sus secretos más íntimos.

Shirley Clarke no hizo películas, las transformó.



Clarke fue una de las conspiradoras detrás del New American Cinema Group. En 1960, se unió a Jonas Mekas para formar un colectivo que se oponía a la hegemonía de Hollywood. Su misión: liberar el cine de sus cadenas comerciales y narrativas, permitiendo que la creatividad fluyera sin restricciones. Fue un acto de rebeldía que sentó las bases para el cine independiente, un universo donde la voz del artista era lo único que importaba.

Con Portrait of Jason, Clarke nos invitó a un ritual cinematográfico. Durante 12 horas, grabó la conversación con un hombre, Jason Holliday, sin guion, sin interrupciones. La cámara, como un ente invisible, se convirtió en un confidente silencioso que desvelaba la vida de Jason en toda su complejidad. Esta técnica, el cine directo, no buscaba manipular la realidad, sino capturarla en su estado más puro. Clarke tenía el don de hacer que sus sujetos se olvidaran de la cámara, revelando sus auténticas esencias, sus miedos y sus deseos.

Aunque su trabajo fue un misterio para muchos en su tiempo, la historia ha sido justa con Shirley Clarke. Sus películas, consideradas "cultural, histórica o estéticamente importantes", están protegidas en el Registro Cinematográfico Nacional. Su influencia se extiende a través de las generaciones de cineastas que formó en la UCLA, a quienes les enseñó que el verdadero poder del cine no reside en la técnica, sino en la capacidad de explorar la verdad. El legado de Clarke es una prueba de que algunas de las obras más valiosas del arte nacen de la audacia y la búsqueda incansable de lo desconocido.



Zero Density Flujo de trabajo de gráficos de transmisión basado en plantillas

El sistema Lino marca la pauta para una producción gráfica rápida y eficiente. Los diseñadores de motion graphics pueden utilizar sus habilidades existentes e integrar rápidamente Unreal Engine 5 sin necesidad de experiencia previa en game engines.

Esta plataforma unificada elimina la necesidad de herramientas separadas para distintos tipos de gráficos (como AR, lower-thirds o outros). El motor Reality5 asegura que todos los elementos gráficos cumplan con la marca, ofreciendo coherencia visual mientras reduce la complejidad de la infraestructura y optimiza los recursos.

Reality5 introduce una funcionalidad pionera: gráficos AR conscientes del estado (state aware) con lógica de transición. Esto significa que las transiciones dinámicas y automatizadas que se usan en los gráficos al aire estándar ahora se extienden a la Realidad Aumentada.

Al automatizar las transiciones y las actualizaciones de estado, Zero Density simplifica drásticamente la producción en vivo, permitiendo a los operadores concentrarse en la narración, lo que resulta en una experiencia de visualización más limpia e ininterrumpida para el público.

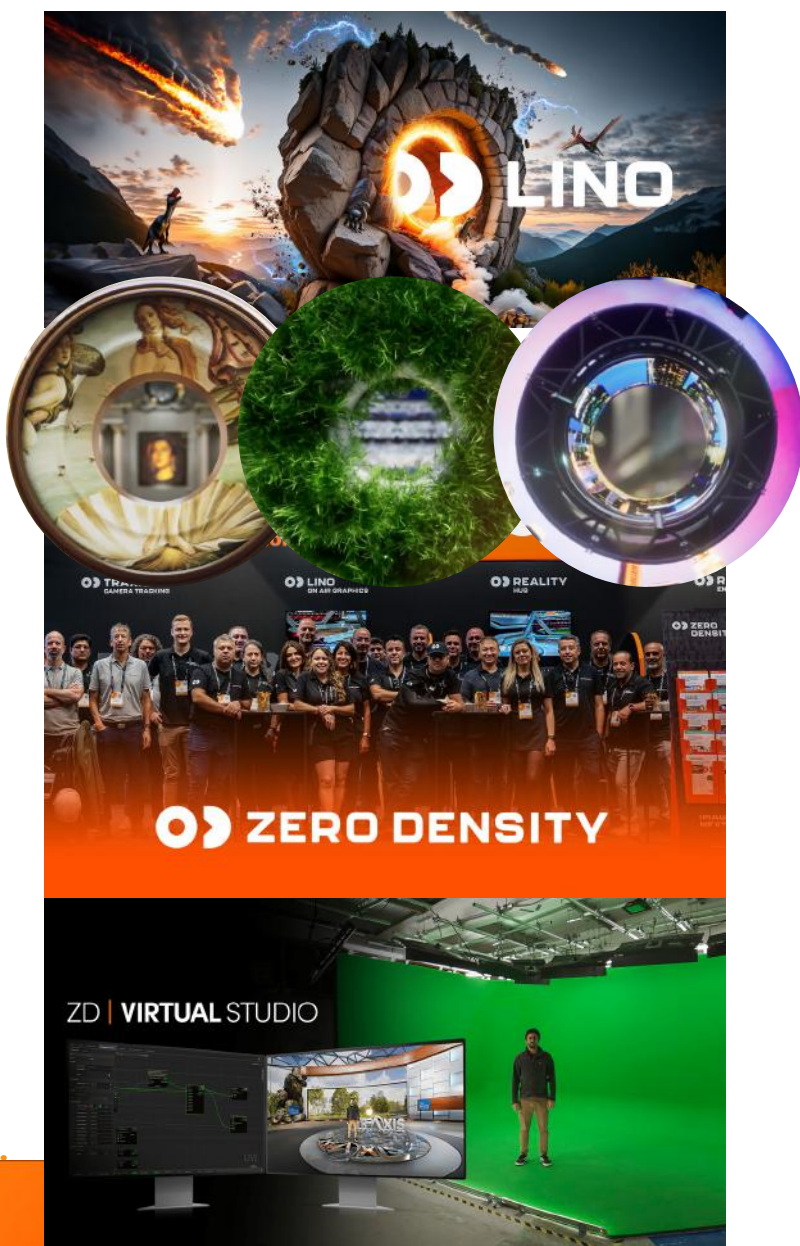
Zero Density proporciona soluciones de estudios virtuales y gráficos al aire que impulsan la eficiencia operativa. Es un socio tecnológico de clientes globales como The Weather Channel, Warner Bros Discovery, Fox Sports y Univision.



Por: Brenda Ramírez Ríos

Zero Density, líder en estudios virtuales y gráficos al aire, innovó con un flujo de trabajo unificado basado en plantillas para la creación y el control de gráficos de transmisión, estudios virtuales, AR (Realidad Aumentada) y XR (Realidad Extendida). Esta Innovación clave utiliza Unreal Engine 5 como su motor principal.

Desde que introdujo Unreal Engine para la producción virtual hace una década, Zero Density ha continuado su evolución tecnológica. Ahora, su nuevo flujo de trabajo extiende el poder de Unreal Engine a todos los gráficos al aire, incluyendo video walls y stingers, todo gestionado desde una única solución.



Ross Carbonite

Por: Brenda Ramírez Ríos

El Ross Carbonite HyperMax es la solución definitiva para la producción en vivo, diseñado para darte control creativo total sin sacrificar la eficiencia. Esta potente plataforma hiperconvergente integra todas las herramientas de producción de Ross video en un solo sistema, ofreciendo una flexibilidad y rendimiento inigualables.

Con su hardware robusto y un modelo de licencias de software dinámico, el HyperMax se adapta a cualquier necesidad de producción. Puedes expandir o reducir recursos fácilmente, lo que te permite estar preparado para las exigencias de hoy y las oportunidades que vendrán.



Esta potencia viene en un chasis compacto definido por software, que desata un poder sin precedentes en la línea Carbonite. Ofrece una enorme capacidad de conectividad, manejando hasta 200 200 I/Os con 4 MEs, o 144x144 I/Os con 8 MEs. Su compatibilidad con estándares como SDI, 2110, NDI, DP y fibra lo convierte en la elección ideal para flujos de trabajo híbridos y basados en IP.

Para las transmisiones externas, el Carbonite HyperMax maximiza tus capacidades de producción sin los sacrificios habituales de espacio o energía. Su diseño compacto y ligero lo hace ideal para producciones deportivas y eventos en vivo con requisitos cambiantes.

En los estudios de televisión, mantiene tu operación a la vanguardia. Gracias a sus licencias dinámicas, puedes modificar o expandir sus funciones rápidamente para cubrir eventos regionales o globales, todo sin necesidad de una inversión adicional en hardware.

CARBONITE HyperMax



El corazón del sistema es el Motor de Producción Definido por Software (SDPE), un motor versátil que cambia de función mediante software para múltiples necesidades de producción. Una sola licencia activa funciones avanzadas como MaxME o MaxScene, optimizando la flexibilidad y eliminando la necesidad de múltiples licencias.

La compatibilidad con las superficies de control TouchDrive™ y el software DashBoard garantiza una operación fluida e intuitiva. Además, el Ross Platform Manager (RPM) centraliza la gestión de licencias y configuraciones. Este sistema permite reconfigurar y desplegar capacidades de producción al instante, ya sea en diferentes salas o en distintos continentes, facilitando la producción remota y asegurando una rápida adaptación a cualquier demanda.



Grass Valley LDX 180



Por: Brenda Ramírez Ríos

La LDX 180 es una cámara revolucionaria diseñada para llevar la estética cinematográfica a las producciones en directo. Es la primera cámara con un sensor grande, construida específicamente para este tipo de entornos.

Equipada con un sensor S35 CMOS de obturador global, esta cámara combina la profundidad de campo propia del cine con la velocidad y precisión de una cámara de transmisión.

La LDX 180 está construida sobre la plataforma líder de la serie de cámaras LDX 100 y cuenta con un sensor desarrollado por Grass Valley. Gracias a la tecnología Creative Grading, se integra a la perfección con otras cámaras de la serie, como la LDX 135 y la LDX 150, garantizando una colorimetría y un lenguaje visual consistentes en cualquier producción.

Por primera vez, eventos como deportes y conciertos pueden capturarse con una nueva capa de emoción. La LDX 180 permite combinar tomas cinematográficas de poca profundidad de campo con perspectivas tácticas más amplias, usando una sola suite de cámaras para contar toda la historia. Además, funciona sin problemas con XCU y NativeIP, lo que la hace compatible con los flujos de trabajo de producción en vivo ya existentes, facilitando su integración.

Paul de Bresser, Gerente de Producto de Cámaras en Grass Valley, explica que la LDX 180 no es simplemente una cámara de cine adaptada, sino que "fue construida específicamente para las realidades de los flujos de trabajo en vivo, aportando mayor profundidad emocional a las producciones".

La cámara incorpora el sensor Xenios CMOS, que ofrece una resolución UHD sobremuestreada para lograr la profundidad de campo cinematográfica. Esto permite a los operadores ver en tiempo real el efecto de cada ajuste de sombreado.

La LDX 180 es ideal tanto para producciones híbridas que mezclan cámaras de la Serie LDX. Por ejemplo, en un evento deportivo, se pueden usar las LDX 110/135/150 para tomas amplias y tácticas, mientras que la LDX 180 se encarga de capturar las reacciones de los jugadores o los primeros planos de los artistas en un concierto.



Los Rostros del backstage

Adriana Cols
Supervisora de
postproducción



ACTORES DE DOBLAJE

PEPE TOÑO MACÍAS, ADRIÁN BARBA, CYNTHIA CHONG, BRUNO CORONEL, EMILIA LEÓN VIRUES, MANNY ROJO, ABRAHAM TOSCANO E ISABEL MARTIÑÓN



RICARDO HUERTA
DOCUMENTALISTA



entremedios.tv





Javier Peralta

Miriam Pomposo

Miguel A. Merchant

Aldonza Gómez

Iván Mercado

LA NUEVA FORMA DE VER TV

Descarga nuestra app
en tu celular y smartv



**MÚSICA
NOTICIAS
DEPORTES
ENTRETENIMIENTO**

Di+TV