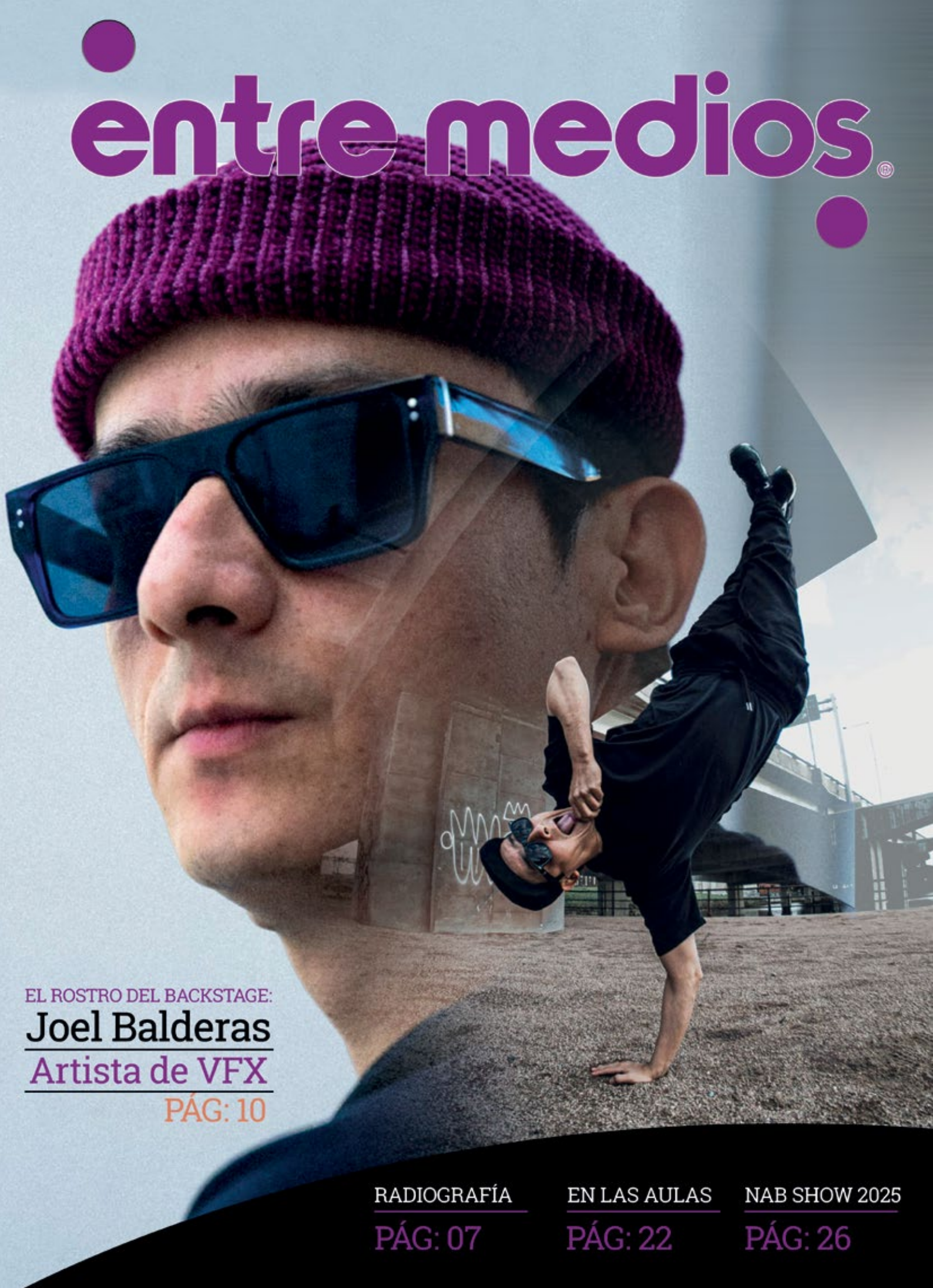


entre medios®



EL ROSTRO DEL BACKSTAGE:

Joel Balderas

Artista de VFX

PÁG: 10

RADIOGRAFÍA

PÁG: 07

EN LAS AULAS

PÁG: 22

NAB SHOW 2025

PÁG: 26

entre medios®

Directorio

FUNDADOR
Oscar Ceballos



DIRECTORA GENERAL
Aldonza Gómez de la Lata



DISEÑO GRÁFICO
Guillermo Belchez
Guerrero



CONTENIDO
Brenda Ramírez
Ríos

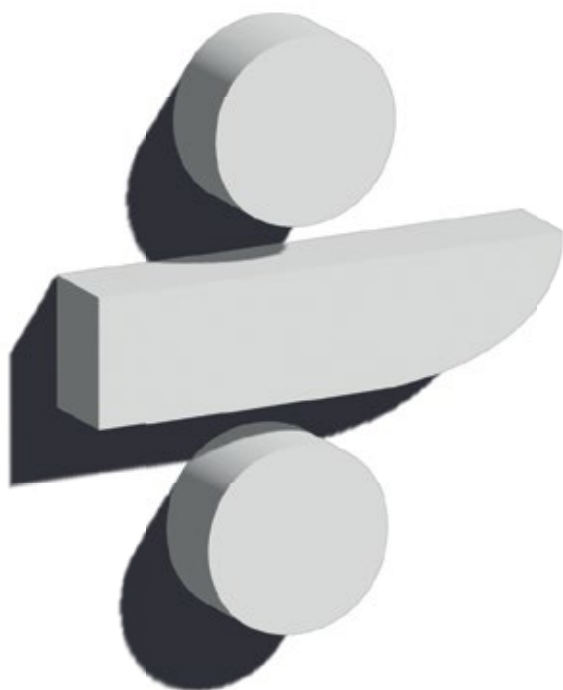


INFORMACIÓN
Miguel Ángel Pérez
Merchant

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 16

RADIOGRAFÍA: PÁG 20

EN LAS AULAS: PÁG 22

ENFOQUE TÉCNICO: PÁG 26



entre medios

¡ATENCIÓN, CREADORES INDEPENDIENTES!

¿Tienes una obra audiovisual lista para mostrarse al mundo?

¡Esta es tu oportunidad!





Rayos del “Necaxa”: La serie del fútbol que conquistó a Eva Longoria, Ryan Reynolds y Rob Mac

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

La esperada serie documental sobre el Club Necaxa, producida por Eva Longoria, Ryan Reynolds y Rob McElhenney, llegará a la plataforma de streaming Disney+ el próximo 8 de agosto de 2025 en México. Bajo el título oficial de "Necaxa", esta producción seguirá de cerca la transformación del histórico equipo de fútbol mexicano, inspirada en el exitoso formato de "Welcome to Wrexham".

La serie, que también se estrenará en Estados Unidos a través de FX y estará disponible en Hulu, promete una mirada íntima al resurgimiento de los "Rayos" de Aguascalientes. El tráiler oficial, lanzado recientemente, muestra a Longoria reclutando a Reynolds y McElhenney para inyectar nueva vida y espíritu al club, uno de los más antiguos y con más tradición en el fútbol mexicano.

La trama se centrará en los esfuerzos por revitalizar al equipo, mostrando el detrás de cámaras de la gestión deportiva, la conexión con la afición y los desafíos que enfrenta el club en la búsqueda por recuperar su antiguo protagonismo en la Liga MX. La producción corre a cargo de Hyphenate Media Group, More Better Productions, Maximum Effort y 3 Arts Entertainment.

Inspirada en el éxito global de la serie que narra la historia del club de fútbol galés Wrexham AFC, adquirido por Reynolds y McElhenney, "Necaxa" buscará replicar la fórmula de narrativa deportiva emotiva y atractiva para una audiencia tanto local como internacional. La serie bilingüe explorará no solo el aspecto deportivo, sino también el impacto cultural del equipo en la ciudad de Aguascalientes y su comunidad.

Se estrenará a partir del 7 de agosto de 2025, con doble episodio semanal durante las primeras tres semanas, y luego uno por semana hasta completarse el 19 de septiembre. Se transmitirá por FX/FXX y estará disponible al día siguiente en Hulu, además de estar en Disney+ Latinoamérica.

¿Cómo se fundó el equipo de fútbol “Rayos del Necaxa”?

Se fundó en 1923 en la Ciudad de México, por el ingeniero escocés William H. Fraser, y se consolidó rápidamente como una potencia.

Tras la profesionalización del fútbol mexicano, el club pasó por altibajos, incluyendo una desaparición temporal. Sin embargo, resurgió con fuerza en la década de 1990, viviendo su segunda gran época dorada. Bajo la dirección técnica de Manuel Lapuente y con figuras como Álex Aguinaga, Ricardo Peláez e Ivo Basay, los "Rayos" conquistaron tres títulos de Liga (1994-95, 1995-96 e Invierno 98) y una Copa México.

Su éxito se extendió a nivel internacional, ganando la Recopa de la Concacaf en 1994 y la Copa de Campeones de la Concacaf en 1999, lo que les permitió participar en el primer Mundial



de Clubes de la FIFA en el año 2000, donde obtuvieron un histórico tercer lugar tras vencer al Real Madrid.

En 2003, debido a problemas financieros y bajas entradas en el Estadio Azteca, el club tomó la trascendental decisión de mudarse a la ciudad de Aguascalientes, donde adoptó el Estadio Victoria como su nueva casa. Desde entonces, el equipo ha experimentado etapas de reconstrucción, incluyendo descensos a la liga de ascenso (hoy Liga de Expansión MX) y posteriores regresos al máximo circuito.



Avatar llegará al mundo animado: Cameron confirma planes con Disney



Por Miguel Ángel Pérez-Merchant

Mientras los fanáticos del universo Na'vi esperan el estreno mundial de Avatar: Fuego y Cenizas a finales de este 2025, existen altas probabilidades de que la franquicia explore otros mercados como las series animadas así lo confirma el director de la saga James Cameron.

¿Cuántas películas planean para el universo de "Avatar"?

¿Cuándo se estrena "Avatar: Fire and Ash"?

Empire, platicó con el director James Cameron y ha revelado que está pensando en desarrollar una nueva producción animada ambientada en Pandora. Todavía está en las primeras pláticas con Disney, pero promete explorar rincones que no han sido alcanzados del universo que inició en 2009 con la película más taquillera de todos los tiempos.

Cameron ha desvelado que la idea de dar el salto a la animación lleva tiempo rondando su cabeza. "Mira, quiero hacer una serie antológica animada que esté esencialmente en el mundo, pero con historias que no esperarías de ese mundo", decía en la entrevista.

"¿Quién llegó primero a Pandora? La primera expedición. Podrías ir a donde quisieras... Todavía no hemos avanzado mucho. Seguimos recopilando nuestras historias y ese tipo de cosas. Tengo que encontrar a los cineastas especializados, a los animadores, que quieran hacerlo" dijo Cameron a Empire.



Con la noticia reciente de las intenciones de James Cameron de realizar una serie animada del universo "Avatar", se confirma no solo el éxito sino el futuro largo de la saga al menos hasta 2031, según los planes de sus creadores, por cuanto a películas y ahora buscar otros mercados como el anime.

Por lo pronto James Cameron, está ansioso del estreno de "Avatar: Fire and Ash" para finales de 2025, mientras se está en los trabajos de pre producción de las venideras cintas una para 2029 y una más hasta 2031, como lo ha confirmado el runner.

Lo que sabemos es que el futuro de la saga "Avatar" es prometedor ante el resultado de las primeras dos películas "Avatar" que debutó en 2009 y la secuela "Avatar: El Sentido del Agua" que llegó en 2022.

'Avatar: Fire and Ash' se estrenará el 19 de diciembre de 2025. Esta nueva entrega promete un cambio de tono significativo, presentando a una nueva tribu Na'vi liderada por la enigmática y feroz Varang (interpretada por Oona Chaplin). El propio James Cameron ha confirmado que será una película más oscura, con conflictos tanto espirituales como ideológicos y un enfoque emocional centrado en Neytiri tras los eventos trágicos del segundo film.

AVATAR





“La Resurrección”: Mel Gibson prepara la secuela épica de “La Pasión de Cristo” en dos partes

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

La esperada secuela de "La Pasión de Cristo" de Mel Gibson ya es una realidad bajo el título de La Resurrección, y se lanzará en dos películas, según reveló el estudio Lionsgate. Ambas cintas contarán a detalle, la historia de la resurrección de Jesucristo, y se tiene previsto el estreno para 2027.

La película original, "La Pasión de Cristo", fue un fenómeno de taquilla. Estrenada en 2004, fue financiada por el propio Gibson con un presupuesto de 30 millones de dólares. Recaudó más de 83 millones de dólares en su primer fin de semana, llegando a superar los 610 millones de dólares a nivel mundial.

Durante años, mantuvo el récord como la película con clasificación R más taquillera en Estados Unidos y la cinta independiente más exitosa de la historia. Aún no se dan avances oficiales de la secuela de La Pasión de Cristo, pero ya es oficial.

Adam Fogelson, presidente de Lionsgate Motion Picture Group, habló con Variety y Deadline para referirse al proyecto como "un evento cinematográfico" y elogió el talento de Mel Gibson, con quien ha colaborado anteriormente. "Para muchísimas personas en todo el mundo, 'La Resurrección de Cristo' es el evento cinematográfico más esperado en una generación", afirmó Fogelson, prometiendo una cinta "impresionante y espectacularmente épica".



¿Cuándo se estrena La Pasión de Cristo 2?

Siendo una de las películas independientes en su tipo más taquilleras de la historia con resultados en taquilla sorprendentes, los creadores alistan su estreno en América Latina en temporada de semana santa con grandes expectativas, ya que la secuela contará sobre la resurrección de Cristo en dos partes, con una distancia de semanas entre la primera y segunda parte.

De acuerdo a Variety y Deadline, la primera parte de "La Resurrección de Cristo" llegará a los cines el Viernes Santo, 26 de marzo de 2027, mientras que la segunda lo hará 40 días después, el Día de la Ascensión, 6 de mayo. El proyecto, que ha estado en desarrollo por casi una década, será dirigido, escrito y producido por Gibson.

La Pasión de Cristo de Mel Gibson

"La Pasión de Cristo" (2004) es una película bíblica dirigida por Mel Gibson que generó una gran atención y debate debido a su representación explícita y brutal de las últimas 12 horas de la vida de Jesús de Nazaret.

La película se centra de manera muy detallada en la Pasión de Cristo, desde la agonía en el Jardín de Getsemaní hasta la crucifixión. El actor Jim Caviezel interpretó a Jesús de Nazaret, mientras que Maia Morgenstern dio vida a la Virgen María y Monica Bellucci a María Magdalena.

Recaudó más de 610 millones de dólares en todo el mundo, convirtiéndose en una de las películas con clasificación R más taquilleras de la historia en su momento.

La Fórmula 1 en México ahora cambiará de casa, de Fox sports a Televisa

Por: Miguel Ángel Pérez Merchant

La Fórmula 1 se verá en México por Televisa a partir de 2026, por lo que tras varios años de estacionarse en Fox Sports, ahora la gigante latina tendrá los derechos de transmisión del año siguiente, según lo que informaron varios columnistas deportivos.

De acuerdo con información de El Francotirador, revelada en su columna de este jueves, la Fórmula 1 firmará contrato con Televisa. Los problemas de transmisión que tuvo Fox Sports este año, el descontento de los aficionados y demás hicieron una campaña complicada para la empresa de Grupo Lauman.

Ante esta noticia que aún no confirma oficialmente Televisa, dejaría fuera a Fox Sports México de la cobertura del regreso de Checo Pérez, el cual está pronosticado para ocurrir el próximo año, para ser visto por las pantallas de Televisa.

La razón que endureció la crisis -de acuerdo al periodista Ignacio 'el Fantasma' Suárez-, fue que Fox Sports no pagó a tiempo la cantidad correspondiente a las siguientes seis carreras; la cifra ascendía a los 1.5 millones de dólares.

Sin embargo, Grupo Lauman respondió así, "Grupo Lauman informa que cumplió oportunamente las obligaciones contractuales relacionadas con los derechos de transmisión de la Fórmula 1, de acuerdo con los términos establecidos y considerando el calendario de días hábiles en México", reza un comunicado.

¿Por qué Fox Sports dejará de transmitir la Fórmula 1?

El problema tiene sus raíces en la venta de Fox Sports México a Grupo Lauman, propiedad de Manuel Arroyo. Tras la fusión global de Disney y Fox, las autoridades mexicanas de competencia obligaron a Fox a vender su división de deportes en el país para evitar un monopolio con ESPN.

Grupo Lauman adquirió la compañía en 2021, obteniendo una licencia para usar la marca Fox Sports por un periodo determinado. Fox Corporation ha demandado a Grupo Lauman por un adeudo multimillonario, alegando el impago de las tarifas por la licencia de la marca. Según reportes, Fox Corporation presentó una demanda civil en una corte federal de Los Ángeles en 2025 reclamando 52 millones de dólares.

La disputa también se ha centrado en los derechos de transmisión de partidos de la Liga MX, específicamente de equipos como Pachuca y León. Fox Corporation ha acusado a Grupo Lauman de interferir en sus intentos de transmitir estos partidos a través de su plataforma Tubi, mientras que Grupo Lauman argumenta que tiene la exclusividad.

Esta batalla legal ha provocado que en ocasiones los partidos no se transmitan o que se emitan en diferentes plataformas sin un acuerdo claro.



ENTREVISTA EL ROSTRO DEL BACKSTAGE

Joel Balderas

Artista de VFX

Por: Miguel Ángel Pérez Merchant

Joel Balderas, ha forjado una carrera impresionante como artista de efectos visuales, dejando su huella en más de 30 películas y series de televisión a nivel internacional. Su camino, que comenzó en el baile, y lo llevó a las producciones de TV Azteca, se consolidó con su formación en efectos visuales. Tras un inicio en México, con la película *Deadpool*, Joel se unió a estudios de talla mundial como MPC y Framestore, contribuyendo a éxitos como *Top Gun: Maverick*, *Thor* y series como *Loki*. Con una trayectoria que refleja su adaptabilidad y talento, hoy es un referente para la comunidad de artistas mexicanos en el extranjero.



Por alguna cuestión, mi papá tenía una cámara de fotos y yo la ocupaba. Yo creo que ese fue mi primer acercamiento a una cámara. Realmente no hubo algo antes, tal vez en la secundaria o en la prepa me gustaba dibujar, me gustaba todo este tipo de cosas. Teatro y baile. Mi vida siempre la he tenido pegada al baile, es mi columna vertebral, el baile siempre.

Y precisamente con el baile fue que terminé conociendo a un amigo, Edgar, que también fue parte importante dentro de mi carrera, porque fue como mi primer maestro, digámoslo así, en prácticas, que me enseñó una escuela para hacer televisión. La escuela de Asmedia, ahí en la avenida Juárez

¿Cómo surgió tu interés por los efectos visuales?

Terminando la universidad, que ya venía con más o menos la experiencia de televisión, tuvimos la cosquilla de empezar a hacer lo propio. La productora se llamaba Punto Ciego, la productora. Para mí era como, bueno, ¿qué podemos hacer?



¿Qué otra cosa podemos meter como un valor agregado o conocimiento? Y no sabía yo nada de efectos visuales, pero veía los breakdowns que son como este, antes y después de los efectos visuales que te muestran el green screen y luego te muestran cómo van poniendo las cosas. Un breakdown. Y yo decía, ¿qué es eso? Yo quiero hacer eso. Imagínate, no necesitaríamos un estudio grande, podríamos grabar aquí en el cuarto y ponernos que estamos en cualquier parte del mundo. A mí se me hacía muy increíble y terminé tomando la decisión de estudiar un posgrado de efectos visuales, específicamente en el Departamento de compositing.

¿Cómo fue que diste el paso de televisión a cine?

Después de que termine FACET, entré en mi primer trabajo en efectos visuales en el 2016.

Terminé haciendo entrevista después en un estudio que se llama Ollin, que todavía existe. Ollin Studio, que todavía existe. Ollin Studio es o era, en ese entonces, uno de los pocos estudios que trabajaban en películas, en Blockbuster. Y la primera película que me tocó trabajar ahí fue Deadpool, fue la primera.

¿Cuál fue tu proceso para entrar a Ollin?

A ver, de entrada, para entrar a Ollin era como ya, o sea, si entraba, ya era el sueño, era como algo impensable. Había que tener un demo reel mostrando tu trabajo y que realmente les llamara la atención y yo creo que eso es clave también dentro de lo que hacemos, que uno tiene que saber bien en dónde está parado. Porque muchas veces es fácil poner un título, o poner a hacer un video y decir, bueno, ya soy productor de Netflix o cualquier cosa. A lo mejor ahí, en tu cuadra, tus tres amigos van a decir qué chingón, pero ya cuando vas al mundo de verdad te van a decir, no, o sea, ¿dónde está tu trabajo? Entonces uno, si hoy te toca ser el que jala cables, hoy eres el que jala cables, ¿no? Si te dicen, ¿sabes qué? vas a ser asistente de producción, soy asistente de producción. A veces como que queremos correr ya para tener el nombre y el nombre no es nada, ¿no? Uno necesita conocer esos procesos para después, si ya estás al frente de algo, sepas qué pasa atrás y sepas resolver. Entonces uno tiene que tener como estar muy atento a la gente que está dispuesta a enseñarte, ¿no?

¿Cuál fue tu experiencia al integrarte al equipo?

La teoría es una cosa y la práctica es otra, ¿no? Y entonces ya estar en un ambiente



laboral en donde el nivel de exigencia es diferente y hablando del nivel de exigencia, no me refiero a que son como muy exigentes de, como duros o así, sino me refiero al nivel de detalle, ¿no? En cuestión creativa, en cuestión técnica, en cuestión de cómo resuelven los problemas, en cuestión de comunicación con los demás, en cuestión de trabajo en equipo, en cuestión de llevar tiempos, cómo organizarte, se empieza a hacer más grande, ¿no? Más grande, más grande todo este tipo de trabajo y te vas haciendo, vas absorbiendo de todos los compañeros que ya tienen un rato ahí trabajando, ¿no?

¿Cómo es el flujo de trabajo en VFX?

Es un pipe muy grande, ¿no? Tenemos la gente de coordinación, ¿no? Y los departamentos, si lo simplificamos, podría ser como en 3D y 2D. Entonces muchas veces nos vamos como a efectos visuales, modelado, iluminación. Lo que nosotros hacemos es compositing. Compositing es, la palabra viene de compuesto. Entonces para que un shot o un plano sea finalizado, muchas veces requiere de diferentes elementos que vienen de diferentes source. Por ejemplo, yo tengo un video mío aquí y a lo mejor tenemos que cambiar el fondo. El fondo puede ser que sea un matte painting, que normalmente se hace en Photoshop, pero a lo mejor va a ser un fondo en donde hay una ciudad futurista, no sé. No hay un video de una ciudad futurista porque no existe, entonces se tiene que recrear, ¿no? Digitalmente se recrea, digitalmente se agrega.



¿Qué conocimientos técnicos son los más importantes?

El software que ocupamos se llama Nuke. ¿Cuáles son las partes importantes a tomar en cuenta? Que los compositores necesitamos aparte de desarrollar la parte técnica y creativa, necesitas desarrollar el ojo. Una cámara Sony es bien diferente a una cámara, no sé, Arri. A una cámara RED tienen diferentes curvas, graban diferente, tienen características que las hacen diferentes. Los lentes tienen diferentes características también. Algunos lentes de fotografía van a ser diferentes a los lentes vintage, o un lente anamórfico es diferente a un lente convencional. Entonces, todos estos tipos de características son características que nosotros tenemos que conocer para poder replicar. Es decir, a nosotros nos llega una imagen en donde tenemos que agregar un dinosaurio, por ejemplo, pero digamos que esta película fue grabada en IMAX y con un lente Fuji, por ejemplo. Entonces, nosotros tenemos que saber cómo son las características de una cámara IMAX y cómo son las características específicas de ese lente con el que grabaron, porque cuando yo agrego un elemento CG o algo generado a computadora viene limpio, viene muy sharp, muy digital, muy "cigisoso", como lleguen a decir. Entonces, nosotros tenemos que romperlo para crear esas características que tiene el lente, las aberraciones cromáticas, los glares que llega a ser, incluso el noise, el ruido o el grano cuando eran películas en film, o el grano digital, ruido digital.

¿Cuáles fueron los proyectos en los que trabajaste?

En Ollin, o sea, ahí mismo en Ollin trabajé en Deadpool, Suicide Squad, Mindhunter, una serie de eventos desafortunados y unos comerciales de unas camionetas, algo así. Y cuando estábamos en Suicide Squad, algunos compañeros estaban trabajando en la misma

película, pero en Los Ángeles, Natalia de la Garza, que es como la mamá de muchos en el mundo de los efectos visuales de México, me decía, puede que te vayas para allá, para Los Ángeles, para Warner, para trabajar directo por parte de Ollin, pero en Warner Brothers, y yo estaba bien emocionado, al final no se hizo y me quedé como, Chin, no se hizo, perdí la oportunidad de mi vida. Y era así como, oye, ¿tienes visa?, sí tengo visa y todo, total que es cuestión de producción. ¿Sabes qué? no, ya no es necesario que vengas, ¿no? lo podemos seguir haciendo desde allá. Y aquí es importante, porque yo siento que la gente que te impulsa, normalmente llegamos a ver a la gente que ya está en la cúspide y vemos a los grandes cineastas y todo, pero la gente que te empuja a hacer las cosas o te inspira, es la gente que está ahí, junto a ti. Y a veces no te das cuenta, tienes que abrir los ojos, es como, ve lo que está haciendo él, ahí, ahí, cómo va caminando. Y a veces por no ver el camino, es que ponemos a lo mejor en un pedestal a alguien que ya pasó por algo muy largo, y creemos que es inmediato, entonces a nosotros en Ollin nos contaban mucho de gente que ya estaba aquí, gente de México que ya estaba aquí en Canadá, nos contaban mucho de ellos, y era cada semana, es que mira, ellos así, ellos también trabajaron en Deadpool, pero en Atomic Fiction. Ah, ok, hicieron esta parte y nosotros hicimos esta parte, y entonces yo llegó a un punto de que dije, no, yo no quiero, ya no quiero que me cuenten, yo quiero ir a ver.

¿Cómo fue que lograste llegar a Canadá?

En ese entonces estaba un estudio llamado MPC, que era un estudio Technicolor, reclutando gente. Entonces fueron a México e hicieron reclutamiento de gente alrededor del mundo, porque el mundo de los efectos visuales es un mundo multicultural, hay gente de todos lados, y los estudios hacen pruebas, o reciben demo reel de todos los artistas de efectos visuales de todo el mundo. Entonces uno no compite nada más con la gente de México, sino alguien de Japón quiere estar ahí, alguien de China, alguien de Francia, alguien de Holanda, entonces todo el mundo está en búsqueda de entrar a estos estudios, y MPC fue a México y yo hice mi entrevista, y curioso caso, que ahí sí les dejo de tarea, si están en la universidad o algo así, méntale al inglés, pero bien, y si ya lo tienen, aprovéchenlo, úsenlo para aprender cosas, hay mucha información que está en inglés, y a lo mejor eso es una ventaja, de cierta forma.

Y desde entonces, lograste mantener tu carrera allá

Me contratan en MPC, por, fueron unos meses, como 3, 4 meses, para Alien Covenant, y ya, o sea, fue, ven, trabaja esta peli, y ya, o sea, se acabó el contrato ahí, fue un contrato de poco tiempo, regresé a México, y regresé a México a trabajar en otros proyectos, club de cuervos, y no me acuerdo qué otros shows estaban haciendo ahí en Ollin, pero cuando me fui ya me habían contratado en MPC otra vez, pero había un lapso de tiempo que no había trabajo, entonces me contratan de nuevo en MPC, entonces regreso a México, voy a MPC, en ese transcurso antes de ir a México, pregunté en otros estudios, para, sí, estando aquí, hacer entrevistas en otros estudios, para ver



qué pasaba, pero ya tenía yo la puerta abierta en MPC para otros proyectos, y entonces de ahí ya me la aventé un poquito más larga, de 2017 a como al 2018 más o menos, fue como un año más o menos que estuve ahí en MPC, estuve en X-Men, estuve en el expreso de Oriente, el Gran Showman, varias películas que estuve ahí en MPC, ya un contrato un poquito más largo, que es difícil, normalmente los estudios dan contratos de 6 meses, de ahí me muevo precisamente, como lo comentan, me muevo a otro estudio que se llama Atomic Fiction, y yo estaba emocionado porque Atomic Fiction era el estudio del que nos contaban que había trabajado en Deadpool, la parte grande de la peli, entonces, mira, ya estoy aquí, mi primer película que trabajé fue Deadpool en México, y aquí estoy en el estudio en donde fue la parte más fuerte de la peli, se trabajó aquí, y ahí ya conocí a leyendas de México que andaban por acá.

Cuéntanos ¿en qué otros proyectos has estado?

Películas ya son más de, ahorita 26 según yo, de las que tengo acá, tengo Deadpool, Alien Covenant, Loki, El Señor de los Anillos, Top Gun Maverick, Rebel Moon, X-Men Dark Phoenix, Depredator, mi papá era muy fan de depredador, Men in Black, trabajé también para videojuegos, para Call of Duty, ellos tienen algo que le llaman Cinematic, y entonces la presentación como el tráiler del videojuego, entonces nos dan a nosotros un cachito de su tráiler del videojuego con los gráficos del videojuego, y nosotros lo hacemos un poquito más cinematográfico.



¿Qué consideras lo más importante para seguir este camino?

No dejar de aprender, escuchar a la gente que te está enseñando nuevas cosas, y yo creo que la parte dura es el extrañar la casa, puede ser, esa puede ser como al principio hablabas de cuáles han sido los sacrificios, y yo creo que estar lejos no es fácil, pero eso es lo que quieres, oye, yo quiero no sé, trabajar para cuidar las ballenas, pues sí, vas a tener que irte al mar, a lo mejor, entonces aquí es lo mismo, tiene que estar uno siempre aprendiendo nuevas cosas, poniendo en práctica nuevas cosas, y siempre dar lo mejor, dicen, tú eres tan bueno como el último shot que hiciste.

¿Cómo has visto tu evolución personal?

En cuestión personal, si lo ponemos en estadísticas, yo no era el alumno de estadística que pintara como desde la secundaria, a mí, mi columna vertebral como te lo comentaba es el baile, yo bailo break, el paseo bravo bailando break, o en el zócalo bailando break, y siempre se vio como ¿estos qué hacen?, el vídeo que quería hacer yo grabando era un video bailando break, y es chistoso cómo la gente de mi trabajo cuando les cuento que bailo esto, como que no macha, ¿no?, y a los de que bailo break no macha del otro lado, y entonces esa es una cosa importante que hay que tener para las nuevas generaciones, es no escuchen, tienen que estar siempre con los pies bien puestos, de qué es lo que quieren hacer o qué quieren aprender y hacerlo.

¿Qué opinas de la integración de la inteligencia artificial a la industria?

Sí nos afectó mucho después de la pandemia, y después de las huelgas como una baja, a lo mejor también ahorita con las nuevas políticas que hay de querer quitar algunas producciones que ya se hagan todo en Estados Unidos, temas políticos, temas que pueden impactar a los efectos visuales, pero por el tema de la inteligencia artificial no estamos en un punto en donde pueda quitarte tu trabajo, al contrario, hay herramientas que te pueden servir, que les puedes dar uso, entonces es parte de la misma evolución, no va a ser que de la noche a la mañana, y si pasa, no sé, en 10 años, yo voy a estar como agradecido de haber trabajado en este punto, podemos ver como con Jurassic Park, que brincarón de querer hacer el animatronic a lo digital, y fue un salto bien grande que hizo ILM, y hoy no vemos películas con stop motion, o los dinosaurios en stop motion, no lo vemos, entonces ¿puede pasar?, sí, puede pasar, es un riesgo, pero hay que estar preparados para eso y aprender las nuevas tecnologías.

¿Qué consejo le darías a las nuevas generaciones?

La vida es diferente siempre, y tú tienes dos opciones, escoger el "es que", o escoger el "a pesar de", ¿no? si te vas por el "es que", "es que no pude", "es que esa escuela no me enseñó bien", "es que me falta",

es que... o el "a pesar de", "a pesar de que no pude estar en esa escuela, me investigué de más, y pude hacer esto", "a pesar de..." tienes esas dos, o el "es que", o el "a pesar de", y por su labor de reconocimiento, así como lo comentas, yo soy uno más, soy uno más que está en la industria de los efectos visuales, y entonces quiero aprovechar el tiempo para ser portavoz de todos los compañeros que trabajan aquí, mucha gente de México trabaja en las películas más grandes del mundo, muchos son supervisores, muchos son leads, muchos son seniors, muchos son juniors, nuevos empezando, mids, coordinadores, compositores, iluminadores, hay mucha gente de todo el mundo y México está ahí, no quiero sonar nacionalista, pero pues estamos hablando ahorita con la gente en México, ¿no? Entonces este es un saludo para todos ellos, para mis maestros de la universidad, para mis maestros en prácticas, para mis maestros en el canal, para mis maestros en Ollin, para mis maestros en los efectos visuales, y para mis compañeros que comparto crédito con ellos en muchas películas, gente que no nada más es de México, sino de otras nacionalidades.



Huatulco, Oaxaca

Por: Brenda Ramírez Ríos

Las Bahías de Huatulco, con su deslumbrante belleza natural, han servido de telón de fondo para diversas producciones cinematográficas y televisivas. Entre ellas, telenovelas como “Por ella soy Eva”, series como “Club de Cuervos” y películas como “Y tu mamá también” de Alfonso Cuarón y más recientemente, “Marea alta”.



Para grabar en Huatulco, como en cualquier otro lugar de México es necesario solicitar ciertos permisos. El primer paso es contactar a la Comisión Mexicana de Filmaciones (COMEFILM), y a la Secretaría de Turismo del Estado de Oaxaca, quienes son las instancias principales para tramitar las autorizaciones y obtener la información necesaria. Dependiendo de la naturaleza de la producción, se pueden requerir permisos adicionales del Gobierno de Santa María Huatulco, así como de las autoridades de las áreas naturales protegidas, si la filmación se va a realizar en parques nacionales o reservas ecológicas.

Además de los permisos, hay consideraciones logísticas y de sostenibilidad importantes para cualquier producción. Es fundamental respetar el entorno natural y las comunidades locales. Las bahías de Huatulco son un área natural protegida y están certificadas con la Green Globe, un estándar internacional de turismo sostenible, por lo que cualquier actividad de grabación, debe adherirse a estrictas normas ambientales para evitar dañar los ecosistemas. Esto incluye el manejo adecuado de residuos, el cuidado de la flora y fauna, y la no alteración de los paisajes.

Huatulco, un destino de clase mundial, es conocido por sus nueve bahías, cada una con características únicas, que ofrecen 36 playas de arena dorada y aguas cristalinas. Sus mayores atractivos incluyen el Parque Nacional Huatulco, una vasta área natural que alberga selva baja y una rica biodiversidad marina ideal para el snorkel y el buceo. El ecoturismo es una de las principales actividades, con recorridos en lancha para conocer las bahías, avistamientos de aves y paseos por la sierra. La gastronomía local, con sus sabores oaxaqueños y mariscos frescos, es otro gran atractivo que complementa la experiencia de un viaje a este paraíso en la costa del pacífico.



Lago de Pátzcuaro

Por: Brenda Ramírez Ríos

El lago de Pátzcuaro, con su halo de misticismo, sus islas ancestrales y el reflejo de sus cielos cambiantes, ha sido durante décadas un escenario natural inigualable para diversas producciones audiovisuales. La riqueza cultural de sus alrededores, la particular arquitectura de sus pueblos ribereños y la icónica celebración del Día de Muertos, han atraído a cineastas y equipos de producción que buscan infundir sus obras con una atmósfera de profunda belleza y significado.

Entre las producciones más destacadas que han utilizado el lago de Pátzcuaro como locación, se encuentran:

Macario (1960): Esta obra maestra del cine mexicano, dirigida por Roberto Gavaldón, utilizó los paisajes de Pátzcuaro y Janitzio para ambientar su conmovedora historia, especialmente en las escenas relacionadas con la festividad de Día de Muertos.



La noche de los mayas (1939): Esta película, dirigida por Jean-Louis Bouquet, filmó escenas en la región de Pátzcuaro, aprovechando la atmósfera y la cultura local para su narrativa.

Una aventura de mariachis (1976): Una comedia musical mexicana, dirigida por Francisco del Villar, incluyó secuencias rodadas en los pintorescos alrededores del lago, mostrando la belleza natural de la zona.

para llevar a cabo una producción audiovisual en el lago de Pátzcuaro, es imprescindible gestionar una serie de permisos. Es recomendable contactar a la Secretaría de Turismo del Estado de Michoacán y a la Comisión de Filmaciones del Estado de Michoacán (COFILM).

En el caso de áreas protegidas o zonas con presencia indígena como Janitzio, es fundamental acercarse a las autoridades comunales y ejidales para obtener su consentimiento y establecer acuerdos, respetando sus costumbres y usos de suelo.

El lago de Pátzcuaro es un corazón cultural de Michoacán. Hogar de la etnia purépecha, sus riberas albergan pueblos pintorescos como Tzintzuntzan, Erongarícuaro y, por supuesto, Pátzcuaro, con su arquitectura colonial y su mercado. Este entorno ofrece una riqueza visual y cultural inigualable, brindando a cualquier producción un trasfondo cargado de historia, tradición y una belleza intrínseca que solo Pátzcuaro puede ofrecer.

Cañón del Sumidero, Chiapas

Por: Brenda Ramírez Ríos

El Cañón del Sumidero, con sus majestuosas paredes de más de mil metros de altura, ha sido testigo de diversas producciones audiovisuales. Su singular belleza y dramatismo lo han convertido en un escenario predilecto para cineastas y publicistas. Un ejemplo icónico es la escena final de la película “Depredador”, donde el personaje de Arnold Schwarzenegger se enfrenta al extraterrestre en un espectacular paisaje que, aunque no se grabó íntegramente ahí, se inspiró fuertemente en su estética. De manera similar, la película “El Zorro”, protagonizada por Antonio Banderas, también hizo uso de las vistas panorámicas de Chiapas para contextualizar su historia de aventuras. Más recientemente, producciones de televisión y comerciales han aprovechado la grandiosidad del lugar, como se vio en diversas escenas de la telenovela “Por siempre mi amor” o en anuncios de marcas de automóviles que buscan transmitir una sensación de poder y libertad.

Para llevar a cabo una producción audiovisual en este espacio natural protegido, es fundamental tramitar una serie de permisos ante las autoridades competentes. Los permisos para filmar o fotografiar con fines comerciales en el Cañón del Sumidero son gestionados principalmente por la Comisión Nacional de Áreas Naturales Protegidas, ya que el cañón es un Parque Nacional. El proceso implica presentar una solicitud detallada que incluya el guion o el storyboard, el equipo técnico, el número de personas, la duración de la filmación y un plan de contingencia para asegurar que la actividad no dañe el ecosistema. Es crucial demostrar que se respetarán las normas de conservación ambiental y que se minimizará el impacto en la fauna, la flora y la integridad del cañón. Se debe considerar, además, que el acceso y uso de ciertas áreas puede estar restringido por cuestiones de conservación, seguridad o por afluencia de turistas.

Más allá de su valor como plató de cine, el Cañón del Sumidero es una maravilla geológica y un pilar de la identidad de Chiapas. Se formó hace millones de años a partir de una falla geológica, lo que dio origen a sus paredes verticales que se elevan desde el río Grijalva. Este río, que lo atraviesa en un tramo de 32 kilómetros, es el principal afluente del cañón y un elemento vital para la región. El lugar alberga una rica biodiversidad que incluye especies de flora y fauna endémicas. Es hogar de monos araña, cocodrilos, garzas y una variada vegetación tropical. La historia del cañón está intrínsecamente ligada a la cultura del pueblo chiapaneco, y es un símbolo de la resistencia de sus comunidades, como se evidencia en su mención en el escudo de Chiapas, donde representa la fuerza y belleza natural del estado.



KPOP DEMON HUNTERS

KPop Demon Hunters Estilos de animación y detalles

Por: Brenda Ramírez Ríos

Kpop Demon Hunters llegó a Netflix el 20 de junio de 2025, convirtiéndose rápidamente en un fenómeno global. Esta película nos sumerge en Seúl, donde tres talentosas idols de K-Pop, miembros del grupo Huntrix, llevan una doble vida como cazadoras de demonios. La trama no sólo explora el glamour y las exigencias del género musical, sino que también se nutre de la rica mitología y folclore coreano, incorporando elementos del chamanismo (Mudang) y la demonología tradicional.

Más allá de su pegadiza banda sonora (que aún nos tiene cantando), y su narrativa, su estilo de animación la hace destacar de entre otras obras cinematográficas. Producida por Sony Pictures Animation, el estudio detrás de la aclamada saga "Spider-Man: into the Spider-verse", la película hereda y evoluciona esa misma audacia visual.

Un detalle de animación técnica que no podemos dejar pasar, es que al igual que en Spider-Verse, KPop Demon Hunters utiliza la modulación de la tasa de fotogramas (on twos/threes). Esto significa que a veces la animación se renderiza a 24 fotogramas por segundo, pero otras veces a 12 (cada fotograma dura el doble). Esta técnica le da a la acción un aspecto más choppy en ciertos momentos, imitando la animación tradicional dibujada a mano y dándole un estilo visual muy particular que resalta en los momentos de acción o comedia.

La animación es una fusión maestra entre el 2D y el 3D, donde los personajes y escenarios tridimensionales se enriquecen con texturas, efectos y detalles que simulan la estética del dibujo a mano y el cómic. Esta técnica dota a la película de una fluidez y un dinamismo impresionantes, especialmente en las secuencias de acción y, por supuesto, en las elaboradas coreografías de K-Pop. Cada movimiento se siente enérgico y preciso, capturando la esencia de los bailes. Los colores y la integración de onomatopeyas visuales refuerzan esa sensación de "cómic en movimiento".

La excelencia de KPop Demon Hunters reside en la meticulosa atención a los detalles, elementos que pueden pasar desapercibidos, pero que son clave para la inmersión y la caracterización.

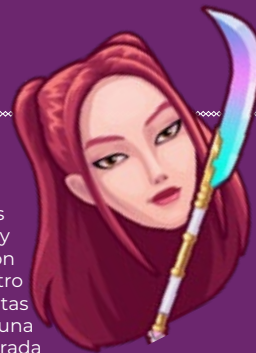


El cabello como obra de arte animada:

El cabello de los personajes es un claro ejemplo de esta dedicación. Además de su función estética, se anima con una complejidad asombrosa. Por ejemplo, con Mystery, de los Saja Boys, cuyo cabello cubre enigmáticamente la mitad de su rostro. Su animación no solo mantiene el misterio, sino que es un reto para la física, ya que según los animadores, tenían que lograr que el cabello no se moviera durante las coreografías, aunque hubo un shot dentro de una secuencia de lucha en la que el rostro de Mystery se le revela a Zoey, en esa secuencia, relata la animadora que animó el cabello a mano, pues la simulación, no era suficientemente buena.

Amuletos: Símbolos de poder y cultura

Los amuletos que portan las cazadoras de Huntrix son otro punto culminante de la atención al detalle. Estos no son meros accesorios; son elementos cruciales inspirados directamente en la iconografía y los símbolos tradicionales coreanos utilizados en el chamanismo para la protección y el exorcismo de espíritus. Cada amuleto está diseñado con intrincados motivos que tienen un significado funcional dentro de la narrativa, actuando como focos de poder o herramientas esenciales en su lucha contra los demonios. Sin embargo, una vez más, la física del movimiento de estos elementos es alterada en la animación para no ser distractores, sino meros apoyos a lo visual, podemos encontrarlos también en las secuencias de baile.



Animales y criaturas del folclore coreano



Hay un personaje de tigre peculiar y cómico (quizá con trastorno obsesivo compulsivo) que aparece en la película, es una referencia directa al "Hojakdo" (pintura de tigre y urraca), un tipo de arte popular coreano. En estas pinturas, el tigre se representa de forma humorística y la urraca se posa sobre él. Simbolizan la sabiduría del pueblo (urraca) y una representación a veces satírica de la clase dominante (el tigre). La película toma este motivo y lo moderniza, dándole al tigre una personalidad "torpe", pero entrañable. Esta intención se logra a la perfección con las sutilezas de la animación y la excelente aplicación de las leyes tanto de la física, como de la animación.

Continúa leyendo este
artículo en nuestro
portal...



EN LAS AULAS:

Sumérgete en un viaje creativo sin igual en la National Film and Television School en Londres

Por: Brenda Ramírez Ríos

Para aquellos con una innata inclinación por la narración visual, se presenta una oportunidad formativa incomparable: un prestigioso programa de Maestría en Bellas Artes de dos años en animación. Reconocido a nivel mundial, este curso está meticulosamente diseñado para dotar a los aspirantes a cineastas con las habilidades necesarias para llevar su creatividad a la pantalla grande.

Este programa armoniza de manera excepcional los dominios artísticos y comerciales de la animación. Los cortometrajes resultantes, han sido bien calificados en los festivales más prestigiosos a nivel global y también han servido como trampolín para el desarrollo de series de televisión de renombre internacional. La filosofía del curso abraza todas las formas de narrativa visual, abarcando tanto los medios tradicionales como los digitales. Desde la delicadeza del 2D dibujado a mano hasta la precisión del CGI, pasando por la magia del stop motion y la originalidad de la pixelación a gran escala, los alumnos tienen la libertad de explorar técnicas de animación innovadoras.

Una de las piedras angulares de este programa es el espíritu de colaboración. Los estudiantes de animación interactúan y trabajan codo a codo con los departamentos de guionismo, edición, composición musical, diseño de sonido, diseño de producción, cinematografía y producción. Esta interacción proporciona una comprensión profunda de sus respectivas prácticas y revela cómo pueden complementar y elevar la visión creativa de cada estudiante. Al terminar el programa, cada graduado habrá liderado un equipo de producción completo y compilado un portafolio impresionante que no solo exhibe sus habilidades, sino que también los prepara de manera integral para una trayectoria exitosa en el competitivo mundo de la animación.

Conscientes de que el entorno físico influye directamente en el desarrollo artístico, el programa ofrece espacios creativos diseñados para fomentar el crecimiento y la exploración. Durante el primer año, los estudiantes trabajan en un espacio compartido, equipado con todos los materiales de arte necesarios para dar rienda suelta a su narrativa visual.

En el segundo año, los estudiantes dan un paso más en su desarrollo profesional al contar con su propia oficina. Este espacio se convierte en su centro de producción, desde donde lideran a sus equipos y gestionan sus proyectos. Además, tienen acceso a los estudios de rodaje según sus necesidades específicas.



NFTS NATIONAL FILM AND TELEVISION SCHOOL



Este programa representa una oportunidad excepcional para aquellos que buscan no solo aprender las técnicas de la animación, sino también para cultivar su voz única como narradores visuales en un entorno colaborativo.

Si quieres saber más sobre esta maestría, te invitamos a visitar nuestra sección en el portal...



¡Vuélvete un experto en caracterización para cine!

Por: Brenda Ramírez Ríos.

Si eres un apasionado del maquillaje y te encanta dar rienda suelta a tu creatividad, ¡Tenemos una propuesta que te fascinará! El curso intensivo de caracterización y prótesis te abre las puertas a una de las vertientes más emocionantes y en auge del sector de la imagen personal. Este curso te permitirá transformar tu imaginación en criaturas de ensueño, personajes fantásticos y escenas impactantes.



CAZCARRA
IMAGE SCHOOL



¿Qué te ofrece?

Este programa está diseñado por expertos de Grupo Cazcarra, líderes en el campo de la imagen personal. Te sumergirás en las técnicas y materiales más innovadores para la creación de efectos prácticos. Aprenderás de la mano de los mejores profesionales, quienes te guiarán para que desarrolles tus habilidades al máximo y logres tus objetivos en tiempo récord. Estudiar en un centro de prestigio como la Escuela Superior de Imagen Personal significa apostar por un futuro lleno de oportunidades laborales.

Este intensivo tiene un objetivo claro: que adquieras un dominio completo de los materiales y las técnicas más avanzadas para la creación de efectos especiales. Con esta especialización, no sólo ampliarás tus salidas laborales, sino que también te convertirás en un experto en la materia.

El programa de estudios es completo y práctico, cubriendo todos los aspectos esenciales de la caracterización y las prótesis:

- Toma de impresión con alginato
- Positivado y creación de la base con sus llaves
- Sellado y modelado de personajes fantásticos
- Creación de heridas con prótesis de forma plana
- Prótesis de orejas, modelos a elegir
- Pequeños cortes y efectos creados con gelatina
- Colocación y coloreado de las prótesis
- Creación de prótesis con espuma de poliuretano flexible (espuma en frío)
- Técnicas de maquillaje
- Técnicas de escultura
- Confección de texturas

Este programa está pensado para personas con conocimientos previos en la materia, que sientan una verdadera pasión por el mundo de la inventiva y deseen aprender a dar vida a sus personajes fantásticos más audaces.

¿Estás listo para convertir tu pasión en tu profesión? Aquí te dejamos el link directo a la escuela para que busques más información:





Color Cassettes habló a Entremedios de la tecnología que tiene para México este año

Color Cassettes con cinco décadas siendo pioneros y aliados estratégicos de la televisión y los medios en México, tiene las soluciones más innovadoras, desde cámaras Sony, soluciones IP con Sony x Neveon y todo para producción remota y virtual. Esto fue lo que Elías Fernández, Director de la marca le compartió a Entremedios durante la NAB Show 2025.



Elías Fernández
Director de Color Cassettes

ENFOQUE TÉCNICO

Conoce las opciones de partnership y verticales de LiveU

En la NAB Show 2025, LiveU, una de las empresas líderes en transmisión de video, habló a Entremedios sobre sus últimas innovaciones, destacando su capacidad de integración con otros sistemas. José Luis Reyes, director de ventas para Latinoamérica, explicó las tres verticales de la compañía: contribución, producción y distribución. Aquí todos los detalles.



José Luis Reyes
Director de ventas de LiveU

ENFOQUE TÉCNICO



Blackmagic URSA Cine 17K

Por: Brenda Ramírez Ríos

La industria del cine digital está en constante evolución, y Blackmagic Design ha dado un paso gigante con su URSA Cine 17K, una cámara que no solo impresiona por sus especificaciones, sino que ahora cuenta con el codiciado sello de aprobación de Netflix. Esta validación es crucial, ya que el gigante del streaming exige que al menos el 90 % del contenido de sus producciones originales se grabe con cámaras certificadas, elevando a la URSA Cine 17K a la élite del equipamiento cinematográfico.

La aprobación de Netflix subraya la capacidad de esta cámara para cumplir con los más altos estándares de calidad de imagen y flujo de trabajo. Esta cámara ha sido diseñada pensando en las demandas de las producciones de gran escala, ofreciendo una combinación de resolución, rango dinámico y flexibilidad sin precedentes.

Especificaciones técnicas:

- Sensor: RGBW de 65mm (50.81mm x 23.32mm), diseñado para una calidad de imagen excepcional y un sobremuestreo de color superior.
- Resolución máxima: Impresionante 17K (17520 x 8040).
- Rango dinámico: 16 pasos, capturando detalles tanto en las luces más brillantes como en las sombras más profundas.
- Velocidades de fotogramas:
- Hasta 60 fps en 17K
- Hasta 90 fps en 12K
- Hasta 170 fps en 8K
- Almacenamiento interno: Módulo de almacenamiento de alto rendimiento de 8TB, eliminando la necesidad de grabadores externos.
- Conectividad: Ethernet de 10G y Wi-Fi integrados para una rápida carga de medios y sincronización con Blackmagic Cloud, agilizando los flujos de trabajo de posproducción.
- Monturas de lente intercambiables: Compatible con PL, LPL y EF, ofreciendo versatilidad para usar una amplia gama de ópticas cinematográficas.
- Diseño: Construcción robusta en aleación de magnesio y fibra de carbono.
- Sistema de refrigeración: Diseñado para la estabilidad y el rendimiento.

Con la URSA Cine 17K, Blackmagic Design no solo ha entregado una cámara tecnológicamente avanzada, sino una herramienta que está lista para impulsar las producciones de Netflix y la industria cinematográfica hacia una nueva era de excelencia visual. Su capacidad para capturar imágenes con una riqueza y detalle asombrosos la posiciona como una elección primordial para cineastas que buscan llevar sus narrativas al siguiente nivel.



Los Rostros del backstage

Sebastian Cabrera Resillas
Artista de VFX



MAURICIO ASPE
ACTOR



LUPITA SANDOVAL
ACTRIZ Y DIRECTORA



entremedios.tv



Descarga nuestra app
en tu celular y smarttv



MÚSICA
NOTICIAS
DEPORTES
ENTRETENIMIENTO

Di+TV