entre medios®



ENTREVISTA EXCLUSIVA gamer profesional

EVO CHAMPIONSHIP SERIES

UWONGGG

Pág: 10

STRANGER THINGS TALES FROM 85 pág. 4

Frankenstein pág. 12

filmosofía | pág. 18

entre medios

entre medios®

Directorio

FUNDADOR
Oscar Ceballos

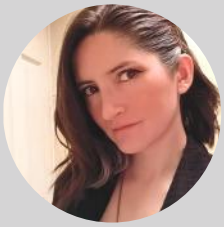


DIRECTORA GENERAL
Aldonza Gómez de la Llata





DISEÑO GRÁFICO
Guillermo Belchez Guerrero



CONTENIDO
Brenda Ramírez Ríos



INFORMACIÓN
Miguel Ángel Pérez Merchant

SOCIAL MEDIA Y VENTAS
ventas@entremedios.tv

Siguenos en: Facebook: entremedios
Instagram: @entremedios.oficial
Twitter (X): @entremedios_
Tik Tok: @entremedios.oficial

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.

ÍNDICE

CÁMARA, ACCIÓN, NOTICAS: PÁG 04

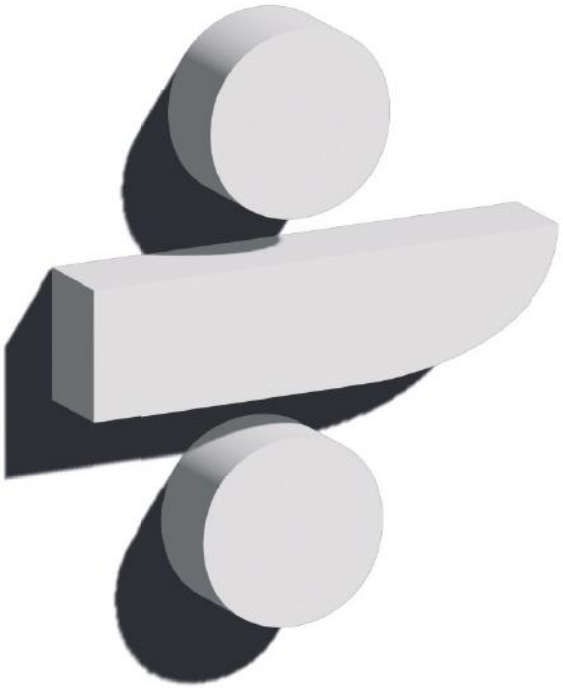
EL ROSTRO DEL BACKSTAGE: PÁG 10

RADIOGRAFÍA : PÁG 12

TURISMO DE PRODUCCIÓN : PÁG 14

EN LAS AULAS: PÁG 18

ENFOQUE TÉCNICO: PÁG 20







Cámara, acción, noticias.

STRANGER THINGS: RELATOS DEL 85 REVIVE LA MAGIA OCHENTERA EN VERSIÓN ANIMADA



Por Miguel Ángel Pérez-Merchant

Netflix, soltó detalles de la versión animada de “Stranger Things” con Relatos del 85, que nos lleva a una trama entre la segunda y la tercera temporada y los creadores así como el productor nos dan a conocer las primeras pistas.

Matt y Ross Duffer creadores de “Stranger Things” comentaron que aún había algo más por hacer con la exitosa serie, “empezamos a hablar de si queríamos hacer algo más con Stranger Things. Y -esto- fue de las primeras ideas”. comentaron en el anuncio oficial por la plataforma.

Agregaron en el anuncio oficial que, “la idea era evocar una sensación de dibujos animados de los 80”, con animación no hay límites, Eric y su equipo pueden hacer lo que quieran y lo hicieron”. Afirmaron

Eric Robles Showrunner y productor ejecutivo dijo “pudimos capturar la magia de Hawkins de una forma nueva. Nuestra historia transcurre entre las temporadas 2 y 3, pero pronto descubrimos que nada es como ellos creían.

En el video que la plataforma de streaming difunde con el anuncio, señalan que algo sobrevivió del 85, y termina el mismo con la frase, “traigan sus linternas, sus mochilas, va a ser increíble”.







¿De qué tratan las temporadas 2 y 3 de donde sale la versión animada de “Stranger Things”?

Tras el lanzamiento del anuncio oficial de la serie animada “Stranger Things: Relatos del 85”, se informó que la trama se centra entre las temporadas 2 y 3 de la serie de cinco temporadas.

En la segunda temporada recordamos que Will Byers sufre las consecuencias de haber estado en el Mundo del Revés. Tiene visiones de una sombra gigante y monstruosa en el cielo, a la que luego se le da el nombre de Azotamentes (Mind Flayer). Eventualmente, esta criatura lo posee.

El grupo descubre que Azotamentes está usando a Will para extenderse al mundo real. Su objetivo es mantener abierto el portal del Mundo del Revés.

Finalmente, Once regresa a Hawkins para usar todo su poder y logra cerrar la gran puerta que conecta Hawkins con el Mundo del Revés en el laboratorio, liberando a Will de la posesión.

En la tercera vemos el seguimiento de los eventos de la segunda, la historia transcurre durante el verano de 1985. El nuevo centro de reunión es el recién inaugurado centro comercial Starcourt. El grupo de amigos crece y está más enfocado en sus relaciones románticas (Once y Mike, Lucas y Max) que en D&D, lo que frustra a Will.

Dustin intercepta una transmisión de radio secreta en ruso, lo que le lleva a él, a Steve (que trabaja en la heladería del centro comercial) y a su nueva compañera Robin a investigar ....

Continúa leyendo esta nota en nuestro portal...

entremedios.tv



Lucas Museum of Narrative Art

Star Wars: Un Museo de Arte Narrativo de Mil Millones de Dólares en Los Ángeles

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

La mejor de las noticias para el fandom global, es la materialización del "Lucas Museum of Narrative Art" dedicado a "Star Wars" tras once años de trabajo duro y, en especial, al Universo de George Lucas, el personaje creativo del Universo cinematográfico intergaláctico más famoso del mundo. Abrirá sus puertas al público el 22 de septiembre de 2026.

Este proyecto de Mil Millones de dólares, es la materialización de la visión del cineasta George Lucas (creador de Star Wars e Indiana Jones) y su esposa, la empresaria Mellody Hobson, para crear un museo dedicado exclusivamente al arte narrativo.

Se ubica en el Exposition Park, Los Ángeles, California, EE. UU. y el museo está dedicado a todas las formas de narración visual que cuentan historias, trascendiendo las fronteras tradicionales del arte. Esto incluye pintura, fotografía, escultura, ilustración, arte de cómics (cómics, manga), medios digitales y artefactos cinematográficos.

George Lucas dijo recientemente en la Comic Con de Los Ángeles sobre el proyecto, aún en fase de construcción; que este es un "museo del arte del pueblo", buscando dignificar y celebrar el arte que comunica historias y moldea la memoria colectiva, como los cómics y la ilustración de ciencia ficción, que a menudo son excluidos de los museos de bellas artes tradicionales.

El creador de Star Wars, George Lucas, agregó que este trabajo representa un homenaje a los artistas locales, "he trabajado con cientos de ilustradores a lo largo de mi vida, y todos son brillantes, todos son geniales pero no se les reconoce nada. Así que esto es una especie de templo al arte popular" dijo ante la prensa recientemente" comentó.





Raúl Colón Abiliene



¿Cómo está construido el Museo de Lucas de " Star Wars" en California?

El edificio fue diseñado por el arquitecto chino Ma Yansong de MAD Architects. Su estructura futurista y curva, a menudo comparada con una "nave espacial" o una formación rocosa, se erige en el parque con más de 27,000 metros cuadrados de espacio.

Ma Yansong es el arquitecto detrás del diseño del Museo de Lucas y ha trabajado desde hace 11 años en el diseño que hoy toma forma de una pieza de museo intergaláctico de alto perfil, que dijo cuando lo diseñaba, "será como una atractivo con sus parques públicos, junto a los otros rascacielos".



Ma Yansong Arquitecto

Raúl Colón será uno de los ilustradores que estarían dentro del Museo con su arte, al respecto dijo sobre la importancia de su talento, "siempre me ha influenciado todo lo visual, todo influye como veo el mundo", y agregó sobre la oportunidad de que las personas vean una ilustración suya, "pero cuando miras una imagen estática, tienes que sentarte, y velero todo, y analizarlo". reflexionó.

¿Qué podremos ver en el Museo de Lucas de Star Wars?

La colección permanente del museo, que se estima en más de 40,000 obras, es una mezcla única de arte tradicional y cultura popular. Incluirá:

Ilustración y Cómics: Obras de artistas como Norman Rockwell, Winsor McCay, Jack Kirby y bocetos originales de Peanuts.

Arte de Producción: Una vasta colección de arte conceptual, storyboards, y maquetas de la historia del cine, incluyendo los archivos históricos de LucasFilm (material de Star Wars y otras producciones).

Arte Clásico y Moderno: Obras de artistas como Frida Kahlo, Edgar Degas, y Pierre-Auguste Renoir, en el contexto de cómo sus obras también narran historias.

Memorabilia Cinematográfica: Artículos icónicos de utilería y vestuario, como la espada láser original de Luke Skywalker o la máscara de Darth Vader.

El museo contará con 35 galerías, dos teatros de vanguardia, amplios espacios educativos, restaurantes y tiendas.



“El Secreto de Santa” que mejor guardó para esta época Navideña está en Netflix

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant



El pasado 3 de diciembre se estrenó la divertida película “El Secreto de Santa” que llegó a Netflix, como parte de su cartelera previa a la Navidad de este 2025. La trama nos sumerge en la cotidiana vida de una mujer en el papel de madre soltera y las complicaciones que ello trae.

La historia dirigida por Mike Rohl, se centra en Taylor, una madre soltera con una hija pequeña, que se encuentra en una situación financiera desesperada. Pero habrá un plan y también una seria complicación.

Para conseguir un trabajo de temporada en un lujoso resort de esquí que le permita pagar la escuela de su hija, Taylor toma una decisión extrema: se disfraza de hombre para ser contratada como el Santa Claus del resort.

Mientras mantiene su farsa, comienza a sentirse atraída por el gerente general del hotel, Matthew. El incipiente romance que surge entre ellos amenaza con exponer su elaborado secreto, complicando su plan y poniendo en riesgo su trabajo.



El elenco principal lo encabeza La actriz Alexandra Breckenridge da vida al personaje de Taylor, Ryan Eggold como Matthew Layne, y Tia Mowry, que en la cinta da vida a Natasha.

El Origen Histórico: San Nicolás de Bari es el verdadero Santa Claus

La figura de Santa Claus también conocido como Papá Noel, San Nicolás o Viejito Pascuero, es una





mezcla de un personaje histórico real, mitología europea y una gran dosis de marketing moderno, pero que sí existió dando regalos por la chimenea.

Santa Claus es una leyenda que se transformó en la figura y vida de un personaje real llamado San Nicolás de Bari o San Nicolás de Mira. Y fue un obispo cristiano que vivió en el siglo III -alrededor del año 270 d.C.- en Licia, una provincia del Imperio Romano -hoy Turquía-.

Se distinguió por su profunda caridad y generosidad, especialmente hacia los niños y los necesitados. Heredó una gran fortuna y la repartió entre los pobres, y es considerado el patrono de los niños, los marineros y los viajeros.

Una de las historias más famosas cuenta que se enteró de un hombre pobre que no podía pagar la dote de sus tres hijas, lo que las obligaba a tener un futuro incierto. San Nicolás, actuando en secreto, arrojó tres bolsas de monedas de oro por la chimenea de la casa, y estas cayeron en unos calcetines que estaban colgados para secarse. Este acto de generosidad secreta es la raíz de la tradición de dejar regalos en calcetines o medias.

Tras su muerte, el 6 de diciembre, su figura se popularizó en Europa. Los holandeses lo llamaban Sinterklaas (una abreviatura de Sint-Nicolaas), que al llegar a América con los inmigrantes se transformó en Santa Claus.

Cambios en Tv Azteca, Imagen Tv y Canal 13 de Puebla

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

El Periodista Luis Gabriel Velázquez llega a Canal 13 de Puebla para debutar en el noticiero nocturno

La televisión poblana sufre reestructuración en varios frentes, los principales son cambios en dirección y conducción de canales como Tv Azteca, Canal 13 e Imagen Tv, con la intención de mejorar sus ofertas o preparar nuevos bríos para el 2026.

En Tv Azteca, el periodista Carlos Martín Huerta Macías dejó su espacio como conductor de noticias de la televisora y confirmó que seguirá informando desde Grupo ACIR en la radio como el conductor titular del noticiero radiofónico “Así Sucede”, transmitido por la estación Amor 103.3 FM de Puebla. Simultáneamente llega un nuevo director, Hugo Arroyo, quien además conduce el noticiero nocturno.



Hugo Arroyo

Armando Álvarez es otro cuadro que sale de la televisora, y en su red social dijo, “concluyó una etapa profesional. Gracias a Tv Azteca por tantos, tantos años, Me voy contento y agradecido por todo el aprendizaje, las experiencias y las oportunidades”, agradeció y adelantó que, “no es un adiós, es un hasta pronto, porque seguiremos viéndonos y sé que contaré con ustedes en los nuevos proyectos”... reza un posteo en su cuenta X.

Grupo Imagen Tv también experimentó algunos cambios para bien en Puebla, en el área de la concesionaria de Televisión, a cargo de Grupo AS Media, se confirmó la salida de los reporteros Aldo Hernández y Marco Rosas, sin conocer los motivos. En Imagen Radio Puebla, Héctor Rodrigo Ortiz, también sale del aire.

Luis Gabriel Velázquez incursiona en la televisión por primera vez tras más de dos décadas en la radio poblana con una amplia trayectoria en el noticiero nocturno de la empresa de medios.

En una charla vía zoom el comunicador nos habla al respecto, “yo decía que ojalá un día tuviera la oportunidad de trabajar en televisión, esto -lo dije- cuando tenía 24, 25 años, entonces esta invitación de Canal 13 me llega en un momento muy especial de mi vida porque viene de la mano a mi reciente incorporación a la -radio- Tropical Caliente, con el empresario Julián Ventosa, pero esto me sorprendió gratamente a mi vida, porque esto yo no lo esperaba”. dijo en entrevista con EntreMedios.

Celebró que en su vida venga un nuevo reto de pasar de la radio a la televisión, “una gran responsabilidad, porque las audiencias están cambiando, se mueven constantemente, porque las redes sociales han ganado mucho terreno, y conquistar a ese público nuevo y mantenerlo creo que es el principal reto”. comentó.

El periodista Luis Gabriel Velázquez, llega al noticiero nocturno de Canal 13 en Puebla, con una emisión de las 9 de la noche. También se mantendrá en su noticiero “A Tiempo” que se transmite desde las 6 de la mañana en la estación poblana “La Tropical Caliente”.





Liga MX: iPhones e IA para el fuera de lugar semiautomatico

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

La Liga MX confirmó y como replicaron varios medios deportivos, el uso de inteligencia artificial y realidad virtual para detectar fuera de lugar semiautomatizado con el sistema Genius Sports, y apoyar el arbitraje en los partidos de fútbol, como ocurrió en el Cruz Azul vs Tigres del torneo de apertura.

La liga MX firmó una alianza con Genius Sports a través de Mediapro para mejorar el VAR (Video Assistant Referee), específicamente para la determinación de fuera de lugar. Pasar del trazado de líneas manual a un modelo semiautomatizado que sea más preciso y rápido.

Se instalaron unas 28 cámaras adicionales y ya implementaron la tecnología del fuera de juego, al estilo de la Premier League, en el Estadio Olímpico Universitario. Como dio cuenta el diario deportivo Récord en fotografías, en los postes que se encuentran arriba de las gradas, tanto de la Este como de la del Oeste, se pudieron ver a tres iPhones colgados de una estructura, los cuales están dirigidos para tener la mejor toma de las líneas para marcar de buena forma el fuera de juego.

¿Cómo funciona el sistema de Genius Sports para arbitraje usado en la Liga MX y la Premier League?

El sistema, también conocido como SAOT (Semi-Automated Offside Technology) o por el nombre del software Dragon en algunos casos, combina hardware de Apple (los iPhones) con Inteligencia Artificial (IA) para crear un modelo de juego en 3D.

Se instalan entre 24 y 28 iPhones (modelos recientes como el iPhone 14 o 15 Pro, según las fuentes) alrededor del estadio. Estos dispositivos graban vídeo a altas tasas de fotogramas (hasta 100-200 fps) para capturar los movimientos rápidos con gran detalle.

El sistema de visión artificial de Genius Sports, impulsado por su plataforma GeniusIQ (basada en IA), analiza las imágenes. Es capaz de identificar y rastrear entre 7,000 y 10,000 puntos de datos en el cuerpo de cada jugador.

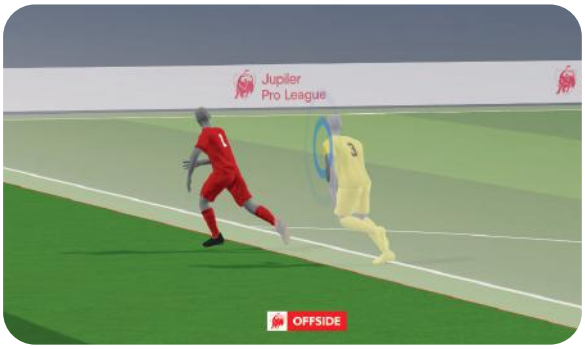
Con todos esos puntos de datos de múltiples ángulos, el software genera una malla virtual o "gemelo digital" en 3D de cada jugador, el balón y el campo. Esto permite determinar la posición exacta de las partes del cuerpo relevantes (pies, hombros, etc.) en cualquier momento.

La IA rastrea el momento preciso del toque del balón y compara la posición de los jugadores atacantes con la línea de fuera de juego, enviando una alerta instantánea al operador del VAR si detecta un fuera de lugar.

Es "semi-asistido" porque el sistema no toma la decisión definitiva. Simplemente proporciona un render 3D claro y las líneas de fuera de juego trazadas automáticamente en segundos, permitiendo al árbitro de VAR y al árbitro central tomar una decisión final rápida y con mayor precisión.

Chris Kavanagh, dio testimonio para Genius Sports, sobre el apoyo tecnológico que significa utilizar esta evidencia generada con realidad virtual e impulsada por Inteligencia artificial, "Para ayudarnos como árbitros del partido y acelerar el proceso particularmente en aquellas decisiones de fuera de lugar". dijo.

En el mundo de los deportes, esta tecnología ya apoya la toma de decisiones, en la NFL, y las grandes ligas de Basquetbol o fútbol de Primera División.



Pixar: 'Gatto', animación tradicional y su primer look

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

Pixar está produciendo para Disney una película animada con arquitectura totalmente diferente a lo que venía presentando. "Gatto" es la siguiente apuesta de la franquicia de cine, usando las técnicas de animación 2D y 3D para crear nostalgia visual.

En su cuenta de Instagram, Disney Studios ventiló cómo el felino protagonista, con un texto que dice, "Gatto", de Disney y Pixar, se estrena en cines en 2027. Del director de "Luca", Enrico Casarosa, la película regresa a Italia, siguiendo a un gato negro llamado Nero. En deuda con otro felino, jefe de la mafia, Nero se ve obligado a forjar una amistad inesperada que finalmente podría llevarlo a cumplir su propósito" reza la misiva en redes sociales.

La película es una animación por computadora (CGI), pero su punto de quiebre es que está diseñada para imitar el aspecto de una animación pintada a mano o dibujo pictórico.

Pixar busca alejarse de su característico "CGI brillante" para adoptar un diseño más artesanal y estilizado, lo que recuerda a la textura y la sensibilidad del dibujo a mano, aunque utilizando tecnología moderna. Este estilo es un claro homenaje a las técnicas de arte tradicional.

"Gatto" es el proyecto de Pixar que marca un "regreso al arte puro" y a un estilo más pictórico, ambientado en Venecia, con un gato negro como protagonista. Aunque aún no han revelado el tráiler oficial, ya revelaron que la fecha de estreno está planeada para estrenarse en cines el 18 de junio de 2027.



"Winnie Pooh" y "La Princesa y el Sapo" fueron las últimas películas animadas con la técnica tradicional en Disney

Tanto "Winnie the Pooh" (2011) como "La Princesa y el Sapo" (2009) fueron producidas con animación 2D tradicional (hand-drawn animation) por Walt Disney Animation Studios. Estos dos largometrajes representan, hasta la fecha, los últimos estrenos cinematográficos en utilizar exclusivamente esa técnica de dibujo a mano.

A la memoria de los que hoy son adultos, las películas animadas, describen un acercamiento más crudo de movimientos poco estéticos o detalles que saltan a la vista, pero que le dan un toque nostálgico. Quién no recuerda la primera imagen de Pooh cuando se despierta con el estómago rugiendo porque no tiene miel.

Recordemos también a "La Princesa y el Sapo"; una joven camarera ambiciosa y trabajadora que sueña con abrir su propio restaurante. Un día, conoce a un sapo parlante que afirma ser el Príncipe Naveen de Maldonia, transformado por un hechicero vudú malvado llamado Dr. Facilier.

LA NOCHE ETERNA DEL Baby'O



Baby'O: El Templo de la Fiesta y el Jet Set de Acapulco que Luis Miguel inmortalizó, ahora en documental

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

Vix estrenó recientemente el documental "La noche eterna del Baby´O" considerado el antro más famoso de Acapulco en México, que nació a finales de los setenta para ver el transcurrir de la socialité y a estrellas como el cantante Luis Miguel que presumía sus constantes visitas.

El documental de unos 90 minutos en Vix, nos hace un recorrido íntimo y envolvente desde el origen del Baby'O a finales de 1976, explorando cómo se convirtió en un símbolo de glamour, exclusividad y parte esencial de la cultura mexicana.

Reúne las anécdotas e historias de los protagonistas del éxito de la discoteca, incluyendo a figuras famosas que la frecuentaban. Se menciona la participación de estrellas como Luis Miguel, Verónica Castro, Daniela Romo y "El Burro" Van Rankin.

El documental también toca los momentos más críticos de su historia, mostrando cómo el Baby'O, al igual que Acapulco, ha demostrado resiliencia, incluso al enfrentar desastres naturales como el huracán Otis. El estreno de este documental fue el pasado 20 de noviembre y tiene una duración aproximada de 90 minutos.

El Baby´O resistió el paso de huracanes y un incendio que casi lo consumió en los 90

El Baby'O fue inaugurado en diciembre de 1976 por los jóvenes empresarios Eduardo Cesarman y Rafael Villafañe. Se dice que el nombre se inspiró en una canción de Dean Martin.

Rápidamente se convirtió en un sinónimo de exclusividad, glamour y el punto de encuentro del jet set nacional e internacional. Su diseño de túneles y cuevas y su política de acceso estricta ayudaron a consolidar su leyenda. El lema que resume su importancia es: "Solo hay un Acapulco, sólo hay un Baby'O."

Uno de los momentos más duros en su historia reciente fue el incendio ocurrido la noche del 29 de septiembre de 2021. El incendio fue provocado intencionalmente. Los dueños revelaron que un grupo de hombres armados ingresó al lugar, sometió al vigilante, roció combustible (gasolina o thinner) y le prendió fuego. A pesar de la pérdida total del inmueble, el Baby'O logró reabrir y celebrar sus aniversarios posteriores.



Juan Gabriel celebró un cumpleaños en el Baby´O de Acapulco

La fiesta que mencionas fue la de su cumpleaños número 41, celebrada el 7 de enero de 1991 en la icónica discoteca de Acapulco. El "Divo de Juárez" tiró la casa por la ventana y tuvo como invitados a muchísimas figuras del espectáculo que eran sus amigos y colegas.

Entre sus invitados al Baby´O estuvieron, las cantantes Lola Beltrán, Daniela Romo, Ana Gabriel, Yuri, la actriz de la época del cine de Oro, Elsa Aguirre entre otras personalidades del ámbito político y económico de México.

Juan Gabriel subió al escenario para cantar y bailar con sus invitados, incluyendo un memorable momento bailando la popular Lambada. También se dice que interpretó algunos de sus temas en vivo, como "Si Quieres". Y cantar con Etta James.



"One To One: John & Yoko" – El documental de Sean Lennon en HBO Max

Por. Miguel Ángel Pérez Merchant

HBO Max estrenó recientemente el regalo que Sean le hizo a sus padres. Un documental de John Lennon integrante fundador de The Beatles, quien pasó sus últimos años con su esposa Yoko Ono.

Este es un documental dirigido por Kevin Macdonald que ofrece una mirada íntima y quizá polémica de la vida de John Lennon y Yoko Ono durante un período crucial en Nueva York. Cabe destacar que en EntreMedios adelantamos el estreno en Abril, pero se retrasó al 14 de noviembre.

En el centro de la película están los conciertos "One to One" que Lennon y Ono ofrecieron en el Madison Square Garden en agosto de 1972. Estos conciertos fueron los únicos completos que Lennon dio después de la separación de The Beatles. El evento fue benéfico, con el objetivo de recaudar fondos para los niños de la Escuela de Willowbrook, una institución para personas con discapacidades.

El documental explora el intenso periodo de activismo político de la pareja en Nueva York a principios de los años 70. Muestra su compromiso con el cambio social y su tensa relación con el gobierno de Estados Unidos (especialmente bajo la administración de Richard Nixon), que llevó a la lucha de Lennon por conseguir su residencia permanente.

También ofrece una perspectiva cercana de su vida en su apartamento de Greenwich Village, mostrando cómo su relación y su arte se entrelazaron en un crisol de creatividad y disidencia.





Un poco de la carrera de John Lennon

A los 16 años, Lennon fundó su primera banda de skiffle (un género popular en el Reino Unido) llamada The Quarrymen, en honor a su escuela.

El 6 de julio de 1957, Lennon conoció a Paul McCartney. Paul se unió a la banda, y su colaboración se convirtió en una de las sociedades de composición más exitosas de todos los tiempos (Lennon-McCartney). Con la adición de George Harrison, Ringo Starr y varios cambios de nombre, la banda se consolidó como The Beatles a principios de los años 60, cambiando la música popular para siempre.







ENTREVISTA
EL ROSTRO DEL BACKSTAGE

Justin Wong
Gamer profesional

Por: Miguel Ángel Pérez Merchant



Justin Wong (JWong) es un jugador profesional estadounidense de juegos de lucha, ampliamente reconocido como una de las figuras más exitosas en la historia de los torneos de Evolution Championship Series (EVO).

Ingresa a nuestro portal para concer todo acerca de esta increíble entrevista exclusiva.

Hello, Entremedios! Thank you for having me. I hope to see you guys in Puebla in the future. You guys can find me on X @jwonggg, YouTube, you can just type in my name, Justin Wong, and you will see me there.

¡Hola, Entremedios! Gracias por recibirme. Espero volverlos a ver en Puebla en el futuro.

Pueden encontrarme en X como @jwonggg. En Youtube, pueden simplemente escribir mi nombre, Justin Wong, y ahí me verán.

Justin, ¿Cómo te has sentido en México? ¿Cómo te ha tratado?

Thank you for having me. Mexico's been amazing. I have never been in Puebla before.

Gracias por tenerme aquí, México es impresionante, nunca había estado en Puebla,

So I had to try all the local delicacies. It's been fantastic.

He probado la comida local, ha sido fantástico.

Platícanos un poco de tu trayectoria Gamer

So I've been playing video games for over 20 years.

Llevo jugando videojuegos por más de 20 años

So, I travel around the world. I came to Mexico in 2005, 2014, and the rest of the world.for tournaments.

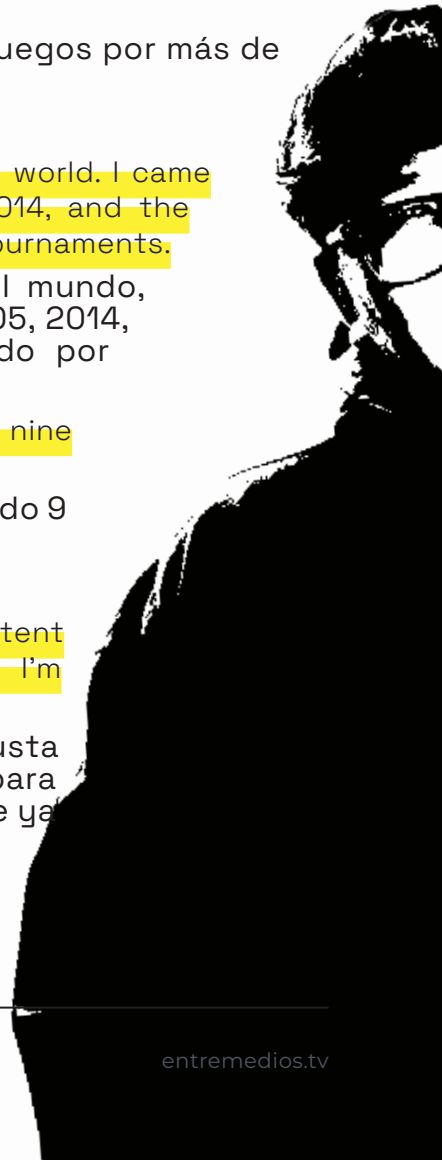
Viajando por todo el mundo, vine a México en 2005, 2014, y el resto del mundo por torneos.

I was world champion nine times.

Fui campeón del mundo 9 veces.

Now, I just like to content create for YouTube. I'm kind of retired now.

Ahora sólo me gusta crear contenido para YouTube, yo diría que ya estoy retirado.



En tus palabras, ¿Qué ventajas y qué desventajas tienen los videojuegos?

I guess the only bad thing I can think about is maybe you might get addicted and you want to keep playing for hours and hours.

Lo único malo es que te vuelves adicto y quieres jugar por horas y horas

But I do think video games are so good

Pero también creo que los videojuegos son tan buenos

Making you smarter and for problem solving

Para hacerte más listo y para resolver problemas

I was really bad at school, bit once i learned how to play videogames at an up level

Yo, por ejemplo, era malo para la escuela, pero una vez que entendí cómo jugar videojuegos en un nivel muy alto



I was able to become a top ten student afterwards because I understood how to problem solve.

Después de eso me convertí en un gran estudiante porque supe cómo resolver problemas.

¿Cómo tomó tu familia tu decisión profesional?

I kept it a secret. They didn't know I was traveling around the world.

Era un secreto. No sabían que yo viajaba por el mundo.

But since I was able to win so much tournaments and save money. I was able to get my house for retirement.

Pero gané tantos torneos y ahorré dinero, que pude comprar mi casa para el retiro.

Yeah, I was able to come back to the world champion. So now they can't complain to me.

Sí, fui capaz de regresar como campeón mundial, así que ya no se pueden quejar

¿Qué consejo le darías a las nuevas generaciones?

For the new generation of...

Para las nuevas generaciones...

Don't quit school

No dejen la escuela

Don't quit school. Video games should always be a hobby.

Los videojuegos son un pasatiempo

And maybe become something else.

Y si se convierte en algo más

Then there it is.

Entonces ahí está

But don't. But don't Say I want to be a pro gamer when I grow up because too much stress.

Ya ser un jugador profesional ya se vuelve muy estresante

It's all about luck sometimes.

Muchas veces esto tiene que ver con la suerte

Frankenstein de Guillermo del Toro

Un casting con profundidad melancólica

Por: Brenda Ramírez Ríos

Guillermo del Toro, maestro del cine gótico y la fantasía oscura, abordó su adaptación de Frankenstein con meditación y una visión muy clara, buscaba encontrar actores que pudieran transmitir la profunda dimensión emocional y la melancolía inherente a la obra de Mary Shelley.

Esta adaptación cinematográfica de Frankenstein, 2025, se centra en la tragedia, el abandono y la responsabilidad del creador, tal como en la obra original. A diferencia de otras adaptaciones, y de la propia novela, del Toro elige enfatizar la búsqueda de humanidad y el perdón por parte de la criatura, evitando la subtrama del intento de creación de una compañera. El director se enfoca en la relación autodestructiva entre el Dr. Víctor Frankenstein y su creación, buscando una resonancia más emocional y centrada en la idea agridulce de la venganza y el perdón.

Guillermo del Toro ha confesado que su principal criterio de casting era muy simple, pero esencial para él: los ojos del actor. Según el director, el 50% de su película se basa en “mirar” y el otro 50% en ser mirado. Para él, “si los ojos no contienen al personaje, no tienes al personaje”.

El rostro humano es el “paisaje más interesante del mundo” y es a través de la mirada que puede percibir la profundidad y el alma del actor, sintiendo si son capaces de encarnar la complejidad de sus personajes sin una lectura previa del guion. Esto aunque podría considerarse “poco práctico”, habla de una observación minuciosa del comportamiento humano en un entorno específico, lo que resulta en una obra sublime.

La selección de personajes

Oscar Isaac como Dr. Víctor Frankenstein

Víctor es el verdadero “monstruo” de la historia: un científico brillante, arrogante y obsesionado. Del Toro buscaba un actor que pudiera balancear la genialidad, la ambición y la locura creciente en Frankenstein. Isaac aporta esa intensidad calculada, un hombre atormentado por su ambición que desata fuerzas que no puede controlar, sirviendo como el eje moral (o inmoral) del relato.



Jacob Elordi como la criatura (El monstruo)

La elección de Elordi fue estratégica y central para la narrativa de del Toro. El director buscó subvertir el tropo del monstruo físico, optando por una criatura "bella" marcada por una profunda tristeza y melancolía en la mirada. Esta selección acentúa la tragedia: la fealdad no reside en su anatomía, sino en la reacción del mundo hacia él. Elordi ofrece una gran presencia física y una profundidad emocional que lo hicieron perfecto para asumir el reto físico y emocional de la criatura, sometiéndose a largas horas de maquillaje protésico para reflejar la evolución del personaje.

Continua el artículo para descubrir el análisis de los demás personajes en nuestro portal:



Mia Goth como Elizabeth Lavenza



Christoph Waltz como Heinrich Harlander



Charles Dance como Barón Leopold Frankenstein



Felix Kammerer como William Frankenstein

entre medios

Rosarito, Baja California

Por: Brenda Ramírez Ríos

Playas extensas, cielos dramáticos y la cercanía estratégica de Hollywood han convertido a Rosarito, Baja California en una de las locaciones favoritas de la industria cinematográfica mundial. Sin duda, su contribución más famosa al cine es haber albergado los Fox Studios Baja (actualmente Baja Studios), un complejo de estudios conocido por sus enormes tanques oceánicos, diseñados específicamente para producciones acuáticas a gran escala.

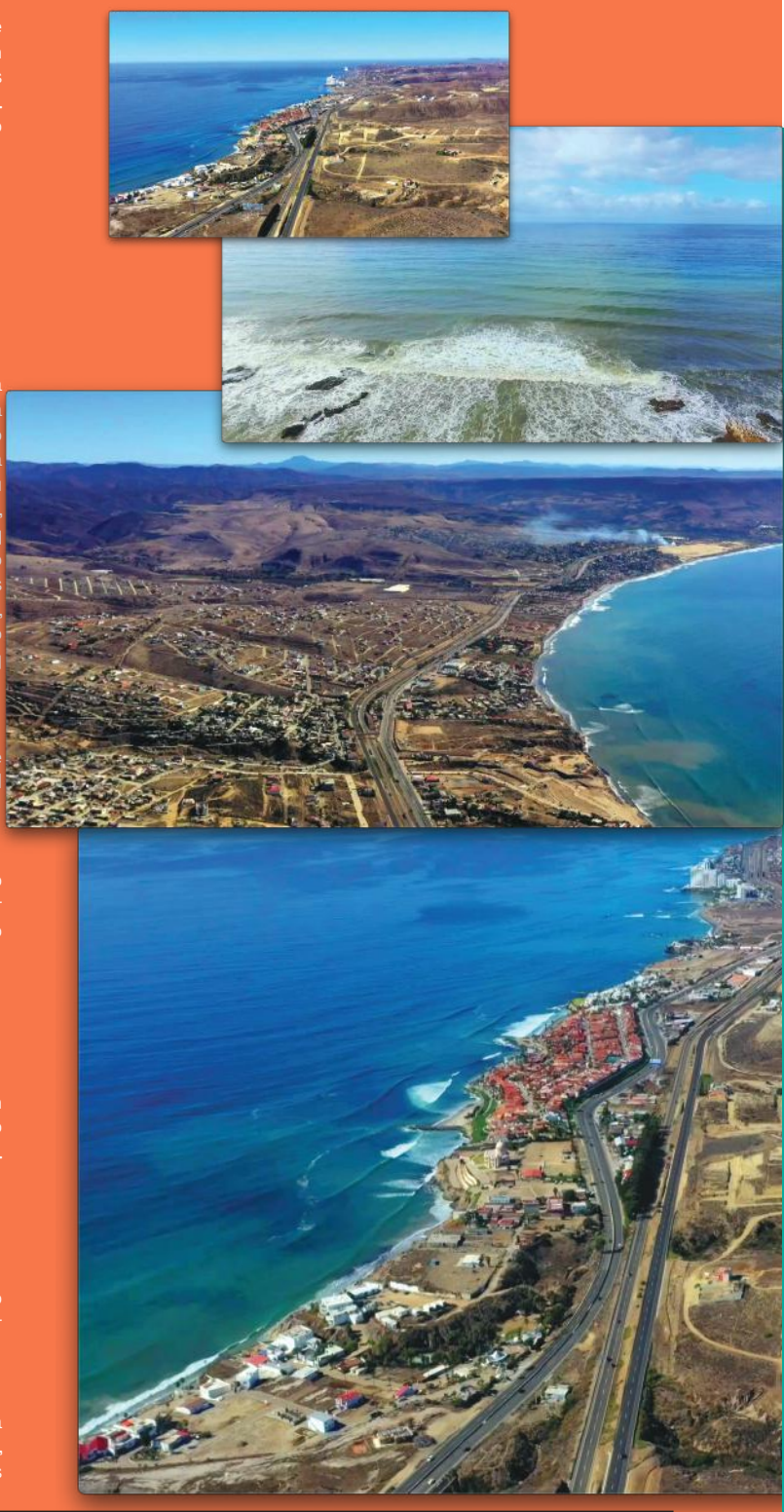
La película que cimentó la fama internacional de Rosarito fue la épica de 1997, Titanic, del director James Cameron. Gran parte de la reconstrucción del famoso transatlántico y las secuencias en el océano se filmaron en los tanques de Rosarito. Tras su éxito, otras grandes producciones han aprovechado estas instalaciones y los paisajes circundantes, incluyendo:

El mañana nunca muere (1997)

Pearl Harbor (2001)

Capitán de mar y guerra (2003)

Una noche en el viejo México (2013)



Más allá de su infraestructura para el cine, Rosarito es una vibrante ciudad costera a sólo 30 kilómetros al sur de la frontera con Estados Unidos. Originalmente un destino de descanso para la élite de Hollywood en los años 20 y 30, la ciudad ha evolucionado hasta convertirse en un destino turístico. Su ambiente es una mezcla única de cultura mexicana fronteriza, gastronomía de mariscos, y una fuerte cultura de surf y deportes acuáticos. Sus playas, como la de la propia ciudad o las cercanas a Popotla, ofrecen una versatilidad de escenarios que van desde la costa urbana hasta acantilados dramáticos, haciéndola atractiva tanto para megaproducciones como para cineastas independientes que buscan autenticidad y accesibilidad.

Filmar en Baja California, y especialmente en Rosarito, requiere un proceso de solicitud estructurado para garantizar el cumplimiento de las normativas locales y federales.

La Comisión de filmaciones de Baja California es el organismo clave a nivel estatal. Ellos se encargan de coordinar y autorizar el uso de locaciones públicas dentro del estado, incluyendo Rosarito. Contáctalos con anticipación.

https://bajafilmcommission.com/

Para filmar en áreas bajo jurisdicción municipal, se requiere un permiso directo del ayuntamiento de Playas de Rosarito. Esto a menudo implica el pago de tarifas de uso de espacio público.

https://www.rosarito.gob.mx/10mo/

Si la producción requiere el uso de los tanques, sets o instalaciones de Baja Studios, se debe negociar y contratar directamente con la administración del complejo.

Rosarito proporciona la infraestructura y la experiencia logística necesarias para que cualquier proyecto audiovisual, sin importar su escala, pueda llevarse a cabo con éxito en las costas del Pacífico mexicano.



Cozumel, Quintana Roo

Por: Brenda Ramírez Ríos

Cozumel, la joya del Caribe Mexicano, es famosa por sus arrecifes de coral y aguas turquesas, y también ha sido escenario de diversas producciones cinematográficas, televisivas y documentales. La belleza subacuática de la isla, en particular, ha atraído a equipos de filmación de todo el mundo.

Algunas de las producciones que se han llevado a cabo en esta isla, incluyen la película mexicana "Ventanas al mar", protagonizada por Raúl Méndez y Natalia Córdoba; el cortometraje "El Capitán"; y algunas escenas de la telenovela "Tormenta en el paraíso".

Cozumel es la isla más grande de México en el Caribe y su nombre en maya, "Ah-Cuzamil Peten", significa "Isla de las Golondrinas". Es un destino de clase mundial, reconocido principalmente por el buceo y el snorkeling debido a la claridad de sus aguas y la impresionante salud de sus arrecifes. Gran parte de su ecosistema está protegido, siendo el Parque Nacional Arrecifes de Cozumel la zona de mayor importancia. El turismo es su principal motor económico, lo que significa que las actividades de producción deben coexistir con un alto flujo de visitantes y un fuerte compromiso con la conservación ambiental. Esta dualidad presenta desafíos y oportunidades únicas para los equipos de filmación.



Filmar o grabar en un entorno delicado y regulado requiere una planificación meticulosa y el cumplimiento de normativas específicas.

Aunque no siempre son obligatorios para producciones pequeñas, se debe tomar en cuenta a la Comisión Mexicana de Filmaciones y Dependencias Estatales.

Para el Parque Nacional Arrecifes Cozumel, sí es necesario ponerte en contacto con la CONANP. Este requisito es el más importante para producciones subacuáticas.

La CONANP evaluará el proyecto para asegurar que las actividades no dañen los corales, la vida marina o las playas de anidación de tortugas.

Las fuertes corrientes en la zona oceánica y los cambios climáticos repentinos (en especial en temporada de huracanes, de junio a noviembre) requieren planes de contingencia y la contratación de personal de seguridad y buzos experimentados.



Zócalo de Puebla

Por: Brenda Ramírez Ríos

El Zócalo de la Ciudad de Puebla, ubicado en el corazón de su Centro Histórico (declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO), es uno de los espacios públicos más antiguos y emblemáticos de México. Su belleza virreinal, rodeada por la majestuosa Catedral y el Palacio Municipal, lo convierten en una locación natural para producciones audiovisuales que buscan un escenario histórico bien conservado.

El Zócalo y sus calles aledañas han sido sede de diversas producciones. La elección de este espacio radica en su impecable arquitectura colonial, que permite ambientar fácilmente diversas épocas históricas y a la vez proyectar la riqueza cultural de la ciudad a audiencias globales.

“Mal de amores” (Serie de Netflix): Esta producción, basada en la obra de Ángeles Mastretta, ha utilizado el Centro Histórico, incluyendo el Zócalo, como locación principal para proyectar el patrimonio poblano a más de 200 millones de usuarios a nuvel mundial.

“El juicio” (Serie de Amazon Prime Video): Esta serie ha realizado grabaciones en el centro histórico, atrayendo atención por la presencia de actores internacionales como Pedro Alonso.

“Hombre en llamas” (2004): Esta película protagonizada por Denzel Washington utilizó partes del Zócalo de Puebla, aunque la trama principal se sitúa en la CDMX



El origen del Zócalo de Puebla se remonta al año 1531, con la fundación de la ciudad. Siguiendo el nuevo humanismo renacentista, los fundadores diseñaron un patrón de manzanas rectangulares, dedicando la manzana central como la Plaza Mayor o de Armas.

Durante el siglo XVI, y parte del XVII, la plaza era un centro administrativo y religioso que además albergaba funciones teatrales y corridas de toros, con una fuente ubicada a un lado. Entre 1531 y 1854, funcionó como un tianguis o mercado de ropa y alimentos.

La icónica fuente de San Miguel Arcángel, diseñada en estilo barroco, se construyó originalmente en 1977 para abastecer de agua. La configuración actual, como jardín comenzó en 1869.

Dado que el Zócalo y el Centro Histórico son una zona de Monumentos Históricos, los proyectos audiovisuales deben seguir una estricta normativa para proteger el patrimonio.

El primer contacto sería en la Oficina de Apoyo a Filmaciones de Puebla o el Área de Regulación de la Zona de Monumentos y Áreas Patrimoniales del H. Ayuntamiento del Municipio de Puebla.

Zona de Monumentos y Áreas patrimoniales Histórico

La filmación en vía pública puede requerir el pago de derechos y el cumplimiento de la ley de filmaciones del estado de Puebla. Se requiere la presentación de un plan de logística detallado.



Guanajuato

Por: Brenda Ramírez Ríos

La ciudad de Guanajuato Capital, reconocida como Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO, ha sido sede de innumerables producciones nacionales e internacionales a lo largo del tiempo. Su singular arquitectura, sus callejones intrincados, sus túneles subterráneos y su pintoresco colorido la han convertido en un destino predilecto.

Entre las producciones más destacadas que han inmortalizado sus calles, se encuentran: "El Santo contra las momias de Guanajuato" (1970), un clásico de culto que explotó el misterio y la fama de las icónicas momias; "Érase una vez en México" (2003), superproducción de Hollywood, dirigida por Robert Rodríguez y protagonizada por Antonio Banderas y Salma Hayek; "El estudiante" (2009), cuya atención central estuvo en la Universidad de Guanajuato y sus plazas aledañas; y más recientemente, la serie japonesa "Angel Flight", que recientemente eligió sus callejones y edificios para la grabación de su segunda temporada, destacando su atractivo a nivel global.

El nombre de Guanajuato proviene del purépecha Quanaxhuato, que significa "Lugar montuoso de ranas". La ciudad se asienta en un cañón, lo que forzó un desarrollo urbano laberíntico y poco convencional, dando origen a sus famosos y estrechos callejones, así como a una red de túneles subterráneos que originalmente se construyeron para desviar el río Guanajuato y controlar las inundaciones, pero que hoy sirven como vías de tránsito. Su papel fue crucial en la gesta de la Independencia de México; la toma de la Alhóndiga de Granaditas en 1810 es un hito fundamental en la historia de México.





Para realizar cualquier proyecto audiovisual en el estado de Guanajuato es necesario contactar con las autoridades competentes. La Comisión de Filmaciones Guanajuato (CFGTO), dependiente de la Secretaría de Turismo estatal sería un buen inicio. La Comisión actúa como enlace entre productores y autoridades municipales/estatales, y puede orientar sobre los recursos necesarios.

Secretaría de Cultura del Estado de Guanajuato

El municipio debe otorgar un permiso si la grabación incluye bienes de dominio público. La ley para el fomento de la industria cinematográfica y audiovisual del Estado de Guanajuato regula este proceso.

La CFGTO proporciona una "Guía del productor" que detalla los trámites, autoridades, plazos y costos necesarios para garantizar que la producción se realice de forma adecuada.

International Master en Animación Japonesa, lo que necesitas para entrar en la industria del Anime

Por: Brenda Ramírez Ríos

La industria de la animación japonesa, o anime, experimenta una expansión constante, generando una demanda creciente de profesionales con habilidades especializadas. Hasta ahora, la formación para animadores extranjeros que deseen incursionar en este mercado era limitada. Para llenar este vacío, el International Master en Animación Japonesa de L'idem School se presenta como una formación integral diseñada para capacitar a futuros talentos con un enfoque particular en el estilo y las técnicas que definen al anime.

Este máster internacional ofrece una especialización intensiva de nueve meses de duración, desarrollándose de septiembre a mayo. Se imparte en modalidad presencial en los campus de Barcelona y Madrid, y todas las clases se realizan íntegramente en inglés, preparando a los alumnos para un entorno profesional global. Al finalizar el programa, los estudiantes reciben una titulación propia de alto rendimiento que certifica habilidades avanzadas en animación al estilo japonés.

La formación se ha creado en colaboración directa con importantes empresas y profesionales del anime en Tokio, asegurando que el contenido pedagógico esté validado por reconocidos estudios japoneses. Los estudiantes tienen, además, la oportunidad de realizar prácticas profesionales equivalentes a 300 horas, con la posibilidad de acceder a estudios de animación digital en Tokio gracias a los convenios de la escuela.

El enfoque educativo del máster se basa en el principio de "aprender haciendo" y tiene como objetivo replicar el ambiente de trabajo real de un estudio japonés (el pipeline de producción). El equipo docente está compuesto por profesionales en activo y expertos en anime, incluyendo coordinadores y lecturers de estudios de Tokio.

El plan de estudios está estructurado en varios módulos que cubren desde una visión general de la industria hasta las particularidades técnicas de los roles clave en una producción de anime 2D.

Introducción a la animación japonesa:
Historia, orígenes culturales y comparación de pipelines con las industrias occidentales.

Dibujo para animación:
Repaso de conceptos básicos, dibujo gestual y desarrollo del lenguaje visual y el estilo del anime.

Animaciones 2D:
Comparación técnica con la animación occidental, uso de time-sheets y notaciones específicas.

Layout y producción:
Definición del rol del animador, interpretación del Storyboard y creación del Layout, gestión de la corrección del Director.

Asistencia de animación (Douga) y terminado:
Técnicas de cleanup, inbetweening, pintura digital y composición final.

Trabajo en equipo y comunicación:
Comprensión de la jerarquía, la cultura y la comunicación dentro de un estudio japonés.

Workshops especializados con profesionales de la industria (Yu Aoki, Mochizuki, Shigetaka, Souki Production, entre otros).

Esta formación está orientada a perfiles que ya poseen una base en dibujo y animación 2D y buscan una especialización en el estilo japonés.

EN LAS AULAS:

Transforma tu visión con el curso de Creación Cinematográfica y Negocios Fílmicos de AMCI

Por: Brenda Ramírez Ríos

El panorama audiovisual en constante evolución requiere profesionales del cine que, además de dominar la técnica y la creatividad, también dominen el complejo negocio.

La Asociación Mexicana de Cineastas Independientes (AMCI), en conjunto con el International Institute of Film & Acting (IFA), ofrece una solución integral a esta necesidad a través de su Certificación en Creación Cinematográfica y Negocios Fílmicos.

Este programa en línea está diseñado para aquellos interesados en los procesos que involucra la creación de una película y que están comprometidos con la propuesta y el desarrollo de un proyecto cinematográfico propio.

La certificación se imparte en la modalidad en línea, permitiendo a los alumnos estudiar desde casa con la interacción en vivo de un profesor y compañeros. Con una duración



de siete meses, las clases se llevan a cabo los domingos, sumando cuatro horas semanales de trabajo teórico-práctico intenso.

El objetivo general es dotar a los futuros cineastas de las herramientas para concebir, desarrollar y ejecutar un proyecto viable. Para ello, la certificación revisa teórica y conceptualmente 12 materias fundamentales, que contemplan lo creativo, lo técnico y la crucial dimensión del negocio audiovisual.

El plan de estudios está estructurado para ofrecer una visión de 360 grados del proceso fílmico, cubriendo desde la concepción artística, hasta su comercialización. Las materias incluyen:

- **Lenguaje cinematográfico y guion**
- **Dirección y cinefotografía**
- **Producción ejecutiva y diseño de producción**
- **Sonido y diseño sonoro**
- **Postproducción**
- **Enfoque empresarial: Mercadotecnia, distribución y derechos de autor**

El programa culmina con la elaboración de una carpeta cinematográfica (Desarrollo de proyecto), permitiéndote aplicar lo aprendido para materializar tu idea.

Al egresar y cumplir con todos los requisitos académicos y administrativos, obtendrás un certificado con valor curricular, avalado por la AMCI y el iFA. Este documento acredita los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para desempeñarte profesionalmente en el campo de la creación cinematográfica.

AMCI®



La luz como lenguaje, un curso experto de iluminación para cine

Por: Brenda Ramírez Ríos

Si existe un elemento crucial que distingue una producción cinematográfica profesional de una amateur, es la iluminación. No se trata sólo de hacer visible la escena; la luz es el pincel que define ambientes, moldea personajes y narra la historia. Para aquellos que buscan dominar esta habilidad, el Curso de Iluminación para cine de Filmsofía es una opción altamente especializada.



La luz es, en esencia, la fotografía. En un mercado audiovisual donde la competencia es alta, el manejo experto del control lumínico es un conocimiento altamente valorado y, a menudo, el punto débil de muchos profesionales de la imagen (fotografía, cine, e incluso animación 3D).

Este curso está diseñado precisamente para cubrir esa brecha. Se ofrece como un programa experto y eminentemente práctico que busca ir más allá de la teoría, combinando el conocimiento de las leyes físicas de la luz con el desarrollo de talento artístico.

El objetivo principal del curso es que los estudiantes logren dominar la iluminación tanto en plató como en exteriores, capacitando a los alumnos para conseguir y mantener trabajos en la industria.

A lo largo de su duración, el programa aborda una formación integral que incluye:

1. Técnica lumínica: Manejo y configuración de equipos profesionales (HMI's, LED's, tungstenos, fluorescentes, palios, reflectores y todo tipo de filtros y modificadores).
2. Conceptos clave: Dominio de la exposición perfecta (uso de scopes, histograma, ETTR), comprensión de contrastes y la técnica de los 3 puntos de luz.
3. Aspecto artístico: Creación de "looks" profesionales, iluminación específica para personas y objetos, y análisis fílmico con visión estética y técnica.

Además, los ejercicios se centran en escenas reales y se complementan con visitas de profesionales de la industria como Gaffers, DIT y DOP, ofreciendo una visión práctica y adaptada a la realidad. Los estudiantes también tienen la opción a prácticas en el rodaje del proyecto final del Máster en Cine Digital.

filmosofía | cine fotografía maquillaje



El curso, ofrecido en modalidad presencial con opción a pago fraccionado (y cuya convocatoria comienza en enero 2026), está dirigido a aspirantes a la industria que deseen trabajar en el departamento de cámara o de eléctricos en producción de cine y televisión; realizadores que busquen elevar el nivel de su iluminación; interesados en la imagen y en cine, y animadores 3D.



SuperTechno 48 de Technocrane:

Versatilidad Telescópica y Precisión Robótica

Por: Brenda Ramírez Ríos

La SuperTechno 48 es la grúa telescópica que redefine el movimiento de cámara en el cine. Es una pieza de ingeniería robótica diseñada para capturar tomas que antes se consideraban imposibles. Es la herramienta de elección en grandes producciones de cine, comerciales y retransmisiones en directo, y ha sido reconocida con premios de la industria.



Su principal característica es que es telescópica: el brazo puede alargarse y encogerse suavemente mientras la cámara está rodando, creando un efecto visual dinámico y fluido. Representa una evolución gracias a su innovador diseño telescópico de cinco vigas, lo que la hace excepcionalmente estable y versátil.

La SuperTechno 48 puede utilizarse en sets de filmación reducidos, y aún así extender el brazo a longitudes impresionantes para capturar vistas panorámicas o aéreas.

Tiene la capacidad de telescopar a alta velocidad permite realizar ajustes rápidos en vivo o seguir acciones, hablamos de una velocidad máxima de 2 metros por segundo, además de estabilidad de ultra precisión.

El cerebro detrás de la SuperTechno 48 es su software propietario integrado con codificadores de precisión. Esto da a los operadores un control exacto sobre cada movimiento, permitiendo la repetición precisa de las tomas.

La función Orbiting, es una de las características más innovadoras, por primera vez, el ordenador de la grúa coordina el movimiento del telescopio con las funciones del cabezal de la cámara. La cámara puede describir un círculo perfecto alrededor de un sujeto, manteniendo la distancia exacta, creando un efecto visual dinámico y dramático de forma automatizada y sin errores humanos.

- Alcance máximo desde el centro: 14.70 metros
- Altura máxima de la lente: 15.80 metros
- Movimiento telescópico máximo: 12 metros
- Longitud mínima: 2.46 metros
- Longitud máxima colapsada: 5.51 metros
- Recorrido de elevación de columna: 0.96 metros

La SuperTechno 48 es, en esencia, la unión de la mecánica pesada y la robótica de precisión, permitiendo a los directores de fotografía obtener movimientos de cámara que combinan la escala con la exactitud digital.







KBD de BirdDog

Por: Brenda Ramírez Ríos

Para los entusiastas del video y la producción en vivo que buscan llevar la operación de sus cámaras al siguiente nivel, el BirdDog KBD Controller se presenta como la herramienta definitiva, fiel a su lema: “Elaborado a partir de comentarios. Construido para la brillantez.”

Se trata de una estación de control que ha sido diseñada pensando en el operador de cámaras PTZ (Panorámica, inclinación y zoom). El KBD de BirdDog combina un diseño ergonómico y robusto que se siente profesional en las manos con una serie de características intuitivas que hacen el trabajo de producción mucho más fluido.

Una de las grandes fortalezas del KBD es su enfoque en la experiencia del usuario. Cuenta con una gran pantalla multi-cámara que permite al operador tener una vista clara de lo que sucede. Además, ofrece acceso directo a las funciones esenciales, eliminando la necesidad de navegar por menús complejos.

La intuición está integrada en el hardware: incorpora una pantalla tally para saber de un vistazo qué cámara está “al aire”, y brinda una respuesta física al cambiar de cámara. Esta combinación de diseño y funcionalidad lo convierte en un controlador sumamente intuitivo para sesiones de producción rápidas y exigentes.

La compatibilidad es clave, y el KBD habla muchos “idiomas”. Su versatilidad está garantizada gracias a la conectividad con múltiples protocolos, incluyendo: NDI, VISCA, ONVIF, RS-232 y RS-422. Esto asegura que, sin importar el tipo de cámara o configuración que poseas, el BirdDog KBD podrá integrarse sin problemas a su flujo de trabajo.

BirdDog también ha puesto un ojo en la sostenibilidad. El KBD es un equipo ecoamigable, fabricado con plásticos recuperados del océano y aluminio de grado aeronáutico reciclable. Una gran noticia para aquellos que buscan equipos profesionales con conciencia ambiental.

El BirdDog KBD Controller, con un precio de venta de $1295 USD, es un equipo listo para convertirse en el centro de control de sus producciones. Finalmente, es importante tomar en cuenta la recomendación del fabricante: actualizar su KBD al firmware más reciente antes de usarlo para asegurar un mejor rendimiento.





PControl Room de Super Hi-Fi

Por: Brenda Ramírez Ríos

¿Te imaginas poder transmitir un programa de radio en vivo de clase mundial desde tu casa, la playa, o cualquier rincón del planeta con la misma facilidad que usa una aplicación de videollamada? Control Room de Super Hi-Fi es un cambio radical en la forma de entender la transmisión de radio en directo. Diseñada para ser simple, pero increíblemente poderosa, esta herramienta lleva la estación de radio al siglo XXI.

Control Room fue concebida con una interfaz táctil y altamente visual, haciéndola intuitiva y accesible tanto en tabletas como en computadoras de escritorio. Su característica principal es la capacidad de transmitir desde cualquier lugar (broadcast anywhere), liberando a los estudios de ubicaciones físicas. El personal, incluso el menos familiarizado con la tecnología, puede empezar a emitir en directo a cualquier estación con sólo tocar un botón, sin necesidad de soporte TI. La barra de acción conveniente, siempre presente, incluye temporizador y control de micrófono.

Funciona a través de Inteligencia Artificial. Aquí es donde entra la potencia técnica que impulsa la plataforma. Control Room incorpora la IA de producción MagicStitch, que automatiza instantáneamente todas las transiciones de audio con la precisión de un DJ.

Para este control, la aplicación ofrece tres modos: Auto, Assist y Manual. Una característica vital es que, si un presentador olvida su entrada, el sistema regresa automáticamente al modo Auto, garantizando que nunca haya “aire muerto” (silencio). Además, su registro de música moderno permite ajustar canciones y programar intervenciones habladas de forma sencilla a través de un espectacular registro visual.

El motor completo de transmisión de Control Room reside en la nube, permitiendo conectar cualquier estudio con cualquier estación de su red con un simple toque. Promueve la colaboración en equipo (Collaborative hosting), soportando hasta ocho coanfitriones simultáneos que pueden transmitir desde múltiples ubicaciones. Incluye herramientas clave para el trabajo en equipo como la sala de chat integrada, colaboración de video incorporada y bancos de sonido compartidos para efectos y jingles.

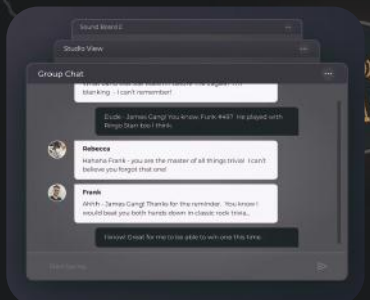


Esta tecnología convierte cada estudio y estación en nodos de una red híper eficiente, unificando la excelencia de la radio en un solo centro de control.

Para estudios profesionales, Control Room ofrece una integración “mágica” con consolas Telos Alliance Axia. Un simple código de seis dígitos permite la conexión instantánea, y una vez conectado, el sistema automáticamente carga sus configuraciones personalizadas.

En cuanto a la seguridad, la plataforma garantiza que la estación esté siempre protegida mediante cifrado de grado militar y autenticación multifactor. Es accesible como una aplicación totalmente nativa en prácticamente cualquier dispositivo, incluyendo Mac, Windows, iPad y Android.

tecnológico que ayuda a organizaciones como Brut, TF1, WRC y Losc a convertir su archivo de video en un motor de ingresos, garantizando que el mejor contenido esté siempre a un solo clic de distancia.



FUJIFILM GFX100S II

Por: Brenda Ramírez Ríos



¿Quieres hacer fotos con calidad tal que te haga sentir que estás reviviendo el momento?

No te preocupes, ya no tienes que cargar un equipo pesado y complicado. La FUJIFILM GFX100S II es la cámara que estabas esperando.

FUJIFILM la ha diseñado para crear “recuerdos vívidos” con un detalle impresionante. Aquí te explicamos lo que la hace tan especial.

El secreto de la calidad es un sensor de gran formato, 102 megapixeles, más que Full Frame. Gracias a esta característica, cada foto tendrá una profundidad, textura y tonalidad que antes sólo se veía en estudios de altísima gama.



La sensibilidad estándar ha mejorado a ISO 80, lo que se traduce en un rango de color más amplio y mucho menos ruido, incluso cuando hay poca luz.

La GFX es más ligera, con sólo 883 gramos, es el cuerpo de 102 megapixeles más ligero del sistema GFX de Fujifilm. El cuerpo está diseñado con un patrón llamado BISHAMON-TEX™ que además de verse bien, garantiza que la cámara se sienta cómoda y firme en tu mano. La cámara está sellada en 60 puntos diferentes para ser resistente a la intemperie, protegiéndola de la lluvia o el polvo.

El equipo ofrece hasta 8.0 pasos de beneficio, como tener un trípode integrado, te permite tomar fotos nítidas sin esfuerzo, incluso en escenarios difíciles.

Esta cámara, además de detallada, es veloz, lo que te permite capturar acción. Puede tomar fotos en ráfaga de hasta 7.0 fotogramas por segundo y gracias a un algoritmo mejorado y tecnología de IA, la cámara puede detectar y seguir sujetos específicos, como rostros, ojos, animales, aves, autos, etc.







Fujifilm es famosa por su experiencia en el color. La GFX100S II te permite aplicar ese conocimiento directamente en las fotos. Incluye 20 modos de simulación de película, como el nuevo REALA ACE. Esto te permite elegir una amplia variedad de looks creativos directamente en la cámara, dándole a tus fotos la estética de películas fotográficas clásicas de forma sencilla.

A pesar de su diseño delgado, el motor Spectrum Ultra es sorprendentemente potente. Es hasta un 20 % más brillante que la generación anterior de motores Spectrum, sin consumir más energía. Esto te da más luz para trabajar, con una regulación suave que puede ajustarse de 100 % hasta el 0 % sin parpadeos.

Los Rostros del backstage



Orion Santander Reyes

Artista de CGI y VFX



Stephania Solano

Ingeniera de Soporte en One Media



Ugon Alverde

Productor de eventos

entremedios.tv


Di+ TV
LA PRIMERA PLATAFORMA DE CONTENIDO DIGITAL ORGULLOSAMENTE POBLANA.
DESCÁRGALA:
Roku
tv
fire tv
DISPONIBLE EN Google Play
Consíguelo en el App Store
Google TV